

Бой с Двумя Оружиями

Многие воины сражаются с оружием в каждой руке, и такой стиль боя имеет свои преимущества и недостатки. Он позволяет улучшить возможности сделать атаку, но также уменьшает шансы успешно поразить цель. Персонаж может использовать любое оружие ближнего или стрелковое, которое можно приемлемо держать в одной руке. С таким стилем боя используется стрелковое оружие класса Пистолет (однако, некоторые другие базовые классы оружия могут иметь модификаторы, позволяющие их использовать с одной рукой, или просто использовать с штрафом, как на странице XXX), и оружия ближнего боя, в описании которых указано, что они одноручные.

- Персонаж может использовать каждую руку, чтобы сделать атаку.
- Если персонаж имеет талант Обоерукий воин, он может атаковать двумя оружиями, но каждая атака получает -20 штраф к проверкам навыка Рукопашной или Стрельбы.
- Если персонаж имеет талант Амбидекстрия, штраф к атакам уменьшен. Его штраф за бой с двумя оружиями падает до -10, но имейте ввиду, что другие таланты или ситуативные модификаторы могут в дальнейшем влиять на эти модификаторы.
- Если персонаж имеет хотя бы одно оружие ближнего боя, один раз за раунд он может использовать умение Парирование, чтобы исполнить реакцию Избегания с этим оружием, однако он не может Избегать больше раза за раунд.
- Если персонаж с талантом Обоерукий воин (Рукопашный) вооружен двумя оружиями ближнего боя, он может исполнить действие Атаки в ближнем бою (либо Стандартную Атаку, Быструю Атаку, или Молниеносную Атаку) с одним из этих оружий. Потом он может исполнить действие Атаки в ближнем бою (либо Стандартную Атаку, Быструю Атаку, или Молниеносную Атаку) с другим оружием, со всеми прилагающимися к проверке модификаторами. Эти атаки могут быть сделаны против любых целей в ближнем бою.
- Если персонаж с талантом Обоерукий воин (Стрелковый) вооружен двумя Пистолетами (или другим оружием дальнего боя, которое можно держать в одной руке), он может исполнить стрелковое действие Атаки (это либо Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь) с одним из этих оружий. Если он делает это, тогда он может исполнить стрелковое действие Атаки (это либо Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь) со вторым оружием.
- Персонаж, стреляющий из стрелкового оружия с обеих рук, может делать это в разных режимах, например, одним длинной очередью, а другим короткой. Когда персонаж стреляет из автоматического оружия в обеих руках, он только может накрыть зону подавляющим огнём.
- Если персонаж с талантами Обоерукий воин (Рукопашный) и Обоерукий воин (Стрелковый) вооружен оружием ближнего боя в одной руке и одноручным оружием дальнего боя в другой, он может исполнить действие Атаки в ближнем бою (это либо Стандартную Атаку, Быструю Атаку, или Молниеносную Атаку) или стрелковое действие Атаки (это либо Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь) с одним оружием. Потом он может сделать рукопашную или стрелковую атаку со своим вторым оружием. Попадания из стрелкового оружия должны быть нанесены по целям в ближнем бою. Применяй эффекты каждой атаки отдельно, делая проверки Навыка Рукопашной для оружия ближнего боя и Навыка Стрельбы для стрелкового оружия.
- Персонаж может стрелять с двух оружий в разные цели, однако цели должны быть не далее 10 метров один от другого.

Повреждения Укрытий

Так как атаки повреждают укрытие, они могут свалить его, уменьшить его эффективность, или даже уничтожить его. Когда попадание попадает по части укрытия и наносит урон, превышающий очки брони укрытия, общие очки Брони такой части укрытия уменьшаются на 1. Укрытие, очки брони которого уменьшены до 0, уничтожено, и не даёт больше защиты.

Темнота

Проверки Навыка Рукопашной, сделанные в темноте, получают -20 штраф, а проверки Навыка Стрельбы получают -30 штраф. Когда персонаж скрыт в темноте, он получает +20 бонус к проверкам умения Скрытность.

Сложная Местность

Проверки Навыка Рукопашной и Избегания, которые делаются, стоя на трудной местности, такой как грязь, получают -10 штраф. Проверки, сделанные на трудной местности, такой как глубокий снег или скользкий лёд, вместо этого получают -30 штрафа, или даже больше, если МИ видит в этом смысл.

Ближний Бой

Если атакующий персонаж находится впритык к своей цели, то и персонаж и его цель считаются вовлечёнными в ближний бой.

Стрельба в ближнем бою

Проверки Навыка Стрельбы при попытке попасть в цель, вовлечённую в ближний бой, получают штраф -20. Если один или более персонажей, вовлечённых в ближний бой, Оглушены, Беспомощны, или Без сознания, такой штраф игнорируется.

Сверхдальняя дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии более троекратной дальности стрельбы оружия персонажа, находятся на Сверхдальней дистанции. Проверки Навыка Стрельбы против таких целей получают -30 штраф.

Туман, Мгла, Тьма или Дым

Проверки Навыка Стрельбы при атаке целей, укрытых туманом, мглой, тьмой или дымом, получают штраф -20. Персонаж, укрытый туманом, мглой, тьмой или дымом получает +10 бонус к проверке навыка Скрытности.

Совместная Атака

Персонаж получает преимущество, когда он и его союзники атакуют одного врага в ближнем бою. Если группа персонажей перевешивает своих оппонентов два к одному, их проверки Навыка Рукопашной против этих врагов получают +10 бонус. Если группа персонажей перевешивает своих оппонентов три к одному или больше, их проверки Навыка Рукопашной против этих врагов получают +20 бонус вместо этого.

Беспомощные Цели

Проверки Навыка Рукопашной, которые делаются против целей в беспамятстве или другим образом беспомощных целей, автоматически становятся успешными с количеством степеней успеха, равными бонусу Навыка Рукопашной атакующего. Когда совершается бросок против таких целей, брось кость урона дважды и суммируй результаты. Упавшие и Оглушённые цели не становятся Беспомощными Целями автоматически.

Возвышение

Персонаж, стоящий на возвышении, таком как стол, холм или куча мёртвых еретиков, имеет преимущество в ближнем бою. Проверки Навыка Рукопашной, сделанные этим персонажем с возвышения, получают +10 бонус.

Дальняя дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии большем, чем двойная дальность стрельбы оружия персонажа, находятся на Дальней дистанции. Проверки Навыка Стрельбы, сделанные при попытке попасть в цель на Дальней дистанции, получают -10 штраф.

Промех и Разброс

Иногда, во время бросания метательного оружия, важно знать, куда упало оружие атакующего после провала проверки Навыка Стрельбы. Когда персонаж проваливает проверку, МИ бросает 1к10 и сверяется с Диаграммой Направлений. Потом брось 1к5 чтобы определить количество метров, какое предмет пролетел указанном направлении. Такая проверка применяется для оружия с качеством Взрыва. Оно влияет на широкую область, потому, если выстрел прошёл мимо, он может всё равно повредить что-то, даже если не попал прямо в цель.

Подавление

Быть подстреленным — в лучшем случае ужасающий опыт, и даже неопытные аколиты знают, что нужно держать голову ниже, когда начинают летать болтерные снаряды и пули. Подавление отображает инстинкты выживания персонажа, приказывающие ему оставаться в укрытии.

Определённые боевые действия или другие обстоятельства призывают свои цели сделать проверку на Подавление; это Серьёзная (+0) проверка Силы Воли. Если персонаж преуспел, он может действовать нормально. Если провалил, вместо этого он становится Подавленным.

Быть Подавленным

Подавленный персонаж занят тем, что пытается уклониться от выстрелов, потому он может делать только одно полудействие каждый ход, однако он может исполнять свободное действие и Реакции как обычно. Дополнительно, он получает -20 штраф ко всем проверкам Навыка Стрельбы. Если Подавленный персонаж находится в укрытии относительно атакующего, который Подавляет его, он не может покинуть его иным способом, кроме отступления (учитывая, что он остается в укрытии когда делает это). Если он не в укрытии, когда Подавлен, он должен потратить свой следующий ход на поиски укрытия. Если поблизости нет укрытия, он должен отойти от атакующего, который Подавляет его. Персонаж может сделать Серьёзную (+0) проверку Силы Воли в конце хода, чтобы избежать Подавления, и, в случае успеха, он может действовать как обычно на следующий ход. Если в персонажа не стреляли в прошлый ход, или он находится в укрытии, он получает бонус +30 к этой проверке. Персонаж, вовлечённый в ближний бой, автоматически избегает Подавления. Персонажи не могут инициировать ближний бой в попытке избежать Подавления.

Дистанция В упор

Цель на расстоянии два метра или ближе от активного персонажа находится на дистанции стрельбы в упор. Проверка Навыка Стрельбы при атаке такой цели, получает +30 бонус. Этот бонус не применяется, если цель и атакующий вовлечены в ближний бой друг с другом. Для оружия с Ближней дистанцией менее чем три метра, дистанция в упор на один метр меньше чем Ближняя дистанция такого оружия.

Падение

Персонаж считается Упавшим каждый раз, когда он лежит на земле. Проверки навыка Рукопашной при атаке Упавшей цели получают бонус +10, но проверка навыка Стрельбы, сделанная для попадания по Упавшей цели, получает -10 штраф, только если атакующий не находится на дистанции «в упор». Упавший персонаж получает -10 штраф к проверкам Навыка Рукопашной и -20 штраф к проверкам навыка Избегания.

Ближняя дистанция

Цели, находящиеся на дистанции менее половины дальности стрельбы оружия персонажа, находятся на Ближней дистанции. Проверки Навыка Стрельбы, сделанные для атаки целей на Ближней дистанции, получают +10 бонус.

Размер

Размер является важным фактором при атаке врагов, потому что обычно легче атаковать большую цель. Все персонажи и существа в **Dark Heresy** имеют определённую черту Размер, и для МИ относительно легко назначить соответствующую черту Размер для объектов при необходимости. Используй **Таблицу 4-6: Размер** (смотри страницу XXX) для определения бонусов и штрафов, зависящих от черты Размера цели.

Оглушённые цели

Проверки Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы при атаке Оглушённой цели получают +20 бонус.

Беспомощные цели

Когда персонаж не имеет представления, что будет атакован, он – беспомощная цель. Обычно, это происходит на начале боя, когда один или более персонажей Ошеломлены (смотри страницу XXX). Проверки Навыков Рукопашной или Стрельбы, сделанные во время атаки беспомощных целей, получают +30 бонус.

Погода и необычные условия

Проверки Навыка Рукопашной или Стрельбы, сделанные при атаке во время суровой погоды или необычных условий, таких как сильный дождь, пепельный шторм, по колено в грибковой

растительности, получают -20 штраф, если иначе не указано для таких ситуаций.

Захват

Тип: Полу или полное действие

Подтип: Атака, Рукопашная

Это действие используется только в том случае, когда персонаж вовлечён в Захват (смотри страницу XXX для полных правил начала Захвата). Если активный игрок контролирует Захват, первая вещь, которую он должен сделать в этом ходу это — объявить Захват полным действием, чтобы сохранить Захват. Если он не объявил Захват полным действием, Захват сразу же заканчивается. После этого он может выбрать одну из следующих опций контролирующего захват:

- **Нанести урон оппоненту:** Контролирующий захват может попробовать нанести повреждения оппоненту грубой силой, делая встречную проверку Силы с захваченным оппонентом. Если активный персонаж выигрывает, он наносит урон голыми руками (1к5-3+бС) своему оппоненту в корпус и один уровень Усталости. Если захваченный оппонент выиграл встречную проверку Силы, урон не наносится, но он остаётся захваченным. Эта проверка получает бонусы от Содействия.

- **Повалить оппонента:** Контролирующий захват может повалить оппонента на землю, делая встречную проверку Силы. Эта проверка получает бонусы от Содействия. Если активный персонаж выиграл проверку, захваченный оппонент считается упавшим. Контроллер может закончить на этом Захват как свободное действие, или может продолжить захват упавшего оппонента, получая +10 ко всем будущим встречным проверкам во время этого захвата, пока упавший оппонент пытается подняться (если он имеет возможность это сделать). Этот бонус является дополнительным к стандартному +10, получаемому при атаке упавшего оппонента.

- **Толкнуть оппонента:** Контролирующий захват может попытаться заставить передвинуть оппонента. Это достигается встречной проверкой Силы, которая получает бонусы от Содействия. Если активный игрок выиграл проверку, он толкает оппонента на один метр в любом направлении, плюс один дополнительный метр за каждую степень успеха. Дистанция толчка не может превышать дистанцию полудвижения активного персонажа. Активный персонаж должен двигаться вместе с Захваченным персонажем, чтобы поддерживать Захват, или он может отпустить своего оппонента как свободное действие, заканчивая при этом Захват, но сохраняя свою позицию.

- **Подготовка:** Контролирующий захват может подготовить один из своих предметов. Или, если МИ одобрит, он может использовать действие Подготовка, чтобы отобрать предмет, принадлежащий Захваченному оппоненту.

- **Подняться:** Если оба участника на земле, контроллер Захвата может подняться на ноги с помощью этого действия. Он может также попробовать поднять оппонента вместе с собой, делая встречную проверку Силы. Эта проверка получает бонусы от Содействия. Если контроллер Захвата выиграл, оба участника поднимаются.

- **Использовать Предмет:** Контролирующий захват может использовать подготовленный предмет, если хочет.

Опции Захваченной Цели

Если активный персонаж является целью Захвата, первая вещь которую он должен сделать в свой ход—это объявить Захват полудействием, как часть штрафа за то, что его взяли в Захват. После этого, он может выбрать следующие Опции Захваченной Цели:

- **Освободиться:** Захваченная цель может попробовать освободиться от Захвата, делая встречную проверку Силы против контроллера Захвата. Эта проверка получает бонусы от Содействия. Если активный персонаж выиграл, он освобождается от Захвата и может делать любое полудействие.

- **Выскользнуть:** Захваченная цель может попытаться вывернуться от Захвата, делая Серьёзную (+0) проверку Акробатики. Если она преуспела, то выскользнет из Захвата и может исполнить любое полудействие.

- **Взять под контроль:** Захваченная цель может попытаться взять Захват под контроль, делая встречную проверку Силы оппонента. Эта проверка получает бонусы от Содействия. Если активный персонаж выиграл, он становится контроллером Захвата, и его оппонент становится Захваченным. Активный персонаж может сразу же исполнить одну из Опций Контроллера Захвата, но он не может совершать любые другие полудействия.

Разница в размерах участников Захвата

Если один персонаж больше другого (смотри черту Размер на странице XXX), то при успешных

встречных проверках, что выполняются как часть Захвата, персонаж, что больше, получает одну дополнительную степень успеха за каждое очко, на которое значение его черты Размера превышает черту Размера оппонента.

Захват

Вместо нанесения урона безоружной атакой, персонаж может попробовать взять в Захват (смотри страницу XXX) своего соперника. Попытка Захвата – это атака ближнего боя, которая исполняется либо в действии Натиска, либо в действии Стандартной атаки. Атакующий делает проверку Навыка Рукопашной как обычно. Цель Захвата может использовать Реакцию, если может, либо уклониться от атаки. Если атака успешная, атакующий и его цель начинают Захват, который контролирует атакующий.

В Захвате, все получают следующее:

- Участники Захвата не могут совершать Реакции.
- Участники Захвата считаются вовлечёнными в ближний бой.
- Участники Захвата могут использовать только действия Захвата.
- Контроллер Захвата может его добровольно закончить как свободное действие во время своего хода.

•Другие атакующие получают +20 бонус к проверкам Рукопашной, когда атакуют цели, вовлеченные в Захват.

•Только два персонажа могут быть вовлеченными в один Захват, но от одного до двух других персонажей могут оказывать Помощь каждому участнику Захвата в определенных ситуациях.

Безоружный Бой

Не каждая битва в **Dark Heresy** требует цепных мечей и лазганов. Некоторые конфликты могут быть решены старомодным способом, с помощью кулаков или даже зубов. Безоружные атаки рассматриваются так же, как и любое другое оружие ближнего боя, и успешное попадание наносит 1к5-3+бС Ударного урона без Пробиваемости. Если нанесенный урон равен или больше чем бонус Выносливости цели, ей также наносят один уровень Усталости. Когда безоружный персонаж пробует ударить вооруженного врага (который несёт оружие ближнего боя или Пистолет), или Парировать атаку вооруженного врага, он получает -20 штраф к своим проверкам Навыка Рукопашной.

Чрезмерное употребление наркотиков и зависимость

Когда один и тот же препарат употребляется слишком часто, особенно в короткий промежуток времени, существует вероятность, что он не окажет никакого эффекта. Это отображает вырабатывающийся у аколита иммунитет. Если вы используете более одной дозы препарата в течение 24 часов, необходимо пройти Ординарную (+10) проверку Выносливости за каждое применение после первого, с накопительным штрафом в -10. В случае неудачи, препарат не оказывает эффекта, и не будет действовать в течение 24 часов.

Чрезмерное употребление наркотиков также может привести к зависимости. Каждый раз, когда воздействие препарата, обозначенного как вызывающий зависимость, сходит на нет, использующий его должен пройти Обыденную (+20) проверку Силы Воли с модификатором -5 за каждую дозу, принятую им за прошедшую неделю. Провал означает, что пользователь является зависимым и будет страдать от одного уровня усталости, если он не получит еще одну дозу в течение 12 часов (если эта доза приведет к проверке на чрезмерное употребление, описанной выше, он должен пройти проверку, чтобы преодолеть получение уровня усталости). Один раз в день персонаж (если пожелает) может побороть зависимость, пройдя Очень Тяжелые (-30) проверки Выносливости и Силы Воли.

Таблица 6-2: Психические Феномены	
к100	Эффект
01–03	Тёмное предвестие: От псайкера на короткий миг веет слабым ветерком, заставляющим его и всех вокруг чётко почувствовать, что где-то в галактике только что произошло несчастье.
04–05	Варп-эхо: В течение нескольких секунд, все звуки издают эхо, независимо от того, где происходит дело.
06–08	Нечестивая вонь: Воздух вокруг псайкера начинает источать странный и неприятный запах.
09–11	Искажение разума: Псайкер получает штраф -5 к проверкам Силы Воли до начала следующего хода, поскольку неосознанные фобии, страхи и подозрения накатывают на его разум волной эмоций.
12–14	Могильный холод: Температура резко падает и всё в радиусе 3к10 метров покрывает иней.
15–17	Неестественная аура: Все животные в радиусе 1к100 метров становятся напуганными и беспокойными. Персонажи, имеющие умение Психонаука, могут, используя его, обнаружить псайкера.
18–20	Червь памяти: Все люди на линии прямой видимости псайкера забывают что-то незначительное.
21–23	Гниение: В радиусе 5к10 метров портятся пища и напитки.
24–26	Призрачный ветер: Порывы ветра овеивают псайкера, сдувая и поднимая в воздух лёгкие предметы в радиусе 3к10 метров.
27–29	Вуаль тьмы: На краткий миг (до конца раунда) все в радиусе 3к10 метров погружается во внезапную и непроглядную ночь.
30–32	Искажение отражений: В радиусе 5к10 метров все зеркала и другие отражающие поверхности искажают изображение или подёргиваются рябью.
33–35	Утечка дыхания: Все персонажи в радиусе 3к10 метров (включая псайкера) сбивают дыхание и, в течение одного раунда, не могут совершать действия Бег и Натиск.
36–38	Демоническая маска: На краткий миг псайкер обретает демоническую внешность и получает черту Страх (1) до конца следующего хода. Также он получает 1 очко Порчи.
39–41	Увядание: Все растения в радиусе 3к10 метров от псайкера сохнут и погибают.
42–44	Спектральный шторм: Сильный ветер с воем рвется от псайкера во все стороны, заставляя всех в радиусе 4к10 метров пройти Лёгкую (+30) проверку Ловкости или Силы, чтобы устоять на ногах.
45–47	Кровавые слезы: Камни и дерево в радиусе 3к10 метров начинают источать кровь. Если рядом есть картины, пикты или статуи, изображающие людей, кровь начинает идти у них из глаз.
48–50	Протест земли: Земля внезапно вздрагивает, и все в радиусе 5к10 метров (включая псайкера), должны пройти Обычную (+10) проверку Ловкости, чтобы не упасть.
51–53	Пси-разряд: Статическое электричество наполняет воздух в радиусе 5к10 метров, окружая псайкера венцом неестественных молний и заставляя волосы встать дыбом. У всей незащищенной электроники происходит короткое замыкание. МИ может добавить дополнительные особенности, используя таблицу 5-4 «Эффекты ЭМИ» (стр. XXX), если хочет.
54–56	Призраки Варпа: В радиусе 3к10 метров от псайкера возникают парящие в воздухе и пронзительно вопящие призраки. Все в этом радиусе (исключая псайкера) должны пройти проверку против Страх (1)
57–59	Падение вверх: Все в радиусе 2к10 метров от псайкера (включая его самого) поднимаются на 1к10 метров вверх, так будто гравитация на краткий миг перестала существовать. После этого они падают на землю, получая урон в зависимости от расстояния, с которого падают.
60–62	Вой баньши: Пронзительный вопль разносится вокруг, разбивая стекло и заставляя каждое живое существо, услышавшее его (включая псайкера), пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или оглохнуть на 1к10 раундов.
63–65	Фурии: Псайкера терзают незримые ужасы. Он падает на землю, получая 1к5 Ударного урона (игнорирующего Броню, но не бонус Выносливости), и должен пройти проверку против Страх (2)
66–68	Тень Варпа: На долю секунды мир меняет свой облик, и все в радиусе 1к100 метров на краткий, но ужасающий миг заглядывают в Варп. Каждый персонаж в этом радиусе, включая псайкера, должен пройти Сложную (-10) проверку Силы Воли или получить 1к5 очков Порчи.
69–71	Техно презрение: Духи машин отвергают противоестественные пути. Все технологические устройства в радиусе 5к10 метров отказывают, а всё дистанционное оружие получает Клин (см. стр. XXX). Все персонажи в этом радиусе, имеющие кибернетические имплантаты (включая псайкера) должны пройти Обычную (+10) проверку Выносливости или 1к5 Резаного урона, игнорирующего Броню и бонус Выносливости.
72–74	Варп-безумие: Приступ убийственного безумия охватывает всех вокруг (кроме псайкера). Все в радиусе 2к10 метров должны пройти Сложную (-10) проверку Силы Воли или, в случае провала, получить 1к5 очков Порчи и впасть в Неистовство на 1 раунд (см. стр. XXX)
75+	Опасности Варпа: Сверхъестественные энергии Варпа необузданным вихрем прорываются в реальный мир. Сделайте бросок по таблице 6-3 «Опасности Варпа» (см. стр. XXX).

Таблица 6-3: Опасности Варпа

к100	Эффект
01–05	Бормотание: Псайкер кричит от боли, когда неконтролируемые энергии Варпа проносятся сквозь его незащищённый разум. Он должен пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли или получить Оглушение на 1к5 раундов.
06–09	Варп-ожог: Мощный всплеск энергии Варпа бьёт по разуму псайкера, ошеломляя его. Псайкер получает 2к5 единиц энергетического урона, игнорирующего броню и бонус Выносливости, а также Оглушается на 1к5 раундов.
10–13	Психическая ударная волна: Раскат энергии вгоняет псайкера в беспамятство на 1к5 раундов, а все, находящиеся на расстоянии 3к10 метров, должны пройти Ординарную (+10) проверку Силы Воли или получить Оглушение на 1 раунд.
14–18	Пси-взрыв: Энергетическим взрывом псайкера подбрасывает на 3к10 метров вверх и швыряет обратно (урон от падения рассчитывается как обычно, см. стр. XXX).
19–24	Духовное иссушение: Энергии Варпа проходят через тело псайкера, опалая саму его душу. Псайкер не может пользоваться любыми психосилами в течение часа и получает 2к5 очков Порчи.
25–30	Заключение: Силы Варпа заключают сознание псайкера в эфирной тюрьме. Псайкер падает на землю и считается Беспамятным. В начале каждого своего хода он обязан тратить Полное действие на Сложную (-10) проверку Силы Воли в попытке освободиться. В случае успеха его разум воссоединяется с телом, пострадавшим от этого жуткого опыта, но в остальном – невредимый.
31–38	Утечка времени: Время вокруг псайкера претерпевает искажение. Он исчезает из реальности и возвращается в то же место, где и был через 1к10 раундов (или минуту повествовательного времени). Он навсегда теряет одно очко Интеллекта и Выносливости, когда его тело и разум не желают принимать произошедшее. Кроме того, псайкер получает 1к5 очков Порчи.
39–46	Психическое зеркало: Сила псайкера оборачивается против него самого. Психосила срабатывает как обычно, но целью её становится сам псайкер. Если применяемая психосила имела благое воздействие, вместо него она наносит 1к10+5 единиц Энергетического урона, игнорирующего Броню. Урон приходится в тело псайкера.
47–55	Шепот Варпа: Голоса демонов шепчут ужасные секреты и шокирующую правду в радиусе 4к10 метров. Все персонажи в этой дистанции (включая псайкера) должны пройти Тяжёлую (-20) проверку Силы Воли или получить 1к5 очков Порчи и потерять столько же очков Силы Воли. Псайкер также дополнительно теряет 1к5+5 единиц Силы Воли, независимо от того, прошел он эту проверку или нет.
56–58	Обмен: Разум псайкера выдергивается из тела и вселяется в находящегося рядом человека или существо. Псайкер и случайно выбранное из находящихся рядом живых существ (исключая демонов, машины и другие бездушные создания) в радиусе 50 метров меняются разумами на 1к10 раундов. Каждое существо на время обмена сохраняет свои значения Навыка Рукопашной, Навыка Стрельбы, Интеллекта, Восприятия, Силы Воли и Общительность, но все прочие характеристики обеспечивает тело. Если одно из тел будет убито, эффект немедленно прекращается и обе сущности возвращаются в свои тела. Этот жуткий опыт отнимает у обоих по 1к5 очков Интеллекта. Если в указанной дистанции нет ни одного существа, с которым можно было бы обменяться разумами, псайкер впадает в кататонию на 1к5 раундов, пока его разум скитается по Варпу. Это путешествие в Эмпирее приносит ему 1к10 очков Порчи и отнимает 1к10 единиц Силы Воли и Интеллекта.
59–67	Тёмный призыв: Эмпирей разверзается, и в 3к10 метров перед псайкером появляется Чумоносец или любой другой младший демон (по решению МИ). Этот «визитёр» находится в реальном мире в течение количества раундов, равного 1к5 + бонус Выносливости псайкера. Ход псайкера на этом заканчивается и немедленно наступает ход демона. Демон ненавидит псайкера и одержим стремлением убить дурака, что вызвал его в реальный мир. Он не нападает на других людей, даже если эти люди будут атаковать его. Если демону удастся расправиться с псайкером, он возвращается в Варп, удовлетворенный убийством.
68–72	Разрыв завесы: Видения Варпа и хохочущих демонов становятся видимы глазам смертных,

	проявляясь прямо в дрожащем воздухе. Все разумные существа в радиусе 1к100 метров должны пройти проверку против Страх (2). Псайкер должен пройти проверку против Страх (4). Этот эффект длится 1к5 раундов.
73–78	Кровавый дождь: Разверзается психический шторм, накрывающий область в 5к10 метров. Все персонажи, попавшие в него (включая псайкера) должны пройти Серьёзную (+0) проверку Силы или упасть на землю. Вдобавок к кровавому ливню и вопящим вихрям ветра, каждое проявление психосил в этой области в течении 1к5 раундов автоматически вызывает ещё одну Опасность Варпа, в дополнение к тем Психическим Феноменам, что псайкер может вызвать в обычном порядке. Кроме того, псайкер получает 1к5+1 очков Порчи.
79–82	Катаклизм: Псайкер черпает слишком много силы, с которой не в силах справиться – и эта сила извергается в виде многочисленных молний энергии Варпа. Каждый персонаж в радиусе 1к10 метров (включая псайкера) получает 1к10 единиц Энергетического урона с Пробиваемостью 5. Псайкер не может Уклониться от этой атаки или избежать её за счет силового поля (см. стр. XXX). Кроме того, вся одежда, броня и снаряжение псайкера сгорают, а сам он, голый и дымящийся, остается лежать на земле и не может применять свои психосилы в течении 1к5 часов.
83–86	Массовое вторжение: Жаждающие душ Фурии Хаоса (страница XXX) прорываются из Варпа. Каждый персонаж в радиусе 1к100 метров от псайкера должен пройти Тяжелую (-20) проверку Силы Воли , или получить 1к10 очков Порчи и Безумия, а также потерять 1к10 единиц Силы Воли. Те, кто проходят проверку, физически атакованы Фуриями, которые пропадают через 1к5 раундов
87–90	Сотрясение реальности: Реальность вздрагивает, и в радиусе 3к10 метров от псайкера твердые предметы начинают гнить, загораться и застывать, а все существа получают 2к10 единиц Резаного урона, игнорирующего Броню. Этого урона нельзя избежать Уклонением. Защищенные объекты, демоны и неприкасаемые получают лишь половину урона.
91–99	Высшее вторжение: Могущественная и ужасная варп-сущность обращает свое внимание на псайкера. Псайкер должен пройти Тяжелую (-20) Встречную проверку Силы Воли против Путрицифкса, Герольда Нургла (см. стр. XXX, или любого другого могущественного демона по решению МИ). Если демон побеждает, он захватывает контроль над телом псайкера на один час за каждую степень успеха Встречной проверки. Псайкер получает по 2к10 очков Порчи и Безумия. Если псайкер умрет, будучи одержимым, демон появится в материальном мире на все оставшееся время действия этого эффекта. Если псайкер выиграет Встречную проверку, он просто потеряет 2к10 единиц Выносливости и вынужден будет добавлять +10 ко всем броскам на Психический Феномены и Опасности Варпа, поскольку его осквернённое тело теперь становится каналом для энергий Эмпирея.
100+	Аннигиляция: Вопящее пламя мгновенно испепеляет псайкера, обращая его в пепел и затягивая в Варп. Псайкер мгновенно погибает и не может сжечь очко Судьбы для того, чтобы предотвратить эту смерть. Кроме того, существует вероятность того, что произойдёт вторжение демона – его тип определяет МИ, но чем могущественнее был псайкер, тем могущественнее будет демон. Шанс его появления равен Силе Воли погибшего псайкера – бросьте к100, и если результат меньше Силы Воли псайкера, демон появляется.

Применение психосил

Каждый раз, желая использовать одну из своих психосил, псайкер должен решить, сколько силы он хочет вложить в неё. Затем он должен сделать проверку Фокусировки Силы (как правило – но не всегда – это проверка Силы Воли, модифицированная сложностью психосилы и используемым пси-рейтингом), чтобы определить, удалось проявить её или нет. Если псайкеру сопутствовал успех, психосила срабатывает и оказывает свой эффект.

Проявление психосил может иметь различные последствия – в зависимости от того, сколько энергии псайкер использовал и как её применял. Пошаговый порядок применения пси-способностей смотрите ниже:

Шаг 1. Определение психической силы: псайкер решает, какой пси-рейтинг он будет использовать для проявления силы. От использованного пси-рейтинга будет зависеть конечный эффект.

Шаг 2. Совершение проверки Фокусировки Силы: псайкер делает проверку, чтобы определить, были ли успешны его усилия. В большинстве случаев, это будет проверка Силы Воли, сложность которой зависит от конкретной психосилы и используемого пси-рейтинга. Иногда это будет Встречной проверкой (см. стр. XXX, второй стороной выступает тот, на кого применяется психосила).

Шаг 3. Определение результатов: в зависимости от использованного пси-рейтинга, психосила может

иметь различные эффекты, такие как увеличение дистанции применения, зоны поражения или урона. В зависимости от факторов, описанных выше, псайкер может нечаянно вызвать Психический Феномен или даже ужасную Опасность Варпа.

Шаг 1. Определение психической силы

Каждый раз, когда псайкер применяет свои силы, он черпает энергию Варпа, дабы с её помощью воздействовать на материальный мир. Открытие подобного канала всегда очень опасно – псайкер может спровоцировать возмущения в Имматериуме, что окажут неприятные побочные эффекты. В самых экстремальных случаях эти возмущения могут открыть не-контролируемый разлом между реальностью и Варпом – как правило, с фатальными последствиями для всех вокруг.

Используя меньшее количество своей силы, псайкер уменьшает и вероятность вызвать Психический Феномен или Опасность Варпа (см. стр. XXX). Применяя психосилу, псайкер заявляет, какой фактический пси-рейтинг он использует для её проявления. Фактический пси-рейтинг может быть равен базовому пси-рейтингу псайкера или быть ниже его. Значение пси-рейтинга не должно быть ниже 1.

Псайкер получает бонус +10 к своей проверке Фокусировки Силы за каждую единицу, на которую фактический пси-рейтинг ниже его базового. Кроме того, конечный эффект психосилы рассчитывается исходя именно из фактического пси-рейтинга (см. Шаг 3).

Усилие

Однако псайкер может поступить и наоборот – специально погрузиться в глубины Варпа, чтобы его силы вышли за обычные пределы его возможностей. Конечно, при этом псайкер всегда рискует спровоцировать неприятные Психические Феномены или даже ненамеренно призвать «гостей» с той стороны.

При определении используемого пси-рейтинга, псайкер может совершить Усилие. При этом его фактический пси-рейтинг для этой психической силы увеличивается на 2, по сравнению с базовым. Некоторые виды псайкеров способны и на большее (см. таблицу 6-1: «Психическая Сила», стр. XXX). Подобные практики очень опасны, ведь псайкер высвобождает такие энергии Варпа, что уже не может полноценно их контролировать. Психосила, для проявления которой применялось Усилие, вызывает Психический Феномен в том случае, если при любом броске на Фокусировки Силы не выпадет дубль, вместо обычных условий.

Кроме того, псайкер получает штраф -10 к проверке Фокусировки Силы за каждую единицу, на которую его фактический пси-рейтинг превышает базовый.

Шаг 2. Совершение проверки Фокусировки Силы

Для сотворения психосилы требуется совершить действие Фокусировка Силы (см. стр. XXX), сделав соответствующий бросок, который определит успешность проявления силы и сопутствующие эффекты. Эта проверка может занимать Полное действие, Полудействие, Свободное действия или Реакцию. Обычно (но не всегда), это будет проверка Силы Воли, со сложностью модифицированной фактическим пси-рейтингом и конкретной психосилой.

Применяемая психосила определяет то, с какой характеристикой или умением будет связана проверка Фокусировки Силы. Кроме того, как было уже упомянуто, псайкер получает бонус +10 к этому тесту за каждую единицу, на которую его фактический пси-рейтинг ниже базового или штраф -10 за каждую единицу, на которую его фактический пси-рейтинг превышает базовый. Кроме того, МИ может добавить любые модификаторы, кажушиеся ему уместными. Часто количество степеней успеха или провала проверки Фокусировки Силы важно для определения её конечного эффекта – подробности вы найдете в описании каждой конкретной психосилы.

Успешно пройденная проверка Фокусировки Силы означает, что псайкеру сопутствовал успех – психосила проявляется и оказывает все свои эффекты, указанные в её описании. Однако если при этой проверке псайкер выбросил дубль (то есть две десятки или две единицы, в общем, одинаковые числа на обеих костях) – происходит Психический Феномен (см. стр. XXX). Это происходит и в том случае, если проверку был провален. Если псайкер для проявления этой психосилы, применял Усилие, то Психический Феномен происходит в том случае, если на костях НЕ выпадет дубль. В любом случае, определить Психический Феномен (броском по соответствующей таблице) необходимо до того как в силу вступят эффекты психосилы (некоторые феномены изменяют своё действие, если психосила была проявлена нормально – их эффекты тоже должны быть приняты в первую очередь).

Встречные проверки Фокусировки Силы

Некоторые психосилы требуют Встречной проверки Фокусировки Силы. В таком случае, первой «состязающейся» стороной становится псайкер, совершающий проверку Фокусировки Силы, второй – цель его психосилы, совершающая проверку, указанную в описании психосилы (как правило,

это Сила Воли). Чтобы психосила сработала, псайкер должен успешно пройти проверку, набрав большее степеней успеха чем его соперник. При Встречной проверке псайкер, как и при обычном, может изменять свой пси-рейтинг и вызывает Психические Феномены по обычным правилам. Помните, что вызвать Психический Феномен может только псайкер.

Соппротивление вражеским психосилам

Псайкеры, атакованные врагом при помощи психосил, могут защищаться от таковых лучше, чем обычные люди, используя силы Варпа для того, чтобы дать отпор противнику. Если псайкер вынужден сделать Встречную проверку Фокусировки Силы для того, чтобы сопротивляться психической атаке, он может добавить свой удвоенный пси-рейтинг к результату Встречной проверки Силы Воли, совершаемой для сопротивления вражескому воздействию. Псайкер может применять Усилие для того, чтобы увеличить свой пси-рейтинг и получить большой бонус к проверке Силы Воли. Помните, что эта проверка может вызвать Психический Феномен, поскольку её совершает псайкер.

Шаг 3. Определение результатов

Успешное применение психосилы вызывает эффекты, указанные в её описании. В этот же момент делается бросок на Психический Феномен, если он был вызван.

Таблица 6-1: Психическая Сила			
Класс псайкера	Нормальная сила (базовый пси-рейтинг или ниже)	Усилие (пси-рейтинг +2/+3/+4)	Поддержание психосил
Связанные: санкционированные псайкеры, астропаты, колдуны, библиарии, космодесантники Хаоса и псайкеры ксеносов	Если псайкер выбрасывает дубль на проверке Фокусировки Силы, он вызывает Психический Феномен и должен бросать по таблице 6-2: «Психические Феномены».	Может добавить до +2 к своему пси-рейтингу. Если псайкер выбрасывает что-то кроме дубля на проверке Фокусировки Силы, он вызывает Психический Феномен и должен бросать по таблице 6-2: «Психические Феномены».	+10 ко всем броскам по таблице 6-2: «Психические феномены», пси-рейтинг уменьшается на 1 за каждую поддерживаемую психо-силу.
Несвязанные: чудилы, не-санкционированные псайкеры и смертные колдуны	Если псайкер выбрасывает дубль на проверке Фокусировки Силы, он вызывает Психический Феномен и должен бросать по таблице 6-2: «Психические Феномены», добавляя +10 к результату.	Может добавить до +4 к своему пси-рейтингу. Псайкер всегда должен бросать по таблице 6-2: «Психические Феномены», добавляя +5 за каждый +1 к пси-рейтингу, до максимума в +20.	+10 ко всем броскам по таблице 6-2: «Психические феномены», пси-рейтинг уменьшается на 1 за каждую поддерживаемую психо-силу.
Демонические: демоны, демонхосты и демонпринцы	Если псайкер выбрасывает дубль на проверке Фокусировки Силы, он вызывает Психический Феномен и должен бросать по таблице 6-2: «Психические Феномены». Опасности Варпа не действуют на псайкера, но, если происходят, действуют на всех остальных.	Может добавить до +3 к своему пси-рейтингу. Псайкер всегда должен бросать по таблице 6-2: «Психические Феномены», добавляя +10 за каждый +1 к пси-рейтингу, до максимума в +30. Опасности Варпа не действуют на псайкера, но, если происходят, действуют на всех остальных.	+10 ко всем броскам по таблице 6-2: «Психические Феномены», пси-рейтинг уменьшается на 1 за каждую поддерживаемую психосилу. Опасности Варпа не действуют на псайкера, но, если происходят, действуют на всех остальных.

Дистанция и линия прямой видимости

Психосила, применяемая к конкретному объекту (или человеку) для возможности её применения, требует того, чтобы этот объект или человек находился на линии прямой видимости псайкера, если в описании психосилы не указано обратного. Цель также должна находиться в дистанции действия психосилы – однако модификаторы за дистанцию (например, за Ближнюю дистанцию или Стрельбу в Упор) не применяются.

Накопительные эффекты

Модификаторы, увеличения характеристик и другие преимущества, даруемые психосилами, не складываются между собой – всегда применяется только наилучший из результатов. Однако, преимущества, получаемые от психосил, складываются с непсихическими преимуществами от специальной экипировки и условий среды.

Обнаружение психосил

Псайкеры чрезвычайно чувствительны к Варпу – в том числе, они могут ощущать возмущения

Имматериума, вызванные другими псайкерами. Когда неподалеку от псайкера применяются психосилы, он может сделать проверку Психонауки, чтобы попробовать определить источник (о применении умения Психонаука см. стр. XXX). Прочие тоже могут попытаться сделать это, но, не имея способностей, псайкера, они могут почти не надеяться на успех.

Психические феномены

Каждый раз, когда псайкер погружается в Варп, существует вероятность того, что он вызовет истечение энергии Эмира в наш мир. Эти проявления могут проявляться по-разному для разных псайкеров, но, как правило, они совершенно непредсказуемы, как сам Варп. Среди таких феноменов – резкое падение температуры, призрачные голоса, странное чувство беспокойства или быстрое усыхание и увядание растений вокруг псайкера. В редких случаях может произойти даже полномасштабный прорыв Варпа в реальный мир.

Точный эффект зависит от природы псайкера: санкционированные псайкеры Империи, библиарии Адептус Астартес и даже колдуны Космодесанта Хаоса черпают из Варпа меньшее количество энергий, и их действия реже вызывают психические феномены. Несанкционированные псайкеры и чудилы могут погружаться в Варп глубже, но и рискуют они куда сильнее. Те псайкеры, которых нельзя отнести к простым смертным (как правило, это существа с чертой Демонический) почти не страдают от возмущений Варпа. Правила на вызов Психических феноменов разными типами псайкеров изложены в таблице 6-1: Психическая сила.

Если псайкер выбрасывает при проверке Фокусировки Силы дубль (или НЕ дубль, если он пользовался Усилием), происходит Психический Феномен. Псайкер должен бросить кости по Таблице 6-2: Психические феномены (стр. XXX). Высокий результат броска, как правило, означает то, что псайкер должен бросать по Таблице 6-3: Опасности Варпа (стр. XXX). Некоторые психосилы (это указано в их описании) могут вызвать и иные эффекты.

Поддержание психосил

Некоторые психосилы могут действовать длительное время – это указано в описании. Псайкер может поддерживать действие одной психосилы, не прикладывая больших усилий и не делая дополнительных проверок Фокусировки Силы. Поддержание нескольких психосил распыляет внимание псайкера – поэтому оно требует высокой концентрации и отнимает много сил.

Каждая психосила затрачивает на своё поддержание столько времени, сколько указано в её описании, в графе «Поддержание». Например «Поддержание: Полудействие» означает, что на поддержание этой силы псайкер должен тратить по Полудействию каждый ход после успешного сотворения силы. Если псайкер прекратит поддержание психосилы, она перестанет оказывать свой эффект к концу хода псайкера.

Поддержание нескольких психосил намного сложнее. Псайкер тратит для поддержания нескольких психосил столько времени, сколько требует для поддержания самая «требовательная» психосила. Кроме того, на время поддержания нескольких психосил, пси-рейтинг псайкера падает на столько единиц, сколько психосил он поддерживает. Вдобавок, то большое количество энергии Варпа, что псайкер затрачивает для поддержания психосил, крайне нестабильно и может вырваться из-под контроля при малейшем ослаблении концентрации. Если псайкер, поддерживающий несколько психосил, вызывает Психический Феномен, он должен прибавить к результату броска по Таблице 6-1: Психические Феномены +10 за каждую поддерживаемую психосилу после первой.

Персонажи игроков и особо важные НИП могут (по решению МИ) попробовать воспротивиться направленной на них поддерживаемой психосиле. Один раз за период, продолжительность которого устанавливает МИ, они могут предпринять Встречную проверку. Преуспев в ней, они выходят из-под действия психосилы.

Пси-рейтинг и психические силы

Под базовым пси-рейтингом понимается имеющийся у псайкера рейтинг, тот который он имеет изначально или получил за очки опыта. Под фактическим пси-рейтингом понимается тот пси-рейтинг, что применяется (используется) псайкером для сотворения конкретной психосилы (он может отличаться от базового – например, за счет Усилия). Все упоминания о пси-рейтинге в описании психосил (например, при расчете урона или дистанции) относятся к фактическим пси-рейтингу (если не указано обратное). Таким образом, психосила, примененная с Усилием оказывает больший эффект, чем та, для сотворения которой использовался базовый пси-рейтинг.

Психические разряды

Часть психосил, при их сотворении, создает взрыв энергии или энергетический разряд. Расчет урона, наносимого этими психосилами, не сильно отличается от расчета урона от обычного оружия. Все эти психосилы действуют по одной схеме. Псайкер указывает одну цель, находящуюся в

дистанции действия силы и на линии его прямой видимости. Попадание в цель засчитывается, если псайкер успешно прошел проверку Фокусировки Силы. Для определения зоны попадания проверка Фокусировки Силы считается обычной проверкой атаки (см. стр. XXX).

Психосилы могут принадлежать к одному из четырех подвидов. Психический разряд, Психический шквал, Психический шторм и Психический взрыв.

Психический разряд

Психический разряд эквивалентен одиночному выстрелу. Попадание засчитывается только одной цели, которая может сделать проверку Уклонения, чтобы избежать этого попадания.

Психический шквал

Психический шквал – это целый поток разрядов энергии, эквивалентный стрельбе Короткой очередью. При успешной проверке Фокусировки Силы, псайкер поражает врагов одним Психическим разрядом за первую ступень успеха и одним дополнительным Психическим разрядом за каждые две дополнительные ступени успеха. Общее количество попаданий не может превышать фактический пси-рейтинг псайкера. Первое попадание Психического шквала приходится в заранее указанную псайкером цель, а остальные – либо в эту же цель, либо в любого другого врага, стоящего не более чем в двух метрах от первоначальной цели и находящегося в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Цели могут уклоняться от попаданий по правилам Уклонения от Огня Короткой очередью.

Психический шторм

Психический шторм состоит из множества разрядов энергии, эквивалентных стрельбе Длинной очередью. При успешной проверке Фокусировки Силы, псайкер поражает врагов количеством Психических разрядов, равном количеству степеней успеха проверки Фокусировки Силы. Общее количество попаданий не может превышать фактический пси-рейтинг псайкера.

Первое попадание Психического шквала попадает в заранее указанную псайкером цель, а остальные – либо в эту же цель либо в любого другого врага, стоящего не более чем в двух метрах от первоначальной цели и находящегося в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Цели могут уклоняться от попаданий по правилам Уклонения от Огня Длинной очередью.

Психический взрыв

Психический взрыв накрывает собой целую область, задевая всех, находящихся в ней. Псайкер должен указать одну точку в пределах дистанции применения силы и на линии его прямой видимости. При успешной проверке Фокусировки Силы, все цели в радиусе Психического взрыва от этой точки получают попадание. Цели могут уклоняться от попаданий по правилам Уклонения от Атак по площади.

Состояния и особый урон

Обычным травмам не сравниться с настоящими формами телесного увечья, которые испытали те, кто сражается за сохранение Человечества на покрытых шрамами полях битвы или в тёмных уголках галактики. Аколиты могут оказаться объаты пламенем, страдающими от ужасных кровоточащих ран, поломанных костей или навечно утратившими конечность. Всё это, и даже больше, считается состояниями и особыми повреждениями.

Ампутированные конечности

Когда персонаж теряет конечность (кроме головы, так как обычно это означает мгновенную смерть), он также страдает от Потери Крови. Если он переживёт такой опыт, то или сам персонаж, или какой-либо другой должен залечить ему культю. Это не требует проверки, но персонаж, исполняющий такое действие, должен иметь тренировку в умении Медика. Если проверка пройдена, рана залечивается удачно, и он вне опасности. Однако, если персонаж не получил лечение, брось 1к10: при результате 8 или меньше, он будет умирать ужасной смертью от инфекции следующие 1к10 дней. После потери конечности, персонаж не устраняет урон через природное исцеление на протяжении 1к10+2 дней.

Утрата кисти

Персонаж получает -20 штраф на все проверки умений и характеристик, базированных на использовании двух рук, и он не может носить двуручное оружие. Он может, однако, приторочить щит к травмированной руке, для обеспечения ей хоть какого-то использования в сражении.

Утрата руки

Всё как при утрате кисти, однако, персонаж не может приторочить щит к руке из-за того, что её попросту нет. Пока он не приобретёт бионическую замену, его возможность служить Императору здорово уменьшена.

Утрата глаза

Утрата одного глаза навсегда уменьшает Навык Стрельбы персонажа на 10. В дополнение, он получает -20 штраф ко всем проверкам умений и характеристик, которые базируются на зрении. Если персонаж будет неудачлив утратить два глаза, он становится Слепым.

Утрата ступни

Движение персонажа навсегда уменьшается наполовину (округляется вверх), и он получает -20 штраф ко всем проверкам для действия Движения, так же как и умений, базирующихся на подвижности, таких как Скрытность.

Утрата ноги

Тоже, что и утрата ступни, но персонаж не может использовать умение Уклонение. Потеря двух ног означает, что персонаж не может ходить, пока ему не установят кибернетические заменители.

Ослепление

Ослеplённый персонаж автоматически проваливает всё проверки, основанные на зрении, и автоматически проваливает всё проверки Навыка Стрельбы. Он также получает -30 штраф к проверкам Навыка Рукопашной и большинству других проверок, которые обычно имеют выгоду от зрения. К счастью, бионические глаза являются относительно обычным явлением кибернетической замены в Империи.

Потеря Крови

Потеря Крови—это состояние, которое может быть результатом Критического Урона. Персонаж с таким эффектом в начале своего хода получает 1 уровень Усталости. Он (или другой персонаж, который может достать до него) один раз за раунд как свободное действие может сделать Сложную (-10) проверку Медики для снятия этого состояния. МИ может модифицировать проверку при необходимости, если персонаж выполняет активные действия или атакован, или когда персонаж не находится в активном бою, но исполняет много действий. Имей ввиду, что множественные состояния Потери Крови не складываются.

Глухота

Персонаж вообще не может слышать, или его слух недостаточно точен для общения с окружающими. Пока он не восстановится или пока урон не устранят, он автоматически проваливает любую проверку умения или характеристики, базирующейся на слухе. В дополнение к проблеме с общением с другими дружественными аколитами, МИ может решить, как глухота персонажа влияет на саму игру.

Падение

Аколиты могут упасть через ряд причин, но результаты этого обычно те же. Когда персонаж падает с опасной высоты (как определено МИ), он получает урон при падении. Упавший персонаж

получает 1к10 очков ударного урона, плюс 1 дополнительное очко урона за каждый метр падения, в случайно определённую зону. Урон от падения игнорируют броню (но не Выносливость). МИ может регулировать урон в зависимости от поверхности, аномальных состояний гравитации и других факторов.

Огонь

Персонаж может быть объят пламенем через множество причин (и ни одна из них не является приятной). В-первых, оружие с качеством Зажигательное и Критические эффекты энергией могут объять персонажа пламенем. Также, персонаж может загореться от окружающего его огня; в таком случае, на начале каждого раунда после первого, в котором персонаж подвергся одному и тому же источнику огня, он должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе он загорается.

Когда персонаж загорелся, он получает 1к10 очков энергетического урона (игнорирующего броню) и получает 1 уровень Усталости каждый раунд, пока огонь не погашен. Если зона попадания не определена, то огонь применяется к корпусу. Когда персонаж в огне, то должен делать Серьёзную (+0) проверку Силы Воли на начале каждого хода, чтобы иметь возможность исполнять действия нормально; в противном случае, он может только биться в агонии и кричать, что считается полным действием. Персонаж в огне может попытаться погасить огонь Падением и делая Тяжёлую (-20) проверку Ловкости как полное действие. МИ может сделать такую проверку сложнее либо легче в зависимости от окружающих обстоятельств и от того, может ли пылающий персонаж получить какую-либо помощь от ближайших союзников.

Оглушение

В дополнение к урону и Усталости, персонаж также может быть Оглушен из-за некоторых атак или эффектов. Проверки Навыков Рукопашной и Стрельбы при попадании в Оглушенного персонажа получают +20 бонус. Оглушенные персонажи не могут исполнять действий или Реакций типа Избегание, но не являются Беспомощной или Застигнутой Врасплох целью.

Удушье

Есть много способов задохнуться, включая утопление, вдыхание дыма и воздействие некоторых токсинов. Степень удушья зависит от уровня активности персонажа. Если персонаж активно старается сберечь кислород, он может задержать дыхание на количество минут, равное его бонусу Выносливости. Если вместо этого персонаж вовлечён в напряжённую деятельность (сражение, плавание и т.д.), он может задержать дыхание на количество раундов, равное его удвоенному бонусу Выносливости. Когда задерживается дыхание, персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости каждую минуту (если сохраняет кислород) или каждый раунд (если вовлечён в напряжённую деятельность). Если он провалил ее, он получает один уровень Усталости (смотри страницу XXX). Если персонаж не получил свежую порцию кислорода до конца выделенного времени, он автоматически впадает в Беспамятство не смотря на уровни Усталости. Если персонаж в Беспамятстве и лишен свежего кислорода, он умирает через количество раундов, равное его бонусу Выносливости.

Беспамятство

Обычно персонажи впадают в Беспамятство на временной основе, это состояние является типичным результатом чрезмерных уровней Усталости или Критического Урона. Длительность Беспамятства обычно указана в описании эффекта, которые привел к нему, но если не указано другого Беспамятство длится 10 минут. Персонаж в Беспамятстве ничего не знает о своем окружении и не может совершать действий. Он также является Беспомощной целью (смотри страницу XXX). Если персонаж впадает в Беспамятство из-за чрезмерной Усталости, он оправляется от некоторой доли Усталости когда очнётся (в соответствии с правилами на странице XXX).

Бесполезные Конечности

Так как человеческая форма имеет много уязвимостей, человеческие конечности часто могут быть порезаны, разбиты и раздроблены перед тем, как быть утраченными окончательно. Когда конечность Бесполезна, ее владелец страдает ото всех штрафов, связанных с утратой этой конечности (смотри состояния Утрата кисти, Утрата руки, Утрата глаза, Утрата ступни и Утрата ноги начиная со страницы XXX). Однако конечность не совсем оторвана, потому ее владелец не страдает от Потери Крови и других эффектов, что сопровождают Ампутированные Конечности (как описано на странице XXX).

Вакуум

Нету ничего приятного в том, чтобы оказаться в вакууме. Есть два основных способа, при которых такое неудачное событие может произойти:

- Персонаж может внезапно сунуться в безвоздушное, негерметизированное окружение (будучи

неожиданно выброшенным из воздушного шлюза);

- Персонаж может медленно находиться под таким эффектом (будучи на повреждённом пустотном корабле, в то время как атмосфера выброшена в космос);

Персонаж в вакууме может выживать без урона количество раундов, равное его бонусу Выносливости. После этого, в конце каждого раунда, он получает 1к10 очков взрывного урона (игнорирующего броню и бонус Выносливости). Так как вакуум по определению безвоздушен, персонаж в вакууме также начинает страдать от эффектов Удушья пока он не получит источник воздуха. Если персонаж в вакууме космоса, в конце каждого раунда он должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получает 1к10 очков энергетического урона при экстремальном холоде (игнорируя бонус брони и Выносливости). Если персонаж умер в космосе, через пять ходов его тело замерзает. Если замерзшее тело получает любой урон, оно разбивается на тысячу кроваво-красных ледяных осколков. Если персонаж попадает в постепенно ухудшающуюся атмосферу, он может выживать без урона количество раундов, равное двойному бонусу его Выносливости. В конце этого времени, он начинает чувствовать Удушье и разгерметизацию (как детализировано выше). Однако, урон при декомпрессии 1к5 вместо 1к10.

Лечение

Персонаж неизбежно получает урон в битвах во имя Императора. Когда персонаж накапливает урон, он проходит через три разных состояния: Легко Ранен, Тяжело Ранен и Критически Ранен.

Лёгкое Ранение

Персонаж считается Легко Раненым, если он получил урон, равный или меньше чем двойной бонус его Выносливости. Легко Раненый персонаж удаляет 1 очко урона за день с помощью естественного исцеления. Если Легко Раненый персонаж посвятит целый день отдыху в кровати, он удалит урон в количестве, равный его бонусу Выносливости. Когда он удалит весь урон, персонаж больше не будет Легко Раненым.

Тяжелое Ранение

Персонаж Тяжело Ранен, когда он получил больше урона, чем его двойной бонус Выносливости. Тяжело Раненый персонаж не удаляет урон, разве что он полностью не посвятит себя восстановлению (например, когда он получает длительное лечение с помощью умения Медика, как на странице XXX). Если он так делает, персонаж удаляет 1 очко урона в конце каждого 24-часового периода. Когда урон Тяжело Раненого персонажа равен или меньше его двойного бонуса Выносливости, вместо этого он становится Легко Раненым.

Критические Ранения

Персонаж Критически Ранен, когда он получил урон, превышающий его раны. Критически Раненый персонаж не удаляет урон, разве что он полностью не посвятит себя восстановлению (например, когда он получает длительное лечение с помощью умения Медика, как на странице XXX). Если он так делает, то персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости в конце каждого 24-часового периода. Если он преуспел, то удаляет 1 очко Критического Урона. Когда весь Критический Урон удалён, персонаж становится Тяжело Раненым.

Медицинская Помощь

Медицинская помощь варьируется от применения лечебных наркотиков до успешной проверки Медики. Медицинская помощь может предоставить немедленное выздоровление или же ускорить процесс естественного исцеления. Для дополнительной информации, смотри проверку умения Медики на странице XXX. Медицинская помощь может также позволяться МИ между игровыми сессиями, и не обязана быть связанной с проверкой Медики или другими умениями, которые персонажи могут иметь. Это правило устанавливается МИ, и обычно медпомощь включается в отрывок повествовательного времени, а также, это делается для ускорения игры. МИ должен избегать ситуаций, когда в отряде имеются Тяжело или Критически Раненые персонажи, которые не могут дальше принимать участие в игре.

Кибернетические и Бионические Заменители

Есть возможность – и это зачастую хорошая идея – восстановить утраченные конечности бионическими заменителями. В сущности, иногда аколиты могут предпочитать отсечь здоровую руку для получения преимуществ от кибернетической замены во имя лучшего прославления Омниссии. Смотри Главу V: Арсенал, чтобы увидеть, как кибернетические и бионические заменители работают, а также способы их получения.

Особые качества оружия

Бритвенно-острое

Некоторые виды оружия или типы боеприпасов режут прямо через броню, если попасть в нужное место. Если владелец оружия набрал три или более степени успеха при атаке им, то значение пробиваемости удваивается для всех попаданий этой атаки.

Взрыв (X)

При атаке этим оружием взрыв швыряет обломки и шрапнель во всех направлениях. При поражении из взрывного оружия, все, находящиеся в радиусе взрыва (указанном в скобках) также считаются пораженными. Кидайте урон один раз для всех, кто поражен взрывом. Взрывное оружие так же бьет разлетом, когда использующий его провалил проверку Навыка Стрельбы (см. стр. XXX).

Галлюциногенное (X)

В то время, как большая часть оружия вредит телу, то, что с этим качеством, наносит вред разуму экзотическими химическими веществами и нейротоксическими препаратами. Когда живое существо поражено оружием с качеством «галлюциногенное», оно должно пройти проверку Выносливости со штрафом, равным десятикратному числу в скобках (X) или временно страдает от галлюцинаций и кидает к10 по таблице 5-3: Эффекты Галлюциногена. Респираторы и герметичная броня дают бонус +20 к этой проверке. Эффекты длятся раунд, плюс дополнительный раунд за каждую степень провала.

Таблица 5-3: Эффекты Галлюциногена

K10	Эффект
1	Жукижукижукижуки! Персонаж падает на пол, вертясь и крича, в попытках стряхнуть воображаемых насекомых, пожирающих его плоть и кожу. Персонаж считается оглушенным и лежащим.
2	Мои руки...! Персонаж убежден, что его руки превратились в желеобразные щупальца, или, возможно, плоть начала облезать с костей кровавой массой. Вне зависимости от подробностей, персонаж бросает все, что держал в руках и проводит все время галлюцинации уставившись на свои руки и крича. Персонаж считается Оглушенным.
3	Они появляются из стен! Персонаж видит отвратительных чужих, лезущих сквозь стены/потолок/пол/кусты и открывает огонь. Персонаж должен обстреливать случайные объекты местности в зоне видимости каждый раунд. Любое существо, попавшее на линию огня подвергается атаке обычным образом. Каждый раунд выбирайте новую цель случайно (используйте Диаграмму Направлений на странице XXX), «7» означает, что персонаж стреляет в землю, а «10» — что он бешено палит в воздух.
4	Меня никто не видит! Персонаж убежден, что он невидим и начинает бесцельно бродить, корча рожи окружающим. Он ходит вразвалочку в случайном направлении (см. Диаграмму Направлений) каждый раунд, используя полное действие для движения. Персонаж сохраняет свои реакции.
5	Я могу летать! Небо кажется таким большим и манящим, персонаж начинает махать руками, подражая птеро-белке. Он не может ничего делать кроме как подпрыгивать стоя на одном месте, но, случись ему оказаться на возвышенности, может броситься в случайном направлении и испытать на себе обычные для падения последствия — скорее всего, ужасные травмы или смерть.
6	Они все хотят меня убить... Персонаж одержим паранойей, подозревая даже своих товарищей в намерениях убить его. В свой ход, персонаж должен двигаться в укрытие, уходя из поля зрения всех остальных персонажей. Он прячется до окончания эффекта.
7	Мама, они достали меня... Персонаж верит, что галлюциногенный газ токсичен и обрушивается на пол замертво. Персонаж считается беспомощным. Любой другой персонаж, видевший эту «смерть», должен пройти Серьезную (+0) проверку Интеллекта или поверить, что тот в самом деле умер.
8	Я вас всех завалю! Персонажа переполняет пылающая ярость и жажда насилия. Персонаж впадает в неистовство на время действия эффекта (см. страницу XXX) и атакует ближайшего оппонента.
9	Я еще маленький! Персонаж уверен, что съёжился, стал в 2 раза меньше обычного, а всё вокруг него большое и пугающее. Все прочие персонажи получают черту Страх (3) против него.
10	Черви! Персонаж отчаянно пытается избавиться от воображаемого червя с огромными клыками обвивающего его ногу и медленно ползущего вверх. Если в руках есть оружие, персонаж стреляет в себя из него, если нет — бьет себя по ноге любым рукопашным оружием, находящимся в руках. Если в руках не оказывается оружия, он выхватывает любое случайное оружие из своего снаряжения и атакует себя им. Случайным образом определите ногу, скованную предполагаемым червем. Эта атака автоматически получает одно попадание с 1к5 степенями успеха и наносит обычный урон.

Гибкое

Некоторое оружие сделано из соединенных кусков метала, веревки или других нежестких материалов, не дающих парировать. Оружие такого типа не может быть Парировано, несмотря на то, что им самим парировать можно.

Гравитонное

Гравитонное оружие искажает локальное гравитационное поле цели, превращая защищавшую броню в сокрушающую силу. Когда оружие с качеством «Гравитонное» попадает в цель, то наносит дополнительный урон, равный количеству ОБ цели в зоне удара. Если цель — транспорт или укрытие, то вместо этого наносится урон, равный ОБ стороны, пораженной атакой. Транспорт, получивший критический урон от гравитонного оружия, всегда кидает по таблице Критических повреждений Ходовой части независимо от места фактического попадания.

Громоздкое

Огромное и, зачастую, слишком тяжелое, громоздкое оружие слишком неуклюжее для ловких приемов. Его нельзя использовать для парирования или совершения действия Молниеносная Атака.

Дымовое (X)

Вместо нанесения урона, это оружие формирует густые облака, создающие укрытие. Когда попадание сделано оружием с этим качеством, оно создает дымовую завесу в точке удара с радиусом в метрах, равным числу в скобках (X). Эта завеса держится $k10+10$ раундов, или более короткий промежуток времени при неблагоприятных погодных условиях (смотри эффекты дыма на странице XXX).

Зажигательное

Используя такие материалы, как прометиум и зажигательные порошки, это оружие поджигает первобытным пламенем. Всякий раз, когда цель поражена атакой с этим качеством (даже если не получила урона), она должна пройти проверку Ловкости или загореться (см. страницу XXX).

Если целью зажигательной атаки является техника, пилот должен сделать проверку умения Управление с бонусом, равным значению брони в зоне попадания. Если пилот проваливает проверку, техника немедленно загорается (см. боковую панель «В огне!» на странице XXX).

Защитное

Защитное оружие, такое как щит, предназначено для блокирования атак. Использовать такое оружие для нападения затруднительно. Защитное оружие дает бонус +15, когда используется с Парированием и штраф -10, когда им атакуют.

Калечащее (X)

Предназначенные для жестокости и злобы, калечащие приспособления — любимая вещь тех, кто ценит боль и страдания. Когда цель получает хотя бы одну рану от этого оружия, она считается покалеченной до конца боя или до тех пор, пока не вылечит весь урон. Если покалеченная цель предпринимает больше, чем полудействие в свой ход, она получает режущий урон, равный числу в скобках в ту зону, которая изначально пострадала. Этот урон не снижается броней и Выносливостью.

Коррозийное

Это оружие использует едкие вещества, которые причиняют урон как цели, так и ее экипировке. Если цель поражена атакой из коррозийного оружия, ОБ любой надетой на эту зону брони снижаются на $k10$. Если ОБ снизились до нуля или в зоне попадания у цели нет брони, излишек урона броне (весь урон, если брони нет) наносится цели. Этот дополнительный урон не уменьшается бонусом Выносливости. Броня цели может снижаться несколько раз от эффекта коррозийного оружия, урон ОБ накапливается. Комплект брони может быть отремонтирован успешной Серьезной (+0) проверкой Техпользования и аколит с талантом Мастер Брони может отремонтировать броню используя его.

Лэнс

Лэнс-оружие сосредотачивает разрушительную энергию, с легкостью пробивая броню. Оружие с этим качеством имеет меняющееся значение пробиваемости, которое зависит от точности каждого выстрела. Когда цель поражена лэнс-оружием, увеличьте базовую пробиваемость в три раза за каждую степень успеха атаки. Например, если лэнс-оружие имеет базовую пробиваемость 5 и попадает с тремя степенями успеха (добавляя $3 \times 5 = 15$), итоговая пробиваемость атаки будет равна 20.

Максимальное

Многое энергетическое оружие имеет несколько настроек, давая пользователю большую тактическую гибкость в бою. За свободное действие это оружие можно переключить между двумя режимами: стандартный (использующий обычный профиль оружия) и максимальный. Когда из оружия стреляют в максимальном режиме, оно добавляет 10 метров к дальности, $k10$ к урону и +2 к пробиваемости. Если у него есть качество «Взрыв», то значение этого качества увеличится на 2 (т. е. взрыв (3) станет взрывом (5)). Оружие так же использует в три раза больше боеприпасов для выстрела и получает качество Перезарядка.

Мельта

Это оружие полагается на сильный жар, сводящий на нет броню и превращающий даже надежнейшие доспехи в испаряющуюся жидкость. Оно удваивает пробиваемость, когда выстрел идет с Ближней дистанции или ближе.

Надёжное

Благодаря древней и хорошо освященной конструкции надежное оружие славит Омниссию с каждым ударом. Надёжное оружие заклинивает только на немодифицированном результате 100. Надёжное оружие, имеющее качество Распыляющее или не использующее броски на атаку, никогда не заклинивает.

Ненадёжное

Настоящее оскорбление Омниссии, ненадежные устройства — неудачно сконструированное, плохо изготовленное или неправильно освященное оружие, которое, возможно, лучше полного отсутствия оружия вообще, но ненамного. Ненадежное оружие заедает при выпадении 91 и больше, даже при Короткой или Длинной Очереди.

Непрямая наводка (X)

Множество оружия предназначено для стрельбы по большой дуге в невидимых противников или метания из укрытия в атакующих врагов. Оружие с непрямой наводкой не требует прямой видимости противника, но атакующий все равно должен быть осведомлен о местонахождении намеченной цели, либо зная последнюю известную позицию, либо с помощью наводчика, либо как-то еще.

При совершении стрелкового атакующего действия (Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь) на расстоянии из оружия непрямой наводки игроку не требуется видеть цель, но она накладывает -10 штраф и требует полного действия вместо обычного полудействия. За мастером последнее слово в том, насколько много персонаж знает о местонахождении цели и может добавлять штрафы, основываясь на том, насколько персонаж осведомлен о цели.

Для каждого попадания атаки киньте один раз по Диаграмме Направлений (см. страницу XXX). Удар попадает на землю в нескольких метрах от намеченной цели, в направлении, выкинутом по диаграмме, равным 1к10 метрам минус бонус НС стрелка (до минимума в ноль).

Если действие Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь не достигли максимума возможных попаданий, оставшиеся промахи — вплоть до максимума возможных попаданий — все равно выстрелили, но прошли мимо цели. За каждый промах бросьте один раз по диаграмме направлений. Он ударяет землю в точке, удаленной от намеченной цели на Xк10 метров в направлении, выброшенном на диаграмме направлений, где X равен номеру в скобках (X).

Несбалансированное

Громоздкое, неудобное в использовании и часто тяжелое, это оружие обычно сильно в нападении, но при этом страдают защитные действия, такие как парирование. Это оружие не может быть использовано для действия Молниеносная Атака и получает -10 штраф, когда используется для парирования.

Неточное

Неудачно сконструированное, а так же нередко ужасающе собранное, неточное оружие распространено среди банд подулья и еретических культов. Персонаж не получает плюсы за действие Прицелься, когда атакует этим оружием.

Обездвиживающее (X)

Эти обездвиживающие устройства используют массу сетевых волокон, клейкую жидкость и другие опутывающие материалы, что б сбить с ног врага. Когда цель поражена оружием с этим качеством, она должна пройти проверку Ловкости со штрафом, в десять раз превышающим число в скобках (X) или оказаться обездвиженной. Например, Обездвиживающее (1) оружие даст -10 штраф к проверке. Обездвиженная цель не может предпринимать никаких действий, кроме попыток освободиться. За полное действие она может пройти +0 проверку либо Силы, либо Ловкости, со штрафом, в десять раз превышающим число в скобках. Если проверка пройдена, цель разрывает пути или выскальзывает наружу. Цель считается беспомощной (см. страницу XXX) пока не освободится.

Оглушающее (X)

Оглушающее оружие поражает мощным ударом, силы которого хватает, что б временно лишить врага сознания. Когда цель поражена оглушающим оружием, она должна пройти проверку Выносливости со штрафом, равным десятикратному номеру в скобках (X). Например, оружие с качеством Оглушающее (2) даст -20 к проверке Выносливости, а Оглушающее (0) вызовет проверку без штрафа. Если цель потерпит неудачу, то она оглушена на раунд за каждую степень провала. Если

атака нанесла больше урона, чем бонус Силы цели, то она вдобавок повалена на землю.

Освящённое

Это оружие благословлено против сил Хаоса. Любой урон Освященным оружием считается святым, что может иметь уникальный эффект против некоторых ужасающих демонов и других обитателей Варпа.

Отмщающее (X)

Это оружие, судя по всему, воплощает гнев Императора и охотно сразит любого, кто встанет против Его слуг. Атакуя этим оружием, нападающий активирует Праведную Ярость (см. страницу XXX) при любом броске куба на урон, равном X или выше (перед применением любых модификаторов).

Перегревающееся

Из-за неэффективного экранирования, неисправной вентиляции или просто особенностей конструкции оружие часто перегревается благодаря боеприпасам или способу стрельбы. Если при атаке выпадает 91 или больше — оружие перегревается. Державший его получает энергетический урон в руку, который равен урону оружия с нулевой пробиваемостью (в руку, которая держала оружие, если оно одноручное или в случайную, если оружие держали двумя руками). Он может избежать урона, бросив оружие за свободное действие. Перегретое оружие должно провести последующий раунд охлаждаясь и не может быть снова использовано до второго раунда после перегрева. Оружие с этим качеством не заклинивает и любой эффект, от которого оно должно это сделать, вместо этого приводить к перегреву.

Перезарядка

Некоторые виды оружия не имеют непрерывного питания или запаса боеприпасов — каждый удар осушает конденсаторы или опустошает топливные резервуары. После выстрела оружие не может быть использовано до конца следующего раунда (таким образом, каждый раунд его можно использовать только один раз).

Разящее (X)

Разящее оружие превращает в посмешище даже самых стойких врагов, легко разрезая плотные ткани и кости. При расчете урона от разящего оружия, уменьшите Сверхъестественную Выносливость цели на число, указанное в скобках (X). Разящее оружие снижает лишь Сверхъестественную Выносливость, но не базовый бонус Выносливости и не сохраняется после подсчета урона.

Примитивное (X)

Грубые и примитивные по своей конструкции, эти виды оружия все еще смертельны, но менее эффективны против современной брони. При броске на урон этого оружия любой результат больше числа в скобках (X) все равно считается этим числом. Например, оружие с качеством Примитивное (7) считает все выпавшие на уроне 8, 9 и 10 за 7. Это оружие все еще может вызвать Праведную Ярость (см. страницу XXX) обычным образом — если на уроне выпадает 10.

Проверенное (X)

Это оружие всегда причиняет тяжелые повреждения. При броске на урон этого оружия любой результат, который меньше числа в скобках (X), считается этим числом. Таким образом, Проверенное (3) оружие превратит выпавшее при броске 1 или 2 в 3 при расчете урона.

Психосиловое

Психосиловое оружие зависит от разума хозяина, раскрывающий его настоящий потенциал, внезапно превращая меч или посох в устройство, горящее сверхъестественными энергиями, способное уничтожить танк.

Психосиловое оружие считается аналогичным Низкотехнологичному оружию своего вида, имеющему Лучшее качество и Монозаточку. Однако, в руках псайкера это оружие так же наносит дополнительный урон и получает дополнительную пробиваемость, равную его базовому пси-рейтингу (так, 3 пси-рейтинг даст +3 к урону и +3 к пробиваемости), а тип урона меняется на Энергетический. Кроме того, всякий раз, когда псайкер наносит урон оппоненту, он может совершить действие Фокусировка Силы (встречная против Силы Воли) за полудействие. Если хозяин психосилового оружия преуспевает в проверке, то наносит дополнительно к10 энергетического урона за степень успеха, игнорируя броню и бонус Выносливости. Псайкеры всегда используют базовый пси-рейтинг, активируя психосилу для этой проверки и не могут создать во время него психические феномены. Психосиловое оружие не может быть уничтожено оружием с качеством Силовое.

Разлёт

Стандартные боеприпасы этого оружия разбрасывает при выстреле, разрывая цели на близком

расстоянии, но причиняя гораздо меньше вреда издалека. При стрельбе в упор это оружие дает +10 к попаданию и +3 к урону. При стрельбе на Ближней дистанции оно получает +10 к попаданию. На любых дальних дистанциях оно получает -3 к урону.

Разрывное

Это оружие полагается на вращающиеся цепные клинки, зазубренные когти, разрывные боеприпасы и другие ужасные способы порвать цель на куски. С таким оружием вы бросаете одну дополнительную кость на урон и отбрасываете наименьшее значение.

Распыляющее

Распыляющее оружие использует выстрелы по большой площади, что б поразить больше врагов, жертвывая дальностью ради широкой зоны действия. В отличие от остального оружия, у него есть только один диапазон и выстрел задевает всех, кто в области действия. Владельцу не нужно проходить проверку Навыка Стрельбы; все существа на траектории оружия (конусообразная область, растягивающаяся на 30 градусов от стреляющего до предела дальноточности оружия) должны пройти +0 проверку Ловкости или получают одно попадание. Если владелец не обладает соответствующим талантом Выучка с Оружием, цели получают +20 к проверке; эта цифра возрастает до 30, если оружие тяжелое и владелец не закрепил его. Укрытие не защищает от распыляющей атаки, если цель не закрыта им полностью. Так как нет броска на атаку, считается, что она попадает в область тела. Оружие заклинивает, если стрелок выбросил 9 на любом кубике урона (до применения любых модификаций). Из-за неточной конструкции, оружие не может быть использовано для совершения действия Меткая атака.

Сбалансированное

Аккуратно уравновешенное, это оружие естественно движется с пользователем, что делает его парирование более успешным. Сбалансированное оружие дает бонус +10 к проверкам Навыка Рукопашной при Парировании. Даже если его носитель использует два сбалансированных оружия, он получает только один бонус.

Сдвоенное

Сдвоенное оружие представляет собой два одинаковых оружия, соединенных вместе и стреляющих одновременно, увеличивая шансы на попадание стрельбой в цель большее количество раз. Оружие с этим качеством получает +20 к попаданию и использует в два раза больше боеприпасов. Так же оружие получает дополнительное попадание при двух и более степенях успеха на атаке. Перезарядка опустевшего оружия занимает в два раза больше времени.

Силовое поле

Силовые поля образуют покров разрушительной энергии, позволяя оружию бить с ужасающей силой. Когда персонаж успешно использует силовое оружие для парирования оружия без этого качества, киньте к100; при результате 26 или больше он уничтожает оружие нападающего. Оружие с качествами «Варп-оружие», «Психосиловое» или «Природное оружие» иммунно к этому эффекту.

Токсичное (X)

Полное болезнетворными химикатами и быстродействующими ядами, токсичное оружие убивает врагов ядами и болезнями. Если персонаж получил в конце раунда урон от оружия с этим качеством (после вычета брони и бонуса Выносливости), он должен сделать проверку Выносливости со штрафом, равным десятикратному числу в скобках (X) или получить к10 дополнительно урона (того же типа, который был у первого оружия с этим качеством, которое внесло ему урон). Например, оружие с качеством Токсичное (4) дает -40 ко всем проверкам на сопротивление его эффектам. Токсины некоторых существ или оружия дают дополнительные эффекты или наносят больше урона, что указано в их отдельном описании.

Точное

Оружие изготовлено для точных атак, с идеально сработанными лаз-линзами или идеально сбалансированным стволом. Оно дает дополнительный бонус +10 к НС, когда используется действие Прицелился, этот бонус добавляется к бонусу, предоставляемому Прицеливанием. Вдобавок к этому, прицельно стреляя одиночными выстрелами из одного точного ручного оружия, вы получаете дополнительный к10 урона за каждые две степени успеха, максимум 2 дополнительных к10. Эти кубы не генерируют Праведную Ярость.

Шоковое

Шоковое оружие может выводить противника из строя мощной волной энергии или другими нелетальными средствами. Цель, которая получила хотя бы одну единицу урона от Шокового оружия (за вычетом брони и бонуса Выносливости) должна пройти +0 проверку Выносливости. Если цель ее проваливает, то получает один уровень Усталости и Оглушена на количество раундов, равное половине

степеней провала (округляемых вверх).

Штормовое

Атакующее градом выстрелов, это оружие бьет так быстро, что враги в одно мгновение оказываются нашпигованы металлом. Это качество удваивает количество попаданий оружия в цель и количество расходуемых боеприпасов. Например, при стрельбе из оружия с качеством Штормовое длинной очередью, каждая степень успеха дает два дополнительных попадания (вплоть до скорострельности оружия в обычном случае).

ЭМИ (X)

Оскверняющие Омниссию с точки зрения многих техножрецов, устройства с этим качеством наносят вред духам машины и делают металл таким же слабым, как плоть. Все в пределах радиуса поля, обозначенного числом в скобках, поражено; ЭМИ (3), например, поразит область с радиусом в три метра. Бросьте к10 по таблице 5-4: Эффекты ЭМ поля (добавляя любые модификаторы оружия) чтобы определить силу воздействия. Поскольку поле медленно рассеивается, сила воздействия уменьшается на один шаг каждый раунд, до тех пор, пока не станет незначительным (то есть результат из «сильных нарушений» станет «слабыми нарушениями» в следующий раунд и еще через раунд эффект прекратится). Эффекты нескольких ЭМ атак в одной области не складываются, а создают новое воздействие, которое игнорируется, если меньше или заменяет старое, если больше него.

Таблица 5-4: Эффекты ЭМ поля

к10	Сила поля
1-2	Незначительная: Ближайшие духи машины выбиты из колеи, но заметного воздействия на технику нет.
3-4	Слабые нарушения: Все действия, использующие технику, включая стрельбу из дальнобойного оружия без качества Примитивное, Техпользование и любые физические действия с надетой силовой броней или с использованием кибернетики получают -10 штраф. Базовое перемещение в силовой броне снижается на 1.
5-6	Сильные нарушения: Все действия, использующие технику, включая стрельбу из дальнобойного оружия без качества Примитивное, Техпользование и любые физические действия с надетой силовой броней или с использованием кибернетики получают -20 штраф. Базовое перемещение в силовой броне снижается на 3. Рукопашное оружие с технологическими частями (например, силовое) действует, как примитивное оружие аналогичного типа.
7-8	Мертвая зона: Техника в пораженной области полностью перестает функционировать. Силовая броня обесточена, снижая перемещение владельца до 1. Персонажи, у которых хотя бы один внутренний орган заменен кибернетикой, получают уровень усталости за каждый раунд, который они проводят в мертвой зоне. Рукопашное оружие с технологическими частями (например, силовое) действует, как примитивное оружие аналогичного типа.
9-10	Длительная мертвая зона: Тоже, что и мертвая зона, но держится к5 раундов до ослабления до сильных нарушений (и дальше рассеивается обычным образом)