

DEATHWATCH

THE JERICHO REACH



БАСТИОНЫ
БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ АХИЛЛОВА
КРЕСТОВОГО ПОХОДА

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

DEATHWATCH™ THE JERICHO REACH™



РОЛЕВАЯ ИГРА В МРАЧНОЙ ТЬМЕ
41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
О чём эта книга?	4
ГЛАВА I. ВЫДАЮЩИЙСЯ КОШМАР	6
Обзор Ахеросского клина	6
Миры Ахеросского клина	9
Пирафас	9
Злые Сёстры	13
Караульный пост Иобель	16
Герои клина	17
Лорд-генерал Маграта фон Карлак	17
Коммодор Хемельшот	18
Капитан Кайл Вибий (Странствующие Десантники)	18
Эпистолярный Задкиил (Тёмные Ангелы)	20
Специальные способности Ахеросского клина	22
Характеры	22
Режимы одиночки	24
Режимы команды	26
Обеты	29
Активы крестового похода	31
Проведение кампаний на Ахеросском клине	33
Тёмное зеркало	33
Ужас и безумие	34
Зараза порчи	35
Мрачная решимость	35
Битва за Целлебос	37
Деятельность Караула	41
Ведение битвы в зоне боевых действий Целлебос	44
Массовые сражения	44
Крупномасштабные поворотные моменты	47
Применение поворотных моментов	47
Осложнения в Аномалии Гадекса	53
ГЛАВА II. ВЫСШЕЕ БЛАГО	56
Обзор Канийского клина	56
Миры Канийского клина	60
Гнев	60
Аргот	63
Пелегий	66
Д'шас'Ка	69
Караульный пост Андроник	72
Герои Канийского клина	74
Лорд-командующий Себиаскор Эбонгрейв	74
Лорд-капитан Гравис Террозант	75
Полномочный представитель Урвин Сир	75
Капитан Караула Андар Скарион	76
Брат Бдительный, капеллан Караула	78
Специальные способности Канийского клина	80
Канийские характеры	80
Режим Одиночки в Канийском клине	82
Режим Команды в Канийском клине	84
Наступательные манёвры	85
Защитные стойки (Defensive stances)	86
Обеты	87
Активы крестового похода	89
Проведение кампаний на Канийском клине	91
Деятельность Караула	97
Война септа Велк'хан	98
Особенности миссий на Канийском клине	100
Ад на Высоком якоре	100
Через Стигийский разлом	102
Двулика монета	104
Осложнения	107

ГЛАВА III. ВЕЛИКИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ	110
Обзор Орфейского клина	110
Бастионы Человечества	114
Хетгара	114
Кастовель	120
Фонос	124
Кредос	126
Пустошь Юпитера	128
Караульный пост Архас	131
Наблюдательный пост Федас	132
Выдающиеся герои	134
Генерал Микал Курас	134
Генерал Дерриан Аркелий	135
Лорд-адмирал Анастасия Аркелий	136
Лорд-комиссар Вэнс Терен	137
Капитан Караула Марий Авинкус	138
Мастер аптекарий Крегор Танн	140
Специальные способности Орфейского клина	142
Орфейские характеры	142
Режимы Одиночки Орфейского клина	144
Режим Команды в Орфейском клине	146
Оборонительные стойки	148
Обеты	149
Проведение кампаний на Орфейском клине	151
Деятельность Караула	155
Миссии в Орфейском клине	157
Глаз бури	157
Извилистый путь	159
За пределами края кошмаров	162
Осложнения в Орфейском клине	165
Активы крестового похода	168
Флот-улей Дагон	170
Гарпия	174
Харридан	177
Страж улья	179
Тиранофекс	181
Биовор	184
Пировор	186
Мавлоок	187
Тервигон	190
Мицетическая спора	192
Малантроп	194
Гнездо выводка	196
Иерофант	198
Иеродул	202
Что скрывается внизу	204
ГЛАВА IV. ПАДЕНИЕ ВО ТЬМУ	208
Брифинг МИ	209
Хнум – Мир смерти	210
Часть 1: Руины Мира	214
Брифинг миссии	214
Осложнения	216
Определение зоны высадки	217
Приземление	217
Часть 2: Что скрывается внутри	220
Проникая в бункер	220
Вход в бункер магоса Ключа	222
Места и события в бункере	226
Предложение магоса Ключа	227
Часть 3: Плохое лекарство	228
Параметры	228
Осложнения в последнюю минуту	229
Доставка токсина	231
Экстренная эвакуация	232
ЭПИЛОГ	234
Награды	234
Дальнейшие приключения	234
NPC и АНТАГОНИСТЫ	235

ВВЕДЕНИЕ

Пока Ахиллов крестовый поход бушевал в Иерихонском рубеже, он переопределял систему за системой, выковыывая новый имперский сектор из пепла. Но крестовый поход дрогнул – всепожирательские тираниды, коварные тау и адские армии Хаоса оказались достойным противником для сил лорда-милитанта Тетрарха, и теперь вся кампания балансирует на грани катастрофы. Космические десантники Караула Смерти выступают в качестве невидимой стены, защищающей Ахиллов крестовый поход от надвигающейся гибели. Действуя за кулисами, без ведома большинства Имперских сил, Караул Смерти сдерживает и противостоит ксенонугрозам со всех сторон. Тайные миссии приводят их в каждый уголок Рубежа, и ветераны крепости Эриох знают звёзды Иерихонского рубежа как свои пять пальцев.

О ЧЁМ ЭТА КНИГА?

Предыдущая книга The Achilus Assault всесторонне рассмотрела историю Иерихонского рубежа и исследовала бурное развитие Ахиллова крестового похода. The Jericho reach исследует элементы сеттинга, не обсуждавшиеся в Achilus Assault, углубляясь в подробности о союзниках, противниках и мирах, которые могут определять условия операций ликвидационных команд, в настоящее время действующих по всему Рубежу. Каждая глава данной книги рассматривает личности, планеты и темы каждого клина в отдельности а также предоставляет игрокам и МИ важные ресурсы для более глубокой интеграции сеттинга в их кампанию.

Глава I. Выдающийся кошмар

Космические десантники Караула овладели искусством борьбы с бесчисленными ксеносами галактики. Однако миссии часто приводят ликвидационную команду глубоко в Аномалию Гадекса, и, несмотря на свою специализацию, боевые братья должны сражаться с силами Хаоса, что контролируют тамошние системы. В данной главе исследуется центр Рубежа, предоставляя игрокам и МИ ресурсы для кампании в Ахеросском клине. Она также углубляется в войну в зоне боевых действий Целлебос, излагая правила оцифровки полномасштабных планетарных сражений.

Глава II. Высшее благо

В первые годы крестового похода септ Велк'хан был главной целью Ахилла. Но по мере того, как тянулись десятилетия и появлялись гораздо более серьёзные угрозы, Канийский клин переходил в к позиционным боям, во главе со всё более сходящим с ума командиром Эбонгрейвом. Данная глава является бесценным ресурсом для действующих на непредсказуемых полях битвы Канийского клина ликвидационных команд, предоставляя справочную информацию и инструменты для навигации не только по враждебным системам Тау, но и по бурному политическому ландшафту руководства крестового похода.

Глава III. Великий пожиратель

Ненасытные орды флота-улья Дагон только разогревают аппетит, роясь над злополучной звездой Орфейского клина. Данная глава углубляется в миры, что теперь сражаются за выживание с Великим Пожирателем. Она также представляет множество существ тиранидов, включая огромного био-титана Иерофанта!

Глава IV. Падение во тьму

Наконец, последняя глава включает приключение на мире Хнум. Находясь глубоко в Орфейском клине, данная планета находится на последних стадиях поглощения ульем Дагон. Когда Караул Смерти получает оттуда астропатический сигнал бедствия, команда ПИ немедленно отправляется на расследование. Боевым братьям придётся пробиваться сквозь чудовищных тиранидов, пытаясь раскрыть источник таинственного сообщения.





ВЫДАЮ- ЩИЙСЯ КОШМАР



МИРЫ
АХЕРОССКОГО КЛИНА

•
ГЕРОИ КЛИНА

•
СПЕЦИАЛЬНЫЕ
СПОСОБНОСТИ
АХЕРОССКОГО КЛИНА

•
АКТИВЫ КРЕСТОВОГО
ПОХОДА

•
ПРОВЕДЕНИЕ
КАМПАНИЙ НА
АХЕРОССКОМ КЛИНЕ



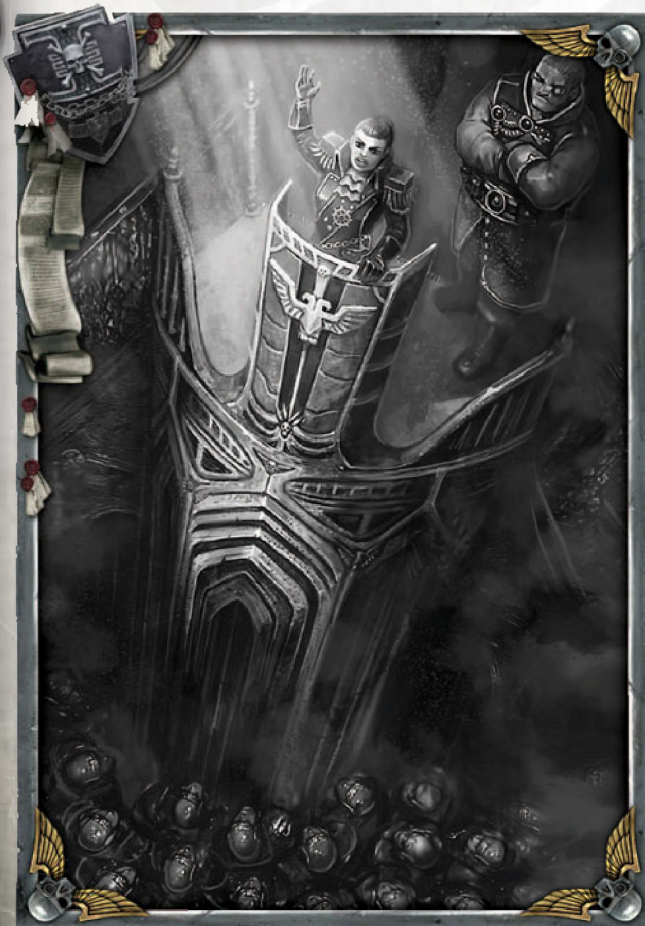
ГЛАВА I. ВЫДАЮЩИЙСЯ КОШМАР

“Смерть и слава, ужас и храбрость, верность и порок — всё это можно здесь найти. Но более всего смерть”.

— лорд-генерал Овидий

Из трёх клиньев Рубежа Ахеросский клин имеет наименьшее число планет, но именно на его мирах полегло больше всего крестоносцев. Каждый раз, когда имперские силы продвигаются дальше к Аномалии Гадекса, поклоняющиеся Хаосу стигмариты наступают с удвоенным рвением. Эти перестрелки превратили небольшой участок звёзд, ныне известный как “зона боевых действий Целлебос”, в кровавую мясорубку, поглощающую жизни миллионов имперских солдат каждый год.

Кровавый паритет между двумя силами постоянно истощал остальную часть Ахиллова крестового похода. Он вытянул неисчислимое количество ресурсов из двух других клиньев ради подпитки бесконечной войны против Стигмарта. И, как полагают многие командиры, оставил другие имперские силы неподготовленными к прибытию флота-улья Дагон.



ОБЗОР АХЕРОССКОГО КЛИНА

До того, как Эра Мрака обрушилась на Иерихон, область, ныне известная как Ахеросский клин, была известна как субсектор Калитар и являлась политическим и духовным центром всего сектора. Столица, Веррон, располагалась в центре субсектора, служа ярким маяком имперской культуры, сам лорд сектора правил из одного из своих монолитных городов-ульев. Субсектор Калитар был оживлённым центром торговли и производства, а Веррон был его бьющимся сердцем.

То немногое, что удалось восстановить из разрушенных архивов (которые теперь поглощены Аномалией Гадекса) указывает на то, что Эра Мрака оказала быстрое и разрушительное воздействие на Веррон и окружающие системы. По мере того, как варп-штормы сжимались вокруг сектора, торговля сокращалась, и разросшиеся города-ульи Веррона начали голодать. Восстание началось быстро, и к тому времени, как первые вольные торговцы отважились найти путь сквозь варп-штормы, весь регион был в полной анархии.

По мере того, как сектор всё глубже погружался во тьму, немногие верные Империи планеты из последних сил цепляясь за свет Императора. Однако, ограниченные ресурсы и постоянные атаки амбициозных военачальников и почитателей Губительных Сил сделали их падение неизбежным. В течение нескольких поколений субсектор, что некогда был жемчужиной сектора Иерихон, превратился в притон убийц, воров и еретиков.

Существует множество теорий относительно образования Аномалии Гадекса, но единственное истинное свидетельство происхождения погребено глубоко в архивных залах крепости Эриох. Пока сектор Иерихон погружался в анархию, Караул Смерти мог только наблюдать, неспособный спасти человечество от себя самого. Поэтому, пока космодесантники переживали тёмные тысячелетия Эры Мрака, они постоянно оставались бдительными к действиям врагов Империи, даже когда миры Рубежа лежали в руинах. По мере того, как тянулись годы, Караул Смерти смотрел на субсектор Калитар без особой тревоги. Их больше беспокоили козни ксеносов, чем действия хаосопоклонников и предателей. Однако в 656.M40 всё изменилось.

Хранящиеся в огромных залах крепости Эриох записи указывают на то, что Аномалия Гадекса возникла во время парада планет в конце того года. То немногое, что можно почерпнуть из этих документов, указывает на то, что вихрь варп-энергий вырвался в реальное пространство, поглотив весь субсектор Калитар и некоторые окружающие системы, породив существующий ныне разрыв в реальности, терзающий середину Рубежа. Записи утверждают, что вихрь был результатом жертвенного ритуала ужасающих масштабов, проведённого культами в системе Веррон, но не осталось никаких реальных доказательств, которые могли бы подтвердить эти рассказы.

С момента образования аномалия отравляла Иерихонский рубеж, извергая пагубу и оскверняя сотни различных миров. Проводимые на протяжении столетий измерения в караульной крепости Ормасим показывают, что аномалия продолжает понемногу расти, медленно затягивая миры Рубежа в тёмную хватку.

РАННИЕ ДОСТИЖЕНИЯ

После прохождения через варп-врата первым приоритетом лорда-милитанта Тибера Ахилла было создание прочного плацдарма в Иерихонском рубеже. Поэтому он обратил взор на мир Карлак. О планете было мало что известно и до Эры Мрака, поэтому эта незначительность сохранила её относительно безопасной от банд мародёров и вожakov Хазанта, что опустошали Рубеж на протяжении последних тысячелетий. Население всё ещё цеплялось за производные древних ритуалов Империи и приветствовало силы крестового похода с распростёртыми объятиями.

Плацдарм был создан быстро, силы крестового похода рассредоточились и захватили другие системы вокруг варп-врат. Одной из главных и первостепенных целей крестового похода был мир Хазант. Его вожаки являлись постоянной угрозой для остальной части Рубежа, а развращённые обитатели мира были проклятием для всего, за что выступает Империи. К сожалению, навигационная угроза тау на центральном краю Рубежа была слишком большой, чтобы её игнорировать, и лорд-милитант Ахилл передислоцировал большую часть войск для операции «Падение молота» — многопланетного наступления, с целью отбросить тау обратно к Чёрному Рифу.

Когда операция «Падение молота» заставила тау отступить, оставшиеся боевые группы начали отвоевывать миры вокруг Железного ошейника. Боевая группа, которой было поручено отвоевать территорию возле центра Рубежа, находилась под командованием лорда-генерала Овидия, опытного командира, служившего вместе с Ахиллом в бесчисленных кампаниях. Его задачей было не только установить периметр вокруг Железного ошейника, но и разведать сопротивление противника на мире Хазант, который по-прежнему оставался главной целью крестового похода.

Первоначальные разведывательные отчёты Овидия рисовали Хазант как ценный мир. За столетия грабежей многие вожаки, что теперь контролировали планету, скопили невероятные ресурсы и рабочую силу, а распри между ними ослабили мир, сделав его уязвимым для нападения извне. Тем временем операция «Падение молота» потерпела крах. Необходимое подкрепление так и не прибыло, и миры, которые были оставлены в след за наступающими войсками и считались умиротворёнными, начали восставать. Видя, что крестовому походу нужно новое направление, дабы дать войскам ощущение прогресса, Ахилл передал битву против тау в руки Лоргата Маклира и имперских командиров. А сам направился в центр Рубежа вести кампанию против Хазанта.

Кампания по взятию Хазанта растянулась на целый кровавый год и стоила имперским силам больших потерь, поскольку вожаки сражались с неожиданным

ИСТОРИЯ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

В данном разделе представлен обзор Ахеросского клина. Более широкий взгляд на историю крестового похода можно найти в *The Achilus Assault*.

рвением. Наконец, имперские силы одержали победу благодаря чистому численному превосходству, а оставшиеся вожаки бежали к звёздам Харона. Однако вместо того, чтобы преследовать убегающих противников, Ахилл приказал Овидию объединить все силы в данном районе и подготовиться к будущим операциям. Они не могли ожидать, что оставление этих вожakov в живых создаст самого опасного врага, с которым столкнётся Ахиллов крестовый поход.

НОВАЯ РЕШИМОСТЬ

Неожиданная потеря Тибера Ахилла в варпе и назначение Тетрарха привели к полному изменению структуры крестового похода. План Тетрарха разбить крестовый поход на три отдельных клина привёл к политической борьбе за лидерство на этих трёх новых фронтах. При этом многие из военачальников прошлого командного состава оказались вне игры.

Когда Тетрарх начал реформировать крестовый поход, его главной заботой стал захват миров около центра Рубежа. Ибо они были не только бывшими средоточиями власти сектора Иерихон, но и обитавшие там силы Хаоса представляли значительный риск для крестового похода во всех областях Рубежа. Не доверяя монументальную задачу продвижения в Аномалию Гадекса ни одному другому командиру, Тетрарх лично принял командование свежесозданным Ахеросским клином.

Хотя эта смена руководства разочаровала Овидия, он не был забыт, как многие другие командиры. Несмотря на то, что лорд-генерал получил своё положение из-за дружбы с Ахиллом, он был мудрым командиром, и Тетрарх очень ценил его советы. Благодаря этому Овидий сохранил значительную часть командования новым клином, действуя как правая рука Тетрарха, когда боевая группа начала продвигаться глубже в Рубеж.

Ещё свежие после победы Ахилла в кампании на Хазанте, оба командира были уверены в превосходстве над разрозненными силами Хаоса, разбросанными среди звёзд вокруг Аномалии Гадекса. По совету лорда-генерала Тетрарх распределил силы боевой группы по нескольким системам и начал устойчивое продвижение к границам аномалии, уверенный, что даже рассредоточенные, их силы будут более чем способны потеснить разрозненных ренегатов. Хотя стратегия принесла быстрые результаты, поскольку войска захватили десятки планет, включая Тщеславие и Кровавое Триединство, но оставили группу армии совершенно неподготовленной к последующей организованной контратаке.

Состоя из элементов побеждённых пятью годами ранее хазантийских вожakov, еретики (которые позже стали известны как стигмарты) с поразительной скоростью и координацией нанесли сокрушительный удар по имперским силам. Крейсер Овидия был потерян в

первом ударе, оставив Тетрарха одного. Пока имперские силы отчаянно пытались объединиться и восстать, воины Стигмарты вернули почти все системы вблизи Аномалии Гадекса, положив начало зоне боевых действий Целлебос.

ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ ЦЕЛЛЕБОС

После первой атаки Стигмарты Тетрарх организовал боевую группу для контратаки, понимая, что быстрый ответ был единственным способом помешать Стигмарту укрепить позиции в зоне боевых действий Целлебос. Но когда флот начал наступление, стало очевидно, что это были не те разрозненные вожаки, которых они победили пять лет назад. Стигмарты стали хорошо организованной военной машиной, которая, казалось, имела почти неограниченные ресурсы.

Для компенсации неестественного количества ресурсов Стигмарты, Тетрарх начал вытягивать больше сил из Каликсиды через варп-врата, а также начал перемещать ресурсы из других клиньев. Годы тянулись, а прогресс был незначительным — имперские силы захватывали планету, только чтобы потерять её из-за новой вырывающейся из аномалии волны Стигмарты. Планеты зоны боевых действий Целлебос быстро превратились в обугленные поля сражений, едва пригодные для жизни после десятилетий постоянной войны.

С течением лет ситуация в других клиньях начала дестабилизироваться. Тираниды неустанно пожирали пограничные миры, в то время как тау отбивались используя пагубную тактику, сбивающая с толку имперских командиров. Внимание Тетрарха требовалось в слишком многих местах, чтобы лорд-милитант мог уделить всё внимание кровавому тупику против Стигмарты.

Тетрарх назначил командовать Ахеросским клином лорда-адмирала Горвуса Ксанта из Имперского флота, человека, что сыграл важную роль в предотвращении полного разгрома имперских сил на клине флотом Стигмарты. На борту своего флагмана Меча Махария Ксант руководил некоторыми из самых смелых манёвров, которые клин видел за десятилетия. Однако смелая тактика была вознаграждена только катастрофой, поскольку он постоянно терпел поражения в наземных сражениях. Под его руководством клин понёс значительные потери в зоне боевых действий Целлебос, и многие призывали заменить его.

Когда клин резко потерял позиции, Ксант организовал массированный рывок далеко за пределы зоны боевых действий Целлебос, в контролируемые Стигмарты системы. Его план состоял в том, чтобы осадить планету Веспасия и прервать поток вражеских войск, дав боевой группе некоторую передышку от беспощадного натиска. На этот раз смелый план Ксанта удался, но ему пришлось заплатить за это высокую цену. Во время осады мостик Меча Махария был поражён орбитальной оборонительной платформой, убив лорда-адмирала и большую часть командного состава. Такой поворот событий оставил ударную группу без направления в последующей атаке хорошо защищённого мира.

В образовавшемся вакууме власти Маграта фон Карлак, тогда ещё молодой адъютант, выступила вперёд, желая возглавить оставшиеся имперские силы. С юных лет её готовили быть номинальным главой и лидером войск Ахиллова крестового похода, и она увидела в этом прекрасную возможность исполнить своё предназначение. Она собрала всех гвардейцев на борту Меча Махария и отправилась на планету на всех доступных десантных капсулах на судне. Её смелые действия окупились, и силам Имперской Гвардии удалось захватить крепости Веспасии, обеспечив Империи большое преимущество на Ахеросском клине.

После решительной победы Маграта потребовала, чтобы Тетрарх поставил её во главе Ахеросского клина. Лорд-командующий не отказал — Маграта проявила себя в бою и была чрезвычайно популярна среди гвардейцев. С тех пор, как она приняла командование клином, она добилась большего успеха, чем предыдущие командиры за последние десятилетия. Её смелое руководство вдохновило людей на новые уровни решимости и храбрости в битве против подлого Стигмарты.



МИРЫ АХЕРОССКОГО КЛИНА

“Тошнотворный свет Аномалии Гадекса освещает наше ночное небо, надвигающаяся угроза Хаоса всегда нависает над нами, но мы не должны отгаиваться, ибо Император защищает!”

— генерал Хельга Васторпула

Бесконечный конфликт бушует среди звёзд зоны боевых действий Целлебос, поглощая десятки миров в огне войны. Но за линией фронта процветают многие имперские миры, выступая в качестве бастионов против развращающего влияния Хаоса и Аномалии Гадекса.

ПИРАФАС

“Менее подходящего для жизни места я ещё не видел”.

— Доминик Валдурис, капитан Гонца Омнисии

В галактике, полной странностей и аномалий, Пирафас, тем не менее, заслуживает упоминания. Хотя люди древнего сектора Иерихон его и игнорировали, в настоящее время мир должен был стать опорой Железного ошейника и жизненно важным ресурсом для Ахеросского клина.

Пирафас был обнаружен почти случайно, на второй год крестового похода. Пока флоты продвигались в то, что впоследствии стало Железным ошейником, эксплораторские корабли ушли далеко вперёд, каталогизируя новые миры для завоевания. Когда фрегат Гонец Омнисии вышел из варпа на краю системы, обозначенной как 018-9J0-5B, то обнаружил солнечную систему со свирепым голубым сверхгигантом. Ярость жара звезды давно превратила все планеты в полурасплавленные угли — за исключением одной. Огромный юпитероподобный мир, Пирафас Майорис (сам по себе тлеющий коричневый карлик) кружился вокруг сверхгиганта по приливно-захваченной орбите. Надёжно спрятанная в его полутени единственная луна также была приливно-захвачена, грелась угольками своего юпитера и содержала пригодную для дыхания атмосферу. Капитан решил провести исследование.

Луна, которая станет известна как Пирафас, была суровым, негостеприимным местом. Низкая гравитация создала мир возвышающихся скал, высоких гор и глубоких фьордов. Постоянное гравитационное напряжение породило огромные вулканы, отравив атмосферу серой дымкой, а жизнь не развивалась дальше выносливых лишайников и мхов. На первый взгляд, Пирафас не мог предложить ничего полезного крестовому походу. Однако лорд-милитант Ахилл и его подчинённые увидели в планете возможность — якорную стоянку, защищённую яростью своего солнца и идеально расположенную между мирами-крепостями Карлак и Хетгард.

По приказу Ахилла Пирафас стал последним звеном в быстро формирующемся Железном Ошейнике. Суровая местность оказалась идеально подходящей для укрепления. Легионы заключённых-рабочих Муниториума увенчали горы адамантиевыми бастионами и вырыли в скалах обширные ангарты для истребителей “Молния” и “Гром”. В районах активного вулканизма они проложили глубокие геотермальные шунты для питания скрытых оборонительных лазерных батарей. Тем временем Механикус построили большие орбитальные доки вокруг луны для обслуживания нужд бесчисленных военных кораблей, которые были должны вскоре появиться. За одно короткое десятилетие Пирафас стал второй по величине якорной стоянкой Имперского флота Железного Ошейника, уступая только самому Карлаку.

В отличие от большинства других миров-крепостей, флот приложил некоторые усилия, чтобы скрыть точное местоположение Пирафаса от противников. Координаты планеты считаются секретом уровня “пурпурный”, а пароли и отзывы для входа имеются только у местных пилотов, которые поджидают на окраинах звёздной системы прибывающие суда, а после сопровождают до верфи. Конечно, Имперский флот понял, что не может вечно держать местоположение Пирафаса в секрете, и установил десятки орбитальных лазерных и торпедных батарей.

За прошедшие годы Пирафас стал ценной крепостью в Железном Ошейнике. Когда Орфейский клин выполнил намного больше первоначальных планов крестового похода, Пирафас стал транзитным центром для полков Гвардии и военных поставок, перенаправляемых в Ахеросский клин. Затем, когда шупальца флота-ульы Дагон начали обвиваться вокруг сил крестового похода в Орфейском клине, поток людей и материалов изменился в обратную сторону.

Некоторые командиры крестового похода (в том числе капитан Пирафаса Скор) в частном порядке высказали мнение, что если флот-улей тиранидов победит крестовый поход и поглотит Иерихонский рубеж, то планета может стать последним убежищем от роя. Яростный блеск синего сверхгиганта делает приближение к якорной стоянке без защиты пустотных щитов самоубийственным, и до сих пор у встреченных кораблей-ульев тиранидов не было подходящей защиты. Эти командиры спорят (между собой, и Комиссариат не может назвать их мысли подстрекательством), что если крестовый поход потерпит неудачу, то те элементы Имперской Гвардии и Флота, которые не удастся эвакуировать через варп-врата, следует оттянуть обратно в Пирафас, где они смогут дождаться имперского контрнаступления.

Некоторые даже более пессимистичные голоса утверждают, что более вероятным результатом является то, что Империя попытается уничтожить варп-врата. Хотя это отрежет оставшиеся в Иерихоне имперские силы, теоретики постулируют, что тираниды также уничтожат удерживаемые Хаосом и тау миры. После чего имперские силы смогут “подобрать объедки”.

О чём никто из этих людей не говорит, но все опасаются, так это того, что исключительная приспособляемость тиранидов может привести к тому, что они найдут способ выдержать натиск синего гиганта и поглотить мир.

Ключевые локации

Из-за уникальной звёздной архитектуры планеты многие сооружения мира-крепости сосредоточены на орбите. Однако Имперская Гвардия всё ещё сохраняет значительные укрепления на поверхности, наряду со складами снабжения Муниториума, фабриками по производству пропитания и горнодобывающими установками.

Станция Адамант

Основная орбитальная станция Адамант возвышается над луной, словно огромная паутина из железа. Адамант — это орбитальный склад, пустотный док для десятков кораблей в любой момент времени. Простираясь на многие сотни километров, эта установка на средней орбите настолько велика, что её легко увидеть с поверхности.

Десятки защитных лазерных батарей покрывают внешние секции Адаманта, соединённые массивными адамантиевыми цепями и гравитационными связями. Вместе эти посты обеспечивают взаимосвязанное поле лэнс-огня, покрывающее многие подходы к станции — с батареями на свободной орбите на дальней стороне луны, защищающими остальные.

Если заглянуть внутрь, то станция превращается в лабиринт стыковочных и погрузочных отсеков, а также орбитальных складов. Эти сооружения позволяют осуществлять жизненно важные поставки между двумя клиньями крестового похода. Военные стоянки отделены от транспортных доков, хотя большинство военных кораблей предпочитают независимые орбитальные стоянки высоко над Адамантом.

В центре станции находится командная базилика, а также огромные зияющие ангары фурий, звёздных ястребов и других штурмовых кораблей. В центре находится массивная орбитальная башня, способная перевозить большие количества людей и припасов на поверхность.

После кризиса на Орфейском клине предприятия Адаманта работали в три смены, чтобы справиться с возросшим движением поставок. В вечной темноте тени Майориса Пирафаса дуговые сварщики, маневровые двигатели и прожекторы освещают предприятие непостоянным, актиническим светом. В таких условиях несчастные случаи случаются довольно часто, а уровень смертности среди крепостных рабочих и даже умелых пустотников неуклонно растёт.

Чтобы поддерживать срочный темп работ, Флот начал искать рабочие руки. Однако это нелёгкая задача. В эти отчаянные времена рабочая сила стала ценным товаром в крестовом походе. Многие пустотные корабли Имперского флота понесли тяжёлые потери в битвах с тиранидами. Слишком много кораблей с трудом вернулись в порт выпотрошенными остовами — их команды были уничтожены ужасными монстрами, которых тираниды использовали в качестве абордажников. Ремонт этих судов не только требует излишне много времени и усилий от объектов Адаманта, но капитаны кораблей требуют, чтобы Адамант отдавал свои самые обученные команды для восполнения потерь среди экипажа.

Всё это означает, что Адамант испытывает серьёзную нехватку персонала. Капитан Скор продолжает направлять всё более лаконичные запросы коммодору Хемельшоту о ситуации, однако у коммодора есть собственные проблемы, и он не может помочь.

Ситуация настолько отчаянная, что некоторые старшие боцманы начали устраивать засады на проходящих через станцию отдельные группы гвардейцев и принудительно забирать их во флот. В ответ Комиссариат и старшие сержанты Имперской Гвардии начали сопровождать своих людей с транспортов на поверхность (которые находятся под контролем Имперской Гвардии), даже выдавая им личное оружие для самообороны. Излишне говорить, что это только усилило напряжённость на станции, и на стол Скора уже поступило несколько сообщений об отдельных стычках.

Некоторые старшие мичманы шепчутся, что капитан рассматривает другой способ решения проблемы. Они говорят, что он постоянно вёл переговоры с лейтенант-коммандером Алаксисом Маккейлом о руководстве экспедицией за пределами станции, чтобы найти дополнительный персонал где-то ещё.

Поверхность Пирафаса

Поверхность Пирафаса — адское, негостеприимное место; скалистый мир выступающих пиков, острых хребтов и глубоких фьордов, где мало жизни, кроме выносливых водорослей и лишайников. Климат усугубляется уникальной звёздной геометрией мира. Поскольку он приливно заблокирован с Пирафас Майорис, половина мира никогда не видела солнца. По ту сторону планеты фьорды заполнены ледниками, а каждая вершина покрыта шапкой снега, который не таял миллионы лет. В самой дальней точке сам воздух настолько холоден, что может заморозить лёгкие человека при вдохе.

С другой стороны, зловещий, но приглушённый свет Пирафаса Майорис согревает мир, словно руки, поднесённые к тлеющему угольку. Здесь жизнь возможна, но едва-едва. Постоянное свечение коричневого карлика поддерживает температуру выше нуля, но мир постоянно освещается глубоким красным свечением. Местные находят это настолько психологически тревожным, что толстые ставни, закрывающие большинство окон, остаются постоянно запечатанными.

Несмотря на это, сооружения на Пирафасе выросли до впечатляющих размеров, даже больше, чем станция Адамант над ней. Разбросанные вдоль скалистых утёсов одного из самых больших океанов Пирафаса, укрепления были названы крепостью Иллиум, они увенчали утёсы и хребты сталью и адамантием.

Иллиум сосредоточен вокруг основания орбитальной башни, которая связывает его со станцией Адамант. Через него течёт постоянный поток поставок и гвардейцев — первые направляются в высеченные в скале под основанием огромные пещеры снабжения, вторые — в окружающие центральный бастион лабиринтные ряды казарм.

Большинство построек Иллиума — пещеры снабжения, казармы, логистические центры, жилые фермы, лаборатории, медицинские учреждения, ремонтные и обслуживающие склады и даже небольшая кузница Адептус Механикус. Все они раскинулись в прорытых под поверхностью километровых пещерах. Население крупного города живёт, работает и готовится к битве под землёй.

Над головами людей тысячи километров траншей, бастионов, укреплений, стен и колючей проволоки тянутся от центрального бастиона. Каждый сектор имеет перекрывающиеся артиллерийские позиции, поддерживаемые миномётными позициями и ПВО. Каждый утёс

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: ПИРАФАС

Население: Приблизительно 57 миллионов.

Уровень десятины: Artus Non

Особое примечание: Вторая по величине якорная стоянка Имперского флота в Железном Ошейнике.

География/Демография: 65% номинальной гравитации. Планета в основном состоит из скалистых горных ландшафтов, большая часть которых использовалась для размещения крепостных сооружений, ангаров и других сооружений Имперского флота. Атмосфера остаётся на уровне постоянной видимости 25% из-за вулканического пепла.

Тип правительства: Командующий, назначаемый Департаменту Муниторум/стандартная военная иерархия.

Имперский командующий: Капитан Сайлас Скор, командующий станции Адамант.

Присутствие Адепта: Высокое; Пирафас выступает в качестве одного из основных пунктов, через которые силы Имперского флота перераспределяются по всему крестовому походу. Высокое присутствие Адептуса Администратум контролирует поток персонала и ресурсов, а контингент Адептуса Механикус действует из ледяной станции Зета.

Вооружённые силы: Обширны; из-за сложности доступа к планете всё население Пирафаса задействовано в работе крупных крепостных комплексов.

Торговля/Экономика/Иное: У Пирафаса нет экспорта, и ему требуется большой запас боеприпасов и продовольствия, обычно доставляемых через варп-врата. Его основная цель — администрирование и распределение имперских ресурсов. Суровая атмосфера и скалистый, бесплодный ландшафт оставляют мало места для планетарных ресурсов.

Защищённый мир

Основная звезда системы — свирепый голубой сверхгигант. Вокруг звезды вращается коричневый карлик на приливно-замкнутой орбите. Внутри полутени этого коричневого карлика Пирафас также висит на приливно-замкнутой орбите, защищённый от ярости сверхгиганта. Это уникальное местоположение даёт Пирафасу отличную защиту от внешнего вторжения, что делает его выгодным местом для Имперского мира-крепости.



ваоль океана имеет ангары, вырезанные в самой скале для самолётов Гром, Молния и Мародёр. За пять лет с тех пор, как генерал Хельга Васторпуле впервые приняла командование Иллиумом, она постоянно держала перебрасываемые через Иллиум полки Имперской Гвардии занятыми. Следуя философии, что чем бы солдат не занимался, лишь бы забавлялся, она отправляет гвардейцев на строительство новых и улучшенных укреплений.

Любой враг, достаточно глупый, чтобы атаковать Иллиум, попадёт под огонь автопушек Гидра и лазпушек Икар при входе в атмосферу. В горах вокруг крепости спрятано множество хитроумно замаскированных средств ПВО, поддерживаемых дальнбойными пусковыми установками Мантикора и их смертоносными ракетами Штормовой орёл. Даже оказавшись на земле, враги всё равно будут должны бороться с постоянными авиаударами бомбардировщиков Мародёр и обстрелами из пушек Сотрясатель с базы. Затем, когда они, наконец, начнут атаку, им придётся прогрызать километры взаимосвязанных оборонительных сооружений, траншей, бункеров, блокгаузов и подземных вылазок — всё это под огнём тяжёлых болтеров, осадных мортир Колосс и лазганов десятков тысяч ветеранов-гвардейцев.

Оборона кажется неуязвимой, и Васторпуле, безусловно, верит в это. Однако её еще не проверили ни тираниды, ни Стигмарт, а оба противника невероятно опасны.

Ледовая станция Зета

На противоположной от Иллиума стороне планеты находится ледовая станция Зета. Расположенная на вершине одного из крупнейших ледников, Зета представляет собой исследовательский комплекс модели Фазтон с одной посадочной площадкой, спартанскими жилыми помещениями, несколькими чрезвычайно продвинутыми исследовательскими модулями и постоянной охраной из двух отрядов штурмовиков.

Ледовая станция управляется отделением Адептуса Механикус Биологис. Здесь несколько геномагосов лихорадочно исследуют возможное биологическое оружие или защиту от тиранидов. Станция принимает все меры предосторожности в отношении нестабильных и опасных материалов, но её самая большая защита заключается в том, что она находится далеко от других людей на планете. Тем не менее, её присутствие держится в секрете от командующих Имперской Гвардии и Флота. Вместо этого Механикус поддерживают связи с Ордо Ксенос и библиарием Караула Смерти Задкиилом, которые тайно спонсируют их начинания.

Аванпост Пенумбра

На отбрасываемой планетой границе тени флот поддерживает обсерваторию для слежки за приближающимися врагами. Крошечный диск всего в триста метров в поперечнике, аванпост Пенумбра содержит команду из чуть менее двухсот недовольных, неудачливых и позабытых младших офицеров.

Станция слабо защищена, и капитан Скор считает, что её обязательно уничтожат в случае крупной атаки. По этой причине он сознательно посылает туда своих худших людей, чтобы те не мешали ему.

Однако этот план может иметь обратный эффект, ведь нынешний командир аванпоста лейтенант Вэнс Ульдерхофф является предателем Империи. Захваченный Стигмарт во время одного из сражений на клине пять лет назад, Ульдерхофф купил себе жизнь выдав ценные имперские секреты, когда остальных из его отряда казнили. Стигмарт решил вернуть его на имперские позиции, надеясь, что он окажется полезным в качестве двойного агента.

В конце концов Ульдерхофф оказался на Пирафасе, а затем на аванпосте Пенумбра, когда его симуляция принесла ему слишком много выговоров. Он горит желанием сообщить своим настоящим хозяевам о местонахождении Пирафаса, но пока не имеет возможности отправить сообщение. А пока он его не находит, то выполняет ровно столько обязанностей, чтобы его не казнили.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Во время работы на Пирафасе ПИ могут столкнуться некоторыми важными NPC.

Капитан Сайлас Скор

Капитан Скор является командиром станции Адамант и отвечает за все силы Имперского флота в системе. Как и на многих офицеров флота, связанных со станциями, доками и верфями, на Скор смотрят свысока другие капитаны, выказывая в равной степени жалость и презрение за то, что он не командует военным кораблём. Негодование Скора по поводу назначения и суждения коллег смягчается его собственной натурой. Будучи от природы осторожным человеком, он хорошо принял оборонительную должность, которая не требует многого в плане проактивного мышления.

Скор — худой как глист человек на излёте средних лет, с изрядной долей шрамов от руководства абордажными партиями молодым мичманом. В наши дни его конфликты в основном носят более бюрократический характер, поскольку он изо всех сил пытается направлять действия сотен тысяч (возможно, миллионов) мужчин и женщин под своим командованием. Цена этих усилий видна в нервном тике, постоянно растущей коллекции морщин и очках, которые он стесняется носить в присутствии подчинённых.

Из-за осторожной природы Скора неудивительно, что он стал одним из главных сторонников плана битвы “отступить и выдержать” для борьбы с угрозой тиранидов. По правде говоря, Скор видит в крестовом походе огромную опасность. Он боится, что, поскольку Тау, Тираниды и силы Хаоса нападают со всех сторон, крестовый поход рухнет, и последние полвека кровопролития окажутся напрасными.

Генерал Хельга Васторпуле

Командующая Имперской Гвардией на Пирафасе, Васторпуле — молодой, амбициозный лидер, которая видит свою звезду на подъёме. Повышенная из рядов полков Сцинтиллианской Гвардии, что в числе первых прошла через врата, она служила в крестовом походе с самого начала. А теперь служит на Пирафасе. Целью командования крестового похода является дать ей достаточный опыт в бюрократической организации, а затем отправить обратно через врата, чтобы принять командование недавно сформированным полком. Её опытное руководство должно хорошо подготовить полк, когда они войдут в Иерихонский рубеж.

Васторпуле была в числе молодых офицеров, повышенных после того, как катастрофы первых конфликтов со Стигмарт убили слишком много старших офицеров. Вся её военная карьера была связана с сражениями с приспешниками Хаоса, и Хельга стала в этом довольно хороша. Фактически, она считает, что перемещение людей и материалов из Ахеросского в Орфейский клин было ошибкой. Лучше быстро и решительно сокрушить настоящего врага — Стигмарта. Затем, обезопасив центр, сосредоточить объединённые силы двух клиньев на устранении угрозы тиранидов.

Лейтенант-командер Алаксис Маккейл

Маккейл командует размещёнными в системе Пирафас военными кораблями, и подчиняется капитану Скору. В её подчинении лёгкий крейсер Злоключение — военный корабль типа Предприятие, плюс дозорная группа из полудюжины эсминцев Кобра, модернизированных дальнбойными авгурными массивами, а также дюжина мониторов внутрисистемной обороны.

Хотя технически эти силы находятся под командованием капитана Скора, его постоянная занятость означает, что всё больше ответственности за командование флотилией ложится на Маккейл. До сих пор она хорошо справлялась с этой ответственностью, хотя всё ещё не уверена в себе, когда дело доходит до того, что фактически является командованием эскадрой. По этой причине она почти всегда подчиняется Скору, когда старший офицер высказывает своё мнение.

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ледовая станция Зета не вышла на связь в установленное время. Станция должна была получить опасный груз, живой организм авангарда тиранидов — ликтора или нескольких генокрадов. С этим подопытным магосы-биологис чувствуют, что могут придумать способ перенаправить векторы атак флотов-ульев, возможно, заведя их в засады или даже в сердце Аномалии Гадекса. Первоначальные отчёты были многообещающими, но теперь в течение двух дней через астропата не было отправлено ни одного отчёта. Библиарий Караула Смерти Задкиил приказывает команде ПИ исследовать ледовую станцию, уничтожить организм авангарда и вернуть данные исследований. Однако по прибытии боевые братья обнаруживают, что магосы на месте проводили и другие, более еретические исследования, и присутствие организмов авангарда может направить флот-улей прямо к Пирафасу.

ЗЛЫЕ СЁСТРЫ

“Что-то не так с этим местом, люди здесь наслаждаются распущенностью и развратом. Я собираюсь отправить официальное ходатайство о расследовании обеих этих систем... Мне просто нужно сначала сделать остановку... ну, может, я займусь этим завтра...”

— подслушанный разговор командира Имперской Гвардии

Расположенные в опасной близости от зоны боевых действий Целлебос, Злые Сёстры — это два мира удовольствий, которые заметно странны. Две солнечные системы Дельфос и Иатос полностью идентичны, а сами планеты почти неотличимы друг от друга, за исключением построенных имперских структур. Расположенные очень близко к одному варп-маршруту, эти две системы имеют одинаковое количество планет, которые вращаются вокруг идентичных звёзд, и абсолютно одинаковую частоту. Фактически, они настолько похожи, что Империя установил в каждой системе вокс-маяк, постоянно транслирующий обозначение системы, чтобы избежать путаницы для выходящих из варпа кораблей.

После завоевания систем лордом-генералом Овидием, многие члены Администратума выступили против установления имперского присутствия на мирах из-за их странной природы. Однако, увидев своими глазами зелёную и красивую местность, они не могли позволить таким мирам оставаться неиспользованными. С тех пор планеты стали основным местом отдыха для иерархов Империи как с Ахеросского, так и с Орфейского клиньев. На практике это оставило их относительно безлюдными в плане военного персонала, поскольку время для отдыха и развлечений сильно ограничено, учитывая текущее состояние крестового похода.

Обе системы находятся в непосредственной близости от Аномалии Гадекса — её сияющее присутствие в небе окрашивает каждую ночь планеты болезненно-красным свечением. В Рубеже работает множество инквизиторов, которые считают, что влияние аномалии исказило эти миры, поражая присутствующих там людей тайной заразой варпа. Однако, учитывая, что со всех сторон навигируется множество более насущных проблем, ни один инквизитор не смог выделить достаточно времени для полноценного расследования. Подозрения этих инквизиторов даже более точны, чем они могли себе представить — культы Слаанеш возникли в обеих системах, и тонкое влияние Хаоса может почувствовать любой, кто остаётся на поверхности в течение длительного периода времени. За десятилетия, прошедшие с момента освобождения миров, они приобрели репутацию распущенных и склонных к плотским наслаждениям, что дало им среди граждан Империи название “Злые Сёстры”.



История

До Эры Мрака и Дельфос, и Иатос выглядели совершенно иначе. Это были засушливые пустоши, которые едва могли поддерживать жизнь, с простирающимися до самого горизонта продуваемыми всеми ветрами равнинами, изредка прерываемыми городами-ульями. Единственной причиной, по которой Империя продолжала цепляться за эти негостеприимные планеты, был редкий металл, что добывался в глубинах. Этот угольно-чёрный металл, как говорили, был способен восстанавливаться сам по себе, казалось, почти оживая в руках владельца. Однако все упоминания об этом металле были полностью удалены из имперских записей, даже тех, что находились в залах крепости Эриох.

В расцвете сил Злые Сёстры, известные по своим системным именам в то время, были чрезвычайно богаты благодаря своим горнодобывающим операциям. У них было рабочее партнёрство, которое в сочетании с близостью к столичному миру сектора обеспечивало немалое влияние.

Когда Эра Мрака обрушилась на сектор и погрузила миры в анархию, Иатос и Дельфос не только остались в безопасности, но и процветали. Рабочее партнёрство между двумя системами помогло защитить их от банд мародёров, а постоянный труд населения в шахтах отвлекал простолудинов от соблазнов Хаоса. Планеты начали обменивать свой редкий металл на еду, припасы и защиту, поддерживая различных военачальников, восставших из пепла бывшего сектора Иерихон.

Записи Караула показывают, что Иатос и Дельфос продолжали расти в силе на протяжении всей Эры Мрака, став одной из самых могущественных сил во всём Рубеже до 655. М40 и появления Аномалии Гадекса. Данное событие знаменует собой большой пробел в записях крепости Эриох — из-за варп-возмущений от аномалии надёжные данные не собирались в течение почти тысячелетия.

Следующие достоверные данные о системах были собраны фрегатом Караула Око Возмездия в 523.М41, когда ему пришлось совершить экстренный выход из варпа по пути к краю Рубежа. Навигатор настаивал, что они вышли на краю системы Дельфос, но при анализе планет они не обнаружили никаких признаков жизни или даже цивилизации. Приблизившись к Дельфосу, Караул обнаружил не пустынный мир-улей, который был там тысячу лет назад, а покрытый пышными джунглями зелёный рай. После полного орбитального сканирования планеты Око Возмездия не смогло обнаружить никаких следов человеческих руин где-либо на планете.

Остановка в системе Иатос показала, что та же трансформация произошла и там: там, где раньше была пустошь, теперь был сад. Хотя эта метаморфоза и коснулась Караула Смерти, это не было событием, которое напрямую попало в их компетенцию. Око Возмездия приняло к сведению события и продолжило изначальную миссию.

С прибытием Ахиллова крестового похода наступающие силы быстро добавили системы к своему счету, заявив, что пышные планеты являются славной добычей. Некоторые члены Администратума выступили с протестом против заселения этих миров, утверждая, что странная природа систем-близнецов требует исчерпывающего расследования. Однако, поскольку крестовый поход отчаянно нуждался в хорошем повороте событий, крики оппозиции были проигнорированы, и планеты были немедленно заселены.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: ДЕЛЬФОС И ИАТОС

Население: приблизительно 3 миллиона.

Степень десятины: Aptus Non; мир предназначен для использования Администратумом и Экклезиархией.

География/Демография: Умеренный/влажный климат, как Иатос, так и Дельфос — зелёные миры, они содержат обширное разнообразие флоры и фауны, но не имеют разумной жизни.

Имперские записи указывают на присутствие человека в прошлом, хотя никаких доказательств предыдущей колонизации обнаружено не было.

Тип правительства: Двойной планетарный губернатор, назначаемый Адептус Терра.

Имперский командующий: Лорд-губернатор Пашрар Вел Дарганс

Присутствие адептов: Высокое — хотя они присутствуют на планетах в развлекательных целях, подавляющее большинство населения служит Империи.

Военный уровень: Высокий — хотя это и не зона боевых действий, на обеих планетах присутствует значительный гарнизон для защиты важного имперского персонала.

Торговля/Экономика/Приложение: Проведённый агентами Адептус Механикус географический анализ выявил наличие [УДАЛЕНО ПО ПРИКАЗУ ИНКВИЗИЦИИ] под всеми основными континентами как на Иатосе, так и на Дельфосе, но никаких других материалов, представляющих ценность для крестового похода.

Странная симметрия

С момента открытия двух идентичных систем было предпринято множество попыток выяснить природу этих странных близнецов. Десятки установок Адептус Механикус разбросаны по каждой системе, каждая из которых занимается сбором определённых подмножеств данных. Затем информация асепатически передаётся на центральную станцию на Дельфосе для глубокого анализа с помощью мощных и древних когитаторов, которые были отправлены вместе с крестовым походом.

До сих пор собранная информация не дала никаких полезных подсказок для определения происхождения Иатоса и Дельфоса. Весь анализ показал, что, помимо изменений, вызванных имперскими силами, системы полностью идентичны. Расследование ещё больше затруднялось постоянным вмешательством Инквизиции — посвящённая геологическому анализу станция Адептус Механикус была закрыта по строгому приказу Ордо Ксенос, а вся собранная информация была уничтожена.

Резкий контраст

Несмотря на то, что планеты идентичны, Дельфос и Иатос развивались очень по-разному. После освобождения Дельфос стал типичным миром удовольствий, где — присутствие Экклезиарха поддерживало веру в Императора. С другой стороны, Иатос отклонился от света Императора. Разрушительное присутствие логова Чарсилита позволило коварному влиянию Хаоса повлиять на население и отвратить его от Императора. Без быстрых действий Инквизиции население Иатоса может уйти слишком далеко, и Империи придётся принять радикальные меры.

Полная трансформация

С полной трансформацией Злых Сестёр после возникновения Аномалии Гадекса, любые обрывки имперских записей на планетах исчезли. Единственная надёжная информация, что была восстановлена из других мест в Рубеже — это простые планетарные данные, описывающие стандартный имперский географический анализ планет. Хотя агенты Администратума сочли странным, что обе планеты претерпели столь резкий сдвиг во время Эры Мрака, они приписали это изменению орбитальной модели или другим естественным причинам. Только записи Караула Смерти указывают, что метаморфоза связана с Аномалией Гадекса, и что за ней может стоять более зловещая причина.



Ключевые локации

В следующем разделе содержится подробная информация о ряде значимых мест на Злых Сёстрах.

Зелёная Базилика

После возвращения двух систем-близнецов Экклезиархия планировала построить грандиозные соборы на обоих мирах, чтобы те служили центром религии на планетах. Сначала они начали строительство на Дельфосе, но процесс с самого начала сопровождался проблемами. Духи машин вышли из строя, рабочие погибли, материалы оказались некачественными, и то, что должно было стать простым строительством, затянулось на десятилетия.

В конце концов строительство было завершено, и Зелёная базилика встала как памятник воле Императора, сияя среди возвышающегося леса, в котором она была построена. Базилика теперь действует как духовное сердце Дельфоса, сохраняя население чистым в свете Императора.

Основная часть здания построена из серо-зелёного крапчатого камня, его возвышающиеся стены сливаются с лесом вокруг него. Виноградные растения растут на каждой грани конструкции, на колоннах и контрфорсах, и покрывают большую часть богато украшенных окон.

Если ПИ собираются встретиться с членом Администратума или Экклезиархии, то, скорее всего, это произойдёт в стенах базилики. Возвышающееся здание является централизованным местом встречи для людей со всей планеты. По территории постоянно бродят граждане и иномирцы, каждый из которых переговаривается тихим шепотом. Для тех ПИ, что предпочли бы оставаться вне поля зрения общественности, собор имеет несколько крыльев, которые простираются в лес. Эти тёмные и часто заброшенные помещения идеально подойдут для тихой, незаметной встречи с важным контактом.

Логово Чарсилита

В то время как Экклезиархия построила Базилику на Дельфосе, чтобы та служила центром всей культуры на планете, у людей Иатоса не было централизованного места, где они могли бы собираться. И чтобы заполнить эту пустоту возникло логово Чарсилита. С тех пор оно стало гигантским комплексом излишеств и разврата, с мощным влиянием на всю планету, которое — без ведома большинства жителей планеты — подталкивает Иатос всё ближе и ближе к Губительным Силам.

Изначально Логово было не более чем небольшим заведением, в которое художники и члены Администратума могли приходить, отдохнуть и расслабиться. Но без центрального места, где можно было бы собираться, всё больше и больше людей стали проводить там ночи, и он начал быстро расширяться. По мере того, как росло Логово, и вокруг него возводились другие здания, территория стала больше напоминать крошечный улей, чем одно здание. Многие люди начали проводить целые дни в кумаре, мягко развращаясь искушениями.

Логово Чарсилита — тёмное, внушительное место, которое можно легко увидеть на подходе к планете. Это нагромождение зданий из рокрита и адамантия, сгруппированных в центре огромного расчищенного участка леса. Между различными зданиями находятся маленькие, тесные улочки, заполненные людьми, настроенными на азартные игры или более тёмные сделки. Хаотичное и быстрое расширение комплекса привело к тому, что эти тёмные улицы превратились в лабиринт, идеально подходящий для тайных встреч и незаконной деятельности.

Скрытый разврат стал идеальным средством распространения для Губительных Сил, особенно Слаанеш. Множество культов тайно действуют глубоко внутри стен Логова, распространяя влияние далеко за пределы остальной части планеты. Многие инквизиторы расследовали учреждение, но загадочным образом никаких действий не было предпринято для закрытия или уничтожения. Независимо от того, встретит ли инквизитор и его свита таинственную судьбу, материализуется ли более важное дело в этой области или они заключат тайную сделку с членом Администратума, неизбежно каждый инквизитор прекращает расследование относительно Логова.

Разница между Иатосом и Дельфосом заметна. Любой, кто проводит много времени на любой из них, может увидеть, какой эффект оказало присутствие Базилики и Логова на две планеты — одна отчаянно борется с пагубным влиянием Хаоса, другая поддаётся зову тёмных сил.

Горы Голлард

Поскольку горы Голлард являются географическим объектом, они присутствуют как на Дельфосе, так и на Иатосе. Названные лордом-генералом Овидием, они (что сбивает с толку) оба имеют одно и то же имя. Сделал ли он это из-за юмора или из-за отсутствия креативности, никто никогда не узнает.

Горы состоят из мерцающей в лучах солнца угольно-чёрной породы. Хребет резко контрастирует с пышной зеленью остальной части планеты, словно тёмный шрам прорезая полосу через главный континент. Погода не стёрла пики, которые до сих пор с острыми, неровными краями, как будто были созданы только вчера.

Любой, кто попытается пройти по горному хребту пешком, столкнётся с рядом трудностей. Отвесные скальные склоны крутые и скользкие, а бесконечные вершины оставляют очень мало ориентиров. Это побудило ряд имперских дворян построить свои экстравагантные поместья на вершинах гор Голлард. К этим гигантским сооружениям можно добраться только на летательных аппаратах, что позволяет дворянам наслаждаться уединением и приватностью вдали от посторонних глаз.



КАРАУЛЬНЫЙ ПОСТ ИОБЕЛЬ

Расположенный в глубине охваченной штормом горной цепи Иобель II, пост Иобель — это не столько наблюдательная станция, сколько крепость. Её извилистые залы высечены прямо в горе, а сооружения достаточно велики, чтобы разместить и тренировать несколько ликвидационных команд одновременно. Иобель служила основной отправной точкой для всех операций в Аномалии Гадекса и содержит различные древние устройства для мониторинга и наблюдения за перемещениями ксеносов внутри и вокруг варп-разлома.

История

В течение долгих тысячелетий Эры Мрака пост Иобель был не более чем одинокой башней, возвышающейся на вершине охваченного бурей горного хребта. Тёмные залы были практически пусты, за исключением нескольких сервов и сервиторов, а также двух боевых братьев, чьей задачей было оставаться всегда бдительными к возникновению неизвестной угрозы, которую скрывала пустынная планета.

Первоначально на посту не было оборудования для наблюдения за остальной частью системы. Из того, что удалось выяснить Караулу Смерти, её первоначальной целью было наблюдение за расположенными под горой долинами. Была собрана и поддерживалась большая сеть пикт-каналов по всей окружающей области планеты, хотя изображения, которые они передают обратно на станцию наблюдения, обычно размыты и искажены из-за мощных электрических помех в атмосфере планеты.

Было мало свидетельств того, почему архитекторы Караула хотели, чтобы бесплодные долины были под наблюдением. Год за годом пикт-поток не присылали ничего, кроме серых, статичных изображений бесплодного ландшафта. Среди крепостных передавались причудливые истории о механических ужасах, которые бродили по долинам во время самых сильных штормов. Но это всегда игнорировалось как суеверные легенды смертных.

Однако среди отслуживших боевых братьев есть те, которые верят в рассказы сервов. В архивах найдутся различные зернистые пикты, на которых изображены надвигающиеся силуэты механических пауков со слабым зелёным свечением. Каждый раз, когда снимался один из этих пиктов, боевые братья отправлялись на разведку после того, как шторм утихал, но не находили никаких доказательств того, что такое существо когда-либо существовало. Это привело к тому, что караульный пост приобрёл сомнительную репутацию из-за историй о привидениях и небывлиц.

С тех пор, как Ахиллов крестовый поход пришёл в Иерихонский рубеж, караульный пост претерпел радикальные изменения. Аномалия Гадекса начала расширяться и поглощать окружающие системы. В одном из таких затерянных миров находился караульный пост Мидаэль — ближайший к аномалии форпост Караула Смерти. С потерей Мидаэля Иобель стал ближайшим и начал принимать все действующие в регионе ликвидационные команды.

Увеличение трафика было намного больше, чем могла вместить маленькая башня, и по мере того, как всё больше и больше ликвидационных команд проходили через неё, возникла необходимость в расширении. Технодесантники и крепостные под руководством Харла Сероплёта начали расширение, выдолбив саму гору, на которой стояла башня. Были вырезаны сложные сети проходов, создан гигантский ангар, и туда было доставлено древнее оборудование. В течение десятилетия караульный пост превратился из одинокой башни в настоящую крепость космического десанта.

Теперь коридоры Иобель кипят активностью. Банки когитаторов обрабатывают информацию о ксеноактивности в Аномалии Гадекса и вокруг неё, ликвидационные команды готовятся к миссиям, а инквизиторы Ордо Ксенос обычно используют всё, что может предложить объект.

Со взрывом активности на караульном посту её первоначальное предназначение отошло на второй план и почти забыто. Сеть пиктеров и когитаторов продолжает следить за долинами, но все получаемые нечёткие данные хранятся и забываются. Но пока Караул Смерти сосредотачивается на аномалии, что-то начало пробуждаться глубоко под поверхностью планеты.

Использование поста Иобель

С его новым статусом основной станции наблюдения для всех операций вокруг Аномалии Гадекса весьма вероятно, что задание ПИ в пределах Ахеросского клина начнётся на Иобеле. Благодаря недавним дополнениям, размерам и непосредственной близости к крепости Эриох, Иобель содержит обширный арсенал, а также множество крупных транспортных средств, к которым другие посты не имеют доступа.

Этот широкий доступ к припасам является большим благом для ПИ, но он не обходится без трудностей. Из-за количества ликвидационных команд ПИ может обнаружить, что нужная ему экипировка уже была реквизирована. МИ может использовать данный факт для введения ролевой игры, в которой две ликвидационные команды соревнуются за то, какая из них получит материалы для своей миссии, подчёркивая соперничество или лояльность между различными орденами.



ГЕРОИ КЛИНА

“Мой предшественник Ксант сказал, что эта война продлится столетия. Ну что ж, нам лучше начать!”

— Маграта фон Карлак

Сражаясь против бесконечных сил Стигмарты немногие люди проживут достаточно долго для повышения. И ещё меньше тех, кто сохранит рассудок. Все эти герои доказали ценность в битве, сражаясь с ужасающими силами варпа. Без них Ахеросский клин рухнул бы, оставив Иерихонский рубеж беззащитным перед волной Хаоса.

ЛОРД-ГЕНЕРАЛ МАГРАТА ФОН КАРЛАК

Маграта — одна из немногих командиров крестового похода, что родились непосредственно в секторе Иерихон. Её дом, Орфел, был одним из немногих благородных линий, успешно переживших Эру Мрака. Избранная Администратумом, Маграта была забрана из семьи и доставлена в Каликсиду для обучения на офицера. В период отсутствия Маграты, пропагандистская машина Администратума в Иерихоне готовила почву для её возвращения. В соответствии с программой целенаправленной пропаганды, начавшейся на Карлаке и затем распространившейся на миры Железного Ошейника, в газетах, пикт-лентах и народных песнях начали постоянно превозноситься достоинства и врождённые лидерские качества Маграты фон Карлак. Их целью было создать икону, символ всего, за что сражались имперские солдаты в боевой зоне Целлебос.

По возвращении в крестовый поход Маграта была назначена на символическую должность адъютанта лорда-адмирала Горва Ксанта, в относительную безопасность, чтобы продолжать быть символом для мужчин и жен-

ОТЫГРЫШ МАГРАТЫ ФОН КАРЛАК

Лорд-генерал Маграта фон Карлак — безжалостная и уверенная в себе женщина, которая никогда не колеблется и не пересматривает свои решения. Однако это не делает её солдафоном — годы офицерской подготовки и уважаемая репутация сделали её искусным собеседником. Маграта кажется спокойной и уверенной даже в самых напряжённых ситуациях, и если она и растеряется имея дело с боевыми братьями Караула Смерти, то они никогда не смогут этого заметить.

Действующая в пределах Ахеросского клина ликвидационная команда почти неизбежно столкнётся с фон Карлак, поскольку она, кажется, находится почти везде одновременно. Если ПИ повстречаются с ней, то будет казаться, что она никогда не отдыхает — будь то инструктаж офицеров, подготовка к штурму или сражение на поле боя, фон Карлак, как кажется, постоянно находится в движении. Точно так же Маграта не из тех, кто ведёт пустые разговоры, особенно в присутствии космодесантников. Она будет вежливой и дружелюбной, но сразу же перейдёт к делу.



щин на передовой. Но Администратум не был готов к последствиям своих действий. В операции глубоко за пределами зоны боевых действий Целлебос на планете Веспасия случайный выстрел повредил флагманский корабль Меч Махария и убил лорда-адмирала Ксанта. В последовавшей неразберихе Маграта взяла на себя командование, сплотив войска и возглавив полномасштабную атаку на поверхность планеты.

В сочетании с её уже широко распространённой славой, весть о победе распространилась по крестовому походу с поразительной скоростью. Когда Тетрарх вернулся в Карлак для назначения нового командующего Ахеросским клином, Маграта уже была там и ждала его. Она потребовала, чтобы он назначил именно её, ибо в её представлении она не только заслужила эту должность, но и имела на неё право по рождению. Впечатлённый способностями и уверенностью, Тетрарх повысил дерзкого молодого командира до должности лорда-генерала и поставил во главе клина.

Командиры двух других клиньев были ошеломлены выбором лорда-милитанта, однако им вскоре пришлось взять свои слова обратно. Маграта не тратила времени на то, чтобы доказать свою ценность в качестве нового командира Ахеросского клина. Она начала атаковать силы Стигмарты с беспощадной точностью, нанося удары быстрее, чем могут ответить даже силы Аномалии Гадекса. Несмотря на хрупкую фигуру, лорд-генерал лично ведёт войска в бой, и даже в самой гуще кровопролития кажется почти непобедимой.

КОММОДОР ХЕМЕЛЬШОТ

“Империум требует, чтобы каждый человек исполнял свой долг до самой смерти”.

— коммодор Стефан Хемельшот

После Совета Пепла лорд-милитант Тетрарх пожелал получить крепкого и компетентного командира для проведения агрессивной космической кампании в Ахеросском клине. Солар-адмирал Рам Тоен неохотно назначил коммодора Стефана Хемельшота на должность командира значительной части Имперского флота в регионе. Коммодор провёл ряд ожесточённых сражений с флотами еретиков по всей зоне Целлебос, наиболее заметными из которых были “Первая битва за Тщеславие” и “Проклятая блокада”.

К удивлению солар-адмирала, Хемельшот показал себя самым способным командиром флота. Во многом благодаря усилиям коммодора большинство кораблей под его командованием остались целыми после изнурительной серии сражений на Ахеросском клине.

Сам Хемельшот в Имперском флоте начинал со скромных позиций. Будучи всего лишь мичманом, когда абордажная атака орков убила многих старших офицеров на борту его первого пустотного корабля, Хемельшот сплотил выживших и возглавил внезапную контратаку на зеленокожих. Быстро продвигаясь по карьерной лестнице, Хемельшот всегда имел привычку тесно сотрудничать с назначенными на его суда комиссарами, и он не требует ничего, кроме самого лучшего как от своего корабля, так и от своих людей. Моральный дух среди флота коммодора очень высок, и он хорошо известен как один из самых ярых сторонников лорда-генерала фон Карлак.

Хемельшот заставил замолчать даже самых яростных критиков во время Второй битвы за Тщеславие в 811. М41. Флот столкнулся с большой группировкой кораблей Стигмарт, включая пару тяжёлых крейсеров. Коммодор окружил корабли еретиков эскадрой лёгких крейсеров типа Неустрашимый, и послал основную линию крейсеров в манёвре рогатки вокруг одной из самых больших лун Тщеславия. Две силы поймали пустотные корабли Стигмарт смертоносным перекрёстным огнём торпед, за которыми последовали эскадрильи тяжёлых бомбардировщиков. Эти удары позволили имперским кораблям прорвать линию и разнести еретиков в щепки залпами с близкого расстояния.

Недавно коммодор имел некоторые дела с таинственным эльдарским следопытом по имени Шанир Скиталец (см. стр. 155 *The Achilus Assault rus*), и были некоторые разрозненные сообщения о кораблях эльдар, следящих за передвижениями флота Хемельшота в зоне боевых действий Целлебос. Это привлекло внимание инквизиторов Ордо Ксенос по всему клину, обеспокоенных тем, что вмешательство ксеносов в и без того нестабильную обстановку в регионе может только ещё больше ослабить позиции крестового похода.

ОТЫГРЫШ КОММОДОРА ХЕМЕЛЬШОТА

Коммодор Стефан Хемельшот обладает глубоким пониманием сложной природы межзвёздной войны на Ахеросском клине и имеет больше боевого опыта, чем многие из его коллег в крестовом походе. Эти знания делают его бесценным союзником для ликвидационной команды, планирующей любые операции в зоне Целлебос, особенно если их миссия как-то связана с пустотными кораблями, орбитальными станциями, бомбардировкой или высадкой с помощью десантной капсулы. Хемельшот без проблем оказывает посильную помощь космодесантникам Караула Смерти, и его тактический и стратегический опыт отмечен в инквизиторских записях.

Контакты коммодора с лордом-генералом фон Карлаком и Шаниром Скитальцем также полезны для ищущей дополнительных союзников в регионе ликвидационной команды, а его одержимость возможностью появления Чернокаменной крепости на орбите Магога даёт готовую основу для приключений.

Хемельшот может поделиться своим пониманием операций пустотного боя с ПИ. Данная помощь даёт бонус +20 ко всем тестам Тактики (Пустотный бой), а также доступ к активам Имперского флота (см. стр. 218 *Rites of Battle rus*), снижая стоимость Реквизиции для всех таких активов на 10.

КАПИТАН КАРАУЛА КАЙЛ ВИБИЙ (СТРАНСТВУЮЩИЕ ДЕСАНТНИКИ)

“Приди, ксенос, отфрос или порченный еретик, приди и сразись с могущим сыном Странствующих Десантников и подыхай под возроде Золотого Трона!”

— капитан Караула Кайл Вибий

Боевой брат ордена Странствующих Десантников и новичок на Ахеросском клине, капитан Караула Вибий горит таким желанием отомстить ксеносам, что это выделяет его даже среди охотников на ксеносов. Рядовая стычка во время Коринфского крестового похода между Странствующими Десантниками и друхари закончилась тем, что отряд Вибия был захвачен и увезён в тёмное царство Комморры. Лишённый силовой брони и оружия, Вибий и его братья были вынуждены сражаться в примитивных гладиаторских боях с другими рабами, ксеносами и ведьмами тёмных эльдар. Немало Странствующих Десантников не пережили эти испытания, но каждый павший космодесантник разжигал огонь ярости Вибия. Со временем друхари переключили внимание на новые игрушки, и Вибий воспользовался этой возможностью. Подстрекая остальных пленников к действию, Странствующие Десантники возглавили небольшое, но решительное восстание рабов, которое застало их вялых пленителей врасплох. Космические десантники пробились к свободе и вернулись в Империум. Вибий носит почётный знак, отмечающий его как одного из Элиты Тёмной Пустоты ордена Странствующих Десантников, и он был быстро номинирован на честь представлять свой орден в Карауле Смерти. Вибий впечатлил своего командира, капитана Караула Брона из ордена Тёмных Сынов, и вскоре боевой брат

возглавил собственную команду. Когда Брон был смертельно ранен во время столкновения с надсмотрщиком слогтов в Чёрном Рифе, то рекомендовал повысить Вибия до звания капитана Караула. И с тех пор Кайл занимает эту должность. Странствующие Десантники принесли древние клятвы, которые тесно связывают их с домом вольных торговцев Экейл, и известно, что Вибий воспользовался этими связями во время несения службы в Карауле. Время от времени пустотные корабли с гербом вольного торговца причаливали к наблюдательным постам по всему Ахеросскому клину. Эти суда несут коды Инквизиции и говорят, что Вибий много раз поднимался на борт, чтобы посоветоваться с таинственными пассажирами. Мало кто знает какие-либо подробности о связи между капитаном и вольным торговцем, но многие операции Караула после таких встреч были необычайно успешными. Не раз Вибий с большим удовольствием лично возглавлял несколько ликвидационных команд в битве против Стигмарт. Многие в Карауле считают его необычайно безрассудным и агрессивным, особенно по отношению к продажным солдатам генерала Культа Элака Сарды. Некоторые шепчутся, что необычайное рвение – всего лишь замаскированный прагматизм, и что сам Вибий считает, что чем скорее будет устранена угроза Стигмарта, тем скорее он сможет возобновить месть тёмным эльдарам.



Капитан Кайл Вибий



ББ	ЛБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
65	40	⁽¹²⁾ 62	⁽⁸⁾ 45	47	50	51	55	60

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 23

Регалии: Крукс терминатус

Умения: Бдительность, Обаяние +20, Шифры (Руны Орден), Лазание, Уклонение +10, Командование +20, Обыденное знание (Адептус Астартес, Имперium, Война), Обыденное знание +20 (Иерихонский рубеж, Пространство Коронус), Скрытность +20, Вождение (Наземный транспорт), Запретное знание (Адептус Астартес, Караул Смерти, Ксеносы), Запугивание +10, Грамотность, Навигация (Наземная) +10, Проницательность +10, Учёное знание (Кодекс Астартес, Тактика Импералис), Бесшумный шаг +20, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик, Эльдарский), Тактики (Разведка и скрытность), Выслеживание.

Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Владение оружием астартес, Бугрящиеся бицепсы, Призыв к мщению, Боевое построение, Боевое чутьё, Ненависть (Друкхари), Это просто царапина, Обострённые чувства (Слух, Зрение). Охотник на чужаков, К демону в пасть, Железная дисциплина, Неотразимый удар, Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Сопротивляемость (Психосилы), Мгновенная реакция, Знаковое снаряжение (Силовой топор), **Знаковое снаряжение (Master: Силовой топор)***, Убийца демонов, Быстрая атака, Каменная кожа, Мастер кулачного боя, Несломленный и несдавшийся.

Черты: Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2); Прикосновение судьбы (2)

Оружие: Силовой топор исключительного качества (1d10+20 Энерг, Бронь 6, Несбалансированное, Силовое поле, Знаковое снаряжение) Штурмовой щит (1d10+12 Ударн, Бронь 0, Оборонительное, -20 к попаданию)

Броня: Силовая броня (10 корпус, 8 руки, ноги, голова) Штурмовой щит (Защитное поле 55%, 01-10 перегрузка, +4 Брони на руки и корпус, Осторожная Атака за Полудействие.

Особая способность: Связанный давним пактом между Странствующими Десантниками и домом вольных торговцев Экейл, капитан Вибий имеет доступ к гораздо более широкому спектру ресурсов, чем среднестатистический капитан Караула в Иерихонском

рубеже. Любая ликвидационная команда под началом капитана Кайла получает доступ к дополнительным 5 очкам Реквизиции за каждую основную цель миссии.

**Не найдено. Возможно ошибка составителей из FFG (прим. перев.).*

ОТЫГРЫШ КАПИТАНА КАРАУЛА КАЙЛА ВИБИЯ

Капитан Вибий — отважный и благородный воин, кипящий чёрной ненавистью к друкхари. Он часто жалеет, что не был отправлен в другое место крестового похода, где мог бы направить невероятный пыл против ксеноврагов, а не против выродившихся еретиков Ахеросского клина. Однако Вибий связан долгом и с ещё большей яростью бьёт по Стигмарту и космоде-сантникам Хаоса, с которыми сталкивается в зоне боевых действий Целлебос.

Любые ликвидационные команды под командованием Вибия могут извлечь выгоду из его ветеранского опыта и необычных связей.

Древний пакт между Странствующими Десантниками и домом вольных торговцев Экейл является идеальным инструментом для МИ, стремящегося предоставить дополнительные заделы приключений, особенно связывающих системы **Deathwatch Иерихона** и **Rogue Trader Коронуса**. По усмотрению МИ, эта помощь может принимать форму дополнительных очков Реквизиции, выдачу необычных предметов, одного бесплатного актива Имперского флота (представляющего флот вольных торговцев, см. стр. 218 в **Rites of Battle rus**) или бонуса +10 ко всем тестам Обыденного знания (Иерихонский рубеж или пространство Коронус). Естественно, вольные торговцы редко отдают что-либо просто так, поэтому может быть услуга, которую команда ПИ должна будет оказать династии Экейл.

Кроме того, есть те, кто шепчется, что побег Вибия из Комморры был организован с помощью необычного союзника — технодесантника Серого Рыцаря, долгое время сражавшегося в отрыве от воинов Титана. Учитывая, что ликвидационные команды Вибия чаще всего воюют против сил Хаоса, возможно, что группа Серых Рыцарей (см. стр. 92 в **Daemon Hunter rus**) может пожелать взыскать старый долг, работая с Вибием в совместной операции против демон-принца... отвратительного Мефиста Чумного Губителя (см. стр. 102 **Achilus Assault rus**).

Наконец, любые миссии против тёмных эльдар (хотя это редкое и крайне необычное зрелище в Ахеросском клине!), привлекают пристальное внимание капитана Вибия, и он не пожалеет усилий для достижения полного успеха. Такие миссии получают удвоенные очки Ликвидации и дадут дополнительные 3 очка Славы за каждую основную цель.

ЭПИСТОЛЯРИЙ ЗАДКИИЛ (ТЁМНЫЕ АНГЕЛЫ)

Эпистолярый Задкиил — могущественный и почтенный библиарий Тёмных Ангелов, а также видный лидер в Ахеросском клине. Его мощные психические способности изгнали бесчисленное множество демонов, а силовый посох собрал кровавую дань среди орд еретиков в зоне боевых действий Целлебос.

История Задкиила часто обсуждается в залах крепости Эриох. Известный отчуждённостью и высокомерием Задкиил редко рассказывает о своём прошлом. Но есть несколько фактов, известных его боевым братьям в Карауле Смерти. Будучи молодым лексиканием, Задкиил учился у великого магистра Библиариев Тёмных Ангелов, не менее важной персоны, чем сам Иезекиль. Задкиил проявил себя под строгим обучением наставника и быстро поднялся по ступеням библиариума. Со временем Задкиил заслужил право быть допрошенным Иезекилем для вступления в таинственный Внутренний Круг Тёмных Ангелов.

Испытания, которые нужно преодолеть, чтобы быть достойным такой чести, не обсуждаются за пределами ордена, но не может быть никаких сомнений в том, что они суровы и изнурительны. Для Задкиила сила воли и решимость произвели перемену внутри него, и после вступления во Внутренний Круг его поведение полностью изменилось. Там, где когда-то молодой библиарий шутил и легко разговаривал со своими боевыми братьями, Задкиил стал замкнутым и молчаливым. Там, где когда-то он жадно искал битвы, Задкиил стал кровожадным и упорным.

Иезекиль отправил бывшего ученика сражаться вместе с элитной 1-й ротой Крыла Смерти на несколько лет. Задкиил снова преуспел, оттачивая боевые навыки и развивая талант, не отличающийся от таланта его учителя — способность читать ход войны и предсказывать ход стратегии с невероятной точностью. Однажды Задкиил даже скрестил клинки с загадочным Сайфером во время Битвы Криков — схватка, которая оставила библиария с бионическим глазом и горечью на сердце.

На кошмарном мире Квиетте Задкиил и Крыло Смерти сражались в жестоком бою против сплочённой волны кровожадных кхравов. Многие боевые братья пали, а их мозги съедены. Когда ксеносы собрались для последнего штурма, Задкиил собрал волю и удержал линию, его психические силы и силовый меч преградили путь, пока боевая баржа на орбите не смогла зафиксировать координаты Крыла Смерти. В считанные мгновения подкрепления Крыла Смерти телепортировались прямо в бой, поддерживаемые точечными заградительными выстрелами орбиты. Достижения Задкиила в тот день принесли ему особую честь, и сам великий магистр Крыла Смерти даровал Задкиилу право носить геральдику Крыла Смерти на броне.

Инквизитор Грейл собрала значительное досье на Задкиила, и она горячо верит, что история библиария полностью сфабрикована — всего лишь легенда для размещения Задкиила в Ахеросском клине. Хотя у Грейл есть несколько теорий относительно истины данного вопроса, даже она неохотно поддерживает какое-либо одно объяснение без дополнительных доказательств.

ОТЫГРЫШ ЭПИСТОЛЯРИЯ ЗАДКИИЛА

Знания Задкиила о пси-силах и варпе представляют большую ценность для действующих на Ахеросском клане ликвидационных команд. Библиарий владеет древним томом, который якобы содержит знания и секреты об Аномалии Гадекса и тому, как успешно перемещаться по её странному сиянию.

Однако Задкиил лелеет глубокую обиду на орден Космических Волков, и нетерпим к любым сынам Русса, особенно к магистру кузицы Эриоха, Харлу Сероплёту (см. стр. 389 ОКП Deathwatch rus). Если в состав группы ПИ входит боевой брат из Космических Волков, то сперва необходимо пройти **Серьёзный (+0) тест на Обаяние или Командование**. В случае успеха ПИ получают выгоду от знаний Задкиила и его способности читать пути войны, а именно бонус +10 к любым тестам Запретного знания (Пси-силы) или (Варп) и +5 очков Ликвидации для любых трёх целей во время миссии.

Несмотря на возникшие сомнения, даже инквизитор Грейл не жалуется на службу Задкиила Караулу Смерти. Библиарий регулярно помогает ликвидационным командам со стратегическим и тактическим планированием миссий на Ахеросском клане, также Задкиил лично руководил рядом нападений на ключевых лидеров космодесанта Хаоса в регионе Кровавого Триединства. Задкиил регулярно встречается с прикомандированными боевыми братьями из орден-преемников Тёмных Ангелов, и со многими наладил хорошие отношения.

За последние пять лет внимание Задкиила было приковано к одному миру на Ахеросском клане – отвратительно загрязнённому миру-крепости, известному как Малефи. Боевые силы Тёмных Ангелов были уничтожены на этой планете засадой Стигмарта. Есть некоторые сообщения, в которых утверждается, что генерал Стигмарта Элак Сарда забрал у павшего капитана Тёмных Ангелов выкованный из метеорита меч, возможно, один из знаменитых “небесных клинков”, высоко ценимых орденом.

ЭПИСТОЛЯРИЙ ЗАДКИИЛА

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
49	56	(8) 46	(8) 42	34	52	47	67	42

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 24

Умения: Бдительность, Шифры (Руны Ордена), Лазание, Обман +20, Уклонение, Обыденное знание (Адептус Астартес, Империиум, Война), Скрытность, Вождение (Наземный транспорт), Запретное знание +20 (Варп, Псайкеры), Запретное знание (Легионы-предатели), Запугивание, Грамотность, Навигация (Наземная), Психуство +20, Учёное знание (Кодекс Астартес), Бесшумный шаг, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик), Выживание, Тактики (Оборонительная доктрина), Выслеживание.

Таланты: Амбидекстрия, Владение оружием астартес, Бугрящиеся бицепсы, Это просто царапина, Ненависть (Космодесантники Хаоса), Обострённые чувства (Слух, Зрение), Неотразимый удар, Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Сопrotивляемость (Психосилы), Каменная кожа, Мастер кулачного боя, Канал варпа.

Черты: Пси-рейтинг 7, Прикосновение судьбы (1), Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2)

Оружие: Психосиловой меч (1d10+10 Энерг, Бронь 2, Сбалансированное, Особенности)

Броня: Силовая броня (10 корпус, 8 руки, ноги, голова)
Психосилы: Мститель, Bonds of Brotherhood*, Подчинение, Телекинетический купол, Вдохновение, Вероятностный щит, Чтение ауры, Погибельный вихрь.

**Не найдено. Возможно ошибка составителей из FFG (прим. перев.).*



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ АХЕРОССКОГО КЛИНА

“Не трать время на то, чтобы понять еретика. Ибо, поняв врага, можешь сам стать врагом”.

— инквизитор Теллемейн

Служба в Ахеросском клине может стать серией бесконечных конфликтов против приверженцев Губительных Сил. Наиболее распространёнными противниками являются космодесантники легионов предателей, хорошо оснащённые ренегаты и даже порождённые варпом кошмары. Такого рода конфликты могут начать оказывать влияние даже на отточенную личность и способности космодесантника. Некоторые могут развить новые способности, что повысят боевую эффективность против этих врагов. Другие вместо этого претерпевают изменения личности как прямое следствие врагов, с которыми они сталкиваются ежедневно.

ХАРАКТЕРЫ

Продолжительное воздействие сил Хаоса, особенно космодесантников-предателей, может иметь глубокий эффект. Знание того, что предатели когда-то были братьями по оружию, может начать подрывать стойкость даже космодесантника Караула Смерти. Несмотря на постоянные тренировки, молитвы и учёбу, боевые братья могут начать пересматривать свои взгляды. Эти моменты сомнений могут даже вызвать изменение личного характера персонажа.

Конечно, разные люди могут реагировать на один и тот же конфликт совершенно по-разному. В данном разделе предлагается несколько альтернатив для боевых братьев, которые начинают адаптировать свои основные ценности к ситуации. Обратите внимание, что любое изменение в личном характере персонажа должно быть следствием предпринятых в ходе кампании действий. Игроки могут свободно вносить такие изменения, но рекомендуется серьёзно обдумать мотивы и последствия. Новый характер их персонажей также может изменить то, как они взаимодействуют с врагом и со своими боевыми братьями.



ОЖЕСТОЧЁННЫЙ

Постоянное общение с теми, кто утратил веру в Императора и решил встать на сторону Губительных Сил, изматывает душу боевого брата. Эти слуги Тёмных Богов когда-то были братьями по оружию. Они несут в своих телах саму сущность своих примархов и Императора. Используя эти инструменты против Империи, который их создал, они совершают худшее из возможных святотатств. Более того, они нарушили обеты, которые дали, когда были посвящены в орден Адептус Астартес.

Вместо того, чтобы нести свои обязанности, предатели решили бежать от них в объятия самого варпа. Их действия не только принесли пользу Великому Врагу, но они также зашли так далеко, что истощили ресурсы Империи — те самые ресурсы, которые боевой брат должен использовать и от которых зависит выполнение обязанностей по защите человечества. Гнев космического десантника по отношению к этим павшим братьям становится всё горячее, поскольку он сталкивается с новыми трудностями в своей повседневной жизни. Каждая проблема, будь то нехватка боеприпасов, потеря войск или смерть невинного гражданина Империи напоминает ему, что этого могло бы и не произойти, если бы его павшие братья остались верны.

ПРИБРЕТЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ КЛИНА

Специфические способности клина доступны для покупки только космодесанникам, которые служили в Карауле на конкретных фронтах Ахилова крестового похода. Данные способности не являются специфическими для их орденов и не привязаны к традициям. Это техники, которые изучаются в ходе бесконечных конфликтов с определёнными типами противников. Некоторые из них могут быть новыми методами ведения войны, в то время как другие являются способностями, которыми боевой брат делился со своими товарищами во время совместной службы.

Эти различные режимы одиночки, команды и обеты предоставляют космодесаннику приёмы, которые особенно эффективны против определённого типа противника. Изучение этих приёмов — не быстрый процесс. Скорее, это требует обширной практики и такого рода обучения, которое достигается только через выживание в бесчисленных битвах с врагами, использующими последовательный набор тактик. Они общие только между теми, кто сражался в различных клинах крестового похода в течение длительного периода времени.

ПИ могут выбрать способность клина только после того, как отслужили по крайней мере две миссии в определённом театре боевых действий. Дополнительные способности также можно приобрести после каждой дополнительных двух миссий. Следует отметить, что эти способности не являются элитным улучшением.

Хладнокровный

Тяжёлая битва с заражёнными варпом силами начала менять точку зрения боевого брата. Постоянное воздействие армий Губительных Сил убедило, что вера в богов Хаоса может быть опасной, поскольку нет другого возможного объяснения скорости, с которой распространяются эти богохульства. Независимо от того, как быстро язычники уничтожаются в регионе, в течение нескольких дней среди тех, кто казался лояльным, появляется новый культ. Еретические верования и способности распространяются слишком быстро, во всяком случае для обычной религии. Похоже на то, что богохульники передают свою скверну подобно болезни, для заражения которой достаточно малейшего пересечения.

Существует только одно эффективное лечение столь заразной болезни. Опухоль должна быть вырезана и очищена пламенем ради того, чтобы никто больше не пострадал. Как верный представитель Империи, вы приняли вызов. Вы остаётесь верны долгу и ожесточили сердце перед отвратительными действиями, которые должны быть предприняты. Не может быть пощады неверующему. У еретика не будет возможности искупить грехи. Не может быть сочувствия тем, кто пал. Вместо этого все должны быть устранены как можно быстрее и тщательнее. Любой, кто может нести на себе пятно варпа, должен быть уничтожен, дабы Империя мог быть избавлен от нечестивых верований.

Набожный

Наблюдение за деятельностью бесконечных потоков еретиков начало влиять на суждение космодесантника. Убивая бесчисленных врагов он осознаёт, что некоторые из них когда-то были верными детьми Экклезиархии. Боевой брат понимает, что падение в ересь не всегда происходит из-за одного решения. Часто это постепенный процесс. Еретики могли начать падение с незначительных проступков – когда жаловались на тяготы обязанностей или пренебрегали ограничениями Администратума. Годы мелких богохульств сделали более серьёзные приемлемыми. Лавина ереси началась с одного камешка.

Чтобы предотвратить любое такое падение, боевой брат принял руководство Империи и Кодекса во всём. Теперь он сосредоточил всё внимание на изучении Имперских традиций и размышлениях об их ценностях. Он упрямо отказывается отклоняться от продиктованных священными фолиантами слов, поскольку любое такое действие может стать первым шагом к ереси. Вместо этого он заботится о том, чтобы каждый шаг соответствовал единственному истинному Имперскому Пути. Поскольку он принимает этот путь с полным рвением, он также даёт своим боевым братьям знать каждый раз, когда они отклоняются от пути Кодекса.

Вдохновлённый

Силы Хаоса не только бесконечны и подлы, но и столь же разнообразны, как и породивший их варп. Каждый день предлагает новую битву с совершенно другим противником. Хотя сама сущность Хаоса является оскорблением Империи и всего человечества, конфликт с его силами даёт дисциплинированному космодесантнику удивительную возможность развить все свои таланты и способности. Поскольку постоянно встречаются новые враги, необходимо использовать альтернативные тактики и методы. Поскольку многие из этих противников используют стратегии, сильно отличающиеся от всего, что когда-либо рассматривалось Кодексом, боевой брат должен думать и реагировать молниеносно, чтобы иметь хоть какой-то шанс на успех.

Космический десантник наслаждается волнением этих безграничных испытаний. Он рассматривает бой с силами Хаоса, особенно с членами Легионов Предателей, как окончательное испытание своих способностей. Он никогда не чувствует истощения, потому что непрерывный конфликт вдохновляет и заряжает его энергией. Боевой брат с нетерпением ждёт встречи и преодоления каждого нового конфликта. Он знает, что вера в Императора хранит его, и что каждое испытание – не более чем шанс найти новый способ победить ненавистного врага.

Мстительный

Те, кто выступил против Империи, должны быть остановлены, прежде чем их действия могут нанести серьёзный вред верным. Бесконечный конфликт в Ахеросском клине является постоянным напоминанием об опасностях, которые могут возникнуть, если дать ереси достаточно времени для разрастания. Мир за миром падают под натиском Губительных Сил, оставляя после себя примитивных животных, в которых едва можно узнать потомков человечества. Те, кто спровоцировал такое падение, виноваты в существовании этих проклятых и продолжающейся потере миров.

Никогда не бывает достаточно просто найти и уничтожить ответственных за эти преступления чудовищ. Предатели ответственны не только за собственное падение, но и за гибель всех, кого они повели по ложным путям. Боевой брат полон решимости проследить, чтобы эти предатели заплатили необходимую цену в десятикратном размере. Их смерть должна быть медленной, а весть об их поражении должна распространиться далеко и широко. Другие должны извлечь урок из их неудач, чтобы никто больше не пал. Космический десантник полон решимости стать проявлением мести Императора, подавая пример, который может жить в течение поколений.

РЕЖИМЫ ОДИНОЧКИ

Слуги Губительных Сил не только кровожадны, но также часто имеют оружие, способное пробить силовую броню и тяжело ранить даже космического десантника. Это не раз приводило к ситуациям, в которых товарищи боевого брата пали, а он сам был вынужден использовать особые приемы для выполнения важной миссии. Те члены Караула Смерти, которые служат в Ахеросском клине, приняли данный факт и разработали ряд специализированных приёмов, чтобы улучшить свои шансы в таких ситуациях.

В данном разделе представлено несколько приёмов, предлагающие ветерану Караула новые методы для победы над слугами Хаоса. Служащие в Ахеросском клине тщательно оттачивали эти приёмы, улучшая их часто с большим личным риском. Только настоящие ветераны данного фронта имеют возможность изучить эти способности у тех, кто их разработал. После изучения эти способности режима одиночки действуют на космодесантника так же, как и способности ордена. Подробную информацию о режиме одиночки см. на **стр. 242 ОКП Deathwatch rus**.

ПРЕЗИРАЙ ДЕМОНА (DISDAIN THE DAEMON)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 2

Эффекты: Хотя нет двух совершенно одинаковых демонов, они не являются уроженцами физического мира. Порождённые варпом, их физические проявления и законы физики совершенно чужды их чувству бытия. Эти разнообразные существа варпа сражаются с неестественным мастерством и яростью, которые испытывают мощь даже лучшего космического десантника. Те, кто встретил демона в бою и выжил, являются заметно лучшими воинами, изучая и разрабатывая новые методы борьбы с ужасами варпа.

Космический десантник становится близко знаком с демонической тактикой. Как следствие, он особенно искусен в бою порождениями варпа. Каждый раз, когда боевой брат проваливает реакцию против демонической атаки, игрок может перебросить проваленный тест. Относитесь к этому так же, как если бы было потрачено Очко Судьбы. Обратите внимание, что ограничений на количество использования в течение игровой сессии нет. **Улучшение:** К 4-му рангу боевой брат становится особенно опытным в борьбе с демонами. В битве ПИ могут использовать реакцию Уклонение или Парирование против каждой атаки. Ограничений на количество этих действий нет. Однако обратите внимание, что игроки могут перебрасывать кубы только при первой неудачной попытке реакции за каждый ход. Кроме того, никакие дополнительные специальные способности не могут быть объединены с этими дополнительными Реакциями.

ОТРИНЬ ОБЕЩАНИЯ (DENY THE CALL)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 1

Эффекты: В пределах Ахеросского клина силы Хаоса постоянно пытаются подорвать силы крестового похода и Караула Смерти. Хотя их нечестивые покровители жаждут крови и душ праведников, они также алчут преданности новых слуг. Еретики постоянно пытаются склонить лоялистов на путь Губительных Сил. Их тактика использует широкий спектр подходов, но все они основаны на самых нечестивых путях. Разумы космических десантников закалены против таких смертных искушений, но развращающее влияние хаоса всё ещё может проникнуть в их разум, сбивая с толку и обманывая даже самого праведного боевого брата, невольно ставя под угрозу миссию.

Космический десантник сосредоточил волю на игнорировании нечестивых обещаний. Постоянное покаяние, медитация и сосредоточенность служат для того, чтобы заставить замолчать базовые человеческие эмоции и желания, на которые силы Хаоса нацеливаются более всего. Боевой брат изолирует и заставляет замолчать эту часть своей души, чтобы она не могла стать жертвой богохульных обманов. Каждый раз, когда агент Хаоса использует навык Социального взаимодействия против ПИ, то получает **штраф -20 к данному тесту**.

Улучшение: На 5-м ранге душа ПИ закаляется против призыва ереси. ПИ становится полностью невосприимчив к любым навыкам Социального взаимодействия, применяемым агентами Губительных Сил. Обратите внимание, что это сопротивление применяется даже если космический десантник не знает, что противник является агентом Хаоса.

ОЧИСТИ ПРЕДАТЕЛЯ (PURGE THE BETRAYER)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 3

Эффекты: Легионеры-предатели обладают той же улучшенной физиологией и оснащены силовой бронёй, которая почти так же эффективна, как и та, что используется верными Империи. Таким образом, эти предатели являются способными противниками, которые могут защититься от многих атак из арсенала ПИ. Хотя космодесантники Караула регулярно тренируются друг против друга, их тренировочные бои редко фокусируются на нанесении смертельного удара. Те боевые братья, что постоянно воюют с Легионами Предателей, должны научиться преодолевать врождённую защиту космодесантника.

Чтобы лучше побеждать павших собратьев, некоторые изучают слабые места различных типов силовой брони. Эта высокоспециализированная подготовка требует интенсивного изучения тонких точек брони и многих часов медитации над заимствованными у технодесантников схемами. Как только способность освоена, ПИ может уменьшить количество очков Брони в любой точке сило-



вой брони, выбранной с помощью Точечной Атаки.

Улучшение: На 6-м ранге персонажи могут расширить типы брони, на которые влияет данная способность. Помимо работы против стандартных моделей силовой брони, эта техника также эффективна против брони ремесленника и даже терминаторской брони.

УЧУЙ ПОРЧУ (SENSE CORRUPTION)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 3

Эффекты: Космодесантники должны постоянно иметь дело со смертными, что легче подвержены заразе Хаоса. Подавляющее большинство этих людей не обладают необходимой силой воли или природным сопротивлением. Из-за этого они трагически часто становятся жертвами разложения варпа. Было много случаев, когда космические десантники неожиданно становились жертвами атак союзников, коих обратили на путь Губительных Сил.

Некоторые боевые братья предпочитают посвящать время изучению влияния порчи на смертную форму. Они внимательно изучают записи Инквизиции и даже участвуют в допросах взятых в плен еретиков. Данное углубленное изучение может предоставить ПИ способность обнаруживать тех смертных, что сделали первые шаги на пути к Хаосу. Космический десантник получает +30 к обнаружению лжи и полуправды, а также преднамеренных попыток скрыть преданность. Кроме того, всякий раз, когда боевой брат находится рядом с артефактом, который человек использовал на службе Хаоса,

то может пройти Серьёзный (+0) тест на Бдительность, чтобы немедленно почувствовать его присутствие.

Улучшение: Когда боевой брат достигает 6-го ранга, то становится более осведомлённым о тонких сигналах, которые сопровождают заразу Хаоса. Каждый раз, когда ПИ социально взаимодействует с обычным человеком, то может выбрать тест на Проницательность с бонусом +20 против Обмана цели. В случае успеха ПИ немедленно узнаёт, есть ли у цели какие-либо симпатии к Губительным Силам.

УБЕЙ НЕЧИСТОГО (SLAUGHTER THE UNCLEAN)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 1

Эффекты: Хотя в пределах Ахеросского клина находится огромное количество демонов и значительное присутствие космодесантников Хаоса, наибольшая угроза исходит от огромных орд ренегатов-людей. За тысячелетия с тех пор, как Иерихонский рубеж был отделён от Империи, предатели накопили достаточно планет с человеческим населением, истово преданным Губительным Силам. Даже не принимая во внимание ресурсы и подготовку, толпы представляют собой существенную боевую угрозу исключительно из-за огромного количества, которое они могут принести в любой конфликт.

Несколько космических десантников решили сосредоточиться на победе над этими людскими массами. Поскольку они хорошо разбираются в слабостях человеческого тела, то легко способны быстро нанести огромный урон. Каждый раз, когда боевые братья вступают в бой с ордой людей, все их атаки считаются Взрывным уроном. Если их оружие уже наносит взрывной урон, то каждое попадание наносит два дополнительных попадания.

Улучшение: На 3-м ранге боевой брат также увеличивает бонус Выносливости на +4, чтобы противостоять атакам человеческих орд.

УКРЕПИ СВОЙ РАЗУМ (STEEL THY MIND)

Стоимость: 200 ОО

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 4

Эффекты: Чем дольше сражаешься в Ахеросском клине, тем больше подвергаешься опасностям варпа. У смертных это может разрушить разум и душу. И даже для космического десантника присутствие мерзостей может снизить боевую эффективность.

К счастью, постоянное воздействие наиболее распространённых опасностей варпа укрепило устойчивость боевого брата к некоторым эффектам. Хотя эти ужасы могут быть непознаваемы, космический десантник пришёл к выводу, что их можно пережить. Это простое знание начало уменьшать воздействие на его психику. ПИ с данной способностью всегда считает вызванный демоном уровень Страх на одну ступень ниже (см. стр. 316 ОКП Deathwatch rus).

Улучшение: На 6-м ранге ПИ становится более закалённым и снижает уровень Страх на две степени. На 8-м ранге снижение увеличивается до трёх степеней.

РЕЖИМЫ КОМАНДЫ

Когда космодесантники сталкиваются с силами Хаоса, их дисциплина и сотрудничество становятся огромным преимуществом. Богохульные создания не способны работать сообща и осознать воистину великое, такое как слава Императора. Вместо этого они переоценивают свою индивидуальную ценность и достижения в глазах богов Хаоса. Многие из боевых братьев в Ахеросском клине создали уникальные режимы команды, и могут использовать отсутствие единства своих врагов.

Хотя Караул не сосредоточен на уничтожении агентов Хаоса, ликвидационные команды обладают высокой квалификацией для данной задачи. Для новых техник часто берут полученные в ходе борьбы с ксеносами методы и применяют против еретиков. В бою с включающими демонов силами эти специализации часто становятся ещё ценнее.

Дополнительную информацию о том, как эти режимы могут быть интегрированы с обетами, см. на [стр. 84](#). Наступательные манёвры

Данные методы специально разработаны для быстрого устранения целей, опираясь на веру космических десантников в Императора и примарха в преодолении кошмара Тёмных Богов.

ОЧИСТИ ПРЕДАТЕЛЕЙ (CLEANSE THE TRAITORS)

Стоимость: 300 ОО

Действие: Полудействие

Стоимость активации: 2

Поддержание: Да

Эффекты: Космодесантники прекрасно знают, с какими врагами им приходится сталкиваться. Преданные воины осознают опасность, которую представляет присутствие их заражённых варпом противников. Изнурительные сражения с тёмными силами начали истощать ресурсы крестового похода до такой степени, что каждая жизнь и каждая единица боеприпасов стали драгоценным товаром. Из-за этого боевые братья должны быть более осторожны с каждым выстрелом, пытаясь сэкономить ресурсы крестового похода и сделать каждый болтерный снаряд инструментом, который может направить всю ярость Императора.

Благодаря силе медитации и божественной веры некоторые космические десантники освоили новые техники, обеспечивающие дополнительную точность выстрелов против сил варпа. Во многом так же, как члены Караула Смерти определяют слабости ксеносов, эти персонажи анализируют физиологию нечестивых отродий. С пониманием приходит большая сосредоточенность.



Пока действует данная сила, все боевые братья автоматически активируют Праведный гнев против демонов и космодесантников Хаоса. Эффект действует как для стрелковых, так и для атак в ближнем бою.

Улучшение: Если ПИ имеет ранг 5 и выше, то и он, и команда могут перебросить один куб урона при каждой успешной атаке, пока действует эта сила. Значение переброса принимается окончательно, даже если хуже первоначального броска.

СКООДИНИРОВАННЫЙ ОГОНЬ (OVERLAPPING FIRE)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 2

Поддержание: Нет

Эффекты: Космодесантники Хаоса оснащены бронёй, что значительно снижает эффективность стандартного болтера Астартес, в то время как некоторые демоны варпа настолько сверхъестественно крепки, что даже хорошо прицельный выстрел может дать лишь небольшой эффект. Хотя ликвидационные команды часто оснащены специализированными снарядами, их запас ограничен. Поскольку жестокие бои на Ахеросском клине продолжаются, боевые братья были вынуждены адаптировать приёмы, чтобы эффективно использовать любые типы боеприпасов, которые есть под рукой.

Благодаря расширению боевых кантов некоторые космические десантники начали тщательно координировать огонь. Сигналы стали настолько точными, что при использовании обученные члены отряда способны не только одновременно целиться в одного и того же врага, но и стрелять в одну и ту же видимую часть тела. Таким образом, несколько снарядов могут попадать в цель одновременно, часто ослабляя оборону противника в том месте.

Когда космический десантник активирует эту способность, все члены отряда в пределах радиуса поддержки могут немедленно совершить Точечную Атаку по одной цели из пистолета или лёгкого оружия. Все боевые братья обязаны произвести Точечную Атаку по одной зоне. Первая успешная атака рассматривается как обычно. Все дополнительные атаки считают броню и бонус Выносливости цели вдвое ниже.

Улучшение: Если ПИ имеет ранг 4 и выше, все персонажи получают бонус +10 к действию "Точечная Атака".

КАРАЮЩАЯ ДЛАНЬ (PERDITION'S HAND)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Свободное действие

Стоимость активации: 1

Поддержание: Нет

Эффекты: Силы Ахиллова крестового похода в Ахеросском клине сталкиваются с ужасными богохульствами. Отродья варпа являются анафемой для самой ткани реальности. Само их существование распространяет разложение и нестабильность везде, где проходит. Воздействие этих ужасов более чем достаточно, чтобы усилить пыл тех, кто переживает первую встречу. Многие с радостью отдают жизнь делу устранения таких врагов из вселенной во славу Имперума.

Такая преданность распространяется и на Адептус Астартес. Хотя они и не подчиняются Экклезиархии, воины верны своим основным принципам в гневе, который они испытывают к силам Хаоса. Космические десантники твёрдо верят, что для победы над мерзостями, а также над подавляемыми порче людьми необходимо приносить жертвы.

Когда ПИ активирует данную способность, все члены отряда в пределах радиуса поддержки могут немедленно пожертвовать своей следующей реакцией и получить дополнительные 1d10 урона в при последующей успешной атаке в ближнем бою против хаоситов.

Улучшение: Если у ПИ ранг 3 и выше, то бонусный урон увеличивается до 2d10. Если у ПИ ранг 6 и выше, то все члены отряда в пределах радиуса поддержки могут провести дополнительную атаку в ближнем бою, которая считается Свободным действием в момент активации способности.

Оборонительные стойки

Силы Хаоса способны направлять варп для искажения реальности против верных Императору. Космодесантники создали особую тактику, обеспечивающую некоторую защиту отряда от этих манипуляций.

ЯРОСТЬ ХРАНИТ НАС (FURY PRESERVES US)

Стоимость: 300 ОО

Действие: Свободное действие

Стоимость активации: 1

Поддержание: Да

Эффекты: Везде, куда бы ни отправлялись последователи Хаоса, они сеют порчу, обман и предательство. Взаимодействие с еретиками (даже посредством их истребления) сопряжено с риском как физического, так и духовного заражения. Для сил Караула сама мысль о предательстве этих врагов может спровоцировать ослепляющую ярость. Как физическое проявление имперской мести, космические десантники могут полагаться на свой гнев, чтобы сохранить себя. В Ахеросском клине было несколько задокументированных случаев, когда боевые братья выходили из котла битвы против порчи варпа лишь с незначительными ранами.

Когда ПИ активирует данную способность, все члены отряда в пределах радиуса поддержки немедленно получают защиту в своей ярости. Она считается защитным полем (см. стр. 188 ОКП *Deathwatch rus*) с уровнем защиты, равным Силе Воли конкретного ПИ минус 10, и перегрузкой на 01-10. Каждое поле остаётся активным до тех пор, пока поддерживается режим команды или пока одно из полей не станет перегруженным.

Улучшение: Если боевой брат имеет ранг 4 и выше, то уровень защиты становится равным Силе Воли. При ранге 6 и выше бросок на перегрузку уменьшается до 01-05.

ЗАКРЫТЫЙ РАЗУМ (CLOSED MINDS)

Стоимость: 200 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 1

Поддержание: Да

Эффекты: Многие миры в Ахеросском клине заражены инфекциями, что выплеснулись из глубин Аномалии Гадекса. На этих планетах сами законы физики кажутся изменёнными. Безобидные на первый взгляд предметы могут внезапно стать смертельными, а продукты питания спонтанно стать ядовитыми. Реальность подвержена внезапным, необъяснимым и враждебным жизни трансформациям.

Время от времени в эти опасные места отправляются ликвидационные команды. К счастью, многие из миссий кратковременны и требуют небольшого взаимодействия с окружающей средой планет. В таких случаях космические десантники могут выполнить задание не опасаясь длительного взаимодействия с порчей Хаоса. Другие миссии, особенно сосредоточенные на наблюдении требуют, чтобы отряд провёл продолжительное время под влиянием Аномалии Гадекса. В этих заданиях простое выживание среди скверны Хаоса может оказаться существенной проблемой. Некоторые космодесантники научились справляться с извращённой реальностью с помощью упрямого и интенсивного отрицания того, что что-то неладное вообще происходит. Сознательно закрывая разум для неестественных явлений, сила их неверия на самом деле, кажется, успокаивает и рассеивает искажающие эффекты вокруг них. Когда ПИ активирует данную способность, он и все члены отряда в пределах радиуса поддержки могут немедленно пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**. В случае успеха боевые братья преодолевают влияние Хаоса и стабилизируют область вокруг себя на 20 метров от местоположения самого центрального персонажа в отряде. Данная область становится обыденной частью физической галактики до тех пор, пока поддерживается способность. На время действия воздух становится пригодным для дыхания, окружающая среда становится более естественной, а любые штрафы за аномалии или атаки, присущие окружающей среде, устраниваются.

Улучшение: Если ПИ имеет ранг 3 и выше, то стабилизация продолжается в течение одного часа после того, как отряд перестаёт поддерживать способность. При ранге 6 и выше длительность увеличивается до одного дня после того, как отряд перестал её поддерживать.

МЕСТЬ ИСТИНЫ (VENGEANCE OF THE TRUE)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Реакция

Стоимость активации: 2

Поддержание: Да

Эффекты: Миры Ахеросского клина заполнены космодесантниками Хаоса. Больше, чем для любого другого противника, их существование вызывает к справедливости верных Империи боевых братьев. Не может быть



никакого понимания или примирения с ними. Смерть — единственное возможное разрешение конфликта, что тянется тысячелетия. Эти противники — коварные враги, хорошо знакомые с методами Адептус Астартес. Из-за этого лояльные космодесантники часто вынуждены изобретать новые приёмы, которым у предателей может не быть средств противостоять. Если такие действия не будут предприняты, то космодесантники могут почувствовать, что сражаются перед кривым зеркалом, что имитирует и противодействует каждому их шагу. Данный факт не один раз приводит к серьёзным ранениям. Когда член отряда получает ранение из-за действий космодесантника Хаоса, то командир отряда может активировать Месть истины. В этот момент командир отряда и все члены в пределах радиуса поддержки могут немедленно использовать доступную Реакцию для проведения Стандартной Атаки.

Улучшение: Если ПИ имеет ранг 4 и выше, то Стандартная атака не требует траты доступной Реакции.

ОБЕТЫ

Сталкиваясь с угрозами Хаоса, космодесантники часто выбирают сосредоточенные на предателях обеты. Эти обеты предоставляют ликвидационной команде баланс способностей и техник кодекса, которые были усовершенствованы в Ахеросском клине. Космические десантники в других регионах также могут принять эти обеты, но сперва должны изучить их после миссий на данном клине.

ОБЕТ ЧИСТОТЫ (OATH OF PURITY)

Хаос представляет собой угрозу, которая когда-то одолела некоторых из самых набожных космических десантников в истории Имперiums. Допускающие его тонкое влияние, будут прокляты на столь же катастрофическое падение. Даже мимолётный грех гордыни или кровожадности против врагов Имперiums могут стать первым шагом, если этим эмоциям позволить взять верх. Каждая эмоция и мотив должны быть тщательно изучены, чтобы воин мог быть уверен, что следует путям Кодекса Астартес. Силы Хаоса являются постоянным напоминанием о том, что человечество должно всегда оставаться бдительным по отношению к Губительным Силам. Пути нечестивых всегда манипулятивны, а их хитрость безгранична. С этим обетом боевые братья обновляют преданность выполнению священных обязанностей, не поддаваясь силам тьмы.

Стоимость: 250 ОО

Требование: Библиарий или Апотекарий

Эффект: Когда отряд приносит обет чистоты, его члены должны сначала очистить разумы и тела от скверны с помощью ритуалов медитации и поста. Они усиливаются ритуалами, которые фокусируют их разум на неизменных шаблонах и восстанавливают ритмы всех биологических систем. Таким образом, отряд способен идентифицировать любую порчу и очищать от него свои тела и души. После очищения их сопротивление таким силам полностью восстанавливается. Все члены отряда получают бонус +10 к Силе Воли на сопротивление пси-силам и бонус +1 к Выносливости для уменьшения урона, наносимого любой сущностью с особенностью Демон.

Способности режима отряда: Разреженный строй, Вера – наш щит, Месть истинных

ОБЕТ МЕСТИ (OATH OF VENGEANCE)

Практически у каждого ордена есть свои легенды, что передавались со времён Ереси Хоруса, повествуя о грязных деяниях, совершенных мерзкими Легионами Предателей. Все эти легенды имеют один центральный принцип: те, кто предал пути Имперiums, должны быть наказаны за свои действия. Только путём полного искоренения древних врагов можно очистить честь Адептус Астартес и позволить исчезнуть из истории любое упоминание о предателях. Данный обет посвящён достижению этой цели с крайним предубеждением. ПИ клянутся уничтожить самых ненавистных из всех своих врагов – космических десантников Хаоса.

Стоимость: 250 ОО

Требование: Опустошитель или Тактический десантник

Эффект: Когда команда готовится к миссии, её члены пересказывают древние истории о ереси. По зародившейся среди караульных постов Ахеросского клина традиции, вспоминаются акты измены, а затем свиток с именем предателя бросается в жаровню. Все боевые братья вдыхают дым и клянутся убить врага с яркими подробностями. С каждой рассказанной легендой и каждым сожжённым свитком пламя их гнева разгорается всё сильнее, а жестокость обещаний усиливается. Каждый раз, когда член команды успешно атакует космического десантника Хаоса, всё оружие боевых братьев получает особенность “Разрывающее” до конца боя. Если оружие уже имеет данную особенность, то получает дополнительных 3 очка Бронестойкости до конца боя.

Способности режима отряда: Очищение предателей, Святая месть, Скоординированный огонь.

ОБЕТ СТРАЖА (OATH OF THE WATCHGUARD)

Аномалия Гадекса на Ахеросском клине – суть проклятие галактики. Она представляет собой место, где варп и физическое измерение взаимодействуют таким образом, что демоны могут свободно проникать в реальность. Это отвратительное проявление не должно продолжаться. Если Имперium не найдёт способ запечатать этот огромный портал, то силы Хаоса смогут продолжать осквернять реальность. Некоторые инквизиторы считают, что по мере того, как всё больше демонов проникают через

ТАБЛИЦА 1-1: АХЕРОССКИЕ ОБЕТЫ

Обет чистоты	Библиарий или апотекарий	+20 к сопротивлению пси-силам; +1 к бонусу Выносливости против демонов.	Разреженный строй, Вера – наш щит, Месть истинных
Обет мести	Опустошитель или тактик	Все успешные атаки против космодесантников Хаоса считаются Разрывающими.	Очищение предателей, Святая месть, Скоординированный огонь
Обет стража	Технодесантник или тактик	+10 бонуса к навыку стрельбы против демонов, без потери Сплочённости	Болтерный штурм, Стойкость выживших, Поглощающий огонь
Обет рвения	Тактик или штурмовик	При уменьшении размеров орды становятся более склонными к панике	Громовой натиск, Карающая длань, Тактические манёвры

брешь, аномалия увеличивается в размерах, распространяя заразу всё дальше. Единственный возможный ответ для Адептус Астартес — уничтожить вторгающихся демонов с надеждой, что по мере их падения рана на теле реальности начнёт закрываться. Данный обет отображает преданность долгосрочной цели очищения галактики от Аномалии Гадекса.

Стоимость: 250 ОО

Требование: Технодесантник или Тактический десантник

Эффект: Во время подготовки к миссии боевые братья выполняют расширенный процесс очищения и благословения всего вооружения. С каждой священной молитвой их сосредоточенность усиливается, а чувства обостряются. По мере того, как молитвы и сны пересказываются



боевым братьям, все получают дополнительную сосредоточенность и преданность делу победы над Губительными Силами. Все члены ликвидационной команды растут в своей преданности защите Империи от порчи варпа. Каждый космический десантник получает бонус +10 к Дальнему Бою против существ с особенностью Демон. Кроме того, если отряд сталкивается с вызывающими Страх существами, то не теряет Сплочённости.

Способности режима отряда: Болтерный штурм, Стойкость выживших, Поглощающий огонь.

ОБЕТ РВЕНИЯ (OATH OF ZEAL)

Когда Иерихонский рубеж был отделён от Империи, многие из его миров утратили всякое понимание Имперского Кredo. Со временем на планетах ростки ереси взойшли буйным цветом. По мере того, как технологическая база рушилась, отход от чистоты имперского учения ускорялся. С приходом Ахиллова крестового похода агенты Экклезиархии и Инквизиции обнаружили, что это падение часто было гораздо серьёзнее, чем предполагалось первоначально. Открытие Аномалии Гадекса предоставило убедительные доказательства того, что многие из этих культистов были не просто заблудшими еретиками, но истовыми приверженцами путей Хаоса.

Распознавание угрозы Стигмарты изначально подстегнуло силы крестового похода к новым уровням рвения против врага. Однако по мере того, как сражения усиливались, а ресурсы истощались, война зашла в тупик. С каждым днём Экклезиархия изо всех сил пытается разжечь рвение в воинах Империи, чтобы те с радостью приносили любые жертвы, необходимые для победы над приверженцами Тёмных Богов.

Стоимость: 250 ОО

Требование: Тактический десантник или Штурмовик

Эффект: Когда команда ПИ приносит обет рвения, то начинает с интенсивного режима физических упражнений. Они служат напоминанием как об их сверхчеловеческих возможностях, так и об ограничениях, присущих немодифицированной человеческой форме. Когда улучшенный метаболизм достигает пика эффективности, разум принимает идею наказания тех, кто отвернулся от славы Императора. Как только эта идея была усвоена, то горит в душах ПИ, когда они готовятся карать предателей. В пылу битвы ПИ с энтузиазмом несут справедливое наказание принявшим Хаос людям. Когда боевые братья наносят достаточно урона орде приверженцев Хаоса, чтобы она должна была пройти тест на слом, то тест на Силу Воли получает штраф -10 при 25% потерях и штраф -20 при 50% потерях. Космические десантники также получают бонус +10 к Ближнему Бою при атаке орды приверженцев Хаоса.

Способности режима отряда: Громовой натиск, Карающая длань, Тактические манёвры.

АКТИВЫ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

“А! Вот он! Вот он! Такой слабый, такой слабый, но я всё равно его чувствую. Вам, скотам, повезло, что у вас есть я, чтобы вести вас. Вытирающие мускулы и болтерные снаряды ничего не значат в сокрушительном красном сиянии Гадекса!”

— лорд-отпрыск навигатус Вектрис-Вектрикс Вор'кл

Ахеросский клин — особенно жестокий фронт в крестовом походе. Поскольку он продвигает проекты крепости Эриох и вершит правосудие Императора, ликвидационная команда часто противостоит превосходящим силам противника. Координируя усилия с Имперской Гвардией и флотом или призывая союзников из Ордосов, ликвидационная команда может обрушить на врагов всю мощь Империи, значительно повышая вероятность успеха даже самых опасных миссий.

Из-за характера угрозы на Ахеросском клине находятся многочисленные силы крестоносцев, которые обычно подчиняются Экклезиархии или одному из Священных Ордосов Инквизиции. В отличие от других клиньев, где подавляющее большинство имеющихся сил может быть перенаправлено и использовано ликвидационной командой с относительно небольшими политическими последствиями, на Ахеросском клине наблюдается большая активность инквизиторов как из Ордо Маллеус, так и из Ордо Еретикус. Таким образом, всегда существует потенциал для междоусобиц и распри, поскольку инквизиторы пытаются контролировать ресурсы клина.

МИ может разрешить игрокам приобретать активы для миссий из **таблицы 1-2**. Данные активы представляют собой союзников и специализированное снаряжение, которое можно получить с помощью Реквизиции. Кроме того, каждый актив представляет собой потенциального NPC, которого МИ может ввести в кампанию. Данные активы имеют свои описания, характеристики и игровые эффекты, как подробно описано ниже, и каждый имеет установленную стоимость Реквизиции и требование Славы. Более подробную информацию о Реквизиции и Славе **см. на стр. 152 ОКП Deathwatch rus.**

**ТАБЛИЦА 1-2:
ОСНОВНЫЕ АКТИВЫ АХЕРОССКОГО КЛИНА**

Актив	Стоимость	Известность
Опытный навигатор по Аномалии Гадекса	15	Уважаемый
Отряд Сестёр битвы	25	—
Секта экзорцистов	15	Заслуженный
Приписанный эксплоратор	20	Уважаемый
Серые рыцари	40	Прославленный

ОПЫТНЫЙ НАВИГАТОР ПО АНОМАЛИИ ГАДЕКСА

Навигация в Ахеросском клине часто затруднена или невозможна из-за зловещей Аномалии Гадекса, поскольку её тошнотворный красный свет затеняет Астрономикон. Лишь единицы из Навис Нобилитэ научились ориентироваться вопреки ему и не сошли с ума из-за нечестивого сияния. Когда команда ПИ должна путешествовать вблизи, в или через аномалию, то помощь одного из этих мастеров варпа будет бесценна. Ликвидационная команда с опытным навигатором может отменить одно осложнение из любой таблицы в главе Осложнения в Аномалии Гадекса (см. **стр. 53**) за миссию.

Те суда, которым повезло иметь на борту знакомого с опасностями Аномалии Гадекса навигатора, легко проходят через часть аномалии, известную как “Капля” — единственный известный полустабильный варп-маршрут через аномалию. Проход может легко сократить недели любого путешествия ликвидационной команды во внешние регионы Иерихонского рубежа или добраться до одной из звёзд Харона невредимыми. Однако использование данного маршрута сопряжено с опасностью. Это охотничью угодья “Циклопической конгрегации” — группы навигаторов-изгоев, которые требуют дань за использование “их” варп-маршрутов (более подробную информацию см. **на стр. 86 The Achilus Assault rus**). Любый навигатор, которого ликвидационная команда берёт в Аномалию Гадекса, захочет получить заверения в том, что он будет хорошо защищён от своих безумных кузенов.

СЁСТРЫ БИТВЫ

Тысячи суровых сестёр Адепта Сороритас были отправлены сражаться в Ахиллов крестовый поход, дабы помочь силам Экклезиархии в преследовании врагов Бога-Императора в Иерихонском рубеже. Неоскверняемые Сёстры Битвы являются источником вдохновения и помогли переломить ход битв в многочисленных сражениях на Ахеросском фронте, очищая врагов Империи святыми болтером и пламенем. Нет большей радости для этих верных слуг Бога-Императора, чем сжигать еретиков и мутантов. Во времена великой нужды они, как известно, сражались плечом к плечу с Караулом Смерти.

Команда ПИ может призвать отряд Адепта Сороритас для зачистки поля боя от еретиков, противостоя одной орде последователей Хаоса (по усмотрению МИ) за миссию. Кроме того, ярость и непоколебимая вера Сестёр Битвы могут быть использованы в качестве объединяющего фактора для верных слуг Императора. Сражаясь с силами Хаоса Сёстры Битвы могут добавить +15 к любому тесту Командования, который команда ПИ должна пройти для укрепления морального духа ослабевших имперских сил.

СЕКТА ЭКЗОРЦИСТОВ

Несколько практикующих экзорцистов в Иерихонском рубеже принадлежат к таинственной подсекте каликсидских священнослужителей, находящихся под прямым контролем Ордо Маллеус. Они были отобраны как лучшие из лучших, кого может предложить их секта, и каждый пережил множество встреч с демонами. Эти усохшие, одетые в мантии фигуры часто украшены всевозможными талисманами и оберегающими амулетами, в то время как тома, наполненные древними и запрещёнными знаниями, собранными за столетия древней войны их секты против порождений варпа, висят на поясах. Монахи долго и упорно изучали эзотерические знания о борьбе и изгнании демонов, и посвящены в тайные оберегающие ритуалы и обряды. Экзорцист — это сокровищница тайных знаний о сущностях варпа, дающая любому члену команды ПИ +10 к любым тестам Запретного знания (Демонология). Кроме того, используя эзотерические ритуалы экзорцист может нейтрализовать особенность Демон у врага, отряда или орды.

ПРИПИСАННЫЙ ЭКСПЛОРАТОР

Эксплораторы — одни из элитных бойцов Культа Машин, обычно далеко опережающие остальных Механикус в раскрытии древних и архаичных технологий ТЭТ. Однако эксплораторы в Ахеросском клине имеют дополнительную миссию. Им было поручено использовать любые необходимые средства для борьбы с еретиками предательского мира-кузницы Самех и противостоять их влиянию, где бы оно ни находилось. Приписанный к команде ПИ эксплоратор может предоставить +20 к любым тестам Техпользования или Обыденного знания (Техника). Кроме того, эксплоратор способен делиться своим опытом с командой ПИ, давая возможность перебросить любые тесты на Уклонение, сделанные в результате атаки любой автоматизированной системы защиты.

СЕРЫЕ РЫЦАРИ

В настоящее время неизвестно, сколько Серых рыцарей действуют на Ахеросском клине, или есть ли вообще такие силы в Иерихонском рубеже. Само их существование является мифом для всех, кроме самых мудрых боевых братьев и высокопоставленных инквизиторов. Они являются воинской палатой Ордо Маллеус. Броня, пси-оружие Немезида и психосилы делают их грозным противником для любого существа варпа. Точная выгода, которую Серые рыцари могут принести команде ПИ, зависит от МИ, но это выдающиеся охотники на демонов в галактике. Отряд или даже один ветеран Серых рыцарей может с лёгкостью уничтожить орды низших демонов. Поэтому, скорее всего, он будет помогать команде ПИ в уничтожении демон-принца или великого демона.

Однако призыв Серых рыцарей не лишён риска. Известно, что они убивали любые союзные имперские силы, которые видели их или демонических врагов, чтобы защититься от возможного разложения и предотвратить распространение опасных знаний о существовании демонов среди населения Империиума. Иногда они даже стирали память боевым братьям Адептус Астартес, которые сражались на их стороне. Никто не может сказать, будут ли они готовы сделать исключение для Караула Смерти.



ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИЙ НА АХЕРОССКОМ КЛИНЕ

“Хотя врата, что стоят между миром смертных и бессмертных Царств Хаоса, теперь закрыты для меня, я всё же предпoчёл бы умереть, чем никогда не выйти из холодной борозды смертной жизни”.

— Телрос Вечно-изменчивый, последователь Тзинча

Больше, чем где-либо ещё в Иерихонском рубеже, война на Ахеросском клине постоянна и жестока. В то время как Орфейский клин является местом надвигающегося ужаса и мрачного конца, а Канийский клин — шахматной партией тактических манёвров, политиканства, финтов и контрфинтов, Ахеросский клин — это могильная мясорубка, зона боевых действий непрекращающейся и бесконечной жестокости. Каждый дюйм победы на этом клине куплен дорогой ценой, и нет никакого облегчения от постоянной борьбы, ибо достаточно лишь мгновения слабости, как всё с трудом завоёванное утечёт сквозь пальцы.

Кроме того, есть все отличительные черты древнего и непримиримого врага человечества — сил Хаоса. Сила Хаоса рождена безумием и кошмаром, она искажает и развращает всё, к чему прикасается. Готовая бросить вызов ужасам ликвидационная команда должна закалить души и тела, иначе станет отвратительной насмешкой над всем, что им когда-то было дорого. Хотя боевые братья Караула Смерти являются одними из лучших в Империи, они далеко не неподкупны, что подтверждается самим существованием Легионов Предателей.

При создании кампаний на Ахеросском клине МИ должен держать в уме следующие темы:

ТЁМНОЕ ЗЕРКАЛО

Ахеросский клин наполнен извращёнными отражениями имперской культуры, вещами, которые команда ПИ должна найти как знакомыми, так и отвратительными. Каждой силе, которую Империя посылает в Ахеросский клин, Хаос предлагает злого близнеца. У Империи есть бесчисленные полки Имперской Гвардии, у сил Хаоса есть бесконечные легионы Стигмарты. Механикус посылает магосов и эксплораторов, а у сил Хаоса есть еретики из падшего мира-кузницы Самех, гордо несущие запрещённое оружие невыразимой силы. Там есть псайкеры и ведьмы варпа, ревностные миссионеры и ересиархи, смелые капитаны-хартисты и порочные рейдеры Хаоса, а также лоялисты и ренегаты всех мастей. Наконец, есть сами боевые братья, элита Императора, и их темные аналоги, Легионы Предателей, которые так давно поклялись в верности Губительным Силам. Каждый из них равноценен, каждый является зловещим подобием другого.

Помимо этой двойственности, которая сама по себе является важной и всепроникающей темой Ахеросского клина, зеркальная природа позволяет МИ изображать тёмные человеческие натуры антагонистов. Каждый враг, с которым

сталкиваются ПИ, от самого ничтожного рекрута Стигмарты до закалённого в боях космодесантника Хаоса, может иметь возможность взаимодействовать с командой ПИ неожиданным образом. С помощью различных тёмных эпитетов, угроз и оскорблений МИ может передать образ мышления врага. Последователи Хаоса имеют собственные извращённые ценности и логику, и их крики триумфа и смятения могут передать игрокам, что они сражаются не против безликих, безымянных монстров, а против людей, которые по какой-то причине сделали выбор отказаться от собственной человечности. Это одна из причин, почему последователи Хаоса так ненавидимы, и почему их так боятся. Они — тёмное отражение, напоминающее тем, кто ещё не пал, о цене неспособности поддерживать вечное бдение против порчи.

ВСЁ ЕЩЁ ЧЕЛОВЕК

Демонстрация врождённой (хотя и извращённой) личности врага — ещё одно преимущество сражений на Ахеросском клине. Хотя на других фронтах есть много людей, с которыми можно взаимодействовать, здесь они обычно бывают двух видов. Ликвидационные команды в основном имеют дело с лояльным гражданином Империи или со свежеспечёнными предателями. В любом случае, очень мало возможностей для открытого презрения и соперничества, которые группа ПИ может иметь с явно враждебным человеком. Будь то постоянные насмешки по воксу, которые ликвидационная команда получает от высокопоставленного командира Стигмарты в конце каждого сражения, или вырванные из контекста цитаты из Кодекса Астарте, старательно и каллиграфически написанные кровью и оставленные для ликвидационной команды тёмным апостолом легиона Несущих Слово, такого рода перепалки могут превратить относительно неприметного злодея в незабываемого заклятого врага.

ПРИ ПРОЧИХ РАВНЫХ УСЛОВИЯХ

Другим побочным эффектом слишком человеческой природы врагов на Ахеросском клине является то, что для человеческих союзников команды ПИ требуется совсем немного, чтобы поддаться ложным посулам и отвернуться от света Императора. Предательство — слишком распространённое явление на Ахеросском клине. В отличие от перебежчиков Тау в Канийском клине (где предательство Империи может, хотя и глубоко еретическим, по крайней мере считаться логичным поступком), предательство на Ахеросском клине часто является результатом медленного погружения в безумие и порчу, осознания какой-либо формы зависти или жажды власти или результатом какого-либо глубоко укоренившегося дефекта характера. Чаще всего именно искажение того, что значит быть человеком, приводит к такому типу предательства. Силы Хаоса редко вызывают к разуму или доброй натуре потенциального новообращённого.

Ничто не порождает напряжение в группе так, как когда верные союзники отворачиваются в решающий момент. Будь то имперский командир, подавший сладким обещаниям Губительных Сил, или целый полк Имперской Гвардии, перешедший на другую сторону посреди битвы, чтобы просто пережить ещё один день — эти предатели становятся одними из лучших антагонистов в игре, и целые кампании были построены на чем-то столь простом и чистом, как праведная месть.

УЖАС И БЕЗУМИЕ

Ещё одной важной темой Ахеросского клина и борьбы с Хаосом является сводящая с ума и ужасающая природа варпа. Демоны во многом являются воплотившимися в реальность подсознательными ужасами человечества. Борьба или даже взаимодействие с силами Хаоса в конечном итоге ломает психику всех, кроме самых решительных. Союзники без сверхчеловеческой решимости или непоколебимой веры в Бога-Императора сходят с ума, столкнувшись с разрушающим разум давлением борьбы с Губительными Силами.

У МИ есть несколько способов донести эту тему до игроков. Возможно, гвардеец без предупреждения начинает стрелять в своих товарищей, пока его не убьют, или ПИ натываются на имперского командира, что выколол себе глаза, а потом застрелился из лазипистолета. Среди тех, кто поддался ужасам долгой войны с Хаосом, безутешные крики и непонятный лепет являются довольно распространённым явлением. Это странное и ненормальное поведение также присутствует и у врагов: большинство Легионов Предателей известны своей иррациональной идиосинкразией, а Стигмарты славятся тем, что наслаждаются всеми полученными в бою ранами, даже своими собственными. Однако за этими простыми причудами должно быть напряжение от осознания того, что из-за извращающей разум природы Хаоса союзники в любой момент могут стать ненадёжными и непредсказуемыми.

Космические десантники переносят последствия ментальной силы Хаоса иначе, чем остальные. Психокоррекция позволяет им выдерживать ужасы войны, но стрессы от гротескной и чудовищной природы варпа всё равно берут своё. Ветераны Караула Смерти, которые долго и упорно сражались с силами Хаоса в зоне Целлебос или провели большие периоды времени в Аномалии Гадекса, в итоге получили несколько психических шрамов. МИ может внушить это своим игрокам, заставив Караула Смерти и NPC Адептус Астартес с историей активности в этих регионах демонстрировать некоторые причуды. Некоторые примеры особенностей см. в разделе “Безумие” на стр. 318 ОКП [Deathwatch rus](#).

НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ

Одна из главных тем Хаоса заключается в том, что он действует с явным пренебрежением к непреложным законам вселенной. Одной из причин, по которой Хаос так опасен и ужасен, является присущая ему непредсказуемость. Как можно бороться с силой природы, особенно той, чья единственная константа заключается в том, что она меняет природу всех физических законов вокруг себя? Кажется неразумным ожидать мира и спокойствия или даже просто выживания, когда в любой момент гравитация может быть обращена вспять, моря могут превратиться в кровь, а небо может загореться от сверхъестественной энергии. Если место затронуто варпом, то не редкость, когда огромные, кошмарные мерзости вырываются на свободу и поглощают всё живое и неживое в поле зрения.

Хотя эти явные проявления наиболее распространены на демонических мирах звёзд Харона, даже планеты за пределами аномалии не застрахованы от ужасающих изме-

нений. Достаточно присутствия одного псайкера, одного неконтролируемого психического потенциала, чтобы открыть врата в чистый пандемониум. Приверженцы Хаоса часто способны, используя грязные ритуалы и колдовство, вызывать стабильные варп-разломы. Поглощённые таким образом миры в одночасье превращались из идиллических и безмятежных в мучительный ужасный пейзаж, адский и сюрреалистичный.

РАЗРЫВ В ТКАНИ ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ

Нигде эта непредсказуемость не проявляется сильнее, чем когда ликвидационная команда должна отправиться в Аномалию Гадекса. Там даже стойкие души могущественных Адептус Астартес подвергаются испытанию, поскольку порча варпа явно пытается изменить их во что-то большее и одновременно меньшее, чем человек. Находясь на демоническом мире или в самой аномалии,



ПИ полностью отрезаны от остального Имперiums в Иерихонском рубеже, глубоко за вражескими линиями. МИ должен убедиться, что игроки отслеживают трату ресурсов, поскольку группа имеет мало возможностей для перевооружения и пополнения запасов. Возможно, им придётся даже прибегнуть к мародёрству и разграблению снаряжения врагов. В Аномалии Гадекса не осталось известных действующих постов Караула, нет безопасного места для отдыха и перегруппировки.

Дополнительная опасность заключается в том, что сама аномалия постоянно смещается, деформируя как время, так и пространство. Команда может годами сражаться в аномалии, а выйдя обнаружить, что в реальном пространстве прошло всего несколько недель. Кроме того, любая экспедиция в аномалию (даже краткая) находится под постоянной угрозой нападения сущностей варпа. Для получения дополнительной информации об опасностях Аномалии Гадекса **см. таблицы в главе Осложнения в Аномалии Гадекса на стр. 53.**

ЗАРАЗА ПОРЧИ

Враги Имперiums на Ахеросском клине подпитываются искажающей силой Хаоса, силой, что неумолимо искажает тело так же, как и разрушает разум. В то время, как боевые братья Адептус Астартес устойчивы к такому заражению, разумы многих имперских союзников нет. Хаос – очень убедительная, соблазнительная сила, и всегда есть вероятность, что ранее верные товарищи ликвидационной команды в конце концов поддадутся искушению и повернутся против них. Парадоксально, но чем дольше человек сражается с Хаосом, тем больше вероятность поддаться ему. Война за Ахеросский клин – это не только физическое состязание, но и духовное.

ЧЕСТЬ И ДОЛГ

Никто не застрахован от развращающего прикосновения Хаоса. Космические десантники из ликвидационной команды Караула Смерти защищены от этого коварного влияния сильным чувством чести и долга, но Хаос слишком хорошо знает, как сломать этот щит. Даже могущественные Адептус Астартес чувствуют прикосновение искушения, когда их чувство чести и долга вступают в противоречие. Это особенно эффективно, если события могут быть спланированы так, что конкретному космическому десантнику приходится делать выбор между честью как члена своего ордена и долгом перед Караулом Смерти. Находящийся в таком противоречии вынужден решать, вызовет ли он гнев ордена и завершит миссию или откажется и увидит, что древние клятвы ордена выполнены. Если рассматриваемый боевой брат выбирает честь выше долга, то ликвидационная команда может начать распадаться, поскольку космические десантники вынуждены выбирать между преданностью своему боевому брату и преданностью миссии. Такую разделённую команду гораздо легче осквернить или сломить.

ЗАКАЛКА ДУШИ

Тяга Хаоса должна быть тонкой, коварной и глубоко личной. Один из самых простых способов для МИ представить игрокам такой вызов – использовать личные манеры поведения космодесантника в качестве основы для искушения. В ходе кампании игрок будет создавать личность своего персонажа посредством щедрого использования его характера. Идея заключается в том, чтобы МИ добрался до сути личности персонажа и нашёл способ привести её в соответствие с замыслами Хаоса. По мере того, как личные черты космического десантника выходят на первый план, поскольку он начинает полагаться на них, МИ может попытаться заманить его в ситуации, где его манеры поведения станут причиной разложения. Этого гораздо проще добиться с характерами “Вспыльчивый”, “Амбициозный” или “Гордый”. Но МИ теоретически должен быть в состоянии придумать искушение даже на основе таких характеров, как “Стоический” и “Благочестивый”. Возможно, игрок не поймёт, что он выполнял волю Губительных Сил, пока не станет слишком поздно.

Часто боевой брат сталкивается с выбором, выбором, который был бременем многих до него: оставаться верным своему ощущению себя и начать накапливать порчу, или всё меньше и меньше полагаться на личную идентичность и оставаться чистым. Возможно, именно по этой причине так много ветеранов кажутся такими немногословными и настолько поглощёнными долгом. Долгий груз столетий заставил подчинить собственное я, свою независимость и индивидуальность тому, что значит быть Адептус Астартес.

МРАЧНАЯ РЕШИМОСТЬ

На Ахеросском клине силы Имперiums и Хаоса равны. Боеспособность контингента Имперской Гвардии примерно равна боеспособности воинов Стигмарты. Аналогично, отряд боевых братьев имеет примерно эквивалентную боевую мощь отряда космодесантников Хаоса. Эта эквивалентность означает, что исход любого сражения в клине – вопрос истощения и тактической смекалки. Если одна или другая сторона попытается одержать верх с помощью специализированного отряда, то другой командир просто применит эквивалентный контрудар. Поскольку силы Хаоса и силы Имперiums на Ахеросском клине являются такими равными противниками, большинство конфликтов между ними решаются той стороной, у которой больше ресурсов. Вот как Ахеросский клин заработал репутацию “мясорубки”. У имперского командующего очень мало вариантов достичь заданных целей, кроме как вымостить дорогу к победе трупами своих людей. Подкрепление – это фактическая валюта Ахеросского клина, более ценная, чем на любом другом фронте Ахиллова крестового похода. Простой способ донести это до игроков – позволить им своими глазами увидеть жестокую природу конфликта. Видеть десятки и сотни перестреливающихся стигмартов и гвардейцев, огромные потери каждой стороны, а затем наблюдать последующую штыковую и резню – хороший способ продемонстрировать масштаб жестокости Ахеросского клина. Для более тонкого подхода МИ может просто показать жутко тихие последствия боя: бесчисленные акры мёртвых гвардейцев и стигмартов.

ПИРРОВА ПОБЕДА

В такой обстановке уместно задуматься о большой цене. Империи построен на жертвах, в этом не может быть никаких сомнений, и Ахеросский клин является прекрасным местом, чтобы впечатлить игроков личными потерями. По разведанным у Стигмарт есть несколько регионов в Аномалии Галекса, где время течёт гораздо быстрее, чем в реальном пространстве. Из-за этого враги способны набирать легионы с поразительной скоростью, поскольку те, кто находится в аномалии, рождаются, вырастают, обучаются сражаться, а затем отправляются на войну в течение нескольких месяцев. Без такого преимущества Стигмарт распался бы много лет назад, но благодаря аномалии времени у него есть безграничный запас свежих войск.

Силы Империи не имеют такого преимущества. Имперские рекрутеры соревнуются, набирая солдат в огромных масштабах, по количеству миров, которые они могут привлечь. Каждый гвардеец пришёл на это поле битвы, оставив позади жизнь. Вероятно, у него есть семья в другом секторе, или он может быть из мира, о котором ПИ слышали или который посещали. Накануне битвы гвардеец может захотеть рассказать свою историю или попросить команду ПИ взять какую-нибудь безделушку, чтобы его помнили. Гвардейцы, с которыми взаимодействует ликвидационная команда, часто уникальны, каждый взвод набирается из другой части Империи, каждая группа отличается одеждой и обычаями. Дикари стоят плечом к плечу с рыцарями феодальных миров и с пресыщенными жителями ульев, и никто из них, скорее всего, не выжи-

вет в предстоящем сражении. Именно таким образом МИ может внушить игрокам человеческую цену войны на Ахеросском клине.

ТЯЖЁЛОЕ БРЕМЯ

Однако бывают случаи, когда исход битвы решается применением тактической силы. И ликвидационная команда часто является именно такой силой. Когда шансы настолько равны, именно элитные подразделения часто решают исход крупных конфликтов. Таким образом, влияние ликвидационной команды контрастирует с её численностью. Поскольку сражения на Ахеросском клине настолько равны, один космический десантник может решить судьбу десятков тысяч, а ликвидационная команда — сотен тысяч.

Если ликвидационная команда может захватить или защитить укрепленную зону, победить группу космодесантников Хаоса или прорвать линию элиты Стигмарта, то это обычно склоняет бой в пользу Империи. Поскольку ликвидационная команда может достичь этих целей без соизмеримого уровня потерь, целые боевые линии смещаются, и эти победы имеют далеко идущие последствия для имперских сил в целом. Аналогично, если ликвидационная команда должна отступить перед лицом врага, вполне вероятно, что враг уничтожит регулярные имперские силы в этом районе, вызвав широкомасштабный хаос и разрушения в имперской линии. МИ должен убедиться, что им описан полный спектр последствий побед и поражений игроков, поскольку сражающиеся на Ахеросском клине космические десантники часто несут прямую ответственность за бесчисленные души.



БИТВА ЗА ЦЕЛЛЕБОС

“Больше людей. Пошлите больше людей. Мы задушили их, пока победа не станет их поражением”.

— лорд-милитант Соломон Тетрарх

Когда контролировавшие сектор Иерихон силы Империи начали ослабевать, Караул Смерти наблюдал и ждал. Когда некогда лояльные миры вокруг них начали скатываться сначала в анархию и варварство, а затем в откровенное богохульство и порчу, силы Караула мало что могли сделать. Хотя это и не было прямой обязанностью Караула, они всё же пытались бороться с ересью. Однако у них просто не было достаточного количества боевых братьев, чтобы удержать миры от неумолимого падения. Одна за другой преданные Империи планеты были уничтожены, пока, казалось, не остались только крепости Караула. Именно над этими павшими мирами Караул держал непрерывное бдение.

Когда Аномалия Гадекса взорвалась, то застала враглов тех, кто находился в крепости Эриох. С какой бы великой и тайной задачей не создавалась крепость, по видимому, предотвращение образования Аномалии Гадекса не было её частью. Если мастер Бдения или инквизитор Палаты и были предупреждены об этом событии, то не проронили ни слова и не пошевелили пальцем, чтобы его остановить. Было несколько кратких рейдов в этот ужасный регион, но они были немногочисленны и редки; ибо Караул был слишком недоукомплектован, чтобы рисковать масштабными миссиями в аномалии. Вместо этого они наблюдали и ждали ещё тысячелетие, пытались изо всех сил сдержать подступающую тьму.

Всё изменилось с приходом Ахиллова крестового похода. Вторжение имперских сил привело к тому, что жители Аномалии Гадекса ожили, собрав огромные армии за относительно короткое время и выведя аномалию на уровень активности, невиданный за всю её историю. Эта новая жизнь спровоцировала и создала бесчисленные новые угрозы ксеносов, поскольку были обнаружены старые артефакты и сформированы новые альянсы. Эриох начал отправлять всё больше и больше ликвидационных команд, и вскоре Караул оказался втянутым в конфликт в Аномалии Гадекса.

ПЕРВЫЕ ДНИ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

Ранние рейды на то, что позже станет известно как “зона боевых действий Целлебос”, стали великими победами для передовых сил крестового похода. Объединённые армии Адептуса Астарес, Адепта Сороритас, полков Имперской Гвардии и Имперского флота под командованием лорда-милитанта Ахилла отправились в Иерихонский рубеж и без труда проникли в самое сердце региона. Они взяли Хазант в годичном, полутянувшемся сражении, неуклонно набирая силу и укрепляя позиции, пока последний из вожakov не сбежал. Это было далеко не лёгкое завоевание, но у имперских сил было несколько преимуществ.

Во-первых, легионы под командованием вожakov Хазанта тратили примерно столько же времени на стычки друг с другом, сколько и на войну с Империей. Их разношёрстные банды налётчиков, мутантов и ведьм были недисциплинированными. Они бы скорее пошли войной на конкурирующих вожakov, чем на крестовый поход, довольствуясь мелкой мстостью и улаживанием древней и примитивной кровной вражды. Во-вторых, вожакам потребовалось некоторое время, чтобы осознать весь размер и масштаб угрозы возвращения Империи. Для них хваленый Бог-Император, за которого сражались войска Ахилла, был просто очередным начинающим вожаком Иерихонского рубежа.

После нескольких поражений и предательских ударов в спину оставшиеся вожаки объединились. Именно так вожаки расправлялись с новичками в Хазанте и регионе Целлебос на протяжении столетий. Они были порочными и богатыми, а объединявшие перемирия были в лучшем случае непростыми. Они использовали прибытие Империи как повод убить некоторых особенно ненавистных конкурентов, а затем оставшиеся, теперь ставшие сильнее из-за отбраковки, объединялись и убивали нарушителя, неизбежно разделяя между собой его армии, рабов и богатства. Если новый противник был особенно стойким или харизматичным, ему даже могли позволить присоединиться к рядам вожakov. Просто не было серьёзной угрозы власти, которую вожаки Хазанта удерживали над этим регионом Иерихонского рубежа на протяжении столетий. Также удачно, что лорд-милитант Ахилл предпочёл медленный и методичный подход завоевания. Если бы он был более агрессивен при взятии Хазанта, вероятно, вожаки объединились бы гораздо раньше и планетарное вторжение могло бы захлебнуться.

Однако армии Ахилла не показывали никаких признаков замедления. вожак начал впадать в отчаяние, когда начал осознавать весь масштаб сил своего нового врага, но к тому времени было уже слишком поздно. Несколько вожakov пожертвовали собой в безрассудных атаках, чтобы не страдать от позора отступления, что стоило некоторых потерь крестовому походу. Верховный лорд-мародёр Кровавых Рук Дюрал Палун убил четырнадцать Сёстер Битвы, прежде чем палатина ордена Багровой Клятвы наконец победила его в единоборстве. Однако большинство вожakov предпочли бежать. К сожалению, таков был недостаток медленного и устойчивого тактического продвижения Ахилла: у него не было сил для блокирования бегства. Поэтому они скрылись с остатками войск, рабов и добычи в Аномалии Гадекса. В 782.М41 Хазант был успешно захвачен во имя Ахиллова крестового похода, и вскоре за ним последовали многочисленные системы в зоне Целлебос. Ахиллов крестовый поход прочно обосновался в регионе, и казалось, что реформация зарождающегося сектора Иерихон под имперским знаменем была почти достигнута.

КОНТР-УДАР

Спустя несколько лет после успешного взятия Хазанта лорд-милитант Ахилл затерялся в варпе, а лорд-милитант Тетрарх пришёл к власти. План Тетрарха был прост. Вместо чрезмерно осторожного, медленного темпа, который Ахилл наметил для сектора, Тетрарх хотел использовать резервные силы для осуществления трёхстороннего штурма, и главный удар должен был нанесён в самое сердце зоны Целлебос. Это был смелый и решительный план. Новый лорд-милитант должен был направить самые большие и опытные полки в недавно окрещённый Ахеросский клин.

Что именно произошло с вожаками Хазанта пока они находились в Аномалии Гадекса остаётся загадкой, но известно их новое имя, когда они появились. Силы Имперiums в зоне Целлебос внезапно столкнулись с армиями и армадой Стигмарт, и они были совершенно не готовы к численности и свирепости. Вожак Хазанта превратился из собрания мелких, разрозненных и предательских отрядов в сплочённую и почти неустойчивую орду фанатичных приверженцев Хаоса. Они стали офицерами-епископами Элака Сарды и вышли из Аномалии Гадекса, чтобы исполнять его волю — убивать и умирать во имя его.

Первой постигшей имперские силы на Ахеросском клине настоящей катастрофой стала разрушительная серия космических сражений. Не ожидая особого сопротивления, Тетрарх приказал рассредоточенной флотской формации поддержать новое наступление, чтобы горстку рейдеров Хаоса, которые, как предполагалось, находились в данном районе, можно было бы легче и быстрее окружить и уничтожить. Стигмарты провели время в Аномалии Гадекса собирая сильные военно-космические силы, в которых космические скитальцы и союзные крупные корабли под управлением космических десантников Хаоса составляли костяк флота. Разделённый Имперский флот быстро рассыпался и был полностью раздавлен, когда тяжёлое ядро кораблей Стигмарт прорвалось сквозь разрозненные структуры Имперского флота. Всё, что мог сделать Имперiums, это перегруппироваться и провести контролируемое отступление, но даже в этом случае потери были огромными.

В этот момент союзные силы Хаоса двинулись дальше для возвращения Хазанта. Бои на орбите были ожесточёнными, но быстрыми. Без подкрепления имперская орбитальная оборона быстро пала под натиском захватчиков, оставив целый Имперский флот уничтоженным. Легионы Стигмарт спустились на поверхность и, несмотря на пять лет укрепления, Хазант был потерян в течение нескольких недель, а имперские силы были вырезаны поголовно. Год был 786.M41, Имперiums понёс тяжёлые потери и потерял все достижения в зоне Целлебос.

МЯСОРУБКА

Лорд-милитант Тетрарх немедленно начал новое наступление, удвоив силы в зоне Целлебос, и война за Ахеросский клин началась всерьёз. Силы Стигмарт на Хазанте сражались и умирали с бешеным рвением, но в конечном

итоге были подавлены и пали под давлением концентрированного имперского натиска. Однако захватившая планету Имперская Гвардия была снова вырезана через несколько недель новой контратакой, но перегруппировалась, и планета много раз переходила из рук в руки, прежде чем в конечном итоге стабилизировалась на поле битвы, которым она стала сегодня.

Сейчас 817.M41, тридцать пять лет после первого взятия Хазанта имперскими силами и тридцать один год после последовавшей за этим разрушительной контратаки. В течение трёх десятилетий зона боевых действий Целлебос была кровавой бойней, и ни полки Имперiums, ни легионы Хаоса не могли одержать верх. В то время, как Стигмарт и союзники из Легионов Предателей не смогли добиться реального продвижения в Карлак или регион Железного Ошейника, так и силы крестового похода не смогли добиться сколько-нибудь значимого продвижения в Аномалию Гадекса. Эти две фракции борются зубами и когтями за зону боевых действий Целлебос, платя высокую цену кровью за честь поставить друг друга на колени, и Хазант является точкой опоры, за которую они сражаются.

Бои за Тщеславие

Вскоре после второй битвы за Хазант, бесспорный лидер Стигмарт и икона их почитания, культ-генерал Элак Сарда, впервые появился в боевой зоне Целлебос. Напав на позицию Адептус Астартес на Тщеславии, Сарда и его элитные телохранители, Бессмертные, пронеслись через совместный бункер Штормовых Стражей и Тёмных Сы-



нов, убив шестерых боевых братьев, и положив конец стоической обороне имперской точки высадки. Это было первое известное появление Элака Сарды за пределами Аномалии Гадекса.

Его последователи немедленно воздвигли статую в честь Сарды и положили перед ней осквернённые тела погибших космодесантников. Кровавопролитные бои разгорелись над новым святилищем, когда силы Стигмарты пытались защитить своё новое святое место, а имперские силы стремились вернуть почтенных мертвецов. Оставшиеся от бункера руины переходили из рук в руки бесчисленное количество раз. Силы Стигмарты называют его Святилищем Первого Шрама, а имперские силы называют его Последним Оплотом Кестира. Давно потеряв всякое тактическое значение, это место почитается как священная земля обеими сторонами конфликта и видело некоторые из самых ожесточенных боёв на планете.

Тщеславие – уникальное поле битвы, поскольку в нём отсутствует одна из отличительных черт остальной части зоны Целлебос. Как поле битвы оно относительно пусто. Это связано с тем, что боевые действия на Тщеславии ведутся почти исключительно небольшими группами специализированных войск. Окружающая среда на Тщеславии настолько враждебна, что основные боевые силы как Стигмарт, так и Империи не могут вести там войну. Помимо покрывающих планету суровых радиоактивных осадков любое большое скопление солдат подвергается атакам орд спектральных существ, которые сделали этот мир своим домом. Сражение ведётся почти исключительно космодесанниками с обеих сторон, особенно выносливой породой мутантов, и небольшими отрядами сильно видоизменённых солдат (либо Адептус Механикус, либо силами варпа). Они стремятся к господству среди полуразрушенных и искалеченных ульев планеты.

Однако, несмотря на враждебную среду, взятие системы Тщеславия стало бы большой стратегической победой Империи. Контроль над орбитальными сооружениями дал бы Имперским силам более близкий плацдарм к Хазанту, предоставив Имперскому флоту безопасное место для отдыха и перегруппировки в самой зоне боевых действий Целлебос, что в настоящее время является роскошью, в которой им отказано. Имперский гарнизон Тщеславия стал бы отличным плацдармом для сил Ахиллова крестового похода и во многом ускорил бы поток людей из Железного Ошейника на поля сражений Хазанта.

БОИ ЗА КРОВАВОЕ ТРИЕДИНСТВО

В отличие от многих других планет зоны боевых действий Целлебос, три оставшихся поддерживающих жизнь планеты системы Матарас, известные под общим названием Кровавое Триединство, полностью находятся под властью сил Хаоса. Они являются важнейшими плацдармом для вербовки Стигмарты и, кроме того, по слухам, являются домом для предателей из легиона Несущих Слово. Жизнь на поверхности любой из трёх планет обычно жестока и скоротечна, но корабли предателей могут рассчитывать на безопасную гавань.

Причаливание около Кровавого Триединства – это самое близкое к увольнению на берег, что могут ожидать силы Хаоса в этом регионе, и продолжительное нападе-

ние на него принесёт большую пользу Империи. Если Триединство падёт, то силам Хаоса придётся отступить на удалённые от Аномалии Гадекса планеты, чтобы найти новых рекрутов и переоборудовать корабли, примерно так же, как большая часть погрузки и переоборудования имперских войск производится в Карлаке. Это затормозит их линии снабжения, а дополнительное неудобство принесёт большую пользу имперским силам в целом и битве за Хазант в частности.

Всё это делает Кровавое Триединство очень заманчивой целью. Существуют предложения расширить военные усилия в зоне Целлебос до Триединства, но до сих пор никто из офицеров не предложил лорду-милитанту связного плана. Хотя даже пробитие брешии в обороне, которая в настоящее время защищает Триединство, легко сделает карьеру офицера. Но все они знают, что имперские силы будут в затруднительном положении и понесут большие потери.

Один из таких планов обдумывает горстка амбициозных инквизиторов совместно с некоторыми офицерами крестового похода, и включает в себя миссию саботажа. Они призывают тайные имперские силы, возможно ассасинов Каллидус, проникнуть в систему и начать разжигать беспорядки. Различные фракции в области уже выясняют отношение между собой, и если нужные варпведьмы будут убиты, а вина будет возложена на нужных лидеров Божественного клана, то возможно, что сеть лояльностей будет разрушена, и Кровавое Триединство будет ввергнута в открытую внутрисистемную войну. Получение достаточного количества разведанных о постоянно меняющемся “политическом” ландшафте Триединства и предотвращение вмешательства Стигмарты или космодесантников Хаоса в регионе и восстановление того, что выдаётся за порядок, в настоящее время остаются самыми большими препятствиями этого плана.

БИТВА ЗА ХАЗАНТ

Хазант считается самой важной планетой в зоне боевых действий Целлебос, и в настоящее время является самым желанным призом во всём Ахеросском клине. Его даже можно считать самым важным стратегическим местом всего Рубежа (если считать потери жизни мерилем) поскольку на этой планете погибло больше имперских сил, чем где-либо ещё.

Поверхность Хазанта представляет собой изрытый бороздами ландшафт, расчерченный траншеями и покрытый имперскими зубцами и зубчатыми стенами Стигмарты. Самые тяжёлые бои происходят в различных точках высадки и районах сосредоточения – это стратегические районы Хазанта, которые чаще всего переходят из рук в руки. Часто битва начинается сразу после прибытия группы подкреплений, когда войска только выходят из посадочных модулей для защиты уже осаждённого космопорта.

На орбите Хазанта постоянно идёт ожесточённое сражение. Внутренняя периферия орбиты планеты покрыта обломками от тысяч космических сражений, со всё ещё горящими остовами имперских фрегатов, плавающих среди тысяч обломков старых судов Стигмарты. Таким образом, бои над Хазантом являются мрачным отра-

жением того, что происходит на поверхности. Прорыв блокады является обычным и необходимым, поскольку обе стороны должны проникать в зону влияния другой стороны для доставки войск туда, где они больше всего нужны. И приток которых является разницей между жизнью и смертью для осаждённых бойцов. Когда часть неба контролируется противником, полк на поверхности может ожидать орбитальной бомбардировки и борьбы со свежими войсками. Когда он контролируется их союзниками, они могут ожидать новых подкреплений, в которых так отчаянно нуждаются.

Каждая крупная фракция Империи присутствует на Хазанте: шеголяющие множеством полковых знамён и умирающие десятками многочисленных полки Имперской Гвардии, прорывающие вражеские ряды Адептус Астартес, наспех возведённые магосами Механикус и их телохранителями скитариями крепостные валы и оборонительные башни, и сражающиеся с яростью и рвением храбрые Сёстры Битвы. Аналогично, силы Хаоса присутствуют на этом мире: бросающиеся в атаку на линии лазерных винтовок бесчисленные рядовые Стигмарты, прорывающиеся через полки Гвардии космодесантники Хаоса, пока их не притупят их верные противники, пускающие слюни отвратительные мутанты, сражающиеся с сияющими Адепта Сороритас. Целые волны боя тянутся от горизонта до горизонта; взрывы артиллерии и орбитальные бомбардировки разносят сражающиеся толпы; сменяющимися подобно морским приливам тактикой и построениями, пока каждое подразделение не встретит своего противника. И случайные вспышки в тёмном небе — известие о том, что ещё одно судно встретило конец в пустоте.

ДРУГИЕ МИРЫ В ЗОНЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ ЦЕЛЛЕБОС

В Целлебосе более пятидесяти планет, на которых происходят полурегулярные бои. Некоторые из наиболее стратегически важных из них — это микрокосмы Хазанта, где силы Стигмарты и их союзники сражаются с Имперской Гвардией и любыми силами космического десанта или Сестёр Битвы. Однако в общей схеме большинство этих планет относительно неважны, поскольку контроль переходит между сторонами со значительной частотой. Силы на этих второстепенных планетах в основном предоставлены сами себе и получают войска спорадически. Никто не хочет отправлять войска куда-либо, кроме Хазанта из-за страха, что развёрнутые в другом месте армии окажутся недостающим импульсом, который мог бы означать победу на более насущном фронте.

Другим отделяющим фактором этих отдалённых миров от остальной части зоны боевых действий, помимо относительной непоследовательности в притоке новых рекрутов, является то, что многие армии Хаоса на этих планетах преданы конкретно одной из Губительных Сил. Поскольку они часто сражаются вдали от основной цепочки командования, те последователи Хаоса, которые сражаются на внешних рубежах Целлебоса, часто выби-

раются для совместных сражений из-за поклонения одному и тому же богу Хаоса, якобы для предотвращения внутренних распрей. Тактика этих различных отрядов обычно различается в зависимости от божества, которому они продали свои души. Существуют порочные и кровавые отряды Кхорна, мазохистские ковены Слаанеш, коварные и манипулятивные коллегии Тзинча и мерзкие орды Нургла. Каждую боевую силу обычно сопровождают демоны почитаемой силы, а члены отряда обычно несут соответствующие их избранному покровителю тёмные дары и мутации. Хотя имперские командиры в этом районе могут уловить различия между каждым типом войск, нюансы иногда ускользают от неопытных. Знание богов Хаоса и их наклонностей запрещено и находится далеко за пределами компетенции среднестатистического командира Имперской Гвардии. Аналогично планету часто обороняет только один полк Имперской Гвардии, и поэтому боевые действия ведутся силами, которые, по сравнению с более крупными фронтами в зоне боевых действий, относительно однородны.

Конечным результатом этого является то, что командующие силами на второстепенных планетах знают как свои фронты, так и тактику противника довольно хорошо. Бои на этих заброшенных мирах по большей части представляют собой партизанскую войну и схватку небольших подразделений, поскольку командующие могут не иметь регулярного контакта с остальной частью Империи и не получать снабжения в течение многих лет, а иногда и десятилетий.

БУДУЩЕЕ ЦЕЛЛЕБОСА

Ахиллов крестовый поход не может продолжаться в нынешнем темпе. Хотя силы Ахеросского клина демонстрировали некоторые признаки успеха, всё изменилось с давлением, которое добавило к крестовому походу прибытие флота-улья Дагон. Командующим стало очевидно, что нынешние темпы истощения не в пользу Империи, и что в конечном итоге орды Хаоса сокрушат их. У Хаоса нет такой слабости — нет другого фронта для их войны, как нет другого врага, кроме Империи. У них есть только одна цель — сломить ненавистные имперские силы и снова сделать Иерихонский рубеж игрушкой Губительных Сил. Как только они это сделают, то смогут вернуться к своим мелким ссорам и внутренним раздорам.

Имперские силы в Иерихонском рубеже своим наступлением объединили разрозненные силы региона. Если они потеряют плацдарм в Хазанте, то последователи Хаоса расколются и возобновят свои обычные препирательства и распри. Это одна из возможностей. Однако более вероятный сценарий и предсказание (которое справедливо ужаснуло имперских генералов региона) заключается в том, что агрессия имперского нападения объединила все необходимые компоненты для нового Чёрного крестового похода. Если Хазант падёт, то пострадает не только Иерихонский рубеж, но и целые сектора будут разрушены силами Хаоса, поскольку они продолжают неудержимое буйство по всему сегменту.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАРАУЛА

“Я не молюсь о победе. Я не молюсь о своей жизни. Я не молюсь даже о жизнях моих людей. Всё, о чем я молюсь — это чтобы мы купили нашим союзникам достаточно времени”.

— полковник Кластус Дейн,
16-й полк Маккавейских янычар

По сравнению с другими клиньями до прихода Ахиллова крестового похода уровень активности Караула Смерти в Ахеросском клине был относительно скромным. Численность Караула была сравнительно небольшой, и большинство миссий в районе были сосредоточены на установлении фактов и сдерживании угроз по ту сторону Аномалии Гадекса, прекращении активности ксеносов в мирах Дальнего рубежа и Слинарского сдвига, а также молниеносных ударах по силам Хаоса, совершающим набег слишком близко к постам Караула. Всё изменилось с прибытием сил крестового похода. Ахеросский клин стал линией фронта, и когда имперские силы вторглись в сердце Рубежа, то создали ряд проблем для Караула.

Когда силы крестового похода начали передислокацию для сосредоточения на возникшей угрозе тау и появлении флота-улья Дагон, с Ахеросского клина фокус сместился. Ликвидационные команды в клине начали получать всё меньше и меньше поддержки, даже от своих братьев из Караула, а всё это время численность и сила врага неизмеримо росли. Тактика Караула, во многом как и тактика крестового похода в Ахеросском клине, начала меняться. Караулу Смерти пришлось бороться с постоянно увеличивающимися силами Хаоса и Стигмарт. Ликвидационные команды начали наносить точечные удары, чтобы просто держать силы Хаоса на расстоянии, и чтобы другие агенты Караула могли выполнять свои миссии в аномалии не встречая подавляющего сопротивления.

Оставшиеся силы Караула в клине наблюдали, как положение Империи постепенно становилось всё более хрупким и несостоятельным с каждой проходящей битвой. Выиграна или проиграна стычка не имеет значения, ибо цена стала слишком высокой. С ростом давления на другие клинья и с медленным и неумолимым сокращением ресурсов Ахеросского клина стало очевидно, что необходимо принять решительные меры. Однако какими будут эти меры и чьё время они будут нести, ещё предстоит решить.

ОПЕРАЦИИ И ТАКТИКА

Типы боевых миссий в Ахеросском клина довольно разнообразны. Защита и эвакуация оказавшихся в ловушке командных подразделений Имперской Гвардии, убийство искусных или подпитываемых варпом бойцов Стигмарта, а также противодействие набегам отрядов космодесантников Хаоса — всё это обязанности, которые ликвидационные команды регулярно выполняют. Поскольку они находятся так близко к линии фронта,

ликвидационные команды обычно могут рассчитывать на немедленную поддержку имперских сил в регионе. Аналогичным образом можно ожидать, что боевых братьев также будут постоянно просить о помощи. При этом победы ликвидационной команды часто остаются без благодарностей, а отказ в помощи встречает сарказм или молебны отчаявшихся командиров. Только когда они отваживаются уйти далеко от фронта, обычно в Аномалию Гадекса и дальше, Караул Смерти может отдалиться от масс имперских собратьев.

У Караула часто возникают напряжённые взаимоотношения с инквизиторами других Ордов в клине. Многие инквизиторы и агенты Трона Ордо Маллеус и Ордо Еретикус задаются вопросом, почему организация, имеющая столь тесные связи с Ордо Ксенос, преследует столь широкий спектр врагов. Со своей стороны, Караул Смерти туманно ссылается на бессрочный пакт и древние пророчества, которые полностью отдают Иерихонский рубеж под их контроль. В то время как большинство старых и почтенных инквизиторов уважают эту давнюю миссию, помня слухи и полузабытые легенды о древнем соглашении задолго до начала Ахиллова крестового похода, многие из молодых инквизиторов и их аколитов на Ахеросском клине с подозрением относятся к действиям Караула.

НАЙТИ И УНИЧТОЖАТЬ

Ликвидационные команды часто получают задание уничтожить важные цели в клине. На данный момент многочисленные имперские силы, включая нескольких храмовых ассасинов и, по крайней мере, одна ликвидационная команда сообщали об успешном убийстве Элака Сарды. Однако обычно вскоре после этого он невредимым появлялся в боевой зоне Целлебос. Неизвестно, есть ли у него многочисленные двойники или он выжил используя другие, более тёмные средства. Караул непрестанно преследует ведущих членов Стигмарта. Кроме того, в отсутствие специализированных охотников за порождениями варпа ликвидационные команды часто направляются на выслеживание и уничтожение демонов или демон-принцев. Однако, мало что нравится большинству членов Караула больше, чем война с многочисленными отрядами Легионов Предателей. Почти в каждом ордене есть персональный враг из числа павших легионеров, к которому они испытывают особенно неугасимую вражду, а у многих их несколько. Среди тех, кто активно охотится на космодесантников Хаоса в Ахеросском клине, есть библиарий Задкиил из Тёмных Ангелов, чьё рвение легендарно и который безостановочно ищет Непрощённых, которые, по слухам, скрываются в этом районе. Это будет высшим испытанием воли для любого Тёмного Ангела, которого попросят сопровождать его — сделать что-то противоречивое или даже отказаться от текущего задания — настолько велика их ненависть к своим давно потерянным братьям.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Аномалия Гадекса затеняет всё в Ахеросском клине, и поэтому именно Караулу приходится выяснять коварные планы сил Хаоса. Ликвидационные команды часто нападают на флоты рейдеров Хаоса, проникают на корабль с помощью телепортариумов и выманивают зашифрованные сообщения у вражеских когитаторов, прежде чем исчезнуть обратно в пустоте. Боевым братьям

может быть поручено захватить вражеского командира и передать его в нежные и заботливые руки инквизитора, а затем ждать последующих откровений. Караул Смерти часто отправляет ликвидационные команды для получения данных с расположенных вокруг аномалии различных автоматизированных станций наблюдения. А если собранные записи особенно чувствительны ко времени, то часто от боевых братьев зависит, как лучше всего интерпретировать или распространить полученную информацию. Таким образом, ПИ могут прибыть прямо перед вторжением флота Хаоса, неся известие о готовящемся нападении и помогая имперским силам в подготовке обороны, либо же они могут счесть себя достаточно сильными и попытаться остановить вражескую группировку без посторонней помощи.

В БАЛАНСЕ

Зона боевых действий Целлебос повидала на своём веку множество титанических и катастрофических сражений. Бесчисленные солдаты непрерывно убивают друг друга на полях склепов Хазанта, когда буквально метры земли захватываются, теряются и снова отвоевываются. Имперские командиры клина постоянно умоляют Караул Смерти. Они умоляют ликвидационные команды одним точным ударом переломить ситуацию и избавить от неисчислимых потерь. Обязанности Караула Смерти на Ахеросском клине разнообразны, и ликвидационная команда неоднократно бросала Имперских Гвардейцев на убой во имя долга, но если зов о помощи не помешает текущей миссии — она прибывает.

Открытая война — одно из самых сложных испытаний, с которыми может столкнуться член ликвидационной команды. Боевые братья на поле боя должны быть осторожны с постоянно меняющимися линиями фронта, дабы не оказаться полностью отрезанными от союзных сил и не быть раздавленными. Даже легендарная мощь Адептус Астартес может быть повержена натиском бесчисленного врага. Группам обычно советуют сосредоточиться на нескольких целях, уничтожении вражеского укрепления или защите стратегического прохода, а также знать, когда основная часть армии колеблется и отступает. Обычно считается, что ликвидационная команда не имеет права жертвовать собой в любом из этих генеральных сражений, какой бы славной ни была такая смерть. Обязанности Караула важнее, чем честь внести свой вклад в любой из многих последних боёв, свидетелями которых, несомненно, станут боевые братья. Это не значит, что Караулу Смерти нельзя предложить умереть за свой долг, просто не приветствуется, если эта смерть связана со служением командиру Имперской Гвардии или брату ордена, а не с основной миссией.

ОБЛАСТИ ИНТЕРЕСОВ

Главные фронты Ахеросского клина — это миры зоны боевых действий Целлебос. Миллионы граждан Империи встретили там свой конец, и ещё миллионы умрут, прежде чем эти системы получат хоть какой-то шанс узнать мир Императора. Большая часть внимания Караула сосредоточена на данной горстке важных миров, поскольку ликвидационные команды снова и снова сражаются на полях сражений Хазанта или совершают рейды на звёзды Харона для сбора важных разведданных.

Весь регион попадает под кроваво-красную тень Аномалии Гадекса. Ничто на Ахеросском клине не избежало её алого взгляда. По мере того, как аномалия расширяется и сжимается, флоты во время варп-перелёта по обе стороны конфликта рассеиваются, а целые солнечные системы теряются или извергаются, казалось бы, по прихоти. Варп-маршруты Ахеросского клина кишат кораблями, как Имперского флота, так и другими, чаще всего совершающими рейды или переправляющими войска на поле боя и обратно. Именно на этом клине Караул Смерти должен проявлять наибольшую осторожность, чтобы их быстроходные корабли оставались не обнаруженными, поскольку на Ахеросском клине больше варп-трафика, чем где-либо ещё в Иерихонском рубеже.

КУЛЬТЫ ХАОСА

Зараза Хаоса — раковая опухоль, что пытается поглотить Империю изнутри и снаружи. Несмотря на все усилия Священных Ордосов несомненно, что некоторые из войск и вспомогательного персонала Ахиллова крестового похода уже на момент прибытия в Иерихонский рубеж были заражены Губительными Силами, и что близость к ужасам Аномалии Гадекса вызовет нечестивое обращение многих других. Хуже того, иногда эти культы способны вызывать мерзких демонов, превращая некогда верные имперские бастионы в заражённые варпом склепы. Поэтому Караул Смерти должен быть всегда настороже даже среди союзников. Ибо неизвестно, когда враг явит истинное лицо и бывшие имперские силы попытаются сокрушить ликвидационную команду ударом в спину.

Это особенно верно для многих малых планет зоны Целлебос. Именно там небольшие имперские гарнизоны находятся в тесном контакте и постоянном противостоянии с равными по размеру силами Хаоса. Данные подразделения часто недостаточно оснащены и недоукомплектованы, а надзор со стороны основного крестового похода едва поддерживается, а иногда и отсутствует вовсе. Это рецепт порчи. Было несколько случаев, когда ликвидационные команды отправлялись в эти миры и высаживались среди Имперской Гвардии, только чтобы попасть в засаду бывших союзников и подвергнуться нападению мутантов, демонов или чего-то похуже. Мудрый командир ликвидационной команды поговорит с комиссаром форпоста Имперской Гвардии как можно раньше, так как наличие одного из них обычно является хорошим (но не исчерпывающим) признаком того, что размещённое подразделение осталось лояльным. К тем полкам, которые утверждают, что потеряли своих комиссаров следует относиться с подозрением, если не

с открытой враждебностью. Другие ликвидационные команды просто будут избегать таких гвардейцев, занимаясь своими делами не выдавая присутствия. Однако, хотя эти осторожные боевые братья не подвергли себя возможному предательству, они могли упустить важные разведанные. Это дилемма, которую каждый командир ликвидационной команды должен разрешить сам.

ПОТЕРЯННЫЕ МИРЫ

Тайники с имперским оружием, большая часть которого была создана до Эры Мрака, всё ещё разбросаны по всему Иерихонскому рубежу. Планеты не могли выжить самостоятельно без торговли с остальной частью Империи. Особенно миры-ульи, полагавшиеся на постоянный поток продуктов питания с агромиров, массово голодали, когда варп-шторма отрезали их от жизненно важных центров снабжения. Другие страдали от погибели от климатических катастроф, когда не могли найти технических специалистов, необходимых для обслуживания громоздких терраформирующих машин. Хотя многие из этих миров с тех пор были восстановлены или разграблены либо имперскими войсками, либо рейдерами Хаоса, всё ещё остаётся много неоткрытых, лишённых жизни, но переполненных оборудованием и мануфакториями, нетронутыми с начала Эры Мрака. Некоторые из этих давно забытых миров могут даже содержать фрагменты археотеха и СШК, хранить внутри разрушенных шпилей технологические чудеса, теперь исчезнувшие из остального Империи. Нетронутые имперские планеты являют-

ся богатой находкой, поставая либо технику, в которой отчаянно нуждаются слабеющие имперские силы для продолжения военных действий, либо ценную добычу, которую любой ценой необходимо защитить от врага. Ходят даже слухи об исчезнувших и потерянных глубоко в аномалии караульных постах. Никто не может сказать, какую информацию они могли случайно собрать за последнее тысячелетие или даже существуют ли старые посты вообще.

РЕКРУТСКИЕ МИРЫ СТИГМАРТА

Где-то в кошмарных регионах звёзд Харона находятся печально известные вербовочные миры Стигмарт. Данные планеты отрезаны от нормального реального пространства, так что время на них идёт намного быстрее. И, как утверждается, безжалостные стигмарты оккупировали их в качестве мест размножения и тренировок. Поэтому силы Хаоса поддерживают пополнение войск на должном уровне. Если бы Империя могла найти вербовочные миры Стигмарт в Аномалии Гадекса, то смогла бы нанести решающий удар по силам врага в регионе. В настоящее время Администратум оценочно утверждает, что до трети сил Стигмарт на Ахеросском клине происходит из этих миров. Возможность нанести прямой удар, вырвать бьющееся сердце непрерывного наступления Стигмарт — это означало бы великий триумф Империи на Ахеросском клине.



ВЕДЕНИЕ БИТВЫ В ЗОНЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ ЦЕЛЛЕБОС

Война против Стигмарты бушевала среди звёзд зоны боевых действий Целлебос в течение десятилетий, превращая некогда великолепные планеты в дымящиеся поля сражений и беспорядочные крепости. Космические десантники Караула Смерти в Иерихонском рубеже в целом не интересуются этими сражениями, уделяя основное внимание двум другим клиньям и тамошним ксеносам. Однако Ахеросский клин охватывает большую часть Рубежа, и даже под дымящимися полями сражений лежат древние чужацкие секреты, которые только и ждут, чтобы их пробудили. Поэтому ПИ могут легко оказаться в самом центре яростной битвы с Хаосом с миссией извлечения или устранения важной ксено-цели.

Битвы Империи против сил Хаоса могут выступать в качестве эпического и смертельно опасного фона для миссии, давая МИ возможность ввести врагов, с которыми Караул обычно не сражается. Регулировка сложности создаёт динамичный фон, который команда ПИ должна перемещать и манипулировать ради достижения цели. Однако МИ должен подчеркнуть игрокам, что Караул не должен беспокоиться о конечном исходе битвы. Это не их дело — ввязываться в гущу боя вместе с рядовыми Имперской Гвардией, их дело — вести войну тайных приоритетов в тени продолжающегося крестового похода.

МАССОВЫЕ СРАЖЕНИЯ

Адептус Астартес были созданы для одной-единственной цели — уничтожения врагов Императора. На огромных просторах галактики и на протяжении долгих кровавых тысячелетий они выполняли эту цель с жестокой эффективностью, сражаясь с врагами Империи, где бы они ни находились и где бы ни угрожали человеческим мирам. Некоторые из этих конфликтов были поистине эпическими, например, вторжение тиранидов на родной мир Ультрадесантников Макрагг или битва за Армагеддон, в которой участвовали тысячи космических десантников из разных орденов. Не чуждые тотальной войне или масштабным военным столкновениям, боевые братья могут оказаться как в центре крупного конфликта, выполняя специальную задачу посреди апокалиптической битвы, и поэтому усиленно тренируются концентрироваться на основной цели. Массовые сражения представляют собственную уникальную среду, меняя способ, которым должен действовать боевой брат, оружие, которое он использует, и цели, которые дают командиры. Однако одно останется неизменным: они наверняка будут в меньшинстве, хотя это никогда не было проблемой для космодесантников и является ожидаемым аспектом войны для этих элитных воинов.

ПРОВЕДЕНИЕ МАССОВЫХ СРАЖЕНИЙ

Массовое сражение можно определить как любой бой, в котором игроки являются частью более крупной боевой силы, и обычно в котором происходит значительное количество действий “за кадром”. Для боёв, в которых ПИ сталкиваются с огромным количеством врагов, МИ может просто использовать правила орды (см. стр. 413 ОКП Deathwatch rus), объединяя врагов в огромные толпы, с которыми персонажи могут столкнуться так же, как и с отдельными воинами. Однако всё может стать сложнее, когда ПИ оказываются в бою с ордами, многочисленными транспортными средствами или вражеским оружием поддержки (таким как дальноточная артиллерия или штурмовики), в то время как их самих поддерживают дружественные орды, танки, самолёты и тому подобное.

Излишне говорить, что проведение такого огромного боя может стать кошмаром для МИ, поскольку придётся подсчитывать атаки одной орды против другой, разыгрывать воздушные бои или артиллерийские дуэли на большой дистанции. И всё это будет лишь косвенно влиять на ПИ. Конечно, такие захватывающие и кровавые конфликты являются неотъемлемой частью 41-го тысячелетия, и вполне вероятно, что МИ захочет включить их в свою игру и ликвидационная команда в конечном итоге окажется в такой ситуации. Ниже представлены два различных метода ведения массовых сражений, каждый из которых имеет собственную степень детализации в зависимости от вкусов МИ, и каждый из них позволяет запечатлеть хаос и резню огромной битвы, в то же время давая игрокам возможность почувствовать, что они вносят свой вклад без чрезмерного бросания кубиков или сложных выборов их персонажей.

ТАКТИЧЕСКИЕ ДИСПЛЕИ

Массовые сражения могут стать очень сложными в зависимости от количества участвующих подразделений и характера поля боя. В этих случаях МИ может посчитать полезным создать тактический дисплей для своих игроков, чтобы показать им, где находятся подразделения по отношению друг к другу, а также, возможно, боевую силу или состояние этих подразделений. Это может быть так же просто, как сделать несколько отметок на листе бумаги или использовать набор маркеров, монет или других фишек, чтобы предоставить обзор битвы от первого лица. Если МИ хочет добавить больше деталей, он может использовать сетку или шестигранную карту, чтобы помочь определить расстояния и включить туман войны, чтобы вражеские подразделения (или даже дружественные) исчезали и появлялись на карте, когда они попадают в вокс или визуальный контакт и выходят из него. МИ также должны отметить, что создание тактического дисплея отличается от использования тактической карты (см. ОКП Deathwatch rus, стр. 245), поскольку он предназначен для того, чтобы дать общий вид битвы, подобный тому, который может иметь реальный командир, а не точное представление местоположения персонажей и каждого отдельного врага.

АБСТРАКТНЫЙ МЕТОД

Самый простой способ для МИ провести массовую битву — это вести её как повествование. Это означает, что МИ просто описывает действие, разворачивающееся вокруг персонажей, и делает броски только для атак против или со стороны ПИ. Затем МИ использует свое суждение, в зависимости от силы или количества союзников и врагов (или как определено ходом сюжета), чтобы определить победителей и проигравших. Этот метод также позволяет МИ принимать во внимание такие вещи, как боевой дух, воздействие окружающей среды или особые способности командиров, без необходимости назначать дополнительные таланты или особенности бойцам. Если МИ считает, что полк Имперской Гвардии плохо тренирован или страдает от недель сокращённого пайка и испорченной воды, он может заставить их плохо проявлять себя в бою. Точно так же, если ПИ натываются на разграбленный танк орков, МИ может заставить его сломаться или периодически выходить из строя, описывая, как гроты ползают по его корпусу, бьют его гаечными ключами в тщетной попытке снова заставить двигаться.

Если МИ хочет добавить больше случайностей в данный метод, то может бросать несколько кубиков вместо одного, ускорив процесс и определение исхода событий. Например, он может решить, что рота Имперских Гвардейцев выстоит, если выпадет значение равное или меньшее их Силы Воли. Та же рота Имперских Гвардейцев может попасть под обстрел с воздуха, и в этот момент МИ может бросить кубик против их Выносливости и уничтожить их, если те потерпят неудачу. Так же, как и в случае с результатами, которые МИ создаёт, используя исключительно собственное суждение, этот вид быстрого случайного результата должен использоваться только для действий между союзниками и врагами, а не для прямых атак со стороны или против персонажей игроков.

ПРИМЕР

Команда ПИ находится в авангарде имперской атаки на остров, удерживаемый силами Тау. Прибыв на валькириях с ротой штурмовиков, они должны совершить высадку на пляже под огнём. Решив провести битву как повествование, МИ описывает летящих низко над океаном валькирий, в то время как вокруг них полыхает зенитный огонь с позиций Тау на скалах над пляжем, даже заставляя одну или две валькирии загореться и упасть. Однако для валькирий с ПИ внутри МИ делает броски только на попадание. Когда они достигают пляжа и выпрыгивают на песок, то тут же попадают под огонь нескольких кадров воинов Огня (представленных как Орды), поддерживаемых боевыми костюмами. МИ снова описывает, как штурмовиков расстреливают и разрывают на части, когда они устремляются на пляж, но делает броски только для атак, направленных на команду ПИ, и учитывает только урон, нанесённый Тау их атаками. После нескольких раундов яростного боя МИ решает, что штурмовики прорвались, хотя и понесли тяжёлые потери (это равносильно сокращению штурмовиков вдвое и отступлению орд воинов Огня вместе с боевыми костюмами поддержки). Затем имперские силы во главе с ликвидационной командой движутся вглубь острова вслед за тау.

ПОДРОБНЫЙ МЕТОД

Этот метод немного сложнее абстрактного, хотя нацелен на то, чтобы всё было просто и быстро, позволяя МИ поддерживать хороший темп приключения. Подробный метод назначает каждому врагу или союзнику, орде, элитному воину, боссу или транспортному средству уровень атаки (УА) и уровень защиты (УЗ) на основе урона, который они могут нанести, а также ран, брони или Численности, которые они имеют. Чтобы вычислить эти значения, используйте следующие рекомендации:

Расчёт уровня атаки (УА)

- Добавьте 1 очко за каждый кубик урона, наносимого оружием отряда (если отряд вооружён несколькими видами оружия, используйте то оружие, которое наносит наибольший урон).
- Добавляйте 1 очко за каждую атаку после первой (дополнительное и спаренное оружие считаются дополнительными атаками)
- Добавьте 1 очко, если используется оружие, способное стрелять Короткими очередями.
- Добавьте 2 очка, если используется оружие, способное стрелять Длинными очередями.

ПРИМЕР

Орда имперских гвардейцев вооружена лазганами и имеет Численность 40. Урон от лазгана составляет 1к10+3 (добавляя 1 к УА за один кубик урона). Из-за своей Численности орда гвардейцев наносит дополнительный урон 2к10 всеми попаданиями, добавляя ещё 2 к УА. Также из-за Численности орда может совершить 3 атаки дальнего боя (2 дополнительных сверх первой), добавляя ещё 2. Наконец, лазган может стрелять Короткими очередями, добавляя ещё 1. Суммарно это даёт орде гвардейцев уровень атаки равный 6 (3 из-за количества кубиков урона, ещё 2 из-за ее дополнительных атак и 1 из-за возможности стрелять Короткой очередью).

Расчёт уровня защиты (УЗ)

- Защита — это первая цифра ран орды, техники или воина, или Численности (используйте наибольшее значение, если у отряда несколько значений). Для значений Численности или ран менее 10 (т.е. от 1 до 9) Уровень Защиты считается как 0.
- Если у отряда есть очки Брони, добавьте ещё 1 к показателю защиты за каждые полные 4 очка Брони.
- Если у отряда или орды есть силовые поля (очень редкое явление!), добавьте ещё 1 к уровню защиты за каждые полные 10 очков рейтинга силового поля (см. стр. 188 ОКП Deathwatch rus).

ПРИМЕР

Орда имперских гвардейцев Численностью 30 носит флажжеты, которые дают 4 отка брони. Гвардейцы используют первую цифру значения Численности для расчёта уровня защиты, что даёт им УЗ 3. Затем они добавляют ещё одно очко, поскольку у них 4 отка брони, что даёт им окончательный УЗ 4.

При проведении боя между врагами и союзниками, МИ бросает 1к10 и добавляет уровень атаки отряда, которое затем сравнивает с показателем защиты цели. И каждое очко сверх этого наносит рану или снижает на единицу Численность. ПИ всегда используют собственные характеристики (они никогда не используют метод уровни атаки и защиты) при атаке врагов, а враги всегда используют свои обычные характеристики при атаке персонажей. Однако рекомендуется, чтобы персонажи влияли на ход сражения, разыгрывая переломные моменты так же, как и в обычной миссии, чтобы заинтересовать игроков и вовлечь их в игру. Основываясь на результатах каждого отдельного переломного момента, МИ может изменять ход событий в ходе более масштабной стратегической фазы.

ПРИМЕР

Используя тот же пример, что и выше, ПИ являются частью атаки на удерживаемый Тау остров. Когда иштурлиовики (УА 6 и УЗ 5) высаживаются на берег, МИ разыгрывает бой между ними, воинами Огня (УА 7 и УЗ 5) и боевыми костюмами (каждый с УА 5 и УЗ 5). Используя все обычные правила для инициативы и дальности оружия, он начинает с того, что воины Огня стреляют в иштурлиовиков, бросая 1к10 и добавляя свой УА 7, получая в итоге 13. Затем МИ сравнивает это с УЗ иштурлиовиков 5, уменьшая их Численность 40 на 8 до 32 (сумма сверх их УЗ). Затем иштурлиовики открывают ответный огонь (после уменьшения своего УА на 1, чтобы учесть дополнительную дальнюю атаку, потерянную из-за их уменьшенной Численности), концентрируясь на боевых костюмах. Они бросают и наносят 7 ран, которые наносятся одному боевому костюму. Наконец, боевые братья совершают атаки, используя свои профили против бескафандров, используя обычные характеристики тау, нанося ещё 25 ран, что в дополнение к 7 ранам от иштурлиовиков, уничтожает бескафандр.

++Момент слабости порождает ересь на всю жизнь++

//Описание документа: Приоритетный доклад командованию Ахеросского клина с поверхности Хазанта//

++СЕКРЕТНО++

Как командующий развёрнутого на поверхности Хазанта Бронтского 53-го, мне было приказано захватить и удерживать позицию Стигмарта, обозначенную как 54:762В. Приближаясь к обороне противника мы не встретили никакого сопротивления. Мы приступили к прорыву их укреплений с помощью артобстрела Василиском и отправили передовые отряды. Они не нашли ничего, кроме груд мёртвых солдат Стигмарта, многие из которых, по-видимому, были убиты некоторое время назад.

Согласно полевым отчётам, в данном районе уже некоторое время не действуют ни Имперская Гвардия, ни Имперский флот. Кроме того, уровень эффективности, с которым были уничтожены Стигмарты, намного превосходит работу гвардейцев. Я рекомендую провести полное расследование, поскольку опасаясь, что на Хазанте может присутствовать третья сторона.

Эти подозрения необоснованны. Зона 54:762В была атакована ликвидационной группой Караула Смерти, действующей под командованием капитана Кайла Вибия.

— инквизитор Галиан Жолст

КРУПНО МАСШТАБНЫЕ ПОВОРОТНЫЕ МОМЕНТЫ

Ликвидационная команда не сможет повлиять на ход войны, просто вступив в бой вместе с рядовыми солдатами Имперiums. Команды Караула работают из тени, нанося удары по высокопоставленным вражеским целям, ослабляя позиции на определённом участке и, таким образом, изменяя ход всего конфликта. Подобные поворотные моменты рассматриваются в Mark of the Xenos как небольшие, но важные составляющие сражения, которые обыгрываются более подробно из-за их важности.

Однако фронт Ахеросского клина растянулся на континенты, втянув целые планеты в горнило войны. Поэтому в более масштабных сражениях зоны Целлебос поворотными моментами являются целые миссии, направленные на уничтожение важного объекта Стигмарт или святилища Губительных Сил, ослабляя противника ровно настолько, чтобы дать силам Имперiums необходимое преимущество.

ПРИМЕР

МИ проводит планетарное вторжение в удерживаемый Хаосом лиф на краю Аномалии Гадекса, в котором участвует команда ПИ. Вместо того, чтобы отыгрывать каждый этап боя между имперскими силами и силами Хаоса, он создаёт ряд поворотных моментов. Во время первой битвы кампании ПИ высаживаются вместе с полком Имперской Гвардии и инквизиторами со свитой в богословном храме Тёмных Богов. Пока МИ отыгрывает битву используя правила массового сражения, он создаёт три поворотных момента, включая разрушение огромного монумента, который терпает силу варпа, остановку контратаки отряда космодекантиков Хаоса и успешное убийство дельон-принца, прежде чем тот успеет свезать. Если команда ПИ может выиграть хотя бы два из трёх поворотных моментов, то МИ постановляет, что имперские силы поколебали фанатичное рвение противника, продвинулись вперёд и оттеснили силы Хаоса. В противном случае ПИ просто подпитывают безумную веру врага в силу тёмных богов и сталкиваются с наплывом дельонических подкреплений.



ПРИМЕНЕНИЕ ПОВОРОТНЫХ МОМЕНТОВ

Поворотные моменты в планетарных сражениях являются полезным инструментом МИ для создания сеттинга, формирующегося на основе действий и выбора игроков, давая им контроль над судьбой целого мира. По мере того, как обстановка на поле боя меняется, МИ должен создавать несколько различных поворотных моментов. Данные миссии должны иметь очевидные последствия для конфликта в целом, а предоставление игрокам нескольких вариантов выбора позволяет им чувствовать, что исход битвы находится в их руках. После того, как игроки выбрали конкретный поворотный момент, в зависимости от размера МИ может как быстро разыграть его, так и запустить как индивидуальную мини-кампанию с собственными задачами, вооружением и т. д.

Ниже приведены несколько примеров некоторых крупномасштабных поворотных моментов. Эти примеры представляют собой высокопрофильные цели, с которыми группа ПИ столкнётся на полях сражений Ахеросского клина. Каждая из них имеет свою структуру, которая серьёзно влияет на ход битвы — МИ может разыграть важное преимущество, которое вражеские силы получают от этих активов, и даже заставить ПИ провести разведку с целью выяснить, что вызывает это важное преимущество. Получив разведанные о месте, ПИ смогут атаковать, нанеся серьёзный урон силам Хаоса и помогая обеспечить победу Имперiums.



ПОВОРОТНЫЙ МОМЕНТ: ШТАБ СТИГМАРТА

Командиры Стигмарты часто руководят операциями из сильно укрепленных бункерных комплексов, вдобавок оснащенных еретическими системами, приобретенными у магосов Самеха. Не доверяя даже собственным войскам, системы управления и контроля бункеров позволяют командованию защищаться с помощью автоматизированных систем, подчиненных опасным независимым когитаторам. При этом одновременно руководя сражениями на половине мира изнутри феррокритовых стен. Обычно в таком бункере можно найти не более полудюжины человек. Даже если для защиты комплекса от нападения вызываются дополнительные войска, только свита командира имеет доступ к внутренним помещениям.

Этой скудной горстки надзирателей достаточно, чтобы сокрушить даже лучшие имперские силы. В черных стенах любого командного пункта Стигмарты находится шедевр еретеха, названный “Предвестный вычислитель” теми имперскими офицерами, которым не повезло попасть под его расчеты. Предвестный вычислитель использует передовые технологии для анализа используемых Империеумом стратегий и реагирует на них с пугающей точностью. Некоторые командиры даже считают, что для анализа используются порабощенные демоны, сомневаясь в способности любого когитатора быть настолько точным. Независимо от того, как конкретный командир интерпретирует Тактику Империи, Предвестный вычислитель подстроится. Поэтому Стигмарты практически невозможно застать врасплох — они способны ответить на любую засаду или обманный маневр, одновременно направляя контратаки в самые слабые точки имперской линии.

ОБЗОР МИССИИ

Учитывая преимущество, которое давали силам Стигмарты богохульные технологии, Ахиллов крестовый поход выделит невероятные ресурсы для уничтожения одной из них. Капитаны Эриоха также время от времени запрашивали независимые миссии против этих когитаторов, когда те угрожали операциям Караула Смерти. Ликвидационная команда должна быстро прорваться через смертоносную автоматизированную оборону и уничтожить когитатор, прежде чем увязнуть в длительной перестрелке с крупными силами Стигмарты.

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ

Уничтожьте Предвестный вычислитель: Опасность командного бункера Стигмарты вращается вокруг Предвестного вычислителя. Хотя она наиболее смертозна в сочетании с опытным командиром, но с её помощью даже самый младший офицер сможет парализовать имперские операции. Это также самый незаменимый актив штаба, поскольку магосы Самеха приходят в ярость от любого, кто позволяет уничтожать их ценные творения. Таким образом, ни одно нападение на базу не может считаться завершённым без уничтожения вычислителя.

ВТОРИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Уничтожение узла оперативного управления: Магосы Самеха предоставляют стигмартам не только Предвестные вычислители. Там, где обычный имперский бункер будет иметь вокс-массив, стигмарты полагаются на передовые когитаторные связи для управления как автоматизированной обороной базы, так и доставкой приказов. Уничтожение этих систем может усугубить потерю Предвестного вычислителя и полностью изменить тактическую ситуацию, поскольку имперские силы получат логистическое превосходство.

Ликвидация командиров Стигмарты: Несмотря на тактическую доблесть, Стигмарты являются последователями Губительных Сил и уважают силу, а не изощрённость. Офицеры-жрецы неизменно будут безжалостными убийцами, благословлёнными покровителями неестественной доблестью и мощью. Они смогут с легкостью победить обычных гвардейцев и даже элитных штурмовиков. Поэтому только у ликвидационных команд Караула Смерти есть силы, чтобы повергнуть их и нанести мощный удар по боевому духу врага.

ТРЕТИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Спасение пленников: Стигмарты не славятся милосердием, но часто берут пленных в жертву для нечестивых ритуалов. Спасение этих бедных душ может быть как простым деянием, через дарование им чистой смерти, так настоящим подвигом, который потребует защитить их от вражеского огня при побеге с рушащейся базы и передать в руки Империеума.

Уничтожение оборонительных систем: Хотя автоматизированная защита командного бункера сама по себе не представляет большой угрозы для имперской военной машины, немногие ликвидационные команды пройдут мимо богохульных машин, когда их можно будет стереть с лица поля боя. Противопоставление воли космического десантника огневой мощи и дьявольскому машинному интеллекту также наверняка принесёт победоносному воину большую честь среди боевых братьев.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Автоматизированная защита: Командный бункер стигмарты может иметь что угодно: от дюжины дальнобойных автоматических орудий, чтобы держать нападающих на расстоянии, до десятков башен точечной обороны, расстреливающих диверсантов Империеума и забредших еретиков с одинаковой готовностью. Для удобства используйте профиль для любого лёгкого или тяжёлого оружия в арсенале Караула Смерти и считайте Дальний Бой равным 40. Для других тестов машинный интеллект будет иметь значение 25 в соответствующей характеристике, хотя МИ вправе изменить данный параметр в любую сторону. Огневые позиции имеют 9 очков Брони и 20 Ран, а также обладают особенностью Машина (3).

Они знают, что мы идём: Учитывая колоссальные когнитивные способности Вычислителя, вполне возможно, что какой-то проанализированный элемент имперских стратегий выдаст присутствие ликвидационной команды или даже её цель. По усмотрению МИ, командный бункер может быть усилен ордами ополченцев-отступников (см. стр. 418 ОКП *Deathwatch rus*) или любыми силами Стигмарты из дополнения *The Achilus Assault*.

ПОВОРОТНЫЙ МОМЕНТ: СВЯТИЛИЩЕ ЧЕРЕПОВ

Стигмарты посвящают свои победы Тёмным Богам утверждая, что их покровители помогают в битве. К несчастью для Имперума, армия еретиков действительно пользуется благосклонностью богов, проводя силу варпа через огромные святилища. Посвятившие себя Кровавому Богу ложи воинов строят нечестивые реликварии на каждом мире за который сражаются, нагромождая черепа своих жертв в возвышающийся курган над запёкшейся кровью земель.

Однако истинный ужас святилища заключается не только в осквернении тела — на каждый череп в кургане нанесены кровью принесённых в жертву воинов нечестивые знаки силы. Говорят, что эти сигилы приковывают душу павшего воина к трону черепов и даруют убийце доблесть его жертвы в бою. Адепты-псайкеры на службе у инквизиторов молчат относительно истинности первого утверждения, но второе достаточно доказуемо. По мере того, как курган расширяется принимая больше жертв и кровавых обрядов посвящения, воинские ложи становятся заметно могущественнее. Тела воинов становятся жилистее и появляются новые смертоносные мутации.

ОБЗОР МИССИИ

Установленное святилище Кхорна наполняет стигмартов нечестивой энергией, делая их способными не обращать внимания на тяжёлые раны и наполняя ужасной жадой



битвы. При достаточном количестве принесённых жертв в грубой физической силе они становятся равней даже Адептус Астартес. Караул Смерти — одна из немногих сил, способных победить наделённых таким даром воинов и, возможно, единственная группа в Иерихонском рубеже, способная перейти в наступление в таком сражении без катастрофических потерь.

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ

Уничтожить святилище: Простое убийство зачарованных воинов только усиливает власть Кровавого Бога над миром, поскольку кровопролитие действует как таинство для Кхорна. Команда ПИ должна разрушить курган черепов и разорвать наделяющих его силой узлы нечестивых ритуалов. Опытный библиарий может рассеять энергии святилища, как и очищающий огонь может его разрушить. Арсеналы крепости Эриох могут содержать устройства, способные положить конец порче, однако капитанов Караула ещё нужно убедить выдать их.

ВТОРИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Уничтожить ближайшие воинские ложи: Даже без неестественной жизненной силы окровавленные посвящённые воинских лож Стигмарты более чем равны Имперской Гвардии. Отправка их на встречу с хозяином ослабляет военную мощь Стигмарты и лишает специалистов по ритуальному обучению, необходимого для воссоздания разрушенного святилища. Умелая ликвидационная команда постарается не спровоцировать их всех сразу, поскольку братья ложи столь же многочисленны, сколь и кроваважны.

ТРЕТИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Разрушить осквернённую землю: Хотя Караул не может позволить ликвидационным командам увязнуть в затяжных боях, есть некоторые опасности, которые можно устранить только самыми тщательными чистками. Ликвидационные команды с достаточным количеством боеприпасов могут захотеть прочесать местность где когда-то стояла святыня, выжигая благословенным прометием укоренившуюся заразу варпа. Это сопряжено с риском быть атакованными подкреплениями Стигмарты, но уплата некоторых оскорблений того стоит.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Кости мучеников: Последователи Кхорна не разборчивы в выборе противников, стремясь лишь пролить как можно больше крови. Это с одинаковой вероятностью приведёт их как к столкновению с могучими героями, так и к убийству слабых, ибо черепа обоих принимаются с одинаковым удовольствием. Вполне возможно, что ликвидационная команда могла бы найти осквернённые кости боевого брата среди ужасных таинств Кхорна. Возвращение этих костей в залы ордена павшего воина отменило бы великое бесчестье. Но даже кости космического десантника могут выдержать лишь определённое количество издевательств, а если они будут повреждены во время ухода ликвидационной команды, осквернение останков может позором лечь на головы потенциальных спасителей.

ПОВОРОТНЫЙ МОМЕНТ: ЛАБИРИНТ

Нечистые псайкеры, колдуны, призыватели демонов, и другие подобные адепты встречаются в рядах Стигмарт, но, к счастью, редки. Однако на некоторых полях сражений собирается большой ковен таких еретиков, призванных каким-то непостижимым голосом или целью. Хотя иногда коллективной колдовской мощи становится достаточно для полного уничтожения противостоящих имперских сил, прямые действия никогда не являются путём этих групп. Говорят, что ими руководит Тзинч, непостижимый Ткач Судеб, и они действуют только по его воле.

Как только эти адепты прибывают, все трофеи и пленники армий Стигмарт предлагаются им для использования в обрядах. Иногда выбор падает и на самих воинов Стигмарт, тогда тех волокут к жертвенному алтарю. Когда энергии собирается достаточно, колдуны призывают фрагмент царства Тзинча в материальный мир. Тогда окутанные губительным варп-огнём и сверкающие отражением потустороннего света кристаллические шпильки вырываются из-под земли. Они собираются в случайную структуру, создавая дьявольский лабиринт, по которому не может пройти ни один здравомыслящий человек. Это ограничение не имеет значения для Стигмарт, безумного в своём выродившемся поклонении.

Эти причудливые лабиринты – не просто памятники мощи Хаоса, они имеют свою функцию. Царство Тзинча пронизывает всё пространство и время, и пути через него могут привести как к невероятным перспективам, которых никогда не было, так и просто провести незамеченным мимо целых гарнизонов. Даже бесконечно малых, но способных проявиться в материальном мире фрагментов достаточно, чтобы распространить целые взводы воинов-еретиков по всему миру.

ОБЗОР МИССИИ

Империя считает создание этих хрустальных лабиринтов едва ли менее нечестивым, чем искажённый адский пейзаж демонического мира. Даже без предоставляемого путями лабиринта огромного стратегического преимущества, такое проявление Губительных Сил было бы высшим приоритетом для уничтожения. Однако Ахиллов крестовый поход ценой больших усилий узнал, что грубая сила не может отменить махинации Изменяющего Пути. Даже если лабиринт разрушен, но пока он наполнен силой, энергии продолжают бесконтрольно вытекать, принося с собой самые грубые изменения.

Самый верный способ разрушить лабиринт – атаковать направляющие его изнутри жуткие силы. Но называть этот путь “верным” – безумие для большинства воинов. Только самые чистые сердцем и преданные духом могут надеяться найти путь по извилистым тропам против злой воли Хаоса и восторжествовать над охраняющими его ужасами.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Пройти лабиринт: Чтобы добраться до источника энергии в самом сердце лабиринта требуются острые чувства, сильная воля и непоколебимая вера. Псайкер также может провести команду ПИ через лабиринт, но это не лишено собственных рисков. Задачу следует рассматривать как расширенный тест, требующий трёх и более степеней успеха (по усмотрению МИ). В отличие от обычного расширенного теста, каждая проверка может быть сделана по любому из следующих навыков: **Сложный (-10) тест Психонауки**, **Тяжёлый (-20) тест на Проницательность** или **Очень тяжёлый (-30) тест на Силу воли**. Провал любого из тестов означает, что команда ПИ временно потерялась в лабиринте и должна иметь дело с фантомами, варп-порчей или приспешниками Хаоса. Также ПИ должны дополнительно пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли** или получить 1d5 очков Безумия или одно очко Порчи (по усмотрению МИ). В качестве альтернативы или в дополнение к провалу ПИ придётся сражаться с демонами или силами Стигмарт. **Разрушить источник энергии:** Как только команда ПИ достигнет центра лабиринта, то будет должна уничтожить колдовские работы, которые поддерживают его присутствие в реальном пространстве. Обычно в ритуале участвует группа демонов Тзинча, например Розовых Ужасов (**см. стр. 111 Mark of the Xenos**). Колдуны космодесанта Хаоса (**см. стр. 112 в Mark of the Xenos**, или выдайте космодесантнику Хаоса со **стр. 418 ОКП Deathwatch rus** Пси-рейтинг 4 или более и набор психоси) также обладают тайными знаниями для поддержания портала. В редких случаях Стигмарт использует энергию мощного артефакта Хаоса.

Независимо от природы источника энергии в сердце лабиринта, как только направляющий объект будет убит или уничтожен, шпильки потустороннего кристалла не смогут удерживаться в реальном пространстве. До настоящего момента каждый разрушенный в Иерихонском рубеже лабиринт рушился по-разному – один исчезал как туман, другой взрывался дождём хрустальных осколков. Это страшное предупреждение о том, что даже когда его сила разрушена, Изменяющий Пути всё ещё может продемонстрировать безумное влияние.

ВТОРИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Спасти эксплоратора: Искривлённые залы Великого интригана забрали многих верных слуг Империи, обрекая вечно скитаться по извилистым тропам, пока безумие не завладеет ими. Команда ПИ натывается на эксплоратора Адептуса Механикус, который бродил по лабиринту неисчислимое количество времени. Благодаря какому-то чуду Омниссии эксплоратор остался жив и сохранил рассудок. Команда ПИ должна вывести несчастного из лабиринта, уберегая его от подстерегающих на каждом шагу опасностей.

ТРЕТИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Избежать любой порчи: Когда задание ликвидационной команды приводит её к самому порогу демонических царств, даже самые бдительные капитаны Караула понимают, что их воины возвращаются с несколько запятнанным духом. Однако сохранение полной чистоты в подобной миссии является достойной целью и заслуживает вознаграждения.

ПОВОРОТНЫЙ МОМЕНТ: КОТАЛЫ С ЧУМОЙ

Те из Стигмарт, кто почитает Повелителя Мух, горят желанием распространять “дары” своего господина среди неверующих. Они варят ядовитые болезни в больших ржавых котлах, выпуская отвратительный туман на близлежащие поля сражений, заставляя даже самых стойких солдат кашлять кровью и гноем. Токсичные миазмы могут распространяться на многие километры, так что любая армия, попытавшаяся приблизиться к его источнику, утонет в собственной крови. Как будто этого было недостаточно, служители Нургла концентрируют чуму в сыворотку и покрывают клинки. Даже сильные воины Имперiums, что способны убить дюжину бойцов Стигмарт, падают в бреду от малейшей царапины.

ОБЗОР МИССИИ

Сила оружия не в силах поведать чуму, и даже гнев космического десантника не способен исцелить воздух от паров ужасного варева. Любая ликвидационная команда должна получить нейтрализующий агент перед отправлением на подобную миссию – священное кадило для очистки воздуха, благословенные масла, которые могут нейтрализовать нечестивую силу чумного зелья или способные вылечить любую болезнь редкие археотехнические медсыворотки. Потеря нейтрализующего агента равносильно провалу миссии и будет воспринята самым неблагоприятным образом начальством ликвидационной команды.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Доставить нейтрализующий агент: Как только команда ПИ достигнет чумных котлов и расправится с фанатичными стражами, то будет должна использовать нейтрализующий агент. Применение может потребовать теста Медики, Логик или Техпользования (по усмотрению МИ).

Уничтожить чумные котлы: Сосуды, в которых содержалась чума, пропитаны её сущностью, и если оставить их нетронутыми, то возникнет риск заваривания ещё одной партии ядовитой жижи. Для их полного уничтожения может потребоваться огонь из тяжёлого оружия или взрывчатка.

ВТОРИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Уничтожить концентрированную чумную сыворотку: Отвратительные эликсиры – не единственный источник смертельно опасного токсина. Гноящиеся повара также снимают особенно отвратительные партии пены с бульона и концентрируют её в сыворотку для нанесения на лезвия или для смазывания патронов игольных винтовок. Хотя сыворотка достаточно изменена и не способна воссоздать настоящее варево чумы, оставлять эти смертоносные запасы для Стигмартов нецелесообразно.

ТРЕТИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Уничтожить тайники с оружием: Чумные котлы – это не только смертоносные орудия войны, но и места богохульного поклонения и посвящения последователей Властелина Разложения. Они являются связующим звеном для всех операций Стигмарт, проводимых на службе Нургла. Как таковые, они часто хорошо снабжены запасами самого смер-

тоносного оружия в арсенале еретиков, а также партиями оружия, подлежащего обработке токсичной сывороткой из котлов. Лишение Стигмарт данного арсенала серьёзно подорвёт его боевую мощь.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Эффекты чумы: Чума не может нарушить герметичность силовой брони Астартес, но если член ликвидационной команды будет настолько глуп, что снимет шлем, или если его броня получит достаточно повреждений и потеряет целостность (см. “Повреждение силовой брони” на стр. 183 ОКП *Deathwatch rus*), то чума начнёт влиять на боевого брата. Подвергшийся воздействию чумы космодесантник в течение одного раунда должен пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Выносливость** или заразиться. Тест должен повторяться каждую минуту, пока ПИ подвергается воздействию чумы. Инфекция наносит уровень усталости каждый час, а после потери сознания 1d5 ран в час (игнорируя Броню и бонус Выносливости). Чтобы противостоять инфекции не-космодесантники должны пройти **Напряжённый (-40) тест на Выносливость** либо умрут через один час после заражения. Лечение требует **Напряжённого (-40) теста Медики**. При нахождении в безлечивых парах излечение невозможно.



ПОВОРОТНЫЙ МОМЕНТ: БАШНЯ СИРЕНЫ

Из всех угроз Хаоса — от грозного оружия космических десантников Хаоса до ужасающей порчи мутаций, есть одна угроза, которую поносят больше всех остальных. Ни одного человека в Империи не ненавидят так сильно, как предателя, что добровольно отбросил преданность Богу-Императору и отказался от обетов служения. Даже поодиночке такие негодяи губительны для человечества. А объединившись в войнство Стигмарты они представляют собой нечестивое бедствие. Хуже всего то, что они искусны в вербовке себе подобных.

Стигмарты обращаются к Слаанеш, чтобы улучшить пространство лжи, ибо уловки Тёмного Принца могут проникнуть в самые стойкие сердца. В центре этих усилий — магические обелиски, наделённые силой с помощью невыразимых ритуалов. Эти циклопические сооружения прозваны офицерами Ахиллова крестового похода “Башнями сирен”. Они излучают соблазнительный зов, способный распространяться даже по самым защищённым и зашифрованным вокс-каналам. Когда имперские силы пытаются координировать действия через вокс-сети то обнаруживают, что их сообщения заменяются на навязчивую песню, которая призывает слушателей к измене и богохульству. Пока стоит Башня сирен, силы Империи должны действовать глухо и немо, чтобы не предоставить Стигмарту подкрепление из собственных рядов.

ОБЗОР МИССИИ

Космический десантник крепче духом, чем обычный человек, его выбирают из самых достойных, закаляют испытания и битвы, наделяют силой геносеми и наставляют в вере гипно-индоктринацией. Но даже воля космического десантника не может полностью отрицать силу Слаанеш. Входя в зону влияния Башни сирен ликвидационная команда должна выключить вокс-линки и общаться только голосом и сигналами. В противном случае есть риск быть обманутым песней Башни. Игромеханически это означает, что радиус поддержки для сохранения режима команды может быть ограничен — коротким голосовым или только визуальным диапазоном, если шум мешает слышать устные команды (**подробнее см. на стр. 241 ОКП Deathwatch rus**). Если ликвидационная команда подвергается зову Башни сирен из-за безрассудного использования вокс-линков или прослушивания открытого канала, то получают штраф -10 ко всем тестам Силы воли, пока слушают. Продолжительное прослушивание песни может привести к начислению очков Порчи (по усмотрению МИ).

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ

Уничтожить Башню сирен: Песня Башни прекратится только при её полном разрушении. Если сделать меньше, то песня перейдёт в бешеное крещендо, будто обладает собственной волей и бросает вызов нападающим. Команде ПИ было бы разумно реквизировать побольше взрывчатки для этой цели, хотя камни Башни сирен не настолько прочны, чтобы достаточное применение лёгкого оружия не могло их разрушить.

ВТОРИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Уничтожить предателей, которых соблазнила Башня: Несмотря на все усилия Комиссариата и политработников, дисциплина в большинстве имперских сил недостаточна, чтобы соблюдать полную вокс-тишину. В огромной военной машине Империи порча неизбежно проскальзывает сквозь трещины и открывает слабые души для соблазна Хаосом. Эти недавно совращённые предатели пробираются к источнику песни, которая теперь захватывает их сердца, чтобы посвятить свои жизни Принцу Излишеств. Они будут противостоять любой попытке прервать песню оружием, которое смогли украсть у бывших товарищей.

ТРЕТИЧНЫЕ ЦЕЛИ И ОСЛОЖНЕНИЯ

Следующие цели не являются основными частями миссии по уничтожению Башни сирен, но могут быть включены по усмотрению МИ. Хотя они функционируют аналогично осложнениям, данные задачи следует рассматривать как цели везде, где это уместно, т.е. присваивать Реквизицию и награждать Славой за выполнение.

Офицер-предатель: Высокопоставленный офицер одного из присутствующих имперских войск был совращён зовом Башни и направляется на встречу со Стигмарт. Его необходимо задержать и устранить, чтобы предотвратить разглашение каких-либо важных секретов. По усмотрению МИ, предатель может иметь личную охрану, транспорт и иные средства, способные серьезно усложнить задачу.

Командир Стигмарт: Могущественный лидер Стигмарт находится в Башне сирен. Этот воин в высокой милости Тёмных Богов и приходит, чтобы общаться с ними в месте, посвящённом их нечестивым силам. Командиром может быть космодесантник Хаоса или враг того же уровня. Его обязательно будет защищать группа лучших воинов. Он, возможно, даже привёл преданный контингент собственных войск, дабы отдать дань уважения в Башне. Убийство такого могущественного и влиятельного военачальника приведёт Стигмарт в смятение и может привести к раздору в их рядах, поскольку другие будут стремиться занять его место.



ОСЛОЖНЕНИЯ В АНОМАЛИИ ГАДЕКСА

Караул Смерти выявил и сокрушил многих врагов: от боссов орков и отрядов космодесантников Хаоса, до худших чудовищ, вылезших из родильных прудов тиранидов. Однако злобную волю Аномалии Гадекса невозможно заставить сражаться, не говоря уже о том, чтобы убить. Подобно гнойной язве на самой галактике, красное свечение аномалии оскверняет пространство и время неестественной мерзостью. Приказы командиров Караула гласят, что налагаемые аномалией осложнения представляют собой опасность, которую следует избегать подобно обычным осложнениям на мире-смерти. Однако это противоречит количеству операций Караула, которые пошли наперекосья под её зловещим взглядом.

В 659.М40, через несколько лет после открытия аномалии, Чума Поработителей беспрепятственно пронеслась по ульям Гемре, потому что отправленная для зачистки первоначальной вспышки ликвидационная команда прибыла не в ту систему, ибо их навигатор сошёл с ума от багрового сияния, которое он видел даже в варпе. Последующие карательные меры привели к тому, что Гемре больше не присутствует в картах и записях Имперiums, но Караул Смерти не забыл эту первую неудачу. И она не была последней.

ПРИМЕНЕНИЕ ОСЛОЖНЕНИЙ

Следующие осложнения можно использовать как в дополнение, так и вместо стандартных со стр. 260 ОКП **Deathwatch rus**. Вы можете как бросить куб и свериться с таблицей 1-3, так и выбрать результат самостоятельно.

ТАБЛИЦА 1-3:
ОСЛОЖНЕНИЯ В АНОМАЛИИ ГАДЕКСА

1-3	Сделайте бросок по Таблице 1-4: Временные осложнения
4-6	Сделайте бросок по Таблице 1-5: Пространственные осложнения
7-10	Сделайте бросок по Таблице 1-6: Демонические осложнения.

ТАБЛИЦА 1-4:
ВРЕМЕННЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

1	Рябь на времени
2	Раннее прибытие
3	Трещины в потоке
4	Пузырь времени
5	Слишком поздно!

Рябь на времени: Течение времени неустойчиво в районе задания ПИ. В некоторых областях время ускоряется, но в других оно замедляется. Границы временных потоков могут не оставаться постоянными, что в лучшем случае затрудняет их картографирование. Команда ПИ могла приземлиться в зоне замедленного времени, а их цель может действовать в области, где относительный временной поток позволяет ей реагировать на внешние операции с молниеносной скоростью.

Раннее прибытие: Команда ПИ прибывает в пункт назначения и обнаруживает, что их цель ещё не на месте, а запрос на их вмешательство ещё не был отправлен. Сейчас может быть шанс нейтрализовать угрозу до того, как она станет серьёзной проблемой. Но с другой стороны, вмешательство в прошлое может изменить ситуацию настолько, что из-за их действий возникнет новый враг.

Трещины в потоке: Время обычно не рассматривается как угроза или риск, но небольшие карманы неустойчивого времени плывут по области, разрывая на части всё, что имеет несчастье пройти через них. Даже улучшенное телосложение космического десантника может пострадать, когда кровь течёт в руке в пятьдесят раз быстрее, чем по всему остальному телу! Обнаружить и обойти эти разломы можно, только наблюдая за тем, что проходит через них — они невидимы по умолчанию.

Пузырь времени: До жути похожий на статическое поле эффект возник вокруг зоны действий ПИ. Ничто не может войти или выйти и, насколько можно судить, время идёт только по одну сторону барьера. Барьер может блокировать путь к цели или ресурсу, или не давать ПИ возможность вернуться после выполнения задачи. Для завершения миссии ПИ должны найти способ обойти или нейтрализовать поле. Хотя с другой стороны, при определённых обстоятельствах пузырь может обеспечить защиту от опасностей. Он может исчезнуть самостоятельно, когда породившие его обстоятельства выйдут из равновесия.



Слишком поздно! Прибыв на место назначения ПИ обнаруживают, что их путешествие заняло гораздо больше времени, чем должно было быть. И угроза, которую они должны были устранить, восторжествовала. По возможности ПИ должны попытаться спасти ситуацию. Хотя вряд ли им по силам изменить что-либо, но командование не потерпит капитуляции перед обстоятельствами.

ТАБЛИЦА 1-5:
ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

1	Мерцающие цели
2.	Вмешательство
3	Извилистые пути
4	Неожиданная помощь
5	Перемена мест

Мерцающие цели: Местоположение одной или нескольких целей приобрело отвратительную привычку мерцать в реальности и выходить из неё через нерегулярные интервалы. Это означает, что есть только узкое и ненадёжное временное окно для устранения. Это также означает, что команда ПИ должна быть готова сразу же покинуть место задания или приготовиться оказаться там, куда перемещалась цель...

Вмешательство: Внезапно телепортируется вражеский отряд, возможно, прямо в середине группы ПИ. Враги так же свиты с толку, как и боевые братья, но они будут сражаться насмерть. Случай может повториться, каждый раз столь же непредсказуемый и необъяснимый, как и предыдущий. Но, несомненно, эти враги должны были откуда-то взяться...

Извилистые пути: Само пространство пошло наперекосяк под искривляющим светом Аномалии Гадекса. Прямые пути стали обходными, охватывающими гораздо большую территорию, чем есть на самом деле. А дорога между двумя точками, находящимися на виду друг у друга, похожа на прохождение лабиринта. Команде ПИ придётся иметь дело с тропами, приводящими в самые неожиданные места или опасности.

Неожиданная помощь: К месту расположения ПИ неожиданно прибывают дружественные силы. Возможно, они захотят помочь в выполнении задания или хотя бы отвлечь врагов. Однако убедить их в том, что команда ПИ — это не уловка Хаоса, будет трудно. И в самом деле, было бы очень странно, если бы махинации Хаоса сработали в пользу Караула Смерти, даже один раз — действительно ли эти союзники те, кем кажутся?

Перемена мест: Цели ПИ не находятся на своих обычных местах и начали перемещаться самостоятельно. Даже высотные здания и подземные бункеры могут в мгновение ока переместиться на сотни километров. ПИ должны преследовать эти новые мобильные цели или определить схему, чтобы нанести удар когда те появятся на новом месте.

ТАБЛИЦА 1-6:
ДЕМОНИЧЕСКИЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

1	Эфирное проявление
2	Нападение из варпа
3	Порченное видение
4	Демонический шпионаж
5	Воля Аномалии

Эфирное проявление: Энергии варпа извергаются вокруг ПИ, проявляясь как кровавые дожди, снотворные туманы, вспышки жутких молний или брызги отвратительной слизи. ПИ должны пробиться сквозь неестественный шторм и свежать, прежде чем прикосновение варпа развезет распад и развратит плоть. Странное проявление может также исказить вражеский след или скрыть цель прямо за его границами.

Нападение из варпа: Воздух разрывается, когда варп изрыгает множество демонов. Они могут как напасть на ПИ, так и быть больше заинтересованы в других целях. ПИ должны решить, переключиться ли на эту новую угрозу или сосредоточиться на первоначальной миссии. Демоны могут даже атаковать ту же цель, что и ПИ, как самые нежелательные союзники. Однако боевые братья могут не захотеть терпеть помощь демонов.

Порченное видение: Фантом или мираж сбивает с пути ПИ. Это может быть ложная вокс-передача или сигнал бедствия, или видение союзника в нужде. Видение может быть проекцией давнего ненавистного врага одного из боевых братья. Погоня за видением потратит драгоценное время и заведёт группу в ловушку. Однако в нём может быть доля правды или оно может служить предзнаменованием будущего. Могут ли ПИ доверять любому видению варпа?

Демонический шпионаж: Граница реальности и Имматиума здесь тонка, и демоны могут легко заглянуть через неё. Бесчисленные сущности наблюдают за действиями ПИ и отслеживают каждый шаг. Собранный ими информация может как оказаться в руках непосредственных врагов боевых братьев, так и послужить для усиления некой угрозы в будущем.

Воля Аномалии: Есть те, кто верит, что Аномалия Гадекса — это разумное, живое существо, подчиняющееся только своим чуждым желаниям и прихотям. У ПИ не должно быть причин сомневаться в этом, поскольку они чувствуют, как злобный разум вторгается в мысли, подавляет волю и разрушает личности. Чем дольше ПИ остаются под влиянием аномалии, тем сложнее становится думать, говорить или вспоминать времена до текущей миссии. ПИ могут забыть тактику или факты, изученные до того, как отправились в путь, возможно, даже инструктаж этой самой миссии.



ВЫСШЕЕ БЛАГО

ОБЗОР
Канийского клина

•
ГЕРОИ
Канийского клина

•
СПЕЦИАЛЬНЫЕ
СПОСОБНОСТИ
Канийского клина

•
ПРОВЕДЕНИЕ
КАМПАНИЙ НА
КАНИЙСКОМ КЛИНЕ



ГЛАВА II. ВЫСШЕЕ БЛАГО

ОБЗОР КАНИЙСКОГО КЛИНА

“Ваш народ страдает от ужасов, которые мы называем Мон’ау, как когда-то страдали и мы. Слишком легко ваш вид впадает в дикость и варварство, слишком охотно вы принимаете их как норму и необходимость. Мы предлагаем другой путь — путь, свободный от противоречивой жестокости. Наш путь — единство, мир, разум и прогресс, и мы предлагаем его всем, кто жаждет его, независимо от того, знают они об этом или нет”.

— пор’О Цуа’Малор Та’ча Ши’неш Кунас’ро

Охватывая территории, которые являются одними из старейших захваченных Ахилловым крестовым походом, Канийский клин не видел особого прогресса с момента образования, поскольку цепкие и коварные Тау продолжают сопротивляться силам Империяма. Среди этой продолжающейся войны всепроникающая дипломатия и обещание единства подрывают миры, что крестоносцы уже захватили. А хищная угроза флота-улья Дагона сумела пере-сечь сердце Иерихонского рубежа и вгрызться во фланг Канийского клина.

В Канийском клине происходит совершенно иной тип войны, чем на Орфейском или Ахеросском. Вместо визжащего потока чудовищных, бесстрашных и беспощадных врагов, Империя Тау выступает как хитрый и осторожный враг, полагающийся на передовые технологии и разумную стратегию. Столь же значительна их склонность к мирному сотрудничеству, что означает, что Тау являются потенциальными союзниками против более диких врагов, таких как тираниды, которые теперь угрожают обеим сторонам. В то время как война на Ахеросском и Орфейском клиньях идёт до смерти, и ни одна из сторон не желает и не проявляет милосердия, Тау являются врагом, что сражается по правилам, способен на милосердие, чтит погибших и хорошо знает преимущества взаимного сотрудничества для победы над более сильным врагом.

Однако данный потенциал взаимного сотрудничества постоянно находится под угрозой со стороны тех, чья ненависть не позволяет им увидеть, что некоторые враги смертоноснее других. Хотя тау являются хорошо известной угрозой, многие в командной структуре Ахиллова крестового похода и в Инквизиции считают их меньшим из двух зол по сравнению с недавно прибывшей угрозой тиранидов. И есть твёрдое убеждение, что среди тау ходят аналогичные мысли. Несмотря на все усилия по созданию какой-либо формы временного союза, другие в Канийском клине, и прежде всего лорд-командующий Эбонгрейв, не потерпят подобных действий и будут работать над тем, чтобы подорвать то, что они считают всепроникающей и обманчивой природой тау, ослабляющей решимость слуг Империяма.

В данной главе даётся подробный отчёт о Канийском клине, включая ряд миров и важных личностей. Она также предоставляет зацепки приключений и фоны для кампаний в клине. Причём миссии могут быть как боевыми, так и дипломатическими.

“...Бастиян Трашши, Нильс Гравьер! Вы признаны виновными в общении с ксеносами, заговоре с целью сношения с ксеносами, распущенности первой степени, неисполнении возложенных Тронами обязанностей, и невыполнении должного почтения к старшему агенту. За эти преступления вы приговариваетесь к смертной казни. Проктор, вы можете стрелять, когда будете готовы. Во имя Императора и Его святого закона”.

— старший судья Магритт Венкен, завершая вынесение приговора осуждённым сторонникам ксеносов на Гневе

Территория Канийского клина включает в себя десятки планет, простираясь от края Железного ошейника до Чёрного рифа, причём большинство этих миров были захвачены в самые ранние годы Ахиллова крестового похода. Хотя практически на всей данной территории давно установлено имперское правление, планетам всё ещё далеко до стабильности и процветания владений Императора из-за мятежей и беспорядков, распространяемых старейшим врагом Ахиллова крестового похода — Империей Тау.



До того, как Канийский клин получил своё имя, бесчисленные миры, считавшиеся иерархами крестового похода послушными, восстали и нанесли ответный удар имперским властям, повергнув крестовый поход в смещение. Потребовался быстрый и жёстокий ответ Адептус Астартес, в частности, тайных сил Караула Смерти, для подавления восстаний с помощью террора и кровопролития, дав этим мирам новый повод страшиться гнева Императора.

Но теперь, когда стабильность начала возвращаться в мятежные миры, а война против Тау отодвинулась в системы фронта Серый ад, на Канийском клине появилась новая угроза. Тираниды очень быстро свели на нет десятилетия триумфальных завоеваний в Орфейском клине. В то время как некоторые не дадут пощады и не проявят милосердия к Тау даже перед лицом Великого Пожирателя, другие начали чувствовать, что стоять бок о бок с синекожими против тиранидской угрозы может быть единственным способом для Ахиллова крестового похода выжить.

До крестового похода

Простирающийся к центру регион всегда был чем-то вроде пограничного, с относительно небольшим количеством заселённых миров и ещё меньшим количеством тех, которые вносили значительный вклад в благосостояние и стабильность сектора Иерихон. Из-за этого сравнительно редкого заселения осталось мало записей. Поэтому большую часть разведанных об этих мирах заново собирали эксплораторы и вольные торговцы.

Однако именно новости из этой зоны дали большую часть необходимого импульса для создания крестового похода Тибером Ахиллом. Известие о том, что тау, которые быстро вернули себе всё, что потеряли во время Дамоклова крестового похода, и теперь выдвигались для захвата ещё больше имперских миров, каким-то образом проникли в Иерихонский рубеж, заставило многих почувствовать себя неуютно. Перспектива обширной экспансии Тау по всей Восточной окраине была не из тех, с которой многие хотели бы столкнуться. Особенно так скоро после того, как Тиранидская война опустошила регион.

По мере того, как Ахиллов крестовый поход набирал силу, проводились разведывательные экспедиции, выявляя пригодные для завоевания и колонизации миры и находя регионы, где враги человечества были особенно многочисленны. К тому времени, как начался крестовый поход, были составлены обширные карты и проходы Иерихонского рубежа, которые Ахилл и его командный состав использовали для планирования войны в мельчайших подробностях.

Ранние завоевания

Первые годы Ахиллова крестового похода были потрачены на завоевание кольца миров вокруг Колодца Ночи — планет, которые в последующие годы будут известны как Железный Ошейник. Из них Злоба была ближе всего к территориям, на которые претендовали Тау, и изначально планировалась как перевалочный пункт, с ко-

История крестового похода

В данном разделе представлен обзор Канийского клина. Более широкий взгляд на историю крестового похода можно найти в *The Achilus Assault*.

торого можно было бы начать вторую фазу крестового похода, а именно продвижения к Чёрному Рифу.

Злоба была быстро завоёвана, так как тау не смогли организовать надлежащую оборону далёкого союзного мира, а те немногие ксеносы, которые были найдены во время завоевания, были казнены в назидание другим. Промышленность планеты была быстро и эффективно направлена на поддержку крестового похода, были построены укрепления для размещения нового гарнизона и командного центра для предстоящего наступления.

Пока формировался Железный Ошейник, семьдесят процентов имеющихся в наличии сил крестового похода были сосредоточены на Злобе. Этот кулак должен был разбить вдребезги ксеносов между Железным Ошейником и Чёрным Рифом, завоёвывая со скоростью и жестокостью эффективностью, которые могли быть вдохновлены только легендами о Великом крестовом походе.

Натиск начался с операции “Падение молота” — жестокого многопланетного наступления, целью которого было завоевать Реелас, Аргот, Каггеран и Гнев. Реелас пал за несколько часов, за ним быстро последовали Каггеран и Аргот. Эти миры были быстро укомплектованы гарнизонами и объявлены замиренными, причём вопреки всем ожиданиям крестоносцы обнаружили лишь минимальные признаки контакта с тау. Когда эти планеты пали, Империи обрушился на Гнев, но тау были готовы. Сражение затянулось почти на три недели, прежде чем тау отозвали силы и полностью покинули систему.

Стратеги и полководцы призывали Ахилла использовать преимущество, но осторожная натура лорда-милитанта взяла верх, и прошло больше года, пока линии снабжения были укреплены, а оборона усилена в подготовке к, казалось бы, неизбежному контрнаступлению тау. Пока это происходило, силы Адептус Астартес, возглавляемые несколькими ротами ордена Штормовых Стражей, начали продвигаться дальше, совершая набеги и нанося удары по удерживаемым тау мирам ближе к Чёрному Рифу, чтобы проверить их оборону и собрать информацию для полномасштабного наступления. Оперативные группы Адептус Астартес создали карту планет, которые можно было сделать послушными, и миров, которые могли бы принести много пользы в долгосрочной перспективе. Таким образом, генералы и адмиралы Ахилла получили чёткий маршрут к системам септа Велк'хан и, в частности, к столице синекожих Цуа'Малор. Один за другим миры завоёвывались, создав ведущий к Равакелу извилистый путь послушных систем, где контратака Тау остановила наступление Астартес.

В то время как Ахилл всегда планировал долгую войну, возглавлявший силы на Равакелен магистр ордена Штормовых Стражей, Лоргат Маклир разглядел по-

беду в течение нескольких месяцев, но эта победа быстро ускользала от него, даже когда он требовал, чтобы каждый имеющийся солдат поддержал сокрушительное наступление. Маклир планировал сокрушить Равакен огромным количеством людей и кораблей, сломав оборону тау и открыв путь к Цуа'Малору и другим мирам септа Велк'хан.

Подкрепление так и не прибыло. Пока бушевали бои на Равакене, случилось немыслимое — миры, которые ранее считались замиренными, восстали и нанесли удар по Империи, сея раздор и разрушение вдоль имперских линий снабжения. В довершение всего, когда имперские силы отступили из Равакена для подавления мятежа, лорд-милитант Ахилл пропал в варпе. И весь крестовый поход застыл в шоке. То, что казалось быстрой и решительной чередой побед, уступило место катастрофе.

ВОССТАНИЕ И ТРАУР

С остановкой крестового похода из-за двойной катастрофы подавляющее большинство имперских операций в Иерихонском рубеже пришли в замешательство. Без организованного движения подкреплений или распространения разведанных полки Имперской Гвардии и боевые группы Имперского флота оказались либо втянутыми в непрекращающийся конфликт, либо были забыты в тылу. А линии снабжения практически рухнули под давлением ситуации.

Именно вмешательство Караула позволило крестовому походу начать восстанавливаться. До этого момента оставшиеся в стороне ликвидационные команды и крупные оперативные группы появились практически из ниоткуда. Используя собственную давно созданную инфраструктуру для координации обороны и оказывая стабилизирующее влияние на бесчисленные миры, Караул сильно помог крестоносцам. Можно утверждать, что действия неизвестного числа ликвидационных команд и руководство командира Мордигаэля спасли Ахиллов крестовый поход.

В частности, быстрые и скоординированные действия нескольких ликвидационных команд сыграли решающую роль в подавлении террористической группировки, известной как “Единство” на Арготе, Рееласе и Каггеране. Их действия дестабилизировали и деморализовали силы тау до такой степени, что гарнизоны Имперской Гвардии могли легко окружить и казнить оставшихся без лидера и разрозненных мятежников.

Ещё не успели трупы мятежников догореть, крестовый поход снова начал движение. Под общим названием “Операция Трезубец” недавно назначенный лорд-милитант Тетрарх приступил к разделению крестового похода на три фронта: Орфейский, Ахеросский и Канийский. Канийский клин образовался вокруг планет от Злобы до Чёрного Рифа и был призван укрепить уже завоёванные миры и возобновить войну против Тау, что были главной целью Тибера Ахилла.



ФРОНТ СЕРЫЙ АД

С образованием Канийского клина и назначением Себиаскора Эбонгрейва в качестве лорда-командующего, бывшего члена штаба Ахилла и одного из умов, стоящих за успехами операции “Падение молота”, работа по зачистке миров от мятежников-ксенорастов стала главным приоритетом. Через несколько дней после назначения Эбонгрейв отдал первый приказ – ввести карантин на мятежных мирах Арготе, Рееласе и Каггеране.

Карантин был обнаружен почти сразу, и десятки пропагандистов сочиняли материал, чтобы подчеркнуть прискорбную необходимость такого мрачного наказания в столь колоссальных масштабах. Этим актом Эбонгрейв надеялся использовать Карантинные миры в качестве примера для других планет в Канийском клине, демонстрируя им, что Империи не потерпит восстания, и что любой окажется обречённым на жестокую и незавидную судьбу.

С установкой карантина и созданием участков Адептус Арбитрес в других мирах, Эбонгрейв обратил внимание на войну против Тау. Лорд-командующий не желает совершать старые ошибки крестового похода. Поэтому его силы скрупулезны, безжалостны и сосредоточены на уничтожении всех следов присутствия и идеологии Тау в каждом завоёванном мире. Прогресс был медленным, поскольку немногие затронутые философией Тау миры готовы сдать железному правлению Империи.

В настоящее время основная часть боевых действий происходит на фронте “Серый ад” – активно оспариваемые силами Тау группы миров. Война там жестока, беспощадна и осложняется политикой и шпионажем с обеих сторон. Диверсанты породили атмосферу недоверия как среди Имперской Гвардии, так и среди ксенорастов гуэ'веса. Масла в огонь подливает паранойя Эбонгрейва, приведшая к частым чисткам по одному лишь подозрению. Из-за чисток и понесённых передовыми подразделениями потерь, уровень истощения Имперской Гвардии на фронте Серый ад очень высок.

Самая большая неудача последних лет состояла в том, что глубоко укоренившиеся сторонники Тау атаковали Злобу, нанеся огромный ущерб нескольким городам и укреплениям вокруг командного центра Эбонгрейва. Это разрушительное и неожиданное нападение только усилило паранойю Эбонгрейва, в результате чего были проведены масштабные чистки на всех уровнях командования. И прошло больше года, прежде чем вызванные беспорядки утихли.

ПАТОВАЯ СИТУАЦИЯ И НОВЫЙ ВРАГ

Война в Канийском клине зашла в тупик, поскольку Империи не смог закрепиться на фронте Серый ад, а Тау были вынуждены использовать все известные им уловки и хитрости для отражения атак крестового похода. Бесконечный конфликт привёл к гибели сотен миллионов Имперских Гвардейцев от орудий Тау и паранойи командиров, боевой дух падал годами.

Хуже того, Канийский клин столкнулся с новой опасностью. На нескольких мирах вдоль границы клина тираниды начали неумолимое вторжение, и ни Тау, ни Империи не в состоянии противостоять такой угрозе. Эбонгрейв не желает думать о том, чтобы ослабить натиск на синекожих и переключиться на тиранидов. И пока довольствуется попытками сдерживать их с помощью расходуемых штрафных легионов, заполненных мужчинами и женщинами, отмеченными как предатели во время его периодических чисток. К их чести, эти легионы осуждённых душ отдают всё, лишь бы сдерживать натиск тиранидов, но их явно недостаточно.

Сначала многие советники Эбонгрейва говорили о возможности договориться с Тау о перемирии или прекращении огня. Эти предложения были встречены обвинениями в богохульстве и измене, и те, кто высказался, быстро оказались на передовой против роя. Теперь такие предложения Себиаскору больше не предлагаются, вместо этого они передаются через голову агентам Инквизиции и сотрудникам штаба лорда-милитанта Тетрарха. Были предприняты попытки установить мирный контакт с Тау, но паранойя Эбонгрейва неоднократно оказывалась помехой, саботируя усилия дипломатов Империи.

Канийский клин находится под огромным давлением со стороны тиранидов и синекожих, и, похоже, нет никаких признаков того, что это давление ослабнет в ближайшем будущем.



МИРЫ КАНИЙСКОГО КЛИНА

“Каждый из этих миров уже принадлежит Емму-на-Терре. Местным просто нужны Его слуги, чтобы показать это господство. Любим, кто утверждает обратное, бесполезный для Империи трус и предатель, разве это пример для остальных, чья вера может пошатнуться”.

— отрывок из IV тома мемуаров лорда-милитанта Ахилла

Хотя война против тау в основном ограничивается фронтом Серый ад, планеты Канийского клина по-прежнему сталкиваются с угрозами со всех сторон. Шпионы и сторонники синезоких проникли в системы по всему клину, а параноидальная охота лорда-командующего Эбонгрейва за этими вражескими агентами подорвала стабильность имперского правления во многих мирах.

ГНЕВ

“Неопознанное судно, вы вторглись на территорию укрепленного мира. Немедленно передайте шифры допуска, иначе по вам будет открыт огонь”.

— последняя передача, полученная от Ваш'уа Скетер'кван
Ол'елди

Пока мир-крепость Злоба гонит войска Канийского клина вперёд, Гнев охраняет уже захваченные миры и следит за предательством, мятежом и бедствием ксенофилии. Планета курирует вопросы безопасности и обороны по всему клину, его взгляд распространяется на десятки миров благодаря “Глазам Гнева” — тайной сети наблюдения, связанной разумами преданных делу астропатов, каждая мысль которых трижды зашифрована самыми сложными шифрами Адептус Астра Телепатии.

Гнев — мир беспорядков, его примитивное население всё ещё не полностью умиротворено. Он не укреплен как Хетгард и не защищается как Карлак. Вместо этого он покрыт бесчисленными мелкими укрепленными сооружениями, каждое из которых вмещает в себя определённую грань имперского правления, защищённую не только от внешней ксено-агрессии, но и от действий рецидивистов. Такая разбросанность крепостей породила изоляционистский настрой среди адептов Гнева, где каждая группа работает отдельно от других, разделённых толстыми, взрывобезопасными стенами. Лорд-командующий Эбонгрейв поощряет чувство недоверия и паранойи, поскольку считает это жизненно важным состоянием ума при борьбе с коварными тау.

За крепостными стенами, на берегах многочисленных островов и огромных морей живёт коренное население планеты. И их мир не подчинён воле какого-то далёкого Императора. Всё ещё сохраняя чувство независимости, эти люди продолжают бороться против имперского правления там, где могут, и хотя многие отказываются

от помощи чужаков, некоторые решили её принять. Несколько групп возвратились к поклонению старым богам, которые правили давным-давно и чьё царство можно увидеть как сияющую багровую звезду, в то время как другие находят союзников в слугах синезоких иномировцев, которые говорят о единстве.

История

Никогда не считавшийся значимым миром даже во времена сектора Иерихон, Гнев в значительной степени игнорировался большую часть Эры Мрака до прибытия первых эмиссаров Тау. Эти посетители предложили народу Гнева возможность присоединиться к другим представителям своего вида, плыть по морю меж звёзд и вернуться к славе и мощи, которыми когда-то обладали их предки. Данные сведения можно почерпнуть из свидетельств и допросов, проведённых вскоре после завоевания мира крестовым походом, хотя информации об этих событиях немного.

Операция “Падение молота” покорила многие миры в том, что сейчас является Канийским клином, включая Гнев. С несколькими ротами космических десантников во главе, силы крестового похода одновременно врезались в Аргот, Реелас и Каггеран, покорив население и правительства в течение нескольких часов после высадки. Не найдя никаких доказательств присутствия тау ни на одном из этих миров, лорд-командующий Эбонгрейв отдал приказ о следующем этапе наступления: Гнев. Расположенный недалеко от крупного варп-маршрута, который вёл к павшим перед тау мирам, Гнев был обозначен лордом-милитантом Ахиллом в качестве перспективного мира-крепости на ранней стадии планирования крестового похода и был очевидной целью для Империи.

Тау, по-видимому, пришли к такому же выводу. Ксеносы разместили флот и наземные силы в системе, скрыв своё присутствие с помощью передовых технологий. Когда транспорты боевой группы достигли орбиты Гнева, Тау нанесли удар, выведя из строя полдюжины судов, прежде чем Имперский флот смог ответить. Только быстрое возмездие сопровождавших боевую группу 2-й и 3-й рот ордена Тёмных Сынов предотвратило полное уничтожение имперских сил над Гневом, позволив Имперской Гвардии и силам Адептус Астартес высадиться на планету и столкнуться с кастой Огня. Наземная война была жестокой и быстрой, силы Тау постоянно перемещались с острова на остров, ускользая от быстро продвигающихся сил космодесанта и Имперской Гвардии. После восемнадцати дней почти непрерывного конфликта Тау бежали, отступив к более надёжно удерживаемым мирам.

Пока бушевали споры о следующем курсе действий крестового похода, архитекторы и инженеры спустились на Гнев и начали его укрепление. В это время Имперская Гвардия сосредоточилась на умирении агрессивного и сопротивляющегося местного населения, а Тёмные Сыны отправились в новые зоны боевых действий. В течение десятилетия вдоль экваториального архипелага Гнева вырос настоящий город крепостей, и прибывшая армия адептов заняла места в новейшем мире-крепости Иерихонского рубежа.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: ГНЕВ

Население: Приблизительно 108 миллионов.

Уровень десятины: Solutio Prima

Особое примечание: Вторичный командный центр Канийского клина, основной центр внутренней службы безопасности Канийского клина

География/Демография: 85% поверхности покрыто водой, с обширной цепью экваториальных островов, в настоящее время занятых Империумом. Вода имеет чрезвычайно высокое содержание минералов и не считается пригодной для потребления без очистки и фильтрации.

Тип правительства: Командующий, назначенный Департаменту Муниторумом/стандартная военная иерархия

Имперский командующий: Регент-кастелян Халлин Тарнасс III

Присутствие Адепта: Высокое. Департаменту Муниторум использует Гнев в качестве основного командного центра и склада снабжения для операций на Канийском клине, в то время как обширное присутствие Адептус Арбитрес и Адептус Администратум отслеживает активность Империи Тау в пределах клина.

Вооружённые силы: Большие, 65% населения вовлечены в действия военного характера или в поддержку военных операций. Фактически вооружённые силы (в отличие от вспомогательного персонала) составляют 29% населения, состоящие в основном из Имперской Гвардии и Адептус Арбитрес.

Торговля/Экономика/Дополнение: У Гнева нет никакого экспорта и высокие потребности в поставках боеприпасов и продовольствия. Гнев находится в центре “Глаз Гнева” — системы наблюдения колоссального масштаба, охватывающей многие из удерживаемых Империумом миров в Канийском клине.

Глаза Гнева

На сегодняшний день сеть наблюдения, получившая название “Глаза Гнева”, охватывает множество миров в Канийском клине, простираясь от Злобы вплоть до линии фронта, а именно до Бекрина и Верена. По указанию лорда-командующего Эбонгрейва и регента-кастеляна Тарнасса любые имперские силы практически на любом мире в Канийском клине могут быть подвергнуты интенсивному тестированию на чистоту и отслеживаться на предмет еретической или предательской деятельности. Их деяния тайно регистрируются и передаются зашифрованными мыслями астропатов в Гнев, а оттуда в любой другой мир в сети. Глаза Гнева — величайший инструмент, которым обладает лорд-командующий Эбонгрейв для искоренения и подавления коварной заразы Тау.

В данной книге имеется достаточно информации, чтобы сделать Глаза Гнева активом для любой кампании Deathwatch на Канийском клине. Более подробную информацию можно найти на **стр. 114 Achilus Assault rus.**

Местное население

Коренное население Гнева — это технологически регрессировавшая ветвь человечества, ставшая агрессивной из-за долгих тысячелетий заключения в одном бедном ресурсами мире. Записи показывают, что Гнев никогда не пользовался особой благосклонностью Империи даже в бытие сектора Иерихон, а руины орбитальной станции — единственное значимое и прочное имперское сооружение, оставшееся в системе со времён до Эры Мрака.

Аборигены высокие, смуглые и крепкого телосложения, в пределах предписанных человеческих норм. Хорошо приспособлены к планетарным условиям, имея высокую стойкость к содержанию минералов в мировых водах, которые у иномирцев вызывают понос и аллергические реакции. Общая нехватка ресурсов и пахотных земель привели к воинственному кочевому образу жизни, сосредоточенному вокруг океанских судов, способных прокормить целый клан.

Имперское поселение мало изменилось. Местные жители считают чужаков ворами, которые забирают то небольшое, что есть ценной земли, и когда могут действуют против имперских властей. Контакт с Империей Тау до прибытия Ахиллова крестового похода привёл к появлению небольших групп сторонников ксеносов, хотя большинство местных жителей считают тау нежелательными чужаками, как и Империум. Однако беспокоит растущая тенденция местных жителей возвращаться к старой религии, сосредоточенной на богах далёкого царства Айтесс, вместо того, чтобы принять Имперское Кредо. Анализ ордена Диалогус предполагает, что это может быть искажённым термином “Гадекс” в отношении аномалии, которая омрачает сердце Иерихонского рубежа, что приводит к некоторым неприятным выводам о местной религии Гнева, которые нельзя повторить здесь.

С тех пор на Гневе мало что изменилось. Периодические действия повстанцев подрывали работу на некоторых местах, а пробные атаки Тау и различных случайных пиратов проверяли оборону планеты. Но пока что ни один враг не смог ступить на Гнев, как это было, когда Империум впервые захватил его.

Ключевые локации

Ниже приведён ряд значимых мест на Гневе, от откры-тых проявлений монолитного правления Имперiums до мест, предназначенных для более тайных целей.

Бастион Окулярис

Бастион Окулярис — это шпиль высотой почти в кило-метр. Он является одним из самых высоких сооружений на Гневе и одним из самых значительных. Бастион слу-жит двум различным, но взаимосвязанным целям. Пер-вая — административная и военная столица Гнева, дом имперского командующего и командный центр для гар-низона мира. Вторая цель, которая доминирует над боль-шей частью внутреннего объёма шпиля — это сердце Глаз Гнева.

Колоссальные залы большей части верхних уровней забиты когитаторами и инфостанками, обслуживаемые тысячами лексмехаников и десятками тысяч проверен-ных на чистоту писцов и ординатов. Каждый когитатор подключён к вокс-сетям, пиктвора́м, следовым треке-рам и всем мыслимым формам устройств наблюдения, и снабжён тысячами личных показаний, отчётов о миссиях и журналов допросов. Выше находятся залы с санкцио-нированными псайкерами и астропатами в автосеансах транса или собранными в хоры для выполнения жиз-ненно важной задачи отправки и получения этого ко-лоссального количества собранных и скомпилированных данных в и из каждого другого мира под пристальным взглядом Глаз Гнева.

Доступ в бастион строго ограничен — посетители под-вергаются тщательной проверке на чистоту и допросам, прежде чем им разрешат пройти дальше первого этажа. Сам персонал также подвергается регулярным провер-кам, даже более строгим, чем для посетителей.

Бастион Окулярис, как символ имперской власти на планете, является очевидной целью для террористиче-ских атак и мятежных протестов. За три десятилетия су-ществования здания каждый год предпринимались мно-гочисленные попытки повредить, помешать или иным образом нарушить его работу. Возмездие за эти престу-пления быстрое и беспощадное, нарушители живут лишь столько, сколько нужно для допроса Арбитрес, Инквизи-ции, а иногда и теми, и другими.

Официо редигире

Расположенный в небольшом, скромном здании в длин-ной тени бастиона Окуляриса, Официо редигире яв-ляется второстепенным офисом Администратума на Гневе. Официально он отвечает за определённые вопро-сы доктринального надзора в клине, которые считаются слишком неясными и чрезмерно сложными для тех, кто не принадлежит к Администратуму, но которые предоставляют ему доступ к поразительному количеству информации.

На самом деле Официо редигире является фасадом для Инквизиции, и хотя некоторые в высших эшелонах командования Канийского клина имеют подозрения, фактические доказательства невозможно найти под го-

рами официальной бюрократии и законодательства, ко-торые окружают Официо и его функции. Слухи внутри самой Инквизиции предполагают, что Официо настоль-ко глубоко связано с Инквизицией, что даже рядовой писец имеет связи со Святыми Ордосами. Как бы то ни было, эта незначительная, но чрезвычайно влиятельная организация является фасадом для деятельности Инкви-зиции, как и многие подобные ей по всему Иерихонско-му рубежу и Каликсиде.

Возглавляемое префектом примусом Ханнисом Дю-рандером, здание служит в качестве безопасной приста-ни, тюрьмы и поста прослушки для инквизиторов. Ин-терьер здания соответствует заявленному назначению, однако скрытые проходы ведут к камерам допросов, стазисным хранилищам и даже к большому оружейному складу, который по просьбе магистра Караула был рас-ширен для хранения небольшого количества снаряжения Астартес. Доступ в здание осуществляется через обычный общественный вход, охраняемый замаскированными под СПО агентами Инквизиции, или через подземный теле-портарий, построенный десятилетия назад связанными с Инквизицией техножрецами, чтобы обеспечить невиди-мый вход в здание из любой точки планеты или любого соответствующим образом оборудованного звездолёта на орбите. Телепортариум, по понятным причинам, являет-ся основным способом проникновения для ликвидаци-онных команд, поскольку их появление на территории Администратума привлекло бы нежелательное внимание как к Официо редигире, так и к Караулу Смерти.

Поплавок

Поплавок — это не конкретное место, а общее название, данное похожему на гетто поселениям, существующим на берегах островов, на которых Имперium построил кре-пости. Состоящие из грубых плавучих платформ и свя-занных вместе лодок, эти трущобы являются домом для большей части коренного населения планеты и плохо воспринимаются СПО, Адептус Арбитрес, Инквизицией и большинством Адепта.

Хаотично соединённые вместе веревкой и цепью из больших плавучих секций, Поплавок представляет собой лабиринт. А когда население отсоединяет платформы и перестраивает свой “район”, ориентироваться просто не-возможно. Население Поплавка не любит Имперium, и часто вспыхивает недовольство. В свою очередь, это побуждает СПО или Адептус Арбитрес начинать по-давление беспорядков, хотя такие чистки, как правило, приходят в тупик из-за непредсказуемого расположения районов.

Общеизвестно, что Поплавок является рассадником культов, мятежников и еретических настроений. Хотя действия по очистке территории были спланированы в мельчайших подробностях, подавляющее большинство неквалифицированной рабочей силы планеты — это ко-ренное население, и его полное уничтожение оставило бы мир без жизненно важного ресурса, сказавшись на всём Канийском клине.

АРГОТ

“В этот день, в наказание за грехи против всемогущего Бога-Императора, тёмные миры Аргот, Каггеран и Реелас будут изолированы от Его самых славных владений. Ни один корабль не сможет приблизиться к этим мирам, ни один слуга Его-на-Терре не ступит на них, и никакая лилюсть не избавит их от справедливых последствий злодеяний. Так будет до тех пор, пока века не сотрут заразу с их народов”.

— лорд-командующий Себиаскор Эбонгрейв, подписывая всеобщий приказ 169

Мир-улей Аргот, как и многие густонаселённые миры Иерихона, сильно пострадал за прошедшие века. Но немногие возвращённые Империумом миры страдают так, как Аргот. Когда-то многотысячелетний переполненный мир-улей, что пережил долгий кошмар Эры Мрака практически целым, теперь медленно умирает от хватки Империума.

Находящийся на карантине и изолированный от крайне необходимых запасов продовольствия, воды и ресурсов, поставляемых близлежащими Рееласом и Каггераном, Аргот голодает. За несколько коротких лет население мира деградировало до бродячих банд падальщиков и рейдеров, причём самые отчаянные доведены до безумия, канибализма и богохульства, поскольку запасы полностью истощились. Через несколько поколений Аргот станет пустошью, диким царством стальных пещер и старых призрачных фабрик, населённых едва ли похожи-

ми на людей дегенеративными потомками тех, кто был достаточно вынослив, чтобы вынести изоляцию своего мира. Вскоре после этого мир будет мёртв и наполнен костями тех, кого осудил Империум.

Лорд-командующий Эбонгрейв, похоже, не обеспокоен жестокостью судьбы, на которую обрёл Карантинные миры, считая столь жестокое наказание подходящим за сношения с ксеносами. Он скорее оставит миры умирать таким образом, чем рисковать распространением их предполагаемой заразы, довольствуясь знанием того, что в своё время миры могут быть заново заселены истинными, преданными гражданами Империума. Однако ходят слухи, что он санкционировал несколько миссий в Карантинные миры, возможно, в поисках какого-то метода более быстрого избавления их от заразы коварных тау.

История

Аргот, как и близлежащие миры Реелас и Каггеран, был колонизирован Империумом в начале М32 по экспансионистскому мандату преемственности лордов сектора. Мало что сохранилось в фрагментарных записях той эпохи, но нет никаких доказательств того, что какая-либо из трёх планет (известные как Кластер Аркалас) были чем-то большим, чем группой захолустных колоний рядом с надёжным варп-маршрутом.

Неопределённая история Эры Мрака не отмечает Аргот каким-либо особым значением, помимо простого факта, что он пережил тёмную эпоху относительно целым. Набеги пиратов, предателей и еретиков — обычное дело в Иерихонском рубеже в Эру Мрака — терзали миры скопления Аркалас, к тому моменту объединённые в единое политическое образование, именуемое Единством. Однако серьёзные опасности в значительной степени обошли Аргот и дружественные миры стороной.

Это изменилось в последние годы 8-го века 41-го тысячелетия, менее чем через десятилетие после Дамоклова крестового похода. Расширяясь за пределы родного мира и достигнув центральной границы сектора Иерихон, Тау начали осваивать регион, завоёвывая, взаимодействуя или просто колонизируя миры. В то время Аргот был отдалённой целью, отстоящий на многие месяцы пути даже для их самых быстрых кораблей. Но он был более густонаселённым, чем любой другой мир, с которым столкнулся зарождающийся септ Велк'хан, и был связан с другими, более богатыми на ресурсы планетами. И, таким образом, был желанной наградой. Перевозившие сановников касты Воды быстрые посыльные корабли следовали за дронами-разведчиками, передавая приветствия от имени Империи Тау и выражая желание мирного сотрудничества, пытаясь обратиться к Единству как к единомышленникам во враждебной галактике.

Тау смогли бы не только установить дипломатические отношения, но прибыл Империум. Не желая и не имея возможности организовать надёжную оборону против крестоносцев, ксеносы отступили от Аргота, Рееласа и Каггерана, собирая силы на Гневе, ближе к мирам, которые Тау уже захватили. Однако, короткого времени, когда Тау были в контакте с Единством, было достаточно, чтобы сформировать судьбу Аргота и родственных миров на долгие годы вперёд.



Планетарные данные: Аргот

+++ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ ДАННЫЕ АКТУАЛЬНЫ НА МОМЕНТ ИЗДАНИЯ ПРИКАЗА 169+++

Население: Приблизительно 61 миллиард человек

Оценка десятины: Artus Non (после карантина)

Особое примечание: Карантин в соответствии с Приказом 169. Путешествие в Аргот строго запрещено при любых обстоятельствах.



География/Демография: Умеренный/сухой климат. Флора и фауна отсутствует, атмосфера не способна поддерживать человеческую жизнь и не способствовала развитию каких-либо других форм жизни. Население обитает в трёх герметичных ульях, построенных в первые тысячелетия Империи.

Тип правительства: Отсутствует – существовавшее ранее организованное правительство Аргота было заменено Адептус Терра, которое впоследствии было упразднено согласно Приказу 169.

Имперский командующий: Отсутствует

Присутствие Адепта: Отсутствует. Весь имперский персонал был эвакуирован из Аргота после издания приказа о карантине.

Вооружённые силы: Отсутствуют – вероятность социального коллапса на Арготе в течение первых двух лет изоляции составляет 98,114%, что исключит возможность создания организованной армии.

Торговля/Экономика/Дополнение: Согласно Приказу 169 Аргот находится под строгим карантинном, предотвращающим любую межпланетную торговлю или распределение ресурсов. Считается, что местная экономика не существует из-за отсутствия природных ресурсов. Прогнозы показывают, что за два десятилетия общество неизбежно скатится до охотников-собирателей, и что оно не способно поддерживать население улья в течение какого-либо периода времени.

Кластер Аркалас

Миры Аргот, Реелас и Каггеран находятся близко друг к другу в кармане относительно стабильного варп-пространства и во времена сектора Иерихон были известны как Кластер Аркалас. В Эру Мрака их близость и относительная безопасность межзвёздных путешествий позволяли оставаться в контакте и поддерживать друг друга, используя только грубые варп-суда.

Неудивительно, что сами миры политически срослись, поскольку их судьбы были неразрывно связаны. Согласно предоставленным Караулом ограниченным сведениям, миры кластера жили вместе примерно с М36 под властью политического органа, известного как Единство. Образовав крошечную карманную империю, не отличающуюся от тех, с которыми столкнулся Империиум во время Великого крестового похода.

Однако, в отличие от нескольких других сохранившихся миров (таких как Карлак и Кастобель), те, которыми управляло Единство, не поддерживали по-настоящему имперское правительство и не сохраняли веру в Бога-Императора, что потребовало значительных корректирующих действий со стороны Администратума и Адептус Министорум Ахиллова крестового похода. Данный вопрос был осложнён предпринятыми Единством действиями, направленными на объединение с Империей Тау. Что, несомненно, привело бы к ещё большему расширению территории под контролем ксеносов, если бы Ахиллов крестовый поход не аннексировал эти миры.

Всеобщий приказ 169

В 786.М41 лорд-командующий Эбонгрейв отдал приказ о карантине и блокаде миров Кластера Аркалас. Приказ 169 распространяется на все силы крестового похода, и запрещает любые поездки в Аргот, Реелас и Каггеран под страхом смертной казни. Карантин обеспечивается судами из боевой группы Атлас, которая патрулирует три системы и имеет приказ останавливать любые входящие имперские суда, давая нарушителям возможность назвать свою личность перед расстрелом, при этом по неимперским судам огонь открывается сразу. В дополнение к этой основной обязанности патрульные корабли также следят за состоянием планет, регулярно отчитываясь перед лордом-командующим Эбонгрейвом.

Только по прямому приказу лорда-командующего или по распоряжению Инквизиции судно может нарушить карантин, хотя такое разрешение выдаётся редко.

Назначенные на операцию “Падение молота” крестоносцы, вместе с космическими десантниками ордена Штормовых Стражей на передовой быстро и решительно высадились в Кластере Аркалас. На самом Арготе магистр Маклир лично возглавил атаку на дворец старших лидеров Единства, спустившись с орбиты на “Громовом ястребе”. В течение нескольких часов согласие было достигнуто на всех трёх мирах, и воодушевлённый их успехами, Ахиллов крестовый поход быстро двинулся дальше, оставив позади стандартный гарнизон.

В течение нескольких месяцев после предполагаемого завоевания Аргота, Единство и бесчисленное множество других сепаратистских группировок в считавшихся умиротворёнными мирах, нанесли удар по Империи, каждая из которых поддерживалась или поощрялась тау. Операция “Падение молота” зашла в тупик, лишившись подкреплений, необходимых Маклиру для продолжения атаки и захвата удерживаемого Тау мира Равакен. Продвижение Ахиллова крестового похода было остановлено бурей предательств, столь быстрых и внезапных, что их выбор времени мог быть только тщательно спланирован.

Когда Имперская Гвардия и силы Адептус Арбитрес подавляли эти восстания, случилась катастрофа. Корабль лорд-милитант Ахилл был потерян в варпе, что остановило наступление на всех фронтах. Пока крестовый поход скорбел, сепаратисты на Арготе нанесли ответный удар Империи, и враждебная обстановка между силами Империи и Единства становилась всё более ожесточённой. Прибытие двух ликвидационных команд Караула Смерти под руководством инквизитора Лора Трмейла и десятков аколитов быстро и жестоко подавило мятежные элементы, где бы они ни прятались, и предоставило силам Адептус Арбитрес и Имперской Гвардии возможность перегруппироваться и возобновить натиск.

С возвышением лорд-милитанта Тетрарха до командования крестовым походом генерал Эбонгрейв получил власть над недавно сформированным Канийским клином. Уязвлённый потерей миров и пропитанный ненавистью к чужакам сильнее, чем когда-либо, Эбонгрейв отдал первый приказ сразу после повышения – установить карантин Аргота, Рееласа и Каггерана. Как миры, на которых восстания были наиболее массовыми, они были должны послужить примером для других, что предательство и мятеж будут наказаны беспощадно.

С начала карантина Аргот пострадал сильнее соседей, поскольку гораздо больше зависел от поставок извне, чем два других мира. В последующие десятилетия, по оценкам, более 90% населения Аргота погибло в отчаянном насилии.



КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

В следующем разделе содержится подробная информация о ряде значимых мест на поверхности Аргота.

Улей Кориант

В течение долгих лет Эры Мрака улей Кориант был домом правящего совета Единства. Из крепости, известной как Вершина, на самой вершине улья Кориант, Единство управляло мирами Кластера Аркалас. За тысячелетия до начала Эры Мрака улей был столицей Аргота просто потому, что был старейшим и крупнейшим из трёх ульев планеты. Когда сектор Иерихон рухнул, казалось, что Аргот также падёт, как и многие густонаселённые миры, неспособный поддерживать себя и не имеющий инфраструктуру. Не желая видеть, как их мир голодает, правящая знать попыталась укрепить связи с другими мирами Кластера, отремонтировав и переоборудовав простые звездолёты. Благодаря судьбе за то, что расстояния были достаточно малы, чтобы их можно было преодолеть с помощью рассчитанного варп-прыжка.

По мере того, как ситуация на Арготе стабилизировалась, а затем начала улучшаться, потребности населения росли. Всепланетная конгрегация Адептус Механикус обнаружила необходимость проверить пределы и допуски каждой машины, которую они производили и обслуживали, повышая их больше, чем позволяли догмы, и при этом добиваясь успеха. По мере роста успехов менялись и убеждения. И с течением тысячелетий конгрегация перестала поклоняться Омниссии, считая себя хозяевами машин. Когда Империя вернулась в Аргот, именно технодесантник из ордена Штормовых Стражей обнаружил кузницу-цитадель самонадеянных еретиков. Не теряя времени Адептус Механикус опустошили осквернённый храм и его нечистые механизмы, пока фаланги скитариев вырезали отступников-механикус.

В настоящее время улей Кориант представляет собой руины. Большая часть города была повреждена во время первых атак операции “Падение молота”, и было мало возможностей для ремонта и перестройки города до того, как силы Единства начали восстание. Верхние уровни деградировали абсолютно, и без хорошего респиратора или кислородного баллона туда лучше не соваться. А нижние уровни и глубины подулья представляют собой подверженную землетрясениям и обрушениям пустошь, с выходящими из строя из-за отсутствия обслуживания древними атмосферными установками. Существуют изолированные очаги выживших, но их мало, и становится меньше с каждым днём, поскольку воздух становится всё более токсичным, а запасы продовольствия иссякают.

Улей Тистомадан

Во времена сектора Иерихон, улей Тистомадан был центром промышленности в регионе, содержащим самую высокую концентрацию мануфактур в подсекторе. Однако, хотя он мог производить огромное количество оборудования, его товары считались дешёвым ширпотребом. Ситуация изменилась с началом Эры Мрака. С возникновением Единства мануфактуры улья Тистомадан были единственными местами, способными производить разнообразные предметы в достаточном количестве для

снабжения трёх миров, а потому престиж города рос. Количество инженеров и техников в улье росло с каждым годом, поскольку необходимость заставляла мануфактуры производить всё более сложные предметы.

В отличие от улья Кориант, Тистомадан вошёл в вернувшийся Империи относительно невредимым, ибо его статус производственного центра был важен для разрастающегося Ахиллова крестового похода, а отсутствие политического статуса делало гораздо менее приоритетным, чем Кориант. И когда инженеры Корианта были вынуждены бежать от чисток Адептус Механикус, то бежали в Тистомадан, скрываясь среди мануфактур и выжидая своего часа. Точно так же, когда Единство восстало против Империи, именно из Тистомадана мятежники получили оружие и доспехи. Причём некоторые образцы были собраны по подаренным тау чертежам.

Город пал после восемнадцати недель конфликта в войне, в которой миллионы людей погибли ради жалкой выгоды. Однако природа улья позволила ему просуществовать дольше других, используя преимущества технологий в охоте за едой и обслуживании поддерживающих жизнь машин. И хотя его население значительно сократилось после десятилетий изоляции, оно остается гораздо ближе к цивилизации, которой когда-то было, чем население Корианта или Акиррорина.

Улей Акиррорин

Пожалуй, слишком маленький, чтобы полноценно называться улем, Акиррорин был огромным городом на пике развития, изначально сформированным как конгломерат шахтёрских поселений до того, как ценные природные ресурсы мира истощились. Только после создания Единства Акиррорин приобрёл известность как источник дополнительной рабочей силы для двух других городов.

Изолированные от Империи миры Единства не имели контакта с Чёрными Кораблями Адептус Астра Телепатика и, таким образом, не могли справиться с поколениями псайкеров. Не имея возможности сдавать псайкеров, требовалось альтернативное решение. Нескольким оставшимся астропатам и санкционированным псайкерам на Арготе, Рееласе и Каггеране был дан наказ вести наблюдение за населением на предмет появления псайкеров, устрания слишком опасных и обучая перспективных.

Коллегиум Псайкана основали в относительно небольшом и изолированном городе Акиррорин. На протяжении тысячелетий его сотрудники курировали обучение поколений ведьм и провидцев, вдали от света Астрономикона и взора Императора. К тому времени, как Империя вернулась в Аргот, Акиррорин был наводнённой призраками и сильно обезлюдившей оболочкой улья, большая часть его населения перебралась в другие города, чтобы избежать психических эманаций Коллегиума Псайкана. Хотя он выпустил множество опытных и стабильных псайкеров для служения Единству, методы мастеров Коллегиума были далеки от отточенных веками и скрупулезных методов Адептус Астра Телепатика. Город был безжалостно уничтожен после обнаружения данного факта, хотя никто из тех, кто там был, не будет говорить о методе, использованном для того, чтобы при-

вести это гнездо ведьм к Суду Императора. Слухи среди болталивых и глупых людей рассказывают о войнах в серебряных доспехах, которые могли управлять священным огнём и молниями так же легко, как человек владеет лазганом, и которые превратили город в костёр за одну неделю. Все рассказывающие подобные истории быстро исчезают, но слухи продолжают существовать.

ПЕЛЕГИЙ

“Imperious Fortis флагиану тау: Прекратить огонь. Я повторяю ещё раз, прекратить огонь... лы... лы сдаётся”.

— капитан Тилиан Кинассис,
145-я Сцинтильская боевая группа.

Расположенный недалеко от фронта Серый ад, Пелегий десятилетиями оспаривался экспедициями тау и имперскими крестоносцами. Богатство природных ресурсов означает, что обе стороны считают её чрезвычайно ценной, однако эта же ценность привела к созданию мира, враждебного к любой жизни.

Однако не только минеральные ресурсы притягивают взоры людей и тау, и не только насыщенная токсинами, облучённая среда представляет угрозу для тех, кто стремится захватить этот богатый мир. Чтобы ни произошло в прошлом Пелегия, оно оставило после себя следы, которые могут быть легко обнаружены любопытными и алчными. Под песками пустыни скрываются чудовищные беспозвоночные, мутировавшие из-за бесчисленных поколений радиационного облучения и выросшие до колоссальных размеров, и нет более крупных хищников, которые могли бы бросить им вызов. Кладки спящих яиц макроскорпионов и гнёзда зимующих тираннопедов — вот некоторые опасности, подстерегающие всех, кто оказался на Пелегии.

Глубоко под поверхностью могут быть найдены останки другого рода. Древние руины давно умершей цивилизации находятся в километрах под зыбучими песками, и раскопки этих руин как людьми, так и тау только провоцируют ещё большее любопытство. Тау удивляются технологическим чудесам, которые помогли построить эти сверкающие города, и удивляются катаклизму, что заставил их быть заброшенными и погребёнными. В то же время Адептус Механикус озвучивают бинарные литании защиты и святости, когда копаются в руинах, которые являются как фрагментом ТЭТ, так и осколком ксеноцивилизации, в поисках давно утерянных секретов, которые, как они знают, должны находиться глубже внутри.

На поверхности бушует ожесточённый конфликт между двумя армиями. Причём обе стороны больше полагаются на технику с установленной защитой от радиации, фильтрующими системами и усиленными корпусами для большего противостояния враждебной среде, нежели друг другу. Десятки тысяч сильно аугментированных солдат-скитариев при поддержке элитных сил Имперской Гвардии в ОЗК и противобазах сталкиваются с командами боевых костюмов всё более сложной конструкции.

История

О ранней истории Пелегия информации мало. Даже во времена сектора Иерихон о нём мало что было известно, поскольку мир был выжженной пустошью задолго до Великого крестового похода. Если кто-то в то время и обнаружил минеральные богатства Пелегия или древние руины под поверхностью, то никаких свидетельств об открытиях не сохранилось.

Независимо от того, был ли мир известен властям сектора Иерихон или нет, он был идентифицирован передовыми разведчиками Ахиллова крестового похода, когда начал строиться Железный Ошейник. И был отмечен как мир, требующий расследования, а не военного вмешательства. Шесть месяцев спустя боевая группа Имперского флота во главе с капитаном Тилианом Кинассисом вошла в систему для предварительной рекогносцировки, но обнаружила, что тау добрались первее. Столкнувшись с недавно развёрнутой путевой станцией и значительными силами тау, обследовавшими сам Пелегий, Сцинтильская 145-я боевая группа оказалась перед превосходящей огневой мощью, в результате чего большая часть разведгруппы превратилась в дрейфующие остовы, а капитан Imperious Fortis сдался ксеносам.

Когда весть об этом достигла высшего командования крестового похода, то немедленно начались ответные действия, направленные не только на тау, но и на предателя капитана Кинассиса. Однако масштабы карательной экспедиции были ограничены потребностями операции “Падение молота”. И хотя флот тау был вытеснен с орби-

ты Пелегия, это не обошлось без потерь для Имперского флота. Когда мир освободили от ксеносов, Адептус Механикус направили свой корабль Тщательное исследование. Он прибыл через два дня после того, как силы возмездия дали “отбой”. После восьминедельного изучения, в ходе которого сотни сервиторов, сервов и рукоположенных техников-мирян стали жертвами враждебной среды и местной макрофауны, магос Таниэль Аксиом объявил, что мир богат ценными природными ресурсами. После чего отправил серию астропатических сообщений, призывая лорда-милитанта Ахилла начать добычу как можно скорее.

Однако быстрее вернулись ксеносы. Используя воксифры, полученные от когитаторов Imperious Fortis для обмана имперских сил, тау подобралась поближе и ударили. Однако несмотря на хитрость, ксенсы не смогли вытеснить Имперский флот, и обе стороны отступили к скоплениям астероидных полей и газовых облаков на краю системы для перегруппировки и подготовки к новому нападению. За последующие десятилетия это положение дел мало изменилось. Ни одна из сил не может одержать верх из-за медленного поступления подкреплений, достаточного для восполнения потерь, но недостаточного для получения значительного преимущества из-за более отчаянных потребностей других зон боевых действий. Длительная окопная война с периодическими стычками — так можно охарактеризовать зону боевых действий Пелегий как в космосе, так и на поверхности. И пока солдаты воюют, техножрецы, археологи и администраторы стремятся раскрыть секреты планеты.

Отравленный мир

Пелегий — враждебный человеческой жизни мир. Токсичный и радиоактивный до такой степени, что человек без защиты умрёт в течение нескольких дней. Эти условия смертельны не только лишь для людей, лишь немногие инопланетные ксеносы способны выжить без защиты. Макрофауна невосприимчива к воздействию окружающей среды своего мира, постоянно эволюционируя и выживая на протяжении бесчисленных поколений.

Без надлежащего оборудования токсины в атмосфере заставляют любого пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость** или получить 1d5 урон Выносливости, плюс дополнительно +1 за каждую степень провала. Данный тест необходимо проходить каждый час. Противогазы, защитные костюмы и прочее подобное оборудование предоставляют свои обычные преимущества.

Радиация

Радиация, наверное, является самой распространённой опасностью в галактике, поскольку она исходит не только из примитивных реакторов деления и кратеров от ядерных боеприпасов, но и в естественным образом возникает в холодной пустоте космоса и на бесчисленных мирах. Пелегий относится ко второй группе. За каждый час, проведённый существом в облучённой среде Пелегия, оно получает 1d10 урона Выносливости, который уменьшается на величину, равную наименьшему значению Брони у существа (даже небольшое количество защиты приносит некоторую пользу, но если оставить часть тела открытой, весь костюм станет бесполезным). Для существ со Сверхъестественной выносливостью эта сумма (после вычета Брони) делится на значение, равное множителю Сверхъестественной выносливостью, округляя в большую сторону. Так, для космодесантника величина урона Выносливости от радиации уменьшается вавое, в то время как существо со Сверхъестественной выносливостью (x3) получает только треть урона.

Если существо за один раз получает больше урона Выносливости, чем его бонус (определяемый до получения урона), то также получает уровень Усталости. Такой урон Выносливости и Усталость не могут быть восстановлены, пока существо подвергается воздействию радиации. Существа с особенностями Демонический, Машина, Порождение кошмаров, а также Тиранид невосприимчивы к воздействию радиации.

Различные источники радиации будут вызывать разное количество урона Выносливости — образовавшийся несколько десятилетий назад от атомной боеголовки кратер может вызвать только 1d5-1 урона от остаточной радиации, в то время как сердце плазменного реактора может вызвать 2d10 и более.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: ПЕЛЕГИЙ

Население: Приблизительно 300 000 человек

Уровень десятины: Aptus Non; в настоящее время мир проходит оценку Администратума для определения степени десятины.

География/Демография: Жаркая пустыня с температурой окружающей среды от 28°C на полюсах до 64°C в экваториальных регионах. У Пелегии уровень ионизирующего излучения значительно выше, чем стандартный земной, а климат в целом негостеприимен для людей. Населённые пункты представляют собой экранированные, автономные временные купольные жилища, внешние действия выполняются в герметичных защитных костюмах.



Тип правительства: Совместный экспедиционный руководящий орган Администратума/Адептус Механикус, ожидающий долгосрочного создания колонии.

Имперский командующий: Препфект-майор Аниран Ревинш из Дивизио Прабенда, магос Таниэль Аксиома, делегация 343-Сигма.

Присутствие Адепта: Высокое; Пелегий — исключительно ценный ресурсный мир и, следовательно, объект повышенного внимания со стороны Адептус Терра. Кроме того, военные действия Тау потребовали развёртывания большого гарнизона.

Вооружённые силы: Большие; Пелегий — это мир, который в настоящее время оспаривают Тау и, следовательно, на планете присутствует большое количество Имперской Гвардии.

Торговля/Экономика/Дополнение: Пелегий имеет значительную ценность как шахтёрская колония, с регулярно обнаруживаемыми исследовательской экспедицией обширных источников редких и ценных материалов. Враждебные природные условия рассматриваются как приемлемое препятствие, которое стоит преодолеть ради выгоды для продолжающейся кампании. Присутствие тау показывает, что они также жаждут этих ценных ресурсов. Постоянные поставки продовольствия, питьевой воды и медикаментов, в первую очередь антисептиков, антитоксинов и противорадиационных препаратов, являются абсолютной необходимостью.

МИНЕРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ

Пелегий — это мир обширных минеральных ресурсов, подавляющее большинство которых (из тех, что пока каталогизированы) ценны для поддержания функционирования Империи. Изобилие природных богатств делает планету чрезвычайно важной для продолжающегося Ахиллова крестового похода. При наличии достаточной рабочей силы и после развития соответствующей инфраструктуры Пелегий может потенциально обеспечить до десятой части прогнозируемых потребностей в сырье для крестового похода, а экспедиционное правительство на поверхности рекомендовало уровень десятины Exactis Extremis.

Полагают, что обилие ресурсов является основным фактором его негостеприимной природы. Многие из обнаруженных на планете материалов чрезвычайно токсичны, радиоактивны или и то, и другое сразу. И в сочетании с близостью планеты к мощной белой звезде привели к такому уровню радиации, что достигает летального уровня для человека всего за несколько часов.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

В следующем разделе содержится подробная информация о ряде значимых мест на поверхности.

Форпост Алеф

Самое старейшее и крупнейшее из имперских поселений, форпост Алеф представляет собой соединённую герметичными туннелями колоссальную решётчатую конструкцию защищённых, автономных жилых куполов, охватывающих область более восьми километров в поперечнике. Оснащённый мощными вокс-системами и авгурами для преодоления вызванных фоновым излучением помех, Алеф служит центральным командным штабом для всех имперских научных и военных операций по всей планете. Его внешние купола сильно укреплены и служат бункерами и казармами для гарнизонов Имперской Гвардии и скитариев.

Однако мало кто знает истинные размеры форпоста. В самом сердце комплекса, скрытое для всех, кроме работающих там техножрецов, находится место раскопок — истинная причина расположения комплекса. Раскопки на участке, простирающемся более чем на шестнадцать километров под поверхностью, потребовали усилий тысяч сервиторов, подсобных рабочих и мирян-техников. А также десятков археосавантов и других техножрецов для изучения и каталогизации найденных внутри артефактов и руин.

Их выводы пока что были крайне неубедительными. Хотя аборигены, скорее всего, были гуманоидами, почти ничего не осталось, что указывало бы на то, имеют ли руины человеческое происхождение или являются постройкой ксеносов. Хуже того, за последний год череда серьёзных промышленных аварий унесла жизни сотен рабочих и уничтожила тысячи сервиторов, в то время

как несколько техножрецов просто пропали без вести во время изучения глубоких зон. Благодаря тайному присутствию Инквизиции расследование этих инцидентов продолжается, и многие подозревают, что тот, кто создал руины, не вымер полностью.

Горы Тирмородан

Горы Тирмородан — это кольцеобразный горный хребет, окружающий море дюн шириной около одиннадцати сотен километров. Данный регион был местом большего количества столкновений между имперскими силами и тау, чем почти любой другой регион на планете. Причём ни одна из сторон не могла закрепиться в дюнном море более чем на несколько недель. Сами горы Тирмородан были идентифицированы как особенно богатый источник металлов, ценных для производства брони звездолётов. В то время как территория внутри кольца является местом расположения одного из крупнейших археологических памятников, хотя ни одна из сторон не смогла точно подтвердить это из-за почти непрекращающихся военных действий.

Ведущие через горный хребет проходы тщательно охраняются, а ключевые позиции были тщательно укреплены, служа опорными пунктами, из которых как силы тау, так и Империи могут совершать набеги и экспедиции в песчаное море. По мере того, как каждая сторона продвигается глубже в спорную территорию, создаются временные лагеря, чтобы дать учёным и инженерам возможность провести раскопки. Засады и набеги быстро обрекают эти начинания на провал, оставляя тела и оборудование захороненными под постоянно меняющимися дюнами. Эти атаки встречают быстрое возмездие, причём Империи и Тау лишают друг друга возможности более подробно изучить регион.

Но некоторые сомнения всё же есть. В то время как большинство обвиняет врагов в каждой неудаче, небольшая, но растущая коллекция доказательств предполагает, что часть этих потерянных лагерей именно такова какой кажется — исчезла, внезапно и необъяснимо обезлюдела или уничтожена чем-то иным, нежели людьми или тау. Столкнувшись с этими доказательствами, большинство быстро обвиняет смертоносных и прожорливых местных существ или какую-то попытку обмана со стороны врагов... ибо перспектива появления на Пелегии ещё одной силы, одинаково противостоящей как людям, так и тау, вызывает беспокойство.

Азхарреонские равнины

Считается, что именно здесь находилось основное поселение ксеносов. Азхарреонские равнины представляют собой стабильные, каменистые пустоши, в отличие от покрывающих большую часть Пелегии зыбучих песков. Они находятся в нескольких сотнях километров к северу от экватора. Имперские экспедиции до сих пор избегали экваториальных регионов, в основном из-за чрезвычайно высоких температур. Но считается, что физиология тау гораздо приспособленнее к высоким температурам/низкой влажности, что объясняет большую готовность обитать в местах, где люди не могут нормально жить.

Разведывательные миссии специально усиленных скитариев определили, что большая часть комплекса тау обслуживается и эксплуатируется дронами, которыми руководят несколько сотен инженеров и учёных ксеносов. Ограниченные пикт-доказательства центра комплекса показывают устройство, которое, по-видимому, является чрезвычайно мощным мельта-резаком, предположительно используемым для бурения плотной породы равнин. Хотя то, что Тау нашли под поверхностью, пока неизвестно.

Гарнизон тау на Пелегии, по-видимому, почти полностью состоит из пехоты с боевыми костюмами, поскольку обычная броня Тау не может обеспечить адекватную защиту от враждебной среды. Более лёгкие боевые костюмы являются предпочтительными, а бронированные костюмы для защиты от окружающей среды схожей конструкции (хотя и без оружия) также используются персоналом касты Земли.

Д'ШАС'КА

"Кадры 211, 261 и 272. Вражеское вторжение в сектор 74. Нелегальный ответ был предписан шас'О Цуа'Малор Алюх'шас Элан'нан и одобрен Аун'уи Тау'н Лен'ра. Форсируйте в контингент под командованием шас'эля Таиш'вара Д'ка Ча'ро. Воздушная поддержка будет предоставлена, шас'эль. Тау'ва!"

— стратегическое командование касты Огня, Д'Шас'Ка

Расположенный на передней границе Серого ада, Д'Шас'Ка 4 находится в нескольких неделях пути от любого другого мира септы Велк'хан и представляет собой самую дальнюю часть контролируемой Тау территории от Чёрного Рифа и Цуа'Малора. Однако, несмотря на такие заявления, Д'Шас'Ка 4 не является миром, полностью находящимся под мирным правлением Высшего Блага. В значительной степени не затронутый Империем, Д'Шас'Ка 4 является планетой, на которую давит вторжение с другого фронта — легионов Стигмарт.

Хотя столкновения между тау и Стигмартом не являются чем-то неслыханным, они редки. Ибо хаоситы обычно довольствуются тем, что выплескивают свою ярость на других людей, особенно на Империю. Стигмарт не считает синекотных значимым противником по сравнению с Империем, поэтому склонен атаковать миры Тау только тогда, когда их провоцируют или благодаря скрытому мотиву. Двоичная система Д'Шас'Ка, называемая имперскими астрографами Серафим 131, по-видимому, имеет некоторое значение для фракции внутри стигмартов, побуждая их запятнать миры и звёзды кровью Тау. Конечная цель хаоситов в системе Д'Шас'Ка остаётся неизвестной, несмотря на тщательное расследование Инквизиции.

Система состоит из шести миров, один из которых пригоден для жизни, вращаясь вокруг жёлтой звезды среднего размера, похожей на солнце Терры. В то время как небольшая звезда-компаньон, белый карлик, вращается по краю системы на значительном расстоянии, делая вход в систему из варпа опасным для неосторожных из-за смешивающихся гравитационных колодцев. Обитаемый мир на четвёртой орбите от главной звезды имеет нерегулярный цикл день-ночь из-за почти постоянной бомбардировки прямым или отражённым светом от одной или

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: СЕРАФ 131

Население: Неизвестно — мир населён ксеносами.

Уровень десятины: Отсутствует.

Осовое примечание: В настоящее время планета захвачен ксеносом-агрессором (см.: Империя Тау).

География/Демография: Умеренный/влажный. Сераф 131 — чрезвычайно зелёный мир, имеющий разнообразную флору и фауну, но без разумной жизни. По неизвестным причинам никаких предыдущих попыток человеческой колонизации не предпринималось. Предполагается, что Сераф 131 следует классифицировать как мир смерти.

Тип правительства: Иерархия ксеносов.

Имперский командующий: Нет.

Присутствие Адепта: Отсутствует.

Вооружённые силы: Военный гарнизон ксеносов, численность неизвестна.

Торговля/Экономика/Дополнение: Экспедиция по полному обследованию и классификации на Серафе 131 ещё не была проведена из-за присутствия враждебных сил ксеносов. В результате та небольшая информация, которая есть, получена из древних архивных материалов, орбитальных предсказаний и разведанных, полученных в ходе тайных военных/инквизиторских операций.



Оккупация ксеносами

В имперских записях Сераф 131 официально считается оккупированным ксеносами миром. Система была захвачена Тау в какой-то момент до формирования Ахиллова крестового похода и обозначена как “Д'Шас'Ка” (на таусятском означает “Солнца-близнецы”, имея в виду две звезды системы). Мир управляется как малая колония, подчинённая политическому образованию, называемому септа Велк'хан. Сбор Инквизицией разведывательной информации определил, что правительство мира называется Д'Шас'Ка Шан'ал, или “Коалиция солнц-близнецов”, которой правит высший по рангу тау из каст Огня, Воды, Воздуха и Земли, под председательством и консультированием по истинному курсу “Высшего Блага” старшего эфирного. Конкретные личности этих ксеносов неизвестны, но считается, что они на самом деле находятся не на Серафе 131, а на орбитальной станции над ним.

Сооружения тау на планете представляют собой разбросанные укрепленные комплексы, защищаемые воинами Огня, поддерживаемые вспомогательными силами круутов и управляемыми дронами автоматической оборонительной системы. Постройка укреплений несколько нетипичны для поселений Тау, поскольку синекотие, как известно, не любят оборонительную войну и, как полагают, существуют в первую очередь для защиты от агрессивной местной флоры и фауны.

Серебряные откровения

Библиарий Серебряных Черепов прогностик Галлий, служивший в Карауле Смерти столетия назад, написал огромный том пророческих видений, засвидетельствованных за десятилетия его службы. Книга по сей день находится в библиариуме крепости Эриох, изучаемая как библиариями, так и инквизиторами. За столетия он дал замечательное количество информации об угрозах, с которыми столкнулся Караул Смерти в Иерихонском рубеже, тем, у кого хватило ума и воли расшифровать загадочные слова и знаки.

В одном из этих расшифрованных видений говорится об “ангеле под двумя солнцами и заклеимённых легионах, что стремятся надругаться над ней”. Что, по-видимому, относится к Серафу 131 и силам Стигмарта в удивительно ясном и чётком фрагменте пророчества среди тысяч страниц, для расшифровки которого потребовалось бесчисленное множество учёных.

обеих звёзд, с затмениями, обеспечивающими редкие случаи настоящей ночи. Изобилие света и тепла, а также идеальное расстояние мира от обеих звёзд привели к тому, что тау считают плодородный и зелёный мир идеальным для жизни, хотя и несколько более прохладным и влажным, чем может быть привычно для их физиологии.

Следуя обычной тактике Тау, в системе мало стационарных оборонительных сооружений; вместо этого ксеносы полагаются на управляемые дронами сторожевые станции и быстро реагирующий оборонительный флот, действующий с орбитальной станции над четвёртой пла-

нетой (которая также служит основным местом обитания касты Воздуха, поскольку члены касты не приспособлены для жизни на поверхности планеты). Однако колониальные усилия на Д'Шас'Ка 4 несколько отличаются от обычной стратегии Тау. Местная жизнь настолько жизненно важна и агрессивна, что ксеносы были вынуждены основать укрепленные комплексы для поддержания присутствия на поверхности, используя эти разбросанные опорные пункты в качестве основных поселений, из которых можно совершать набеги в густые леса.

На Д'Шас'Ка 4 также было зафиксировано присутствие значительного контингента круутов, в первую очередь из-за огромной плотности и агрессивности местных существ. Эти крууты процветают на зелёном мире, и в прошлом году уже родилось четвёртое поколение. Однако сами синеккожие оказались не настолько успешными. Ксенобиологи касты Земли из всех сил пытаются каталогизировать огромное количество видов, а кадры воинов Огня находятся в постоянной готовности отражать атаки диких животных или сил Стигмарт, редко оставаясь на одном месте дольше нескольких недель.

Особенно беспокоит лидеров коалиции Д'Шас'Ка то, что разнообразие и злобность как местной флоры и фауны, так и частота нападений Стигмарт неуклонно растут в течение последнего десятилетия. И в то время, как формователи круутов с радостью принимают ярость дикой природы как вызов, тау менее довольны таким развитием событий. Их беспокойство только возросло с первыми набегами Империи на Д'Шас'Ка. Вместо военного флота, нацеленного на ксеносид и завоевание, прибывали лишь быстрые и скрытные курьерские суда, и на каждом из них находились слуги Инквизиции.

Каждое посещение возвещало о серии переговоров на высоком уровне, в ходе которых адепты Инквизиции неделями совещались с дипломатами Тау, прежде чем молча уйти. Тау не знали, что эти миссии являются операциями ковена инквизиторов Ордо Маллеус, которые наблюдали и работали над противодействием Стигмарту, следуя череде предзнаменований и пророчеств. Увидев закономерность в атаках Стигмарт на Д'Шас'Ка 4, члены этого ковена решили укрепить оборону ксеносов против сил Хаоса не показывая открыто своего участия.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

В следующем разделе подробно описан ряд значимых мест на поверхности Д'Шас'Ка.

Шас'ар'тол Д'Шас'Ка

Шас'ар'тол Д'Шас'Ка – командный центр всех операций касты Огня в системе. Он представляет собой обширный комплекс сканирующих массивов, вокс-реле и заполненных штабелями дронов ангаров, собирающих огромные объёмы стратегической и тактической информации от каждого отряда воинов Огня, боевого костюма и транспортного средства на планете.

Использование подобных технологий синеккожими является обычным явлением во многих зонах боевых действий, что позволяет им эффективно и слаженно реагировать на действия противника и максимально использовать опыт ветеранов. Шас'ар'тол Д'Шас'Ка укомплектован несколькими сотнями техников касты Земли, альянтами касты Воды и отборным штатом опытных офицеров касты Огня (обычно это те, кто получил тяжёлые ранения на поле боя и в настоящее время не может служить на передовой), во главе с шас'О Цуа'Малор Ало'шас Элан'нан, молодым и многообещающим командиром, родившимся на столичном мире септа Велк'хан.

Точка проникновения Альфа

Тау не знали, что миссии Инквизиции на Серафе 131 не служили исключительно дипломатическим целям. Используя атаку общего врага как возможность без подозрений достичь орбиты, во время одной из ранних дипломатических миссий была предпринята операция по внедрению смешанного отряда агентов Инквизиции, включавшего в себя прикомандированных ветеранов Мира Смерти, специалистов по проникновению, ксенолингвистов, техножрецов и троих астропатов, для наблюдения за перемещениями тау.

Получив строгий приказ не вступать в бой с противником, отряд наблюдения основал центральную базу в неисследованном тау регионе, в то время как отдельные группы неделями перемещаются по джунглям, работая над перехватом и расшифровкой вокс-передач ксеносов и ожидая тайных поставок от последующих миссий Инквизиции. На сегодняшний день не было сформулировано плана эвакуации, который не привёл бы к прекращению дипломатических операций с тау, но размещение группы внедрения привело к тому, что учёные Инквизиции разработали ряд различных гипотетических сценариев проникновения, если бы назрел конфликт. Многие из этих сценариев подробно обсуждались с палатой Бдения, поскольку одна или несколько ликвидационных команд стали бы идеальными для точечных операций – таких как диверсии или убийства – в глубине вражеской территории или для руководства потенциальным вторжением.

Никто за пределами Инквизиции и Караула пока не знает об Альфе, да и в самих организациях знают о её существовании лишь единицы. На данный момент вторжение на Сераф 131 является чисто гипотетическим, как и любые будущие наступательные операции в систему.

Фио'монт'ир

Буквально переводится как “кровавая земля”, этот регион был идентифицирован как место конфликта между силами Тау и Стигмарт, в результате чего там было пролито много крови. Однако частые бои не являются причиной того, что это место приобрело дурную славу среди ксеносов. Известно, что сражавшиеся там силы касты Огня испытывают особый страх и отвращение к этому региону по ряду причин.

Самой тревожной из них является возросшая тенденция синеккожих быть агрессивными и вспыльчивыми, даже с товарищами по команде, что заставило многие кадры передислоцироваться в другое место на планете или даже за пределы мира, чтобы собраться с духом и подтвердить свою преданность Тау'ва. Однако только после того, как агенты Инквизиции узнали о влиянии региона, стало известно о возможно большей угрозе. Хотя эндемики области во многом напоминают флору и фауну окружающих регионов, они довольно резко отличны физиологически и поведенчески, становясь всё более дикими и агрессивными, вообще не соответствуя стандартным эволюционным моделям. Тот факт, что отличающиеся виды наиболее сконцентрированы в регионах, которые Стигмарт часто использует в качестве мест высадки и лагерей, позволяет предположить, что они могут быть результатом коварной и поразительно быстросействующей варп-скверны, принесённой на Д'Шас'Ка слугами Хаоса.

КАРАУЛЬНЫЙ ПОСТ АНДРОНИК

“Авгурии форпоста в системе Андроник убедительны — части флота-улья Дагон движутся к лирам, завоёванным или оспариваемым Империей Тау. Палата призывает вас, лорд-милитант, действовать быстро и решительно, как мы советуем”.

— отрывок из зашифрованного астропатического сообщения Инквизиции, отправленного из крепости Эриох верховному командованию Ахиллова крестового похода на Карлаке.

Расположенный на бесплодной и далёкой каменистой планете, вращающейся вокруг холодной и слабой звезды, караульный пост Андроник является странностью в том смысле, что сведения о нём имеются за пределами Караула. Станция наблюдения находится на уже используемой Империем планете, выбранной из-за её изоляции и отсутствия какой-либо иной ценности.

На этом безвоздушном, бесполезном мире существуют две структуры, которые следят за пустотой на предмет угроз Империи. Первая и самая древняя — это аванпост Адептус Механикус, давно захваченный кознями Инквизиции для шпионажа за многочисленными врагами человечества. Вторая — это наблюдательный пост Караула Смерти, чьи арсеналы содержат мощное оружие, а архивы хранят богатство знаний о многочисленных ксеноугрозах.

История

В самые ранние дни Империи Адептус Механикус расширили влияние на зарождающийся сектор Иерихон, заявляя права на миры, находящиеся за пределами внимания или интересов недавно вознёсшихся лордов сектора. Им было суждено служить тайными исследовательскими монастырями и другими сооружениями, слишком ценными для посторонних и скрытыми от внимания тех, кто не предан Богу-Машине и Омниссии. Восьмой мир системы Андроник был одним из таких миров — бесполезным каменным шаром, труднодоступный для любого, кроме самого опытного навигатора. Редкие явления в окружающем систему варпе сделали её идеальной для дальних наблюдений, и Жречество Марса построило обсерваторию Миладор дабы искать пути через варп для дальнейшего Поиска Знаний.

В 813.М36, когда сектор Иерихон впал в анархию и был поглощён варп-штормами, конгрегация Адептус Механикус на Андронике вступила в контакт с агентами Инквизиции, стремясь заключить пакт, который бы обеспечил безопасность Миладора даже посреди анархии рушащегося сектора. Названное Картенис Диктум в честь правящего магоса объекта, это соглашение передало контроль и защиту Андроника Октуса Инквизиции, которая, в свою очередь, передала его под управление командиру Караула.

В последующие десятилетия Караул начал строить собственный объект на Андроник Октус, а технадесантники погрузились в тайные знания Адептус Механикус в поисках секретов Миладора. Со временем наблюдательный

пост был достроен и назначен хранитель для охраны секретов, укрытых глубоко в стазисных хранилищах и архивах либраниума.

С момента завершения строительства на станции работало множество ликвидационных команд. Персонал из нескольких сотен техножрецов и мирян-механиков обслуживает операционные и технические потребности Миладора, которым помогает дюжина астропатов, передающих результаты наблюдения и “сканирующих” прорицанием большие области космоса. С приходом Ахиллова крестового похода слуги Инквизиции снова вернулись на Миладор, добавив команды аколитов к персоналу, в то время как десятки верных Караулу Смерти слуг служат хранителю станции. В настоящее время взор Миладора обращён на далёкий Орфейский клин, пытаясь пронзить тень в варпе, но пока безуспешно. Однако сосредоточение внимания на Великом Пожирателе дало Караулу Смерти беспрецедентное предупреждение о вторжении тиранидов в Канийский клин, что позволило Империи принять меры против надвигающейся угрозы.

Применение Андроника

Караульный пост Андроник может служить как хорошо оснащённый перевалочным пунктом, так и базой. Миладор служит жизненно важным разведывательным активом для Инквизиции и Караула, предоставляя обеим организациям средства для изучения далёких миров и возмущений в варпе, а также нахождения путей через него.

Наиболее частой миссией, связанной со станцией наблюдения Андроник, является сбор информации. Миладор — исключительно мощный актив, один из лучших

Начиная с Миладора

Если ПИ размещены на караульном посту Андроник, то наверняка могут захотеть призвать на помощь Миладор для получения дополнительной информации о предстоящей миссии или нахождения известной угрозы. Хотя управление древними и таинственными механизмами Миладора — непростая задача, достаточно прославленному боевому брату может быть предоставлена возможность направить пронзительное внимание духов машин.

Любой боевой брат со славой Заслуженный и выше может запросить помощь Миладора во время фазы подготовки миссии, которую он начинает на станции наблюдения Андроник, что обойдётся ему в 20 Реквизиций. Чтобы дать правильное направление и проанализировать полученную информацию, требуется **Серьёзный (+0) тест на Дознание или Серьёзный (+0) тест Психонауки**. Раскрытая информация должна определяться МИ и быть в целом расплывчатой и, как правило, больше похожей на пророчество, чем на конкретные факты. Но с большим количеством конкретной информации за каждую степень успеха в тесте. МИ рекомендуется проводить данный тест в тайне, так как для ролевой игры желательно, чтобы вводящая в заблуждение или неверно истолкованная информация сбивала с пути команду ПИ.

В АРСЕНАЛЕ АНДРОНИКА

В недрах Андроника находится огромный и хорошо сохранившийся арсенал, поддерживаемый десятками ремесленников-сервов и оружейных сервиторов. Арсенал содержит достаточный запас всех предметов, требующих ранга славы Прославленный и ниже, а также несколько чрезвычайно ценных и почитаемых предметов, хранимых за стазисными полями и извлекаемых только с разрешения хранителя станции. Каждый из предметов является драгоценной реликвией Караула или ордена Адептус Астартес, и каждый совершенно уникален. Ниже приведена выборка этих предметов:

Ангелокованный: Возможно, самая древняя и духовно значимая реликвия, которую можно найти в Иерихонском рубеже, Кованный трон — это болтер почтенного образца Фобос, созданный в городах-кузницах Марса и выданный боевому брату Темоту Ульрехту из легиона Имперских Кулаков в самые ранние дни Великого крестового похода, ещё до того, как были найдены примархи. Это и многое другое известно ремесленникам Караула Смерти, поскольку оружие имеет микрогравировку саги о его истории, сохраняется в керамите и тщательно восстанавливается по архивным расшифровкам каждый раз, когда оружие получает повреждения. Кованный трон — это болтер исключительного качества со свойствами Опустошительное (1), Проверенное (3) и Освящённое, который также автоматически подтверждает любые результаты Праведной ярости против космодесантников Хаоса. Кроме того, почитаемая природа оружия такова, что носитель получает бонус +10 ко всем основанным на Общительности проверкам при общении с другими космическими десантниками. Кованный трон имеет стоимость Реквизиции 50 и требует уровень славы Герой для получения.

Укус змеи: Эта древняя игольная винтовка известна больше количеством отнятых ею жизней, чем воинами, которые её носили. На протяжении тысяч лет она была излюбленным инструментом ликвидационных команд в Иерихонском рубеже для миссий по тихому устранению. Разработанная для стрельбы монологзвонными адамантиевыми дротиками, смазанными самыми смертоносными токсинами мира смерти, Укус змеи — гораздо мощнее, чем обычная игольная винтовка, способная убивать более выносливых или тяжело бронированных врагов. Укус змеи — это снайперская винтовка Астартес, наносит 2d10+2 Резанного урона с Бронейностью 4 и свойствами Бритвенной остроты и Надёжное. Кроме того, провалившему тест на Выносливость врагу токсины наносят 2d10 урона. Укус змеи имеет стоимость Реквизиции 60 и требует уровень славы Герой для получения.

Андрониканский капюшон: Изготовленный по технологии, схожей с технологией Мирадора, Андрониканский капюшон является мощным инструментом для достаточно опытного библиария. Технология капюшона такая же, как у пси-капюшона, но он способен гораздо точнее определять изменения в потоках и приливах Имматериума. Проницательный библиарий может обратить эту точность себе на пользу, распознавая действия вражеских псайкеров и их блокировки. Андрониканский капюшон — это пси-капюшон, дающий бонус +20 ко всем проверкам Использования Варпа, сделанным для аннулирования вражеских пси-сил. Кроме того, Андрониканский капюшон даёт владельцу бонус +10 ко всем тестам Психуства. Андрониканский капюшон имеет значение Реквизиции 50 и требует уровень славы Герой для получения.

имеющихся у Караула Смерти инструментов для этой цели. А также одна из причин их способности быстро, часто упреждающе, реагировать на угрозы по всему Иерихонскому рубежу. Объём принимаемой авгурами Мирадора информации колоссален, и лишь малая её часть может быть правильно интерпретирована и проверена, часто требуя личного участия ликвидационных команд и ячеек аколитов для проверки многих зацепок, которые выдаёт объект. Некоторые из миссий оказываются бесплодными, в то время как другие были невероятно успешными, что позволило Империи предотвратить потенциально катастрофические события.

Часто простого изучения надвигающейся угрозы недостаточно, и эти миссии по сбору информации служат лишь разведкой для будущих более основательных действий. Такие информированные атаки оказывались бесценными на протяжении столетий, остановив десятки вторжений ксеносов до того, как они могли начаться. В редких случаях собранная Мирадором информация открывает отсеки Хранилища Омеги, побуждая Караул Смерти раскрыть значение каждого нового откровения, и часто вовлекая их в неожиданные конфликты по всему Иерихонскому рубежу.

Караульный пост Андроник — это большой и хорошо снабжаемый форпост, содержащий широкий спектр вооружения и ресурсов, и способный поддерживать несколько ликвидационных команд одновременно. Ограниченный запас транспортных средств Астартес хранится и благоговейно поддерживается в глубинах станции наблюдения, как и коллекция реликвий и мощных археотехнических устройств в стазисных хранилищах, доступных только с прямого согласия хранителя Андроника — в настоящее время технодесантника Имперских Кулаков по имени Вандар Иллич. По стандартам караульных постов Иерихонского рубежа, Андроник видит множество чужаков, многие из которых задерживаются на длительный период времени, часто для сбора разведанных с Мирадора или для изучения архивов либраниума.



ГЕРОИ КАНИЙСКОГО КЛИНА

“Именно усилиями бесчисленных масс, направляемых единой волей немногих, теловещество торжествует. Когда теловещество разделено в намерениях, мы уязвимы, и быть таким разделёнными — это оскорбление единства, которое Император стремились создать для нас. Вот почему Империя Тау так легко заманивает в ловушку слабovolных — всё теловещество жаждет единой цели, и когда мы разделены, серокожая угроза сбивает глупцов с пути с помощью их собственной формы единства. Если мы не сможем обеспечить цель, которой жаждут массы, то мы опозорим всё, что создал Император”.

— отрывок из трактата кардинала Мальбете “Размышления о необходимости цели”, неопубликованного по распоряжению Инквизиции

В то время как бесчисленные миллиарды слуг Императора вносят свой вклад в продолжающийся конфликт в Иерихонском рубеже, лишь немногие обладают силой или волей, чтобы формировать судьбы миров. Некоторые из наиболее примечательных из этих могущественных людей Канийского клина описаны ниже.

ЛОРД-КОМАНДУЮЩИЙ СЕБИАСКОР ЭБОНГРЕЙВ

“Именно из-за козней врага мы унижены, мы терпим поражение, хотя победа была гарантирована. Именно из-за дел ксеносов наше честное и данное Троном право править звёздами оспаривается... но не из-за любых ксеносов. Более всего нам угрожает не дикий зверь, царапающий двери, а те ксеносы, которые могут говорить и чья ложь проникает в метты и подрывает цели. Только благодаря абсолютной длительности и совершенной чистоте ненависти наши метты и намерения могут стать неподкупными, неуязвимыми для проклятия обещаний ксеносов, и только через их уничтожение мы можем обрести свободу от их заразы”.

— лорд-командующий Канийским клином Себиаскор Эбонгрейв в обращении к генеральному штабу

Бремя командования тяготит, хотя мало кто соизволит признать такую слабость. Себиаскор Эбонгрейв является ярким примером этого, с растущей паранойей и жестокими чистками, которые оказались столь же пагубными для прогресса Канийского клина, как сепаратистский и ксенофильский терроризм. В нежелании пойти на компромисс в войне против Тау, чтобы должным образом противостоять вторжению тиранидов в Канийский клин, он приказал казнить десятки, возможно, даже сотни старших адептов и высокопоставленных офицеров Имперской Гвардии и Флота, из-за чего нажил множество политических врагов и неосознанно воспрепятствовал операциям, санкционированным лордом-милитантом Тетрархом.

ОТЫГРЫШ ЛОРДА-КОМАНДУЮЩЕГО ЭБОНГРЕЙВА

Себиаскор Эбонгрейв — некий неопределённый элемент в отношении операций Караула. До крайности ксеноненавистник и императоробоязненный, он, в некотором роде, образцовый слуга Империи. Однако его действия и паранойя наносят ущерб текущим усилиям Канийского клина и мешают операциям Инквизиции и Караула.

Желание Эбонгрейва контролировать все операции исходит из страха, что в случае ослабления контроля, то тау извлекут выгоду из его неудачи. Это приводит к тому, что тайные операции (особенно дипломатические миссии) оказываются гораздо более сложными, чем они должны быть. Основным препятствием является то, их необходимо скрывать от лиц, которые могли бы доложить о сношении с ксеносами лорду-командующему Эбонгрейву. Это также не позволяет ликвидационным командам использовать имперские активы кроме тех, которые были предоставлены Инквизицией. Секрет должен оберегаться любой ценой, включая, помимо прочего, устранение свидетелей.

Однако это не значит, что Эбонгрейв не может быть союзником Караула Смерти. Его ненависть к Тау означает, что он охотно поддержит любые операции, в ходе которых силы септа Велк'хан будут уничтожены. В результате любая миссия в пределах Канийского клина, где основной целью является уничтожение сил Тау, может быть открыто выполнена при поддержке Эбонгрейва (обычно под эгидой капитана Караула Скариона), что предоставляет команде ПИ гораздо более лёгкий доступ к поддержке сил Имперской Гвардии и Имперского флота, добавляя бонус 3d10 Реквизиции на время миссии, поскольку силы Гвардии и Флота получают приказ оказать помощь Караулу Смерти.

Непоколебимый — или как утверждают другие, безумный — отказ Эбонгрейва хотя бы немного смягчиться в натиске на Тау не раз оказывался пагубным для Ахилова крестового похода, а параноидальное отвращение заставило его ощущать коварную руку синексодов в каждой неудаче, каждом вызове и каждой операции, предпринятой без его разрешения. В частности, Инквизиция и Караул Смерти являются источником бесконечного разочарования Эбонгрейва, поскольку они находятся вне его контроля и действуют с полным пренебрежением к его войне. Несмотря на всё это, хотя он и не доверяет им безмерно, но может время от времени поддерживать операции Караула Смерти, если они подразумевают уничтожение сил тау или им сочувствующих. В результате ему удалось наладить эффективные рабочие отношения с капитаном Скарионом, которого Эбонгрейв считает благородным воином, знающим, как следует поступать, к большому удовольствию политически подкованного Скариона.

ЛОРД-КАПИТАН ГРАВИС ТЕРРОЗАНТ

“Человеческая преданность наиболее чиста в мирное время — хозяева правят безраздельно, и ничего нельзя получить, отвернувшись от них. Однако на войне человеку предоставляется выбор: хозяин или враги хозяина. Неважно, насколько бессмыслен выбор — редко бывает, что альтернатива преданности стоит того, чтобы её заплатить. Даже если выбор существует — тем не менее, это выбор, и ничто не искушает человека так, как иллюзия свободы воли”.

— приписывается архиретику Ланзетару Мураддину

Мало кто был столь же ценен для имперских операций в Канийском клине, как Гравис Террозант, чьи обширные контрабандные операции по всему региону позволили постоянному потоку технологий, разведанных и рабов течь обратно в Империум, одновременно курсируя в миры септа Велк'хан для шпионажа и диверсий. В частности, Инквизиция извлекала огромную выгоду из действий Террозанта, получив информацию и возможности, необходимые для эффективной борьбы с экспансией Тау в Иерихонский рубеж. И в то же время снабдив молодого, амбициозного вольного торговца богатством и политическим весом которых он жаждал.

Именно из-за этой заслуженной ценности для Империума Террозант остается столь непоколебимо верным Императору, несмотря на возможности, которые может предложить тау, и политическое давление, которое оказывает на него лорд-командующий Эбонгрейв. Паранойя Эбонгрейва воспринимала свободно “гуляющего” вольного торговца как

угрозу войне против синекожих, и возникшая в результате вражда вынудила Террозанта переместить операции дальше от внимания лорда-командующего. Террозант всё ещё бесценен для Инквизиции и операций лорда-милитанта Тетрарха, но потребность вольного торговца обойти вмешательство Эбонгрейва оказывается дорогостоящим и отнимающим много времени препятствием, которое не раз заставляло его пересматривать своё место в крестовом походе.

Опасения Эбонгрейва, хотя и оправданы для некоторых, на самом деле являются выдумкой. Верность Террозанта Империуму была проверена параноидальным вмешательством Эбонгрейва, но он достаточно насмотрелся на тау, чтобы знать, что они не представляют для него никакой альтернативы. Более вероятной является возможность того, что он мог бы отказаться от крестового похода и вернуться через варп-врата в Коронус. Вооружённый украденными у Тау технологиями, он мог бы легко сделать себе имя, занимаясь завоеваниями и исследованиями. Хотя это не было бы столь разрушительно для Ахиллова крестового похода, как его теоретическое отступничество, разочарование столь ценного слуги Империума всё равно стало бы заметной неудачей.

Однако на данный момент поддержка Инквизиции и генерального штаба лорда-милитанта Тетрарха достаточна, чтобы удерживать внимание Террозанта, а его наёмная армия, шпионаж, работорговля и контрабандные операции продолжают приносить пользу Канийскому клину. Частые вылазки за пределы фронта Серый ад сделали его ценным активом для миссий Караула Смерти, продвигающихся к труднодоступной септе Велк'хан.

ПОЛНОМОЧНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ УРВИН СИР

“Говорят, что одно слово в нужном месте в нужное время может остановить армии и изменить миры. Это не совсем так: обычно для этого требуется больше, чем одно слово”.

— назначенный полномочный представитель Урвин Сир

Как дипломат, Урвин Сир является членом группы в Империуме, которую редко признают и редко восхваляют. По историческим и социологическим причинам акцент пропаганды Империума направлен на прославление воинов, чем учёных, писцов и прочих, для которых знания и язык являются оружием. Тем не менее, Сир — дипломат, и притом чрезвычайно эффективный, что принесло ему немало важную роль.

Тем не менее, его положение в Иерихонском рубеже несколько выбило из колеи даже сообразительного Урвина Си́ра. В то время как большинство дипломатических миссий от Адептус Терра существуют для обеспечения согласия вновь завоёванных миров или для обеспечения того, чтобы имперский командующий выполнял свои обязанности, Империум редко вступает в дипломатические контакты с ксеносами. Причём подавляющее большинство таких контактов осуществляется Инквизицией или вольными торговцами, а не адептами Дивизио Легатус.

В настоящее время Урвин Сир является старшим членом дипломатического персонала Ахиллова крестового похода и членом внутреннего круга советников лорда-милитанта Тетрарха. Большая часть повседневных дел решается большим штатом помощников и секретарей, курирующих отно-

ОТЫГРЫШ ЛОРДА-КАПИТАНА ТЕРРОЗАНТА

Гравис Террозант — нечастый, но полезный союзник Караула Смерти: его вылазки за фронт Серый ад снабжают Инквизицию и Караул Смерти бесценной информацией о передвижениях тау и обеспечивают доступ к мирам септа Велк'хан, куда мало кто может попасть.

Разведка об операциях и ресурсах Тау является важнейшим активом для операций Караула, предоставляя информацию о возможностях технологий, расположении армий и флотов, планах объектов и другие ценные знания. Помимо этого, знания о людях-диссидентах и движениях сопротивления в контролируемых тау мирах могут обеспечить столь необходимую поддержку операций Караула глубоко в тылу врага. И аналогичным образом присутствие Караула может укрепить моральный дух таких групп и повудить их удвоить усилия.

Однако доступ к септе Велк'хан — это беспрецедентный актив. Почти уникальная способность проникать глубоко за линию фронта и наносить удары по силам Тау в их собственных мирах — слишком полезная возможность, чтобы её игнорировать. Такие миссии чрезвычайно опасны и почти всегда лишены поддержки, но, тем не менее, часто необходимы при попытке убить высокопоставленных членов Тау или заподучить самые ценные разведанные.

ОТЫГРЫШ ПОЛНОМОЧНОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ

Урвин Сир – необычный и подходящий выбор в качестве союзника для Караула. Характер его миссий далёк от типичного для ликвидационных команд, требуя определённой степени сдержанности и социальных навыков, которыми редко обладают даже самые общительные боевые братья. Однако именно по этой причине Сир является бесценным активом, ибо его неоспоримый талант к переговорам позволяет преуспевать в обстоятельствах, в которых мало кто из космических десантников чувствует себя комфортно.

В большинстве дипломатических миссий с участием Сира можно ожидать, что он выполнит значительную часть работы. Однако он стремится воспользоваться тактической и стратегической проницательностью Караула Смерти и других вооружённых сил в переговорах, используя их в качестве советников при обсуждении военных вопросов или угрозы тиранидов с дипломатами Тау (которые, следует отметить, часто используют старших офицеров Касты Огня примерно таким же образом). В подобных ситуациях присутствие Сира позволяет ликвидационной команде вступить в мирный контакт с врагами, что может оказаться либо ценной возможностью для сбора разведанных, либо ситуацией, которая бросает вызов убеждениям.

В качестве альтернативы, Сир может также служить в качестве советника за линией фронта, предоставляя информацию по воксу для группы ПИ, работающей с импровизированными союзами, созданными на поле боя для противостояния общему врагу. В таких ситуациях помощь Урвина даёт поддержку в виде бонуса +10 и дополнительную степень успеха в тестах Обаяния, Обмана, Дознания и Проницательности при работе с временными союзниками.

сительно обыденные дела обеспечения того, чтобы недавно завоёванные человеческие миры были интегрированы в Империум как можно быстрее, позволяя Сиру сосредоточиться на вопросе гораздо более необычном и гораздо более срочном. С вторжением флота-улья Дагон Сиру было поручено обеспечить, чтобы Империум мог сосредоточить как можно больше мощи на отражении новой угрозы любыми средствами. По большей части это вращалось вокруг обеспечения поддержки от сопротивляющихся миров, но в нескольких случаях требовалось вступить в переговоры с посланниками Касты Воды.

Эти миссии всегда были сопряжены с опасностью. Ибо немногие в Империуме будут искренне доверять доброй воле ксеносов, и маловероятно, что Тау относятся к Империуму более благосклонно. Тем не менее, взаимная антипатия между двумя враждующими видами редко была самой большой проблемой – вместо этого паранойя и бесконечная ксенофобия лорда-командующего Эбонгрейва сделали для саботажа мирных взаимодействий больше, чем любые действия, предпринятые Сиром или Тау во время переговоров. В результате напряжённость между Империумом и Тау растёт, хотя известно, что есть несколько высокопоставленных лиц по обе стороны войны, которые считают, что тираниды представляют собой большую угрозу, ради которой обе

цивилизации должны объединиться. Караул Смерти часто призывался для обеспечения безопасности этих миссий или для установления контакта с вражеским офицером против флота-улья Дагон, а острый дипломатический ум Сира давал советы.

КАПИТАН КАРАУЛА АНДАР СКАРИОН

“Лорд-командующий, я могу вас заверить, что присутствие Караула Смерти на Верене было исключительно в целях уничтожения сторонников Тау. Я обсуждал это с вами несколько недель назад”.

— капитан Караула Андар Скаррион

Член ордена Астральных Когтей, чьё прибытие в крепость Эриох в 782.М41 было встречено спорами. Действия его ордена в последние десятилетия вызвали значительное количество волнений в Империуме. Тем не менее, после долгих раздумий Скарриону разрешили начать Бдение, и в течение сорока пяти лет он с честью служил Караулу Смерти, достигнув звания капитана Караула пятнадцать лет назад.

Гордый и безжалостный воин, прекрасно разбирающийся в стратегии и военной политике, Скаррион зарекомендовал себя как ценный помощник в общении с офицерами, способный ориентироваться в неизменно сложном политическом ландшафте крестового похода. Однако это не мешало ему выступать на поле боя, и во многих случаях у Скарриона была причина облачиться в боевые доспехи и взяться за оружие.

В последние годы Андар часто перемещался между мирами-крепостями Злоба и Гнев, неустанно работая над тем, чтобы справиться с растущим безумием лорда-командующего и попытаться не допустить его влияния на миссии Караула в пределах Канийского клина. Несмотря на свои обязанности, он умудрялся внимательно следить за полудюжиной ликвидационных команд в клине, часто беря в руки оружие и присоединяясь к ним где позволяет возможность или диктует необходимость.

ОТЫГРЫШ КАПИТАНА КАРАУЛА АНДАРА СКАРИОНА

Действия Андара Скарриона сосредоточены на Канийском клине и, следовательно, приписанные ему ликвидационные команды будут действовать почти исключительно в этом регионе. Усилия Скарриона по ограничению вмешательства Эбонгрейва в операции Караула обычно позволяют проводить самые разные миссии – благодаря тщательному управлению Андара открытое сотрудничество с силами Канийского клина становятся возможным, в то время как тайные миссии выигрывают от его действий по недопущению новостей до лорда-командующего.

От ликвидационных команд под началом капитана ожидается образцовое выполнение, а несоответствие его ожиданиям может привести к потере Славы. За каждые две цели, которые группа ПИ не выполняет во время миссии под его командованием, каждый ПИ теряет 1 очко Славы.

Скарион и в лучшие времена был суровым командиром, а трудности политического ландшафта Ахиллова крестового похода вызывали у него постоянный стресс. И хотя гордость не позволяла ему высказывать недовольство обстоятельствами, он ожидал, что ликвидационные команды под его командованием будут выполнять обязанности по самым строгим стандартам. Капитан не терпит расхлябанности, слабости или неудач.

Как и многие из его ордена, Скарион относится к не-Астартес со смесью презрения и жалости, полагая, что идеал Астартес фундаментально превосходит слабость человечества. Он хорошо маскирует это во времена политики, но сбрасывает фасад, когда находится среди других Астартес, не видя большой проблемы в сопутствующем ущербе среди человеческих союзников и считая их расходным материалом. Это вызвало значительную неприязнь между ним и боевыми братьями, более склонными к благожелательности, такими как Кровавые Ангелы, Саламандры и Космические Волки.

КАПИТАН АНДАР СКАРИОН

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
63	51	⁽¹²⁾ 71	⁽¹⁰⁾ 59	52	59	46	50	57



Передвижение: 6/12/18/36

Раны: 24

Умения: Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +20, Шифры (Руны Ордена) (Инт) +10, Шифры (Караул Смерти) (Инт) +10, Лазание (Сил), Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Адептус Астартес) (Инт) +10, Обыденное знание (Караул Смерти) (Инт), Обыденное знание (Иерихонский рубеж) (Инт) +10, Обыденное знание (Империум) (Инт) +10, Обыденное знание (Война) (Инт) +20, Скрытность (Лов), Обман (Общ) +20, Взрывотехника (Инт), Уклонение (Лов) +10, Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Вождение (Скиммер) (Лов), Оценка (Инт), Запретное знание (Адептус Астартес) (Инт) +10, Запретное знание (Ксеносы) (Инт) +10, Запретное знание (Караул Смерти) (Инт), Запугивание (Сил) +10, Грамотность (Инт) +20, Навигация (Наземная) (Инт), Пилотирование (Личное) (Лов), Проницательность (Вос) +20, Учёное знание (Кодекс Астартес) (Инт) +20, Поиск (Инт), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Высокий готик) (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Тактики (Штурмовая доктрина) (Инт), Тактики (Оборонительная доктрина) (Инт), Тактики (Пустотный бой) (Инт) +20, Выслеживание (Инт).

Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Владение оружием астартес, Болтерный шквал, Бугрящиеся бицепсы, Призыв к мщению, Боевое построение, Сокрушительный удар, Бесстрашие, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Стрельба от бедра, Охотник на чужаков, Железная дисциплина, Железная челюсть, Неотразимый удар, Мастер-оратор, Сокрушительный выстрел, Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Мгновенная реакция, Сопротивляемость (Холод, Жара, Психосилы), Спринт, Каменная кожа, Парное оружие (Стрелковое, Холодное), Мастер кулачного боя, Кулачный боец.

Черты: Мастер болтера, Размер Крупный, Имплантаты космодесантника, Прикосновение судьбы (3), Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2).

Броня: Силовая броня (Голова 8, Корпус 10, Руки 8, Ноги 8) и Железный нимб (Уровень защиты 50; перегрузка 01).

Оружие: Комби-мельта выдающегося качества (Болтер: 100m; S/3/5; 2d10+9 Взрыв; Бронь 5; Обойма 28; Перез Полн; Надёжное, Разрывающее; Мельтаган: 20m; S/-/-; 2d10+12 Энерг; Бронь 13; Обойма 1), Болт-пистолет (30m; S/4/-; 2d10+7 Взрыв; Бронь 5; Обойма 14; Перез Полн; Разрывающее), Реликтовые молниевые когти Тигриных когтей (1d10+25 Энерг; Бронь 8; Силовое поле, Бритвенной остроты, Особенности, Разрывающее), Боевой клинок (1d10+16 Режущ; Бронь 2), 3х Фраг гранат, 3х Крак гранат.

Снаряжение: 4 Магазины для болтера, 2 Магазины для болт-пистолета, различные зашифрованные данные-планшеты, содержащие разведанные о миссиях Караула Смерти, штат сервов и адъютантов Караула Смерти, Бионический глаз.

БРАТ БДИТЕЛЬНЫЙ, КАПЕЛЛАН КАРАУЛА

“Магистры Караула, я предстаю перед вами не имея ничего, кроме доспехов и этого священного оружия. Всё остальное я потерял. Мне нужна только цель, чтобы направить свою праведную ярость и заслужить отпущение грехов, которые я собираюсь раскрыть”.

— брат Бдительный, перед Палатой Бдения после прибытия в крепость Эриох.

Из событий, произошедших в крепости Эриох за последнее десятилетие, немногие были встречены с таким вниманием, как прибытие человека, известного как брат Бдительный. В последние часы 812.M41, сильно повреждённый курьерский корабль Инквизиции прибыл на край системы Эриох, передавая идентификационные шифры инквизитора Аррена Серано из Орло Ксенос, который всего месяц назад отправился на какую-то срочную, неизвестную миссию. Серано пропал, а большая часть команды корабля умерла от воздействия пустоты или лучевой болезни в течение следующей недели, оставив только одну зацепку относительно того, что привело судно в Эриох.

В трюме находился активный стазис-склеп, в котором содержался один космический десантник в при-ак мембранной коме, одетый в потрескавшуюся в боях чёрную боевую броню и сжимающий в руках изрядно потрёпанный крозиус арканум. Без промедления его доставили в аптекарион Эриоха для выведения из коматозного состояния, в то время как доспехи и оружие были переданы мастерам кузни, чтобы их машинные духи могли быть должным образом осмотрены и допрошены.

После пробуждения безымянного боевого брата командир Мордигаэль собрал совет по настоятельной просьбе новоприбывшего, чтобы выслушать его дело. Три дня он объяснялся и отдавал свою судьбу на милость магистра Бдения. Всё сказанное было засекречено по приказу магистра и старшего инквизитора, а космодесантнику было дано разрешение принести Апокрифонскую клятву и начать бдение без конца, взяв имя брат Бдительный вместо собственного.

Однако вместо того, чтобы немедленно отправиться на поле боя, боевой брат провёл три года в интенсивном обучении, изучая многочисленные обряды и ритуалы Караула Смерти, прежде чем вышел на битву с врагами Императора, вновь неся изуродованный и потрёпанный войной крозиус арканум, приняв мантию капеллана Караула Смерти.

В настоящее время брат Бдительный действует со карального поста Андроник, часто отправляясь с ликвидационными командами в оспариваемый Тау космос. Считается, что его желание — увидеть станцию Скапула отвоёванной, и он всегда на чеку в поисках средств для достижения этого подвига или какой-либо другой части головоломки, в которую посвящён только он.

БРАТ БДИТЕЛЬНЫЙ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
55	47	⁽¹⁴⁾ 82	⁽⁸⁾ 46	49	54	46	52	50

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 23

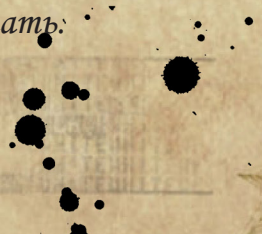
Умения: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Шифры (Метки ксеносов) (Инт) +20, Шифры (Руны Ордена) (Инт) +10, Шифры (Караул Смерти) (Инт), Лазание (Сил), Обыденное знание (Адептус Астартес) (Инт), Обыденное знание (Караул Смерти) (Инт), Обыденное знание (Империиум) (Инт), Обыденное знание (Война) (Инт), Скрытность (Лов), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Запретное знание (Караул Смерти) (Инт), Запретное знание (Ксеносы) (Инт), Допрос (СилВол) +20, Запугивание (Сил) +20, Грамотность (Инт), Навигация (Наземная) (Инт), Пилотирование (Личное) (Лов), Учёное знание (Кодекс Астартес) (Инт), Поиск (Вос), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Высокий





Я защищал свой дом от орд ксеносов, очищал еретиков и демонов, которые угрожают самому Империи, но эта командировка в Караул Смерти на дальнем краю галактики – самое трудное испытание, с которым мне когда-либо приходилось сталкиваться. Боевые братья из моей ликвидационной команды так легкомысленно относятся к учениям Кодекса Астартес, что удивительно, как они вообще добились успеха.

Когда я обнаружил, что отступаю от своей решимости, я попытался привести в порядок разум с нашим капелланом, но даже это было бы испытанием для меня. Капеллан называет себя “Бдительным братом” и скрывает не только родной орден, но и имя. Однако, несмотря на мою первоначальную реакцию на него, он обладает большой мудростью. Его руководство позволило мне не только интегрироваться с командой, но и сотрудничать.



готик) (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Тактики (Штурмовая доктрина) (Инт), Выслеживание (Инт).

Таланты: Амбидекстрия, Владение оружием астартес, Бурные бицепсы, Сокрушительный удар, Долг превыше смерти, Бесстрашие, Ненависть (Космодесантники Хаоса, Мутанты, Эльдары, Тау), Обострённые чувства (Слух, Зрение), Икона долга, Железная челюсть, Неотразимый удар, Литания ненависти, Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Сопrotивляемость (Психосилы), Каменная кожа, Парное оружие (Стрелковое, Холодное), Мастер кулачного боя, Кулачный боец.

Черты: Размер Крупный, Имплантаты космодесантника, Прикосновение судьбы (2), Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2).

Броня: Силовая броня со шлемом-черепом (Голова 8, Корпус 10, Руки 8, Ноги 8; +10 к тестам на Запугивание) и Розариус (Уровень защиты 50; Перегрузка 01).

Оружие: Болтер (100m; S/2/4; 2d10+5 Взрыв; Бронь 5; Обойма 28; Перез Полн; Разрывающее), Болт-пистолет (30m; S/3/-; 2d10+5 Взрыв; Бронь 5; Обойма 14; Перез Полн; Разрывающее), Боевой клинок (1d10+18 Режущ; Бронь 2), Крозиус арканум (1d10+23 Энерг; Бронь 7; Сбалансированное, Силовое поле).

Снаряжение: Чёрная ряса с капюшоном, 4 Магазины для болтера, 2 Магазины для болт-пистолета.

Отыгрыш брата Бдительного

Брат Бдительный – одна из многих загадок Караула, его происхождение и цель скрыты под таким слоем секретности, сколько окружают саму организацию. Однако рвение и ярость делают его мощным активом, хотя личные цели брата могут помешать собственной миссии ПИ.

В любом случае, когда брат Бдительный сопровождает ПИ, его совет и духовное руководство дают бонус +1 к Сплоченности, и он считается членом отряда для способностей Режим отряда. Однако миссия получает дополнительную Вторичную цель – личную цель брата Бдительного. Это как правило, поиск информации или какого-либо объекта. Они не должны быть известны боевым братьям – от них просто требуется помогать капеллану и обеспечивать его выживание.

Талант “Икона долга” брата Бдительного можно найти на **стр. 106 Rites of Battle rus.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ КАНИЙСКОГО КЛИНА

“В рукопашную! Вперёд! Вперёд! Вперёд!”

— капитан Караула Сципио

В Канийском клине космодесантникам Караула Смерти пришлось разработать методы борьбы с технологическими возможностями тау и с дикостью их союзников. Помимо прямых физических угроз, боевым братьям также приходится бороться с харизмой ксеносов и религиозной ересью Империи Тау. Иногда попытки ксеносов вести дипломатию могут представлять даже большую угрозу, чем военный конфликт.

В нескольких случаях миры, которые считались очищенными от тау, позже оказывались всё ещё подверженными их влиянию. Эти случаи приводили к срыву имперских поставок снабжения и потере жизней многих верных солдат Империи. Сочетание смертоносной боевой мощи и коварной ереси не менее опасно, чем угроза сил Хаоса на Ахеросском клине. Прячась за ложным фасадом вежливости и дружбы, это может начать разрушать психику любого, кто не подготовлен к этому должным образом.



КАНИЙСКИЕ ХАРАКТЕРЫ

Канийский клин стал свидетелем постоянной борьбы между войнами слов и активными сражениями. Навязываемое Тау и их союзниками разложение является коварной силой. Подвергшиеся ему люди часто не подлежат спасению. Караул должен постоянно сталкиваться с проблемой выявления сочувствующих и определения того, можно ли их спасти или следует уничтожить вместе с ксеносами. Великая опасность заключается в том, что развращённость Тау трудно обнаружить и почти невозможно очистить. Для некоторых людей никакое количество покаяния не сможет очистить души от ксеноскверны.

Война с этими силами может изменить мировоззрение некоторых боевых братьев. Данный раздел предлагает серию новых личных черт для тех боевых братьев, которые полностью прочувствовали крестовый поход Канийского клина. Игрокам стоит помнить, что эти изменения должны быть постепенными. Космические десантники живут долго и часто медленно адаптируют разум к изменениям в окружении. Любое изменение в характере должно быть вызвано серией событий, а не одним внезапным драматическим конфликтом. Хотя, поскольку это черты личности, безусловно, могут быть отдельные космические десантники, которые меняются чаще. Для изменения манеры поведения не требуется затрат ОО. Более подробную информацию о личном характере см. на стр. 30 ОКП Deathwatch rus.

ГИБКИЙ

Поскольку крестоносцы продолжают сражаться в Канийском клине, они постоянно подвергаются воздействию новых тактик Тау и их союзников. Разные командиры используют разные стратегии. Разные союзные расы обладают разными возможностями и стилями боя. Некоторые из этих рас могут даже иметь ресурсы, которые ранее не были идентифицированы или почти неизвестны. Все эти вариации требуют, чтобы космодесантник был хорошо сведущ в различных аспектах Кодекса, чтобы иметь возможность идентифицировать и использовать наиболее подходящий ответ на каждую новую угрозу.

Для некоторых боевых братьев этот вызов — колоссальная возможность. Такие космические десантники в восторге от перспективы превращения каждой битвы в сюрприз. Они видят в каждом новом враге шанс учиться и проверять тактическую смекалку, быстро адаптируя подход. Они с энтузиазмом принимают эту идею.

Готовясь к миссии, те космодесантники, которые придерживаются этой философии, редко берут вооружение, основываясь исключительно на поставленной задаче. Вместо этого они выбирают материалы, которые могут разрешить текущий конфликт, а также имеют самый широкий спектр возможных применений. Они считают, что готовность — это сердце успеха. Таким образом, боевые братья могут наилучшим образом адаптироваться и преодолеть любую неожиданную угрозу Империи. Им никогда не достаточно иметь правильный инструмент для правильной работы. Вместо этого они должны иметь правильный инструмент для любой задачи, с которой могут столкнуться.

НЕТЕРПЕЛИВЫЙ

Слишком часто Тау пытаются помешать крестовому походу, используя тактику длительных переговоров. Конечно, по мере того, как эти обсуждения затягиваются, у ксеносов появляется достаточно времени, чтобы изготовить новое оборудование, укрепить аванпосты и оказать дополнительную поддержку войскам. Кроме того, любое воздействие Тау — даже за столом переговоров — сопряжено с риском порчи. В то же время Имперские силы могут быть отозваны из зоны конфликта, чтобы их можно было направить на более нестабильные фронты. Таким образом, задержки приносят огромную выгоду синекожим и редко работают в пользу Империи.

Для многих космических десантников, особенно из Караула Смерти, эта терпимость к просьбам ксеносов продолжалась слишком долго. К их большому разочарованию переговорщики болтают без умолку. Боевые братья требуют решительного и немедленного решения возникших проблем. Вместо того, чтобы ждать разрешения от своих союзников по крестовому походу, эти члены Караула Смерти решают взять дело в свои руки. Когда у них есть задание, они выполняют его напрямую, решительно и без промедления. С ксеносами не может быть никаких дискуссий, поскольку единственная милость, которой они заслуживают — быстрая смерть. Всё остальное может только навредить Империи. На данном этапе крестовый поход не может позволить себе идти на какие-либо уступки.

МАНИПУЛЯТИВНЫЙ

Империя Тау постоянно стремится заразить имперские войска своими философскими убеждениями. Они с готовностью предлагают различные формы помощи, хотя она всегда несёт на себе след ксеносов и постоянный риск ереси. Именно из-за этой ереси миры Канийского клина пали перед Тау. Некоторые считают, что для того, чтобы вернуть эти человеческие миры Империи, необходимо нечто большее, чем применение военной мощи. Конечно, силы Экклезиархии готовы и способны проповедовать божественное слово Бога-Императора, но самые набожные редко желают или способны вступить в какой-либо диалог с ксеносами.

Редкие члены Караула развили в себе умение подавлять ярость в достаточной степени, чтобы иметь возможность взаимодействовать с ксеносами. Благодаря бесконечным ритуалам медитации и очищения они приучили умы и души к заразе ереси. С этими приготовлениями они охотно вступают в социальный дискурс с посланниками Тау, признавая, что иногда обсуждение может предоставить Имперским силам больше времени для мобилизации. Эти боевые братья верят, что некоторая степень понимания необходима для устранения данной угрозы ксеносов и очищения человечества от заразы. Они верят, что как только они смогут эффективно манипулировать врагами с помощью социальных и ментальных уловок, то смогут победить их на поле боя.

ТЕРПЕЛИВЫЙ

В пределах Канийского клина есть много активных фронтов, но есть и другие, где война затихла. В этих местах конфликты ограничиваются словесными перепалками в конференц-зале. Именно из-за этого военные подразделения вынуждены находиться в состоянии постоянной готовности, ибо переговоры могут сорваться в любой момент. В таких случаях силы развёртываются со всей поспешностью, чтобы застать врага врасплох. Поддержание состояния бдительности в течение нескольких часов может быть сложной задачей. Поддержание такого состояния в течение месяцев или даже лет может быть изнурительным.

Перед лицом не имеющего выхода постоянного стресса военнослужащие могут реагировать по-разному. Некоторые космодесантники используют ожидание как возможность развить в себе большую степень самодисциплины. Эти боевые братья посвящают всё время тренировкам, обучению и повышенной бдительности. Они понимают, что нападение может произойти в любой момент, но признают, что на данный момент их долг заключается в простом ожидании. Умение пересидеть противника может принести плоды и в более активных конфликтах. Знание подходящего момента для удара и наличие терпения может спасти драгоценные жизни и ресурсы. Хотя стремительное наступление может удовлетворить внутреннюю тягу к насилию, это редко бывает лучшей тактикой для победы над противником.

ПРИЛЕЖНЫЙ

Взаимодействие с союзными силами Тау может привести к тому, что Ахиллов крестовый поход столкнётся с широким спектром различных видов ксеносов. Хотя их влияние несомненно опасно для душ, присутствие разнообразных форм жизни и отличающихся технологий создаёт новый ряд проблем. В бешеном темпе ожесточённого боя даже космодесантник не сможет сразу определить, из какого оружия был произведён выстрел, а также выявить слабое место в защите врага. Это становится ещё более важным, когда подобные технологии встречаются впервые.

Некоторые космодесантники считают, что понимание врага необходимо для его эффективного уничтожения. Эти боевые братья предпочитают внимательно наблюдать за противниками и вести исключительно подробные записи относительно их биологии и технологиях. С каждой новой встречей они стремятся расширить знания, чтобы ими можно было поделиться с другими боевыми братьями и агентами Инквизиции. В перерывах между конфликтами они могут внимательно изучать свои записи, анализируя анатомию и структуру добытых трофеев или образцов. Чаще всего этим занимаются апотекарии и технодесантники, но не обязательно.

ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЙ

При вынужденном взаимодействии с ксеносами возникают культурные и психологические различия, которые могут оказаться непреодолимыми. Обычные для ксеносов действия и манера поведения могут представлять собой тяжкое преступление для человека. Точно так же ксеносы могут не считаться со стандартами Империи. Их действия могут легко нарушать общепринятые нормы поведения. Поскольку истинное изучение путей такого подлого врага пахивает ересь, только те, кто добровольно подвергает свои души опасности, принимают необходимые меры, чтобы обнаружить, подготовиться и должным образом решить эти трудности.

Вместо того, чтобы принять такой риск, боевой брат выбрал более прямой путь. В любой сделке с ксеносом (или человеком, который мог быть заражён таким врагом) он всегда ожидает предательства. Принявшие данное кредо боевые братья всегда готовы к неизбежному. Они понимают, что в любой момент ксенос может создать, казалось бы, безобидное устройство, которое окажется бомбой неслыханной мощи. Или существа могут обладать невообразимыми психическими талантами или иметь неизвестные технологии, способные скрыть поджидающую засаду. Эти космические десантники часто предпочитают разрешать ситуации прямо, поскольку это всегда устраняет риск принять бой в менее благоприятных условиях.

РЕЖИМ ОДИНОЧКИ В КАНИЙСКОМ КЛИНЕ

Сражения в Канийском клине требуют от боевых братьев справляться с широким спектром необычных противников. Союзные войска Империи Тау обладают значительными ресурсами и рядом технологических инноваций. Для борьбы с этим космические десантники должны адаптировать боевые стили под противника. Не редкость, когда члены ликвидационной команды сталкиваются с противниками с существенно отличающимся снаряжением и боевыми приёмами. Это приводит к ситуациям, в которых использование режима Одиночки особенно уместно, поскольку отдельные члены отряда сталкиваются с совершенно разными противниками.

Чтобы справиться с разнообразием, космодесантники Караула в Канийском клине стали пионерами нескольких отличительных режимов Одиночек. Хотя они особенно подходят для тех, кто сражается в данном регионе, но также могут быть полезны в других местах. Чтобы овладеть любой из этих техник боевой брат сначала должен поработать бок о бок с кем-то, кто поднатерел в их использовании.

ВОЗДУШНЫЙ ВОИН (AERIAL WARRIOR)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 2

Эффект: Иногда войска тау состоят исключительно из летающих существ. Наиболее распространёнными из них являются веспиды жалокрылы, но беспилотники и даже тяжёлобронированные боевые костюмы также способны вести огонь по целям, находясь в воздухе. Это может

представлять существенную проблему для имперских подразделений. Даже боевой брат с прыжковым ранцем не может долго оставаться в воздухе, тем более сражаться в полёте. Хотя дальнобойное оружие остаётся эффективным вариантом, многие из этих противников гораздо более уязвимы для ближнего боя.

Для решения данной проблемы некоторые космодесантники интенсивно тренировались в использовании прыжковых ранцев. Столкнувшись с летающим противником они стараются долететь до них и вступить в прямой бой. Это считается действием Натиск, приводящим к Захвату с бонусом +20. Добившись успеха, космодесантник экономно расходует прыжковый ранец, частично используя естественную подъёмную силу противника для замедления падения. Пока боевой брат держится за противника а враг жив, оба остаются в воздухе.

Улучшение: На 4-м ранге космодесантник стал настолько искусен, что после Захвата противник получает штраф -20 к любым попыткам освободиться. На 6-м ранге штраф увеличивается до -40.

БЫСТРОЕ СБЛИЖЕНИЕ (CLOSE QUICKLY)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 2

Эффект: Отряды тау обладают исключительно смертоносным дальнобойным оружием, но зачастую значительно менее искусны в ближнем бою, чем их имперские коллеги. Как прямое следствие, стандартная имперская тактика для таких ситуаций требует, чтобы космические десантники избегали затяжных перестрелок. Хотя это тактически разумно, но часто приводит к ситуациям, в которых имперские войска вынуждены двигаться навстречу врагу не имея возможности укрыться от огня.

Несколько космических десантников отточили навыки выполнения атаки по завершении спринта. Их ежедневные тренировки сосредоточены на коротких пробежках без доспехов, держа по цепному мечу в каждой руке. На нескольких объектах были расширены зоны для практических занятий, в частности, для того, чтобы ритуал ближнего боя с хорошо экипированным сервитором мог включать в себя длительный натиск. Некоторые из сервиторов даже оснащены дальнобойным оружием, так что боевые братья могут попрактиковаться в уклонении от встречного огня во время выполнения атаки.

Боевые братья могут увеличить дистанцию, на которую перемещаются перед выполнением действия Натиск. Они могут переместиться на длину Бега и по-прежнему получать бонус Ближнего боя при действии Натиск. Однако из-за потраченного на бег времени космодесантники расходуют Реакцию до следующего хода. **Улучшение:** На ранге 4 и выше космический десантник становится настолько искусным, что его бонус Ближнего боя при любом действии Натиск увеличивается до +20. На ранге 6 и выше он не теряет Реакцию при выполнении Натиска.

ОТВЕРГНУТЬ ЕРЕСЬ (DENY THE HERESY)

Стоимость: 250 00

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 2

Эффект: Имперские силы в Канийском клине неизбежно вынуждены иметь дело с приверженцами догмы Тау. Во многих случаях это может означать взаимодействие с ними в обстановке, где физический конфликт вряд ли будет решением. Однако даже разговор с такими приверженцами сопряжён с риском порчи. Имперский агент в подобной ситуации был бы проклят, если бы упустил из виду славу Императора.

Некоторые космодесантники адаптировали методы Экклезиархии для очищения разумов и душ, чтобы иметь возможность более эффективно противостоять порочному влиянию. Благодаря тщательной концентрации боевые братья закрывают разум, и порча не имеет возможности укорениться, даже если они остаются в её присутствии в течение нескольких часов или дней. Данная техника оказалась исключительно важной для вынужденных действовать глубоко в тылу противника ликвидационных команд, а также для допроса пленных.

Как только космический десантник изучит эту способность, то получит бонус +20 к сопротивлению любым тестам Социального взаимодействия.

Улучшение: На ранге 4 космический десантник увеличивает бонус до +30. На 6-м боевой брат овладевает способностью до такой степени, что может преодолевать сопротивление других, получая бонус +20 к любым тестам Запугивания.



НАСЛЕДИЕ НЕНАВИСТИ (LEGACY OF HATE)

Стоимость: 100 00

Тип: Активный

Требуемый ранг: 3

Эффекты: После тысячелетий разделения многие человеческие культуры в пределах Иерихонского рубежа забыли свою связь с Империумом. Поскольку они потеряли своё правительство, то также потеряли понимание Имперского Кredo. Когда Империя Тау установила контакт с этими системами, людей было легко подчинить. Без руководства Экклезиархии и сопротивления, которое исходит от веры в Бога-Императора, эти души не знали опасностей заражения ксеносомами. Вскоре их культура была переполнена верованиями ксеносов, а души прокляты на вечную тьму.

С приходом Ахиллова крестового похода всё изменилось. Когда имперские силы устанавливают контакт с планетами, местные жители получают возможность искупления. Однако прежде чем они смогут принять спасение, их миры должны быть очищены от ксеноскверны. Сила промывания мозгов ксеносомами такова, что это пятно нелегко смыть.

Некоторые члены Караула внимательно изучали тексты Инквизиции и Экклезиархии, в которых подробно описывается утверждённая методология очищения субъекта. Благодаря вдумчивому исследованию они определили ключевые факторы влияния ксеносов и адаптировали системы для собственного использования. Как следствие, всякий раз, когда боевые братья имеют дело с человеком, находящимся под влиянием ксеносов, то получают бонус +30 ко всем тестам Социального взаимодействия. Таким образом, они могут лучше извлекать информацию из этих падших людей, а иногда даже вербовать для дела Империи.

Улучшение: на 5-м ранге этот бонус увеличивается до +40.

СТРАЖА ПРИМАРХА (PRIMARCH'S GUARD)

Стоимость: 200 00

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 2

Эффекты: Из-за множества дальнбойных орудий Тау космические десантники всегда зависят от эффективности своей силовой брони. Постоянный разрушительный огонь привёл к тому, что на многих полях сражений осталось лишь ограниченное количество укрытий. Во многих случаях боевые братья вынуждены продвигаться к врагу под губительным огнём, имея только веру и силовую броню.

Многие космодесантники в Канийском клине обнаружили, что эта вера является достаточной защитой. Фактически в те моменты, когда их действия наиболее соответствуют учениям ордена, они редко подвергаются вреду. Хотя неясно, является ли это прямым следствием веры или простой статистической аномалией, доказательства неопровержимы. При определённых условиях, которые различаются от ордена к ордену, силовая броня защищает лучше, чем обычно.

Боевые братья получают бонус +2 очков Брони во все места при совершении действия, соответствующего характеру ордена. Бонус применяется в течение любого хода, в котором совершается такое действие. Как только космодесантники перестают воплощать суть своего ордена, эффект исчезает.

Улучшение: На 5-м ранге бонус Брони увеличивается до +3 очков. На 8-м ранге до +4.

РАЗОРВАТЬ КСЕНОСОА (REND THE XENOS)

Стоимость: 100 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 1

Эффекты: Войска синеккожих оснащены передовыми технологиями, идеально подходящих для дальних сражений. В резком контрасте многие из их вспомогательных сил, особенно крууты, используют примитивное снаряжение, которое лучше подходит для ближнего боя. Иногда эти разрозненные силы могут использоваться в одном и том же сражении, так что Тау могут эффективно вступать в бой как в дальнем, так и в ближнем бою. Кроме того, эти вспомогательные силы используются для помощи выхода тау из ближнего боя и возобновления перестрелок. Таким образом, сравнительно примитивные силы могут обеспечить непропорциональное преимущество в контексте более крупного сражения.

В Канийском клине некоторые космодесантники выявили данную проблему и приняли меры для её решения. Боевые братья внимательно изучили используемые союзными расами примитивную броню и снаряжение. Объединив знания о снаряжении с физиологией ксеносов, они определили ключевые физические уязвимости. В бою космодесантники работают над тем, чтобы использовать их в полной мере благодаря собственным физиологическим улучшениям и имперским технологиям. Когда они сталкиваются с врагами, оснащёнными только примитивной бронёй, их атаки полностью игнорируют очки Брони.

Улучшение: На 5-м ранге боевые братья дополнительно наносят 1d5 урона за каждую успешную атаку в ближнем бою против врагов в примитивной броне. На 7-м ранге урон увеличивается до 1d10.

СНАЙПЕРСКАЯ ПОДГОТОВКА (SNIPER'S TRAINING)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 3

Эффекты: В любой боевой ситуации атакующий, который может свободно целиться во врага, не опасаясь ответного огня, имеет существенное преимущество. Во время сражения с Империей Тау имперские силы редко имеют такое превосходство. Их ксенотехнологии включают оружие со значительной дальностью и разнообразное оборудование для обеспечения маскировки.

Поскольку ликвидационные команды продолжают сталкиваться с этими проблемами, некоторые работали над повышением точности на самых экстремальных дистанциях. Это является частью постоянных усилий по выявлению и использованию любых технологических преимуществ, которые могут быть замечены в ходе про-

должающегося конфликта с силами Тау. С тренировками и небольшими доработками в системах наведения летальность на расстоянии может быть существенно увеличена.

Дальность всего болтерного оружия при одиночном выстреле увеличена. А именно: Дальняя дистанция увеличена в 3 раза, Короткая дистанция увеличивается до Дальности поражения, а Дальность поражения увеличивается до удвоенной указанной в профиле оружия дальности.

Улучшение: На 6-м ранге увеличение дальности поражения применяется ко всему оружию Астартес.

РЕЖИМ КОМАНДЫ В КАНИЙСКОМ КЛИНЕ

Империя Тау располагает хорошо оснащённой армией, идеологически объединённой в соответствии с центральной догмой. Враги превосходно владеют общевойсковой тактикой и подавляют противников с помощью психологических и физических манипуляций. Для того, чтобы крестовый поход мог эффективно противостоять этим способностям, он также должен научиться использовать психологию и искусство сотрудничества между различными типами подразделений. Только разрабатывая и применяя сопоставимые методы, Империя может оставаться эффективным в борьбе против тау.

Ликвидационные команды от природы хорошо приспособлены для сражения и победы над такими врагами, как Тау. Инквизиционная подготовка позволяет боевым братьям знать слабые места противника и наилучшие способы их использования. Однако даже устоявшиеся методы могут быть усовершенствованы. Поскольку космодесантники постоянно сталкиваются с силами Тау, способности режима Команды были усовершенствованы,

ПРИМЕНЕНИЕ РЕЖИМОВ КОМАНДЫ

Представленные в данной книге способности режима Команды предназначены для того, чтобы принести пользу всей команде ПИ. Однако они не обязательно доступны отряду сразу. Изучение новых способностей требует боевого опыта в соответствующем клине Ахиалова крестового похода, а также траты ОО для получения. Режимы команды могут быть доступны, если принят соответствующий обет до начала миссии. И только текущий командир отряда может купить клятву. Третье ограничение связано с тем, что преимущества от активации получают только те боевые братья, которые приобрели данный режим.

В дополнение к вышеописанным требованиям, эти особые способности должны быть доступны только для определённых миссий. Режимы команды Канийского клина также считаются как обычные режимы команды для таких способностей, как Знатоки тактики (стр. 85 ОКП *Deathwatch* rus), предоставляя боевым братьям, которые не приобрели эту способность, доступ к ней при особых обстоятельствах.

Обратите внимание, что после изучения ПИ могут использовать режим команды в любом месте, а не только в Канийском клине.

чтобы специально противостоять наиболее распространённой тактике синекожих. В перерывах между миссиями многие боевые братья работают с коллегами, распространяя информацию об этих альтернативных подходах.

Смотрите боковую панель Применение режимов Команды ниже для получения дополнительной информации о том, как эти режимы могут быть интегрированы с обетами.

НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Данные методы специально разработаны для противодействия технологическому превосходству Тау и для защиты человечества от влияния ксеносов.

СОКРАТИТЬ РАЗРЫВ (CLOSE THE GAP)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 2

Поддержание: Нет

Эффекты: Из-за технологического превосходства подразделения Тау склонны отдавать предпочтение дальнему бою. В тоже время силы Имперiums получают существенное преимущество, когда атакуют синекожих в ближнем бою. В таких ситуациях Тау не могут в полной мере использовать дальнбойное оружие и часто уступают поле битвы.

Ликвидационные команды активно работали над разработкой новых методов, которые сводили бы на нет преимущества тау в дальнем бою. Один из таких методов заключается в том, что отряд работает сообща, быстро сближаясь к тау, а затем выбывая ксеносов с позиции. Помимо увеличения возможностей для ведения ближнего боя, это часто имеет дополнительную функцию предотвращая атаку ксеносов на ценный имперский ресурс.

Когда космический десантник активирует данную способность, он и все члены отряда в пределах радиуса поддержки могут использовать действие Полное движение, чтобы подбежать к противнику и немедленно выполнить действие Манёвр. ПИ с талантом Спринт также могут использовать эту способность во время Полного движения.

Улучшение: Если у ПИ ранг 4 и выше, то все товарищи получают бонус +10 к действию Манёвр. Если у ранг 6 и выше, то все товарищи могут добавить дополнительные 4 метра к дистанции движения.

ВЫЯВИТЬ И УСТРАНИТЬ (IDENTIFY AND ELIMINATE)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 1

Поддержание: Да

Эффекты: Тау особенно искусны в проектировании технологических устройств, позволяющих эффективно сливаться с окружающей средой. Наиболее известными из них являются различные вариации стелс-костюмов, которые используются как для разведки, так и для проведения неожиданных атак. Эффективность маскировки данных костюмов гораздо выше, чем любого имперского аналога. Обычно имперские силы способны определить присутствие стелс-костюмов только тогда, когда их системы начинают мешать нормальной работе стандартных сенсорных систем.

Несколько ликвидационных команд разработали стратегию, которые максимально используют помехи сенсоров от стелс-костюмов. Хотя эффективность ограничена, однако если несколько космических десантников работают вместе для определения источника помех, то могут начать триангуляцию и сузить местоположение спрятавшихся противников. Хотя это существенно сокращает область поиска, но ни в коем случае не является надёжным методом для успешного устранения ксеносов.

Когда космодесантник активирует данную способность, то может немедленно пройти тест на Бдительность для определения местоположения любых скрытых врагов, включая скафандры Тау (**см. стр. 420 ОКП Deathwatch ru**). За каждого члена отряда в пределах радиуса поддержки боевой брат получает бонус +5 к тесту. И если тест пройден на 2 и более степени успеха, то он подтверждает присутствие и снижает штраф к ББ и ДБ, вызванный Активным режимом поля невидимости для всех членов отряда, до -20. **Улучшение:** Если боевой брат имеет ранг 5 и выше, то штраф ББ и ДБ уменьшается на 10 за каждую степень успеха в тесте на Бдительность.

УНИЧТОЖИТЬ МАШИНУ (TERMINATE THE MACHINE)

Стоимость: 100 ОО

Действие: Полудействие

Стоимость активации: 1

Поддержание: Да

Эффекты: В числе многочисленных ересей тау также имеется разработка изуверского интеллекта. Как в мире, так и на поле боя синекожие используют бесчисленное множество дронов в качестве слуг. Эти устройства не имеют живых компонентов. Вместо этого они контролируются чисто синтетическими интеллектами, созданными для того, чтобы подчиняться своим хозяевам-ксеносам. Аналогичным образом, их транспортные средства и здания используют разумные системы, некоторые из которых гораздо более сложные, чем дроны.

Подобные устройства являются проклятием для Имперского Кredo и Адептус Механикус. Они дают ещё одно оправдание крестовому походу очистить Канийский клин от этой отвратительной заразы. Длительное воздействие этих сущностей может породить принятие. Такое отношение может привести только к будущему проклятию.

Некоторые космодесантники изучали образцы дронов под руководством технодесантников и магосов Адептус Механикус. Их исследование было сосредоточено на наиболее уязвимых частях устройств, особенно на тех компонентах, где хранится боеприпасы и топливо. Когда прошедший обучение боевой брат активирует способность, то он и все члены отряда в радиусе поддержки становятся гораздо более искусными в нацеливании на эти компоненты. Всё оружие космодесантников считается наносящим Взрывной урон против орд дронов. Если оружие уже наносит Взрывной урон, то добавьте +2 к урону Численности.

Улучшение: Если боевой брат имеет ранг 4 и выше, то Бронейность всего стреляющего по дронам оружия увеличивается на 2.

ЗАЩИТНЫЕ СТОЙКИ (DEFENSIVE STANCES)

Тау любят затягивать боевые действия, вступая в длительные переговоры. В Канийском клине некоторые космодесантники определили методы, хорошо подходящие для сопротивления, а также использования данного аспекта боя с этими ксеносами.

ПРИГОТОВИТЬСЯ К АТАКЕ (BRACE FOR CHARGE)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Реакция

Стоимость активации: 1

Поддержание: Нет

Эффекты: Некоторые из вспомогательных подразделений ксеносов ориентированы на рукопашный бой. Это мощное дополнение к стрелковым отрядам основных сил Тау. Таким образом, различные породы чужаков эффективно дополняют друг друга, представляя серьёзную угрозу для Имперских сил. Когда защитники вступают в бой с этими объединёнными силами, то вязнут в ближнем бою, позволяя стрелковым подразделениям тау свободно перемещаться и нацеливаться на более уязвимые имперские активы.

Для преодоления данной проблемы некоторые ликвидационные команды разработали методы, позволяющие в самый последний момент обрушить мощный залп огня на приближающиеся орды. Это часто позволяет либо ослабить, либо полностью устранить атаку. Следовательно, боевые братья и любые имперские силы поддержки могут избегать ближнего боя и сохранять скорострельность.

Когда космический десантник активирует эту способность, он и все члены отряда в радиусе поддержки могут немедленно выполнить действие Подавляющий огонь. Если вражеский отряд прижат этим действием, он не может завершить атакующие действия.

Улучшение: Если боевой брат имеет ранг 4 и выше, то все члены отряда в радиусе поддержки получают бонус +20 к действию Подавляющий огонь Длинной очереди. Если боевой брат имеет ранг 6 и выше, то цели атаки получают штраф -5 к своему тесту на Подавление за каждую единицу Численностиорды, уничтоженную Подавляющим огнём.

УСЛОВИЯ ПЕРЕГОВОРОВ (PARLAY TERMS)

Стоимость: 300 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 3

Поддержание: Да

Эффекты: Философские убеждения Тау отрицают ненужные конфликты. В то время как ксеносы остаются анафемой для Империи в целом, бушующие конфликты в Иерихонском рубеже привели к ряду ситуаций, в которых эти обычно противоборствующие силы вступали в перемирие и даже временные союзы. Это привело к огромной степени неопределённости на некоторых фронтах, поскольку Тау и Имперские силы чередуют жесткие конфликты с мирными переговорами.

Члены Караула выявили эту проблему и разработали методы её эксплуатации. Ключевыми среди них являются методы создания у ксеносов ложного чувства доверия, чтобы они ослабили защиту и их можно было легко убить. Понимание этих методов зависит от базового понимания психологии Тау, так что ими можно легко манипулировать.

Когда космический десантник активирует данную способность, то может немедленно пройти Серьёзный (+0) тест Командования против лидера противостоящей силы. Каждый дополнительный член отряда в радиусе поддержки добавляет бонус +5 к тесту. В случае успеха противостоящие силы немедленно прекращают атаку и попытаются договориться с ПИ. Если космические десантники возобновляют бой после успешного теста, ксеносы считаются Ошеломлёнными. Эту способность можно использовать не более одного раза за столкновение.

Улучшение: Если боевой брат имеет ранг 5 и выше, то бонус за дополнительных членов отряда увеличивается до +10. Если ранг 7 и выше, ксеносы получают штраф -10 к сопротивлению тесту Социального взаимодействия.

ДОБРОДЕТЕЛЬ НЕВЕЖДЕСТВА (VIRTUE OF IGNORANCE)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Реакция

Стоимость активации: 1

Поддержание: Да

Эффекты: Тау всегда придерживаются стратегии, направленной на сохранение жизней, часто с намерением “промыть мозги” выжившим и заставить их вступить в союз. Фактически, такой подход составляет значительную часть боевой тактики расы. При любой возможности чужаки используют все необходимые средства для убеждения врагов вступить в мирные переговоры и предотвратить жертвы с обеих сторон. Их понимание человеческой психологии таково, что даже среди космических десантников эти ксеносы умудряются время от времени добиваться успеха.

Преодоление такого вероломства требует огромной ментальной стойкости. Взаимодействуя как единое целое, члены отряда могут напоминать друг другу о вероломстве ксеносов и чистоте их дела. Таким образом, ПИ становятся гораздо менее восприимчивыми к соблазнам лжи ксеносов.

Когда космодесантник активирует данную способность, то он и все члены отряда в радиусе поддержки получают бонус +20 к сопротивлению любым инициированным ксеносами тестам Социального взаимодействия.

Улучшение: Если боевой брат имеет ранг 5 и выше, то может немедленно выдвинуть контраргумент, пытаясь убедить ксеносов в ошибочности их фактов. Это считается тестом на Запугивание, который получает бонус +5 за каждого члена отряда в пределах радиуса поддержки. На ранге 7 и выше бонус сопротивления увеличивается до +10 за каждого члена отряда в пределах радиуса поддержки.



ОБЕТЫ

Когда космодесантники вступают в бой с ксеносами Канийского клина, они должны сосредоточиться на чистоте Имперского слова и проклятии, которое ксеносы несут своими богохульными убеждениями. В то время как оружие тау подвергает опасности тело, их чужеродное мышление может развратить разум и душу. Данные обеты представляют собой различные боевые приёмы, которые команды Караула разработали для преодоления этого уникального для Канийского клина спектра угроз.

ОБЕТ ОТРИЦАНИЯ (OATH OF DENIAL)

Войска Тау в Канийском клине хорошо организованы и оснащены. Поскольку ксеносы присутствуют на мирах, которые по праву принадлежат Империи, они продолжают эксплуатировать природные богатства планет. Так они крадут необходимые для Ахиллова крестового похода материалы и отнимают ценные ресурсы у каждого гражданина Империи. Эту несправедливость необходимо прекратить, чтобы ксеносы были вынуждены протянуть линию снабжения из-за пределов Иерихонского рубежа.

Стоимость: 250 ОО

Тревожение: Технодесантник, Опустошитель или Тактический десантник.

Эффект: Ликвидационная команда начинает с чтения священных мантр детонации под руководством технодесантника Караула. Затем следует интенсивное запоминание архитектуры, уязвимостей и оборонительных возможностей всех известных сооружений и боевых машин в ожидаемой зоне боевых действий. Наконец, взрывоопасные боеприпасы готовятся и выдаются каждому боевому брату в рамках подготовки к миссии в соответствии с древними обрядами. Все члены отряда получают бонус +10 к тестам Взрывотехники и бонус +10 к ДБ при использовании гранат.

Способности режима отряда: Выявить и устранить, Истребление танков, Уничтожить машину.

ТАБЛИЦА 2-1: КАНИЙСКИЕ ОБЕТЫ

Обет отрицания	Технодесантник, Опустошитель или Тактический десантник	бонус +10 к тестам Взрыво- техники и бонус +10 к ДБ при использовании гранат и тяжёлого оружия	Выявить и устранить, Истребление танков, Уничтожить машину
Обет верности	Библиарий или Тактический десантник	Уменьшить затраты на сплочённость на 1	Добродетель невежества, Перехватим огонь!, Огневая поддержка
Обет решимости	Тактический десантник, Апотекарий или Библиарий	бонус +10 к тестам на Проницательность	Условия переговоров, Добродетель невежества, Разряженный строй
Обет ксеноцида	Апотекарий, Штурмовик или Опустошитель	Всё болтерное оружие получает свойство Опустошительное (1)	Сократить разрыв, Приготовиться к атаке, Болтерный штурм

ОБЕТ ВЕРНОСТИ (OATH OF ADHERENCE)

Силы Тау руководствуются ритуалистическими верованиями, распространяя свою философию точно так же, как они распространяют своё присутствие – подобно инфекции по галактике. Только через преданность Империи и приверженность его доктрине люди могут надеяться противостоять влиянию ксеносов. Понимание и преданность открывают путь к спасению для тех, кто в противном случае мог бы попасть под влияние этих еретических верований.

Стоимость: 300 ОО

Требование: Библиарий или Тактический десантник.

Эффект: Когда боевые братья готовятся к миссии, они сосредотачиваются на очищении и восстановлении своих обетов верности и преданности Империи. По мере того, как надевается каждая часть доспехов и очищается каждое оружие, надписи и благословения обновляются. С обновлением преданности в отряде укрепляется чувство товарищества и верности друг другу. На время любой миссии, которая призывает к этому обету, отряд может снизить все затраты на Сплочённость на 1 очко до минимума в 1 очко.

Способности режима отряда: Добродетель невежества, Перехватим огонь!, Огневая поддержка.

ОБЕТ РЕШИМОСТИ (OATH OF RESOLUTION)

Империя стремится уничтожить всех ксеносов. К сожалению, не всегда есть ресурсы для выполнения такой сложной задачи. Из-за этого даже те, кто испытывает самую яркую ненависть к чужакам, иногда должны признавать тактическую необходимость переговоров. Многие могут даже принять необходимость расширенного договора при наличии достаточных смягчающих обстоятельств. Поскольку Ахиллов крестовый поход продолжает сталкиваться с ожесточённым сопротивлением как в Орфейском, так и в Ахеросском клиньях, такие исключения всё чаще делаются с Тау. Хотя условия пактов соответствуют стандартам Екклесиархии, они всегда оставляют чувство заражения в умах и душах участников.

Стоимость: 250 ОО

Требование: Тактический десантник, Апотекарий или Библиарий.

Эффект: Когда ликвидационная команда выполняет миссию против сил Тау, Инквизиция должна сначала изучить и проанализировать любые соглашения, кото-

рые действуют в спорном регионе. В рамках подготовки боевые братья должны пересмотреть условия и понять, какие действия допустимы без ущерба для договоров. В Иерихонском рубеже Караул должен уступать право переговоров командованию крестового похода, поэтому у них редко есть полномочия определять или изменять эти условия. Несмотря на данный факт, Тау часто заинтересованы в попытках усовершенствовать соглашения путём переговоров с космодесантниками. Когда ликвидационная команда принимает эту клятву, она получает бонус +10 ко всем тестам на Проницательность.

Способности режима отряда: Условия переговоров, Добродетель невежества, Разряженный строй.

ОБЕТ КСЕНОЦИДА (OATH OF XENOCIDE)

В Канийском клине находящиеся под влиянием Тау миры поддерживают широкий спектр отношений с силами Ахиллова крестового похода. В одних случаях две силы достигли уровня взаимопонимания, так что они терпят присутствие друг друга. В других стороны вовлечены в полномасштабную войну. Именно с последними ликвидационные команды работают чаще всего. Хотя человеческие подразделения Крестового похода лучше всего подходят для переговоров с ксеносами, боевые братья способны устранить чужацкую угрозу лучше всех.

Стоимость: 250 ОО

Предварительные требования: Апотекарий, штурмовик или опустошитель.

Эффект: Команда ПИ начинает миссию с тщательного анализа зверств ксеносов. Пикеты уничтоженных ксеносами систем, отдельных актов зверств и людей в рабстве укореняются в их памяти посредством гипновнушения. Часто одновременно имплантируется эмоциональное содержание, сосредоточенное на ненависти и гнев. Эта комбинация высвобождает ярость каждого боевого брата, так что она подавляет все остальные эмоции. С данной клятвой космические десантники готовы уничтожать врага с таким рвением, что это заставит противника врасплох.

Когда боевые братья фокусируют гнев на оружии, каждый выстрел становится ещё смертоноснее. На время миссии всё болтерное оружие получает свойство Опустошительное (1).

Способности режима отряда: Сократить разрыв, Приготовиться к атаке, Болтерный штурм.

АКТИВЫ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

«Он может быть таким же сумасшедшим, как раненый грох, но я отдаю должное старому Эбонгрейву за то, что он держит арсеналы полными. Клянусь, половина оборудования крестового похода, должно быть, оказывается здесь. Хотя, полагаю, танков никогда не бывает слишком много, как говорил мой старый сержант...»

— гвардеец Фен Тага, 51-й полк Гнева (пропал без вести)

В Канийском клине Караул может рассчитывать на самую разнообразную поддержку. Многие из этих подразделений и активов специально созданы для борьбы с тау и их способами ведения войны. Например Канийская делегация имперских посланников и дипломатов, обученных переговорам с ксеносами (такими, какими они являются для Империи) или специально обученные техножрецы, владеющие богохульными технологиями Тау и тем, как лучше всего с ними бороться. Другие являются результатом действий лорда-командующего Эбонгрейва и его паранойи по поводу мятежа и предателей. Такая поддержка включает в себя Глаза Гнева, что высматривают мятеж на десятках миров, или опытных тюремщиков и дознавателей, которые знают, как вырвать правду из захваченного воина тау.

МИ может разрешить игрокам приобретать активы для миссий из таблицы 2-2. Данные активы представляют собой союзников и специализированное снаряжение, которое можно получить с помощью Реквизиции. Данные активы имеют описания, характеристики и игровые эффекты, и каждый имеет установленную стоимость Реквизиции и требование Славы. Более подробную информацию о Реквизиции и Славе см. на стр. 152 ОКП Deathwatch rus.

**ТАБЛИЦА 2-2:
АКТИВЫ КАНИЙСКОГО КЛИНА**

Агенты Гнева	15	Уважаемый
Захваченная технология	20	Уважаемый
Имперский посланник	20	Уважаемый
Адепт Механикус	15	—
Пленный тау	20	Заслуженный
Ксеноархеолог	15	—

АГЕНТЫ ГНЕВА

Помимо подключения к обширной сети шпионов лорда-командующего Эбонгрейва, некоторые привилегированные (или хитрые) лица могут использовать систему более агрессивно и фактически размещать агентов в нужных мирах. Глаза Гнева — это сеть сбора данных, распространённая на подконтрольных Империи мирах в Канийском клине, включающая миллиарды пикт-рекордеров, вокс-ловушек, модифицированных сервиторов и серво-черепов. Контроль осуществляется из Гнева и изменения происходят только по приказу наиболее доверенных лиц лорда-командующего. Данный актив позволяет ПИ использовать агентов Гнева для шпионажа за определённым человеком или местом, даже за пределами находящихся под прямым контролем Империи планет. Однако это требует времени, и чем дальше отстоит мир, тем больше времени потребует для установки слежки (сколько определяет МИ). Оказавшись на месте, шпион позволит игрокам получать актуальную информацию о цели, а если приказать ему установить следящие устройства, то собирать фоновые данные об объекте. Точный характер информации зависит от МИ, но она должна предоставлять некоторые полезные данные для игроков.

ЗАХВАЧЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

В очень редких случаях отчаяние среди армий Империи заставляет обратить оружие противника против него самого. Такую технологию практически невозможно надёжно контролировать или ремонтировать, поэтому она годится только для одноразового использования и обычно ограничивается таким оборудованием, как планетная техника или генераторы энергии, а не оружием, которое трудно использовать с какой-либо степенью безопасности. Данный актив представляет собой захваченную часть технологии Тау, которую команда ПИ может использовать в миссии, например, десантный корабль Косатка или импульсный генератор. Основным направлением применения технологии будет либо уловка для проникновения на контролируемую тау территорию, либо как одноразовое оружие для уничтожения активов ксеносов. Точные характеристики устройства зависят от МИ, а то, как оно используется, от ПИ. В дополнение к любым эффектам оно будет предоставлять дополнительные 3d10 очков Ликвидации для одной цели при использовании против Тау.

ИМПЕРСКИЙ ПОСЛАННИК

Многие имперские командиры считают, что дипломатия — это последнее средство слабого и побеждённого, и ей нет места в борьбе с ксеносами. Но даже такие люди соглашались, что дипломатия имеет свою область применения. И против таких врагов, как Тау, может быть полезна крестовому походу. Данный актив даёт в распоряжение ПИ опытного имперского посланника с доступом к группе поддержки из переговорщиков и ораторов. Как и когда игроки решат использовать посланника, зависит только от них. А МИ определяет, насколько они эффективны и насколько восприимчивы враги. Однако использование дипломатов должно, как минимум, улучшить Отношение цели (см. стр. 315 ОКП Deathwatch rus) на один или два уровня. Посланник не ограничивается отношени-

ями с Тау и может представлять ПИ в любой обстановке (при условии, что те, с кем они хотят иметь дело, не полностью враждебны), например, в человеческих мирах или даже в структуре воинств Имперiums.

АДЕПТ МЕХАНИКУС

Ксенотехнологии являются проклятием для Адептус Механикус и позором для святого имени Бога-Машины. Несмотря на это, среди орденов Марса есть те, чья задача — понять функцию таких проклятых объектов, чтобы армии Имперiums могли лучше знать, как сражаться и побеждать дьявольское оружие ксеносов. В Канийском клине члены этих орденов работают над тем, чтобы победить технологию Тау и помочь противостоять её влиянию на имперские силы. Техноадепт даёт команде умение Запретное знание (Ксенотех) +20, который можно использовать в любое время во время миссии. Кроме того, всякий раз, когда боевые братья должны взаимодействовать с частью технологии тау, они могут добавлять +20 к тесту. Будет ли эта помощь исходить от фактического присутствия техноадепта или специально созданного сервитора на попечении персонажей, решает МИ.

ПЛЕННЫЙ ТАУ

За годы борьбы Имперiums и Тау захватили множество пленников. И хотя многие из ксеносов проводят последние дни в допросных подвалах лорда-командующего Эбонгрейва или в камерах Инквизиции, некоторые удерживаются в качестве заложников, обычно из-за важности или квалификации. Данный актив даёт ПИ контроль над одним или несколькими пленными тау, имеющими определённую ценность (точная природа пленника зависит от МИ), которых можно обменять или использовать в качестве разменной монеты при общении с синекожими. Обычно тау ценят жизни своих солдат, особенно тех, кто имеет ранг или принадлежит к высшим кастам, и согласятся торговаться за них, если условия будут спрavedливыми. Точная стоимость таких пленников и то, как ПИ используют их для выполнения миссии, зависит от МИ и игроков. Но это должно, по крайней мере, дать им дополнительное преимущество в дипломатической ситуации (бонус +20 к тесту).

КСЕНОАРХЕОЛОГ

Иерихонский рубеж — древний сектор космоса, заселённый ксеносами задолго до прибытия человека. Среди его секретов — многочисленные миры-гробницы и россыпи чужацких артефактов, а также аномалии, такие как Чёрный Риф — наследие древних войн и ужасных катастроф. В пределах Канийского клина есть многочисленные миры, которые всё ещё несут на себе след давно забытых империй, многие из которых представляют большой интерес как для Инквизиции, так и для Караула, поскольку таят ценные знания.

Данный актив даёт ПИ доступ к команде ксеноархеологов для помощи в исследовании или извлечении чужацких артефактов. Точный состав команды зависит от МИ и может включать в себя эксплораторов, сервиторов, гвардейцев или простых адептов и учёных. Кто бы ни был в команде, они предоставляют доступ ко всем Обыденным, Учёным и запретным знаниям со словом “Ксенос” в названии. Кроме того, по усмотрению МИ, команда может иметь специализированное оборудование, которое будет полезно ПИ.

ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИЙ НА КАНИЙСКОМ КЛИНЕ

“Никогда не доверяйте дипломатическим решениям и дружеским перемириям. Это просто другие названия войны и ещё один способ лишить нас победы. Многие храбрецы потеряли гораздо больше из-за предательского мира, чем из-за тесного конфликта”.

— контр-адмирал Реаглэйв Холаст, флот системы Гнев

Война против Тау принесла новые проблемы и опасности для Империи. В отличие от открытой агрессии и бессмысленной ярости большинства врагов Бога-Императора, тау часто встречаются силу разумом, хитростью и манипуляцией. Такие регионы, как Канийский клин в Иерихонском рубеже, являются ярким примером нетрадиционной войны и двучлиных сделок, поскольку каток Ахиллова крестового похода продолжает ожесточённую войну на уничтожение септы Велк'хан и тех миров, что стали жертвами ложного союза и лжи надежды. Против осторожной руки и передовых технологий Тау имперские силы под параноидальным руководством лорда Эбонгрейва оказались разделены и раздроблены врагом, стремящимся не к их уничтожению, а к ассимиляции. На поле боя тау часто более чем равны Имперской Гвардии, хотя им не хватает численности последней. Но именно в залах заседаний планетарных лордов и задворках далёких имперских миров можно почувствовать их истинную злобу. Именно в этих местах агенты Империи Тау распространяют мятеж и подрывают моральное здоровье Империи обещаниями места в их славном коллективе и шанса на будущее, свободное от тирании Бога-Императора.

Для боевых братьев Караула Смерти природа Тау представляет уникальную опасность. Чаще всего им будут поручать дипломатические миссии или другие политически мотивированные начинания, а не простые убийства или открытые бои. Это может стать зыбкой почвой для космических десантников, воспитанных для сражений и преданных учению Императора в уничтожении всех ксеносов. А тут они могут столкнуться с ситуациями, когда врагов будет трудно определить по их преданности или оппозиции Империи или расе, к которой они принадлежат. В этих случаях боевые братья должны использовать ум так же, как и болтеры. А друзей и врагов выбирать с осторожностью, чтобы их действия или акты насилия не спровоцировали непредвиденные последствия.

ОСОБЕННОСТИ КАМПАНИЙ КАНИЙСКОГО КЛИНА

Канийский клин предлагает как игрокам, так и МИ разнообразную и уникальную обстановку для приключений и шанс испытать другой тип войны, который не встретишь ни в одной из двух других зон боевых действий Рубежа. То, что предлагает данный разнообразный тип игры — это природа самих тау и уникальный способ, которым серокожие ведут войну. Хотя вполне возможно столкнуться с отрядами воинов Огня на поле боя, настоящая опасность исходит от идеалов и коварных идей, которые они распространяют в человеческих мирах, разделяя население и подрывая власть Империи над сектором. Тау — империя разума в той же степени, что и мощи, так что дипломаты и посланники касты Воды будут пытаться поддерживать открытую связь с Империей и его мирами, даже когда армии идут на войну. Таким образом, ПИ могут столкнуться с ксеносами лицом к лицу, не скатываясь при этом к кровопролитию и войне.

Чтобы уловить уникальную природу Канийского клина и получить представление о том, как проведение миссий против тау может повлиять или изменить его кампанию, МИ может использовать некоторые из представленных ниже тем. Данный темы представляют некоторые из основных идеалов и аспектов клина и то, почему он отличается от двух других.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ

В отличие от древнего Империи, яростно цепляющегося за свои обширные и раздробленные владения, Тау — молодая раса, новая для галактики, полная надежда и оптимизма относительно будущего своего вида. Хотя они часто используют флоты и кадры воинов в боевых костюмах для защиты и расширения, не один раз их империя побеждала навыками касты Воды (учителей, посланников и дипломатов), сплетающих сложную сеть договоров и пактов с другими ксеносами и мирами. Это создало обширный космополитический альянс внутри Империи Тау. И хотя синеккожие остаются прочно на вершине иерархии, те, кто поклялся присоединиться к ним в поддержке Высшего Блага (философии о единстве под общим делом и солидарности всех рас), умиротворены их верой в равенство и единство, проданными им как часть дипломатии. Это ключевое различие между Тау и Империей, и пока человечество использует Имперское Кredo и преданность Богу-Императору, чтобы требовать повиновения, Тау предлагают шанс встать на их сторону и поделиться своим видением будущего в качестве расы-партнера, а не простых шестерёнок в огромной машине.

Неудивительно, что когда Империя и Тау впервые встретились, их различные идеологии вызвали столько же ожесточённых конфликтов, сколько и тот факт, что тау были отвратительными ксеносами. Тау считали человечество главным кандидатом на вступление в империю. И на самом деле, до того, как ксеносы осознали масштабы и размеры Империи, эта честь была оказана многочисленным человеческим мирам. Даже сейчас, много лет спустя, они продолжают использовать дипломатию в качестве основного инструмента в отношениях с Империей, часто готовые прислушиваться к человеческим лидерам или заключать со-

язы даже в разгар полномасштабных конфликтов. Раздробленная натура человечества всегда была благом для тау в этом отношении, и на каждую дюжину военачальников, имперских офицеров или планетарных губернаторов, которые отказываются иметь дело с ксеносами (обычно из-за страха перед Ордо Ксенос), найдётся один недовольный гнётом Империи или чрезмерными десятинами Администрации, и кто видит возможность для собственной свободы в обещаниях чужаков. Предателей оказалось достаточно для того, чтобы тау смогли агрессивно проводить дипломатические миссии по всей Восточной окраине и вдоволь всех границ своей империи. Медленно, но верно они стремятся подорвать контроль Империи над отдалёнными секторами и мирами, далёкими от прямого вмешательства его армий.

Среди этих регионов — Иерихонский рубеж и владения Велк'хан. Хотя септа изолирована от остальной части империи, она, тем не менее, представляет интерес для правящих каст Тау, а её выживание считается важным. По этой причине, среди прочего, каста Воды проявляет большую активность в септе, используя влияние и мастерство как для укрепления границ, так и для расширения на другие потенциальные миры в секторе.

Война слов

Когда дело касается чужаков Империя не испытывает недостатка в риторике. Каждый честный гражданин Империи знает, какую опасность представляют ксеносы. Для тех, кто находится далеко за линией фронта, тау являются такими же мерзкими, как тираниды или орки. Но те, кто живёт в тени септы или сталкивается с ними на поле боя, могут думать иначе, особенно если они ранее сталкивались с бессмысленным кровопролитием Стигмарт или чужеродным голодом флота-улья Дагона. Это главная забота лорда-командующего Эбонгрейва — что распространяемая тау ложь о единстве и договора с человечеством приведут к мятежу и дезертирству в рядах его людей. Страх настолько силен, что привёл его к чрезмерным действиям, таким как карантин целых миров. Независимо от того, существует ли угроза массового дезертирства на самом деле, Эбонгрейв ведёт постоянную и жестокую пропагандистскую войну против Тау, напоминая солдатам и гражданам о зле этой коварной чужацкой расы и их ложном мире. Это буфер, который мягкое давление философии Тау постоянно разрушает, побуждая Эбонгрейва и его министерства пропаганды оказывать более жестокое сопротивление с помощью более мощных кампаний, демонизирующих синексиков и напоминающих каждому гражданину о его долге перед Богом-Императором.

МИ может использовать эту вездесущую и всепроникающую имперскую пропаганду на мирах по всему Канийскому клину, напоминая игрокам о постоянном страхе лорда Эбонгрейва перед дипломатическими успехами Тау и, в меньшей степени, об опасностях мятежа имперских миров. Плакаты будут изображать покрытых кровью невинных граждан уродливых воинов Огня, их чужацкие черты преувеличены слишком человеческой усмешкой на лицах, обычно сопровождаемой словами типа “Это могло произойти здесь” или “Остерегайтесь коварных ксеносов!” В дополнение к плакатам и нацарапанным на стенах лозунгам, вокс-глашатаи часто бродят по улицам города, проповедуя предостережения

против тау. Эти посланники Эбонгрейва рисуют мрачную картину жизни под Большим Добром из своих вокс-ртов. По их словам, тау — работоторговцы, подчиняющие миры своей жестокой империи, империи, где они — верховные хозяева, а все остальные расы просто скот, чтобы строить города или умирать в бесконечных кровавых войнах. Предлагаемая ими иллюзия свободы — не более чем невидимый ошейник рабства, который, однажды надев, нельзя снять. Хуже всего то, что служить тау — значит отвернуться от Бога-Императора и проклясть себя не только в этой жизни, но и на всю вечность.

Держи врагов ещё ближе

Несмотря на пропаганду лорда Эбонгрейва или его опасения (обоснованные и воображаемые) за лояльность людей, Империя прибегает к дипломатии, когда грубая сила не может дать желаемое. Как и Тау, Империя поддерживает ядро имперских посланников и военных связных, которые будут иметь дело с кастой Воды даже во время открытых войн. По большей части Эбонгрейв не знает об этих сделках (также не знает, в какой степени некоторые из его офицеров имеют дело с тау, но пользуется их разведанными и считает, что они были получены более традиционными методами). И именно его подчинённые или те, кто находится на поле боя, используют эти каналы связи как средство шпионажа за Тау или в надежде снабдить их ложной информацией. Легионы адептов постоянно работают на имперские силы, просматривая стенограммы любой дипломатической встречи с ксеносами, просеивая (часто плохо) переведённые слова в поисках подсказок относительно истинных намерений ксеносов. Те же адепты работают с посланниками, составляя вопросы для них или темы для обсуждения, чтобы они могли почерпнуть немного больше информации. Затем это богатство данных сверяется с перехватами сообщений тау и информацией, полученной в результате допросов пленных, чтобы создать более обоснованную картину военных намерений или расположения сил синексиков. Иногда Ордо Ксенос даже работают с имперскими дипломатами и их агентами, и даже делятся информацией о деятельности Тау, хотя обычно только тогда, когда это соответствует собственным целям.

Атмосфера паранойи и недоверия к любым дипломатическим сделкам Империи с Тау может быть использована для придания окраски небоевым столкновениям ПИ с империей. МИ может заставить NPC, особенно тех, кто предан командирам Эбонгрейва или работает на Глаза Гнева, попытаться использовать ПИ для получения информации от встречающихся им тау, или предложить дополнительные цели миссии. Хотя командиры Имперской Гвардии и Флота не имеют прямого контроля над Ордо Ксенос или Караула Смерти, это не остановит их или их подчинённых от попыток использовать ликвидационную команду. Это может поставить ПИ в сложную ситуацию — если они следуют директиве, направленной на оказание помощи или поддержки ксеносам каким-либо образом (обычно для достижения секретных целей Инквизиции). Поскольку даже малейший намёк на предательство (например, кража агентами данных или документов у тау) может привести к насилию.

РАЗУМНЫЙ ПРОТИВНИК

В отличие от многих врагов, с которыми столкнутся ПИ во время пребывания в Карауле Смерти, тау ценят жизни своих воинов и готовы искать другие способы разрешения конфликтов, если это позволит избежать неприемлемого уровня потерь. В то время как тираниды или орки бросают своих воинов в бой, не обращая внимания на ужасающие потери, а приспешники Тёмных Богов более чем готовы пролить собственную кровь за своих хозяев, Тау не видят великой славы в таких дорогостоящих победах. Даже бессердечность, с которой Империя бросает своих солдат, заставила не одного командира-тау задуматься и усомниться в здравомыслии расы, которая так готова умереть за лидера, который сам практически мёртв. Тау также не так одержимы удержанием позиций или последними боями, как их имперские коллеги — их идеология не возносит долг до смерти так же, как у последователей Бога-Императора. Командир-тау будет более чем готов отступить, сберегая силы людей и машин, чтобы вернуться позже, когда условия будут более благоприятны для победы.

Всё это потому, что в глубине души ксеносы ценят разум и принимают военную и дипломатическую гибкость, в значительной степени неизвестную в Империи и практически не существующую среди других рас и противников Иерихонского рубежа. Для Империи это означает, что Тау часто действуют или реагируют способами, которые могут показаться странными или неожиданными, такими как внезапные отступления или даже предложение перемирия, когда имперский командир будет продолжать атаку, несмотря на затраты. Иногда действия ксеносов ошибочно

рассматриваются имперскими солдатами как трусость и нежелание отдать жизни за свою империю так, как каждый воин Империи готов (теоретически) умереть за Бога-Императора. Опытные офицеры и элитные организации, напоминая Караула Смерти, знают лучше и давно перестали недооценивать тау или сомневаться в их решимости, когда дело касается вопросов их империи и идеала Высшего Блага.

Перемирия и договоры

Большая часть границы с Тау в Иерихонском рубеже подкреплена перемириями и договорами, а также кораблями Имперского флота и легионами Имперской Гвардии. Хотя официальной дипломатической позиции между Империей и Империей Тау не существует (официальная позиция заключается в том, что тау, как ксеносы, не имеют права существовать в Империи), во многих системах, граничащих с удерживаемыми Тау мирами по всему Канийскому клину, планетарные губернаторы будут поддерживать перемирие с чужаками. В большинстве случаев нет официальных записей о таких договорах или пактах, и тот факт, что мир или регион позволяет синекотам сосуществовать, является негласным соглашением. Эти области прекращения огня обычно сохраняются только до тех пор, пока Ахиллов крестовый поход не возобновит интерес к региону, и тогда люди, которые когда-то были счастливы оставить ксеносов в покое, пока их самих не трогали, «вновь откроют» свой пыл и ненависть к врагам человечества и снова возьмутся за оружие против соседей. Более изолированные миры иногда формализуют такие договоры. Эти договоры не являются открытым союзом с Тау, а скорее пониманием того, что обе расы займут позицию ненападения, предоставив друг другу





II. ВЫШЕЕ БЛАГО



своим мирам и регионам. Поскольку крестовый поход затрагивает весь регион, мало что различается между такими договорами и открытым мятежом против Бога-Императора, и хотя многие планетарные правительства из всех сил стараются скрыть доказательства соглашения с Тау, Инквизиция заполняет множество тюрем такими предателями.

МИ может использовать концепцию перемирий и договоров с Тау, чтобы играть на чувстве чести персонажей или усложнять отношения с отдалёнными мирами Империи и их правительствами. Это будет особенно актуально при общении с людьми, которые жили в Рубеже до прибытия крестового похода. Для многих миров присутствие Тау рассматривалось как буфер против более агрессивных и опасных эндемиков сектора, и хотя они не питали любви к империи, но были согласны «жить и давать жить другим» (обычно потому, что они мало что могли сделать против ксеносов, а не по каким-либо глубоким моральным причинам). По мере того, как ПИ путешествуют дальше от основных миров крестового похода, они могут сталкиваться со всё большим количеством таких народов и культур. Это может привести к конфликту как с местными жителями, так и с тау, особенно, если ПИ решат напасть на синеккожих на такой планете или если обнаружат прошлые связи мира с Тау, заставив усомниться в лояльности местных жителей.

Странные союзы

Неоднократно Империи заключал временные союзы с Тау перед лицом большей угрозы. Редко когда такой союз является результатом тщательного планирования любой из сторон или представляет собой настоящую совместную военную операцию. Скорее, это отчаянные коалиции против агрессивных и численно превосходящих врагов или просто обе силы вступают в бой с общим врагом в одно и то же время в одном и том же месте. Эти союзы были хрупкими и в лучшие времена, и склонны рушиться, как только опасность минует или конфликт будет предотвращён. А в некоторых случаях менее благородные командиры могут даже воспользоваться возможностью для нескольких первых залпов, прежде чем другая сторона узнает, что перемирие закончилось. Несмотря на это, Тау остаются одной из немногих ксеносов, которым Империи может доверять даже в такой степени, и той, чьё присутствие можно выдержать достаточно долго, чтобы воевать с общей угрозой. В Иерихонском рубеже тау не раз игнорировались в пользу более опасных врагов, а в последние годы, с прибытием флота-ульа Дагон и давлением, которое он оказывал на ресурсы и рабочую силу крестового похода, местные имперские командиры не раз принимали помощь от синеккожих или заключали с ними союзы.

Концепция тау как союзников может предоставить МИ множество интересных путей и сюжетов. Особенно учитывая, что ПИ являются членами Караула — организации, что создавалась с целью выселения и искоренения ксеносов. Возможность объединения с тау, даже временного, может заставить ПИ усомниться в преданности или даже в том, что они думают, что знают о врагах, с которыми сражаются. Это также может придать врагу более человеческое лицо, и персонажи могут даже обнаружить, что уважают и восхищаются союзниками или заинтригованы их технологиями и странной философией. МИ может использовать такие виды отношений, чтобы NPC-тау появлялись в приключениях, иногда как союзники, а иногда как противники, ста-

новясь всё более значимыми для игроков, потому что они не простые бездумные убийцы или неразумные инопланетные ужасы. Подобные встречи также могут стать для Инквизиции поводом оказать давление на боевых братьев или даже поставить под сомнение их лояльность (вероятно, только намёками) из опасения, что они каким-то образом заразились извращёнными идеалами ксеносов и их приверженностью Высшему Благоу.

ЦАРСТВО БЕЗУМИЯ

Все, кто проводит хоть какое-то время в Канийском клине, неизбежно подвергаются паранойе и безумию лорда-командующего Эбонгрейва. Это пронизывающие сектор миазмы и тень, нависающая над головами всех, кто служит в клине. Даже по кровожадным и бессердечным стандартам некоторых имперских командиров, Эбонгрейв опасно нестабилен и склонен к действиям, которые могут быть столь же ужасающими как для его людей, так и для врагов. Те, кто близок к Эбонгрейву или находится в высших эшелонах Имперской Гвардии и Имперского флота, научились осторожно обходиться с этим человеком, чтобы не спровоцировать его гнев и не пострадать от последствий. Который часто может быть столь же быстрым, сколь и жестоким, и не один командир «исчез» за то, что выступил против лорда-командующего, или вызвал даже самую слабую тень подозрения. Оставшиеся достаточно хорошо знают, что не стоит задавать слишком много вопросов о тех, кто внезапно исчезает со своих постов, хотя ходят слухи о далёких тюремных колониях и скрытых казематах. Такое положение дел способствовало огромному недоверию среди генералитета Эбонгрейва и всех ниже в цепочке командования. И, несомненно, стоило жизни имперским солдатам, потому что офицер был больше озабочен тем, чтобы казаться лояльным, чем действовать по собственной инициативе, даже когда прекрасно знал, что действие или тактика потерпят неудачу, разрушение и смерть.

Безумие Эбонгрейва не ограничивается только военными силами крестового похода, и каждый мир в клине был каким-то образом затронут его действиями. Для многих это означает постоянный страх перед силовиками лорда-командующего, прочёсывающими имперские миры в поисках признаков порчи или мятежа против Бога-Императора. Хотя на практике отслеживают и разбираются со всеми и всем, что Эбонгрейв считает угрозой своей власти. Эбонгрейв также навязывает собственные законы многим мирам в клине, играя с жизнями их населения, как ребёнок с игрушками. Это может означать, что в местах, которые, по его мнению, становятся рассадниками мятежа, будут введены суровые законы против общественных собраний, передвижения после наступления темноты или за пределами городских зон и усиленное присутствие силовиков (обычно сформированных из местных бандитов или бывших гвардейцев, которые наслаждаются издевательствами и запугиванием во имя лорда-командующего). В других местах слух или прихоть могли заставить Эбонгрейва выдать особый мандат народу. Например, на диком мире Сибалос, после того, как двое братьев убили имперского посланника, было выдано постановление, что братья по крови не могут воспитываться вместе, что вынуждало детей мужского пола быть перемещёнными и отнятыми у матерей — всё из-за воображаемой угрозы, которую они могут представлять, когда достигнут совершеннолетия.

Для таких организаций, как Инквизиция и Караул Смерти, непредсказуемое поведение Эбонгрейва может быть как благом, так и обузой, поскольку порой давало им больше свободы действий в пределах клина (лорд-командующий поощрял их преследовать своих врагов), хотя в других случаях ставило под прицел безумного лорда. Однако в основном наибольшую опасность для тех, кто находится за пределами региона, представляет непредсказуемый характер помощи и поддержки, которую они получают от сил крестового похода. Обычно местные командиры больше озабочены тем, как их начальство будет рассматривать их действия. И хотя инквизитор или ликвидационная команда пробудут недолго, тень лорда-командующего Эбонгрейва останется.

Мнимые угрозы

Многие из угроз, на которые отвечает лорд-командующий Эбонгрейв, по-видимому, существуют только в его собственном воображении. Даже в такой реакционной и ксенophobicкой организации, как Ахиллов крестовый поход, его действия привлекли внимание лорда-милитанта Тетрарха и высший генералитет. Только постоянные военные успехи и славная история удержали от отстранения Тетрархом. А также простой факт, что у Тетрарха очень мало командиров калибра Эбонгрейва и идёт война на трёх фронтах против очень решительных и способных врагов. Таким образом, Эбонгрейву предоставлена большая свобода действий в пределах его клина, даже если это может означать отправку боевых групп для подавления восстаний “до того, как они начнутся” или арест видных офицеров и планетарных правительств клина. Кажется, больше всего Эбонгрейв боится, что против него существует грандиозный заговор. Будь то заговор ксеносов или работа собственных генералов, он видит узурпаторов на каждом шагу и предателей в каждой тени. Результатом этих во многом воображаемых угроз является то, что когда кто-то может быть предателем, то все являются предателями, пока не будет доказано обратное (и даже тогда многие не выживают в процессе, который доказывает их невиновность).

МИ может получить массу удовольствия от паранойи Эбонгрейва и воображаемых врагов, которых он видит на каждом шагу, заставляя персонажей гадать, собираются ли их высадить в мире, кишашем враждебными силами или просто бунтующих агрорабочих. Лучшие угрозы, конечно, те, которые несут в себе долю правды и намекают на что-то большее, что скрывается под поверхностью. Возможно, даже на что-то неизвестное самому лорду-командующему. Это может быть подозрение о восстании на отдалённом мире или слухи о союзе людей с тау, который оказывается чем-то совершенно иным, например, началом расцвета культа Хаоса или пробуждением совершенно более древнего зла. Воображаемые угрозы можно использовать, чтобы держать игроков в неведении и создавать всеобщее чувство беспокойства при работе на Канийском клине. Что, в свою очередь, может привести к тому, что боевые братья заразятся паранойей Эбонгрейва, видя врагов в каждом мире и искру мятежа в глазах каждого имперского командира и планетарного губернатора.

Чрезмерная сила

Ещё одной отличительной чертой лорда-командующего Эбонгрейва является то, что он может быть грубым, даже жестоким и бескомпромиссным, когда дело доходит до вынесения приговора или реагирования на признаки мятежа. Ярким примером этого являются карантинные миры, Рее-лас, Аргот и Каггеран, блокированные и отрезанные от Империи по подозрению в мятеже. Именно таким человеком является Эбонгрейв, человеком который пожертвовал целыми мирами одним взмахом руки, как только подумал, что они представляют угрозу его контролю или успеху крестового похода. Не раз Эбонгрейв расформировывал полки Имперской Гвардии или отправлял в штрафные миры после столкновений с тау, опасаясь, что идеология ксеносов каким-то образом заразила их. Миры вблизи края фронта Серый ад также являются главной целью лорда-командующего, и он провёл чистки высокопоставленных чиновников, опасаясь, что хотя бы один из сотни каким-то образом связан с чужаками или еретическими силами. Такая жесткая тактика вызвала гнев многих самых могущественных организаций Империи, поскольку он устраняет или отстраняет от дел влиятельных деятелей Адептус Механикус, Министорума или Администратума. Даже Инквизиция пострадала от чисток Эбонгрейва – агенты были уничтожены или исчезли, что создало ещё более запутанную сеть и без того сложных отношений лорда-командующего с Ордами.

Применение Эбонгрейвом чрезмерной силы и крайних мер может доставить ПИ массу проблем. Хотя Империи не чужда переборам, МИ может использовать действия лорда-командующего для усложнения миссии. Это может быть прибытие имперских сил в разгар деликатных переговоров, разжигание открытого конфликта или зачистка населения города, что вынудит культ ксеносов или еретиков, за которыми охотятся боевые братья, залечь ещё глубже. Чрезмерная сила также может быть использована МИ как возможность предоставить персонажам своевременную поддержку. Это может быть особенно уместно, если лорд Эбонгрейв считает, что действия ПИ каким-то образом уничтожают угрозу его правлению. В этом случае ПИ могут обнаружить, что им предоставлены всевозможные ресурсы для выполнения задачи, в то время как отчаявшиеся командиры на передовой нуждаются в помощи. Наконец, за время своего пребывания на посту командующего Канийским клином, Эбонгрейв оставил глубокие шрамы на многих мирах, и многие важные и могущественные личности были увезены его агентами (чёрт знает куда). Все эти призраки могут стать приключениями сами по себе, поскольку ПИ могут обнаружить себя копающимися в прошлом или охотящимися на этих исчезнувших “предателей”, чтобы выполнить миссию или исполнить волю Инквизиции.



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАРАУЛА

“Я бы скорее встретился с тираном улья, тем с ледовыми реталии касты Воды. По крайней мере, когда тиран улья открывает свою пасть, ты знаешь, что он пытается откусить тебе голову!”

— брат Ульнар, 7-я великая рота Космических Волков, прикомандирован к Караулу Смерти

Караул постоянно выполняет миссии в Канийском клине, либо напрямую помогая силам крестового похода, либо, что чаще, работая на Ордо Ксенос в тени между зонами боевых действий. Канийский клин резко отличается от двух других, и Караулу пришлось разработать иную тактику. Это результат Тау и их подхода к войне, а также мятежного влияния, которое они оказали на миры сектора. В то время как развёрнутые против тиранидов или легионов Хаоса ликвидационные команды обычно должны бороться только с бессмысленной воинственностью врагов, те, кого отправляют в Канийский клин, сталкиваются с менее определённым противостоянием и гораздо более хитрым противником.

ПОСЛАННИКИ И ТЕЛОХРАНИТЕЛИ

Мало найдётся воинов, более опасных, чем боевые братья Караула Смерти. И когда инквизитор должен выполнить жизненно важную миссию для Ордоса или отправиться вглубь Канийского клина, он захочет получить их поддержку. Учитывая разнообразную и эклектичную природу работы Инквизиции, это может привести команду ПИ куда угодно: от Серого ада и разлагающихся городов карантинных миров, до глубин Чёрного Рифа и даже грандиозных чужацких улиц Цуа'Малора. В зависимости от инквизитора и его миссии, это может варьироваться от простой защиты до более “активных” ролей, таких как нанесение ударов или проникновение в регионы или места, где может выдержать только превосходная физиология космодесантника. Какую бы задачу ни требовала такая миссия, главным приоритетом будет сохранение жизни инквизитора любой ценой.

УБИЙСТВА И САБОТАЖ

Ликвидационные команды преуспевают в уничтожении конкретных целей и небольших хирургических ударах, вдали от боины открытой войны. Против тау у Караула Смерти нет недостатка в целях для таких миссий, и когда есть работа, отряд будет послан. В основном такие миссии сосредоточены вокруг миров фронта Серый ад, а также на таких планетах, как Верен, Дакинор и Барабан. За пределами фронта Серый ад Эбонгрейв будет использовать Караул Смерти для уничтожения “инфраструктуры мятежа” на имперских мирах, как он её называет. Обычно это будет означать убийство людей, а не ксеносов, но это не то, от чего Караул Смерти или, конечно, Инквизиция когда-либо уклонялись.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ МИССИИ

Каста Воды имеет посланников во многих мирах вдоль фронта Серый ад, даже когда между Империем и Тау бушуют бои. Хотя мало надежды, что такой жест когда-либо принесёт какой-либо мир в сектор, они служат определённой цели, поэтому дипломатические миссии происходят регулярно. Суть таких встреч (которые не заносятся в официальные записи) заключается в том, чтобы выработать некое соглашение между отдельными силами или добиться некоторой уступки на короткое время, всегда так, чтобы одна или другая сторона могла получить некоторое временное преимущество. Таким образом, дипломатические миссии связаны как с войной, так и с реальными боями, и ликвидационные команды могут присутствовать в качестве демонстрации силы, чтобы запугать другую сторону.

ЛИДЕРСТВО ТАУ

Областью большого интереса для Ордо Ксенос, и, следовательно, в более широком смысле, для Караула Смерти, является руководство Тау. Империем мало что понимает о высших командных структурах и точной роли, которую играют определённые лица — так называемые “эфирные”. Многие инквизиторы Ордо Ксенос поставили себе целью понять, как именно работает цепочка командования ксеносов, и некоторые из них действуют в Канийском клине либо беря в плен синеккожих для последующего допроса, либо проникая далеко за линию фронта, чтобы наблюдать за тау в их родных мирах. Куда бы ни пошли эти инквизиторы, ликвидационным командам будет поручено защищать инквизиторов и пробиваться обратно в имперское пространство.

МЯТЕЖНЫЕ МИРЫ

Безумие лорда Эбонгрейва уже поразило несколько подопреваемых в мятеже против Империи миров, и многие другие находятся под пристальным наблюдением. Хотя Караул обычно не занимается усмирением населения, иногда он оказывается втянутым в события, преследуя чужацких шпионов и диверсантов. Эти предположительно мятежные миры (виновные в глазах лорда-командующего Эбонгрейва) могут быстро стать очагами напряжённости между Империем и повстанческими силами, вовлекая ликвидационные команды в столкновения, которые они изначально не ожидали. Учитывая, что многие из этих планет удалены или расположены в серой зоне, когда начинаются боевые действия, ликвидационной команде придётся в одиночку представлять интересы Империи. И быть единственными, кто стоит между порядком и полной анархией.



ВОЙНА СЕПТА ВЕЛК'ХАН

“Эти люди так ненавидят друг друга, что им приходится объявлять “крестовый поход”, чтобы защитить себя от воодражаемых врагов. Я не выбирал войну с ними, но если они этого хотят, я отправлю их к богу-императору, которого они так обождают”.

— шас'Уи Хан'то Тамино, Веренский воин Огня

Империя Тау не ищет войны так же, как Империиум, и не обладает бессмысленной агрессией, как многие другие расы ксеносов, с которыми столкнулся Ахиллов крестовый поход. Для Тау война всегда является взвешенным ответом на ситуацию, точным применением силы, призванным дать наиболее выгодный результат. Если тау могут выполнить задачу без необходимости конфликта, то часто они выбирают этот путь, сохраняя жизни своих воинов и ресурсы. Когда война неизбежна или является наиболее целесообразным способом расширить или защитить империю, то тау не будут уклоняться от неё. Даже если изначально не стремились к ней. Как и все их начинания, война у Тау тщательно продумана и спланирована. В отличие от грубой силы, которую Империиум применяет в военных действиях, или даже безрассудной ненависти и тактики истощения таких рас, как тираниды или орки, тау будут сражаться только там и тогда, где и когда им это нужно, либо чтобы сломить врага, либо уничтожить его командование и логистическую поддержку. Как знает каждый генерал касты Огня, войны не выигрываются простой смертью за то, во что вы верите.

В Иерихонском рубеже тау септы Велк'хан похожи на остальных сородичей в подходе к войне. Командующий Мал'каор Ши очень серьёзно относится к принципам тщательного планирования и тактического ведения войны, возможно, даже более серьёзно, учитывая их удалённость от Империи и, следовательно, ограниченный доступ к подкреплению. Во много раз уступая по численности бесконечным полкам Гвардии и силам поддержки, Мал'каор Ши ведёт войну так, чтобы сохранить как можно больше сил на поле боя и по всему фронту Серый ад. Прибытие флота-улья Дагон ещё больше усложнило ситуацию, вызвав точечные конфликты вокруг септы и заставив перенаправить кадры, изначально предназначенные для противостояния людям. Единственное небольшое утешение в том, что тираниды также связывают и имперские силы. Мал'каор Ши также знает о связи Караула с сектором и причастности к конфликту. Поначалу не проводилось большого различия между тяжёлыми человеческими ударными войсками, известными как Адептус Астартес, и их вариантами в черной броне. Однако в последнее время стратеги тау начали отслеживать их передвижения и наблюдать за работой с целью разработки тактики, уникальной для борьбы с ними.

ПОДВИЖНАЯ ВОЙНА

Тау не видят смысла в том, чтобы удерживать территорию просто ради защиты участка земли или разрушенных руин. Их философия войны основана на концепции атаки и манёвра, и часто охотничий кадр отступает из области полностью, если это означает сохранение сил для решающей контратаки позже. Не один имперский командир говорил, что попытка заставить синеккожих сражаться, когда он этого не хочет, похожа на попытку ухватиться за дым или преследовать тени. Во многом это связано с тем, что тау всегда выстраивают оборону или планируют атаки, имея наготове надёжные тактические планы отступления. Опытные шас'о часто имеют несколько точек сбора, путей эвакуации и планов действий на случай непредвиденных обстоятельств. Таким образом, если они окажутся в безвыходной ситуации, то могут отдать приказ о спокойном и упорядоченном отступлении, при этом костюмы Кризис или костюмы-невидимки будут прикрывать отход. Армии тау часто полностью механизированы, а для воинов предусмотрено достаточно бронетранспортёров Мант, что позволяет им опережать большинство врагов.

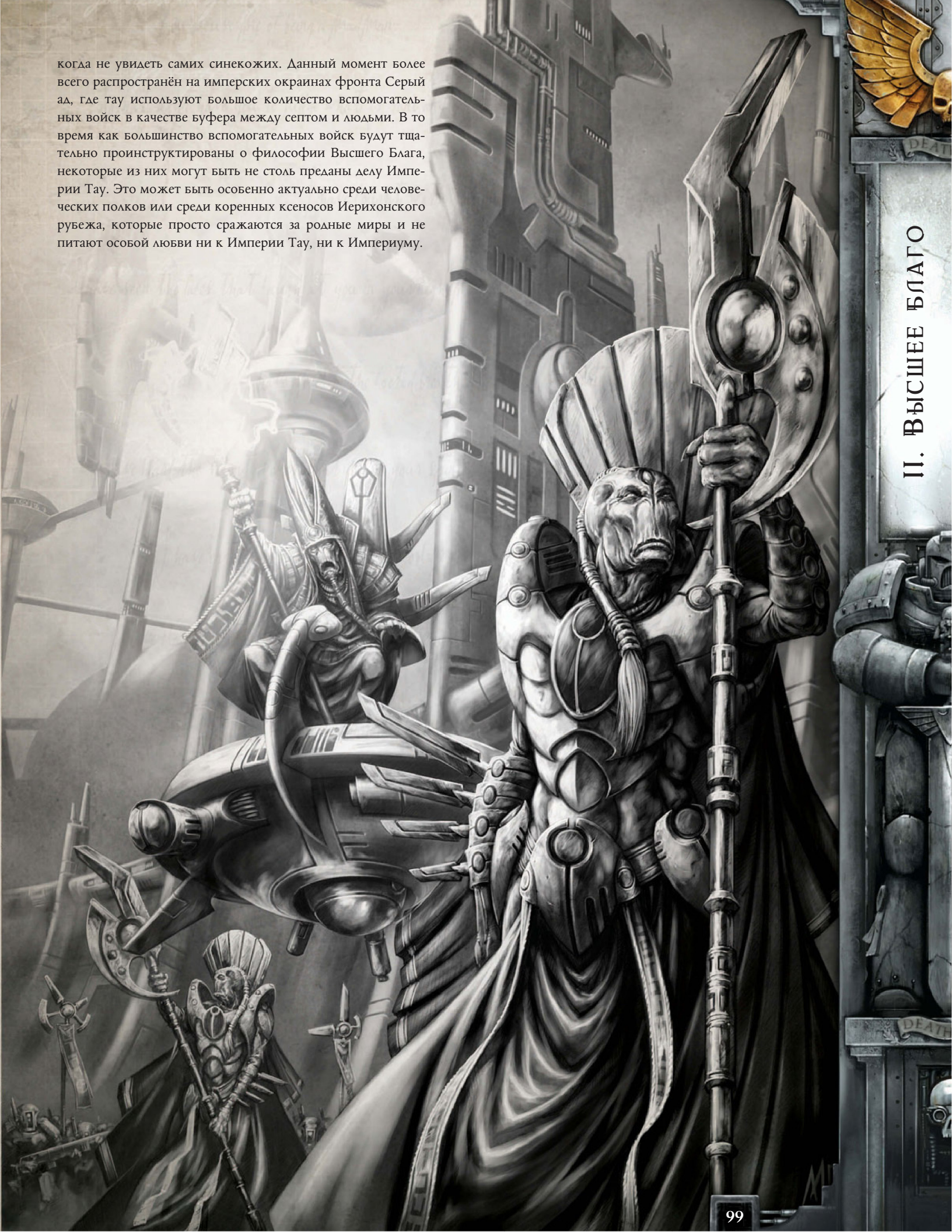
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

В то время как Империиум может похвастаться практически безграничным запасом людей, ресурсы Тау гораздо скромнее. Это, в сочетании с ценностью, которую они придают собственным войскам (даже вспомогательным союзникам-ксеносам) означает, что тау постараются обеспечить солдат лучшей бронёй, оружием и машинами. Кроме того, любая поставленная задача будет выполнена машиной (например, боевым дроном), если это возможно, лишь бы не подвергать жизнь неоправданному риску. С этой целью синеккожие разработали множество технологий, многие примеры которых являются одними из самых передовых форм, с которыми сталкивается Империиум. По сравнению с относительно плохим оснащением среднего гвардейца, каждый тау имеет в своём распоряжении передовую броню, мощное пехотное оружие и механизированную поддержку. Воины Огня редко встречаются в одиночку и пешком, обычно они имеют бронированный транспорт, а также поддержку Рыбы-молот или Небесного ската. Как минимум с ними будут рои дронов с различными системами вооружения. Большее количество технологий также означает, что даже рядовой воин Огня Ла'Руа сможет вызвать авиаудар или запросить помощь отряда костюмом Кризис.

СОЮЗНЫЕ КСЕНОСЫ

Тау широко используют вспомогательные войска ксеносов-союзников, такие как наёмники крууты и веспиды, многочисленные мелкие расы и даже люди. Эти вспомогательные войска жизненно важны для военных усилий септа Велк'хан в Иерихонском рубеже, поскольку тау в одиночку не могли даже надеяться удержать границы своей империи против имперского наступления. Очень часто ликвидационные команды будут сталкиваться с этими союзниками, и даже ни-

когда не увидеть самих синеккожих. Данный момент более всего распространён на имперских окраинах фронта Серый ад, где тау используют большое количество вспомогательных войск в качестве буфера между септом и людьми. В то время как большинство вспомогательных войск будут тщательно проинструктированы о философии Высшего Блага, некоторые из них могут быть не столь преданы делу Империи Тау. Это может быть особенно актуально среди человеческих полков или среди коренных ксеносов Иерихонского рубежа, которые просто сражаются за родные миры и не питают особой любви ни к Империи Тау, ни к Империяму.



II. ВЫСШЕЕ БЛАГО

ОСОБЕННОСТИ МИССИЙ НА КАНИЙСКОМ КЛИНЕ

“Из-за их маленьких лозгов-бусинок тау не думают как мы. Они нападают, когда следует отступить, и отступают, когда следует атаковать. Не доверяйте своей тактической подготовке или стратегии — просто делайте то, что делаю я — стреляйте в маленьких дьяволят, как только увидите их, а затем стреляйте в них ещё раз для лучшего эффекта!”

— младший офицер Грин Хесс, 74-й Сцинтильский полк

В Канийском клине силы лорда-командующего Эбонгрейва сталкиваются с тау по краям Чёрного Рифа и в хаосе фронта Серый ад. В то же время агенты Эбонгрейва выслеживают предателей и мятежников среди захваченных Империем миров, удерживая силы крестового похода и его владения в железной хватке. Среди безумия и резни этого конфликта Караул ведёт собственную войну против тау, войну, направленную как на уничтожение чужацкой угрозы, так и на их понимание и подчинение их лидеров воле Империема любыми доступными средствами. Канийский клин так же опасен для ликвидационных команд, как и любой другой, хотя и не страдает от бессмысленной агрессии тиранидов или мерзкой заразы Тёмных Богов. Однако имеет собственные проблемы, величайшей из которых является борьба с таким хитрым и технологически продвинутым видом, как Тау. Инквизиция, и особенно Ордо Ксенос, проявляет огромное внимание к войне с тау, а там, где ордосам не хватает огневой мощи ликвидационные команды Караула Смерти более чем способны выправить ситуацию.

Существует множество миссий и приключений, которые МИ могут запустить в Канийском клине как против тау, так и относительно проблем, созданных безумием Эбонгрейва. Обычные типы миссий включают в себя дипломатические встречи с тау и карательные рейды против мятежников. Также ликвидационные команды могут быть вызваны для помощи другим имперским силам или орденам Адептус Астартес в открытом конфликте с ксеносами, и в качестве диверсантов.

Ниже приведены некоторые примеры подобных миссий, демонстрирующие, как война против хитрого ксеноса отличается от сражений с любым другим врагом. МИ может использовать эти миссии либо как отправную точку для более масштабного приключения, либо адаптировать идеи и темы для собственных уникальных приключений.

АД НА ВЫСОКОМ ЯКОРЕ

“У этих ксеносов нет ни ума, ни умения лгать, как у нас, людей. Общаться с ними — всё равно что иметь дело с детьми, и, как с детьми, их можно вести и манипулировать с относительной лёгкостью. Нет, я не считаю Тау большой угрозой, просто ещё одной незначительной сноской в славной истории нашего Империема”.

— посол Дианус из Канийской делегации

ОБЗОР

Бои на диком мире Верен тянутся годами без видимого преимущества для какой-либо из сторон или какого-либо явного стратегического влияния на большую войну фронта Серый ад. Несмотря на предостерегающие советы генералов и тактиков, лорд-командующий Эбонгрейв продолжает перебрасывать людей и ресурсы в этот мир в надежде уничтожить всех тау. Эбонгрейв не знает, что некоторые местные командиры тайно работают с имперскими дипломатами, чтобы ослабить напряжённость на Верене и создать своего рода перемирие или прекращение огня. Командиры не считают свои действия предательскими. И хотя не любят тау, но, озлобленные годами бессмысленных сражений считают, что их людей и материалы лучше использовать на более важных мирах. Это также кульминация многолетней работы касты Воды, создающих линии связи с имперцами, предлагая альтернативу борьбе за захват бесполезного мира. Недавно прибыла делегация, чтобы иметь дело с Тау более напрямую, отправленная, как говорят некоторые, самим лордом-милитантом Тетрархом, чтобы попытаться тайно остановить бесчинства Эбонгрейва в клине (частью которого считается битва за Верен). Данная делегация имперских дипломатов известна как “Канийская делегация” и возглавляется послом Дианусом, пожилым человеком с большим опытом общения с тау.

Место встречи и место, где в прошлом проходили переговоры — орбитальное сооружение, известное как Высокий якорь. Созданная из остатков носа имперского линкора Божественная рука, она была вытащена на орбиту вскоре после начала военных действий для использования в качестве передовой базы. Местонахождение остальной части Руки и судьба линкора неизвестны — нос был обнаружен, когда разведчики крестового похода впервые вошли в систему Верен. Высокий якорь одновременно массивен и сильно укреплён (многие из старых орудий всё ещё функционируют), и также служит местом сбора имперских полков. Станция была реструктурирована таким образом, что кончик носа теперь является вершиной, поэтому многие палубы расположены под странными углами, а экипаж должен ходить по стенам или подниматься по лестницам по полу, чтобы добраться до места назначения. Старые торпедные отсеки были переоборудованы в дипломатические апартаменты и доступны только для самых высокопоставленных чиновников и офицеров. Именно здесь Канийская делегация встречается с посланниками касты Воды и предпринимаются попытки остановить бессмысленное кровопролитие на поверхности Верена.

ПИ впервые узнают о Верене и переговорах в Высоком якоре, когда им поручено защищать инквизитора Вхариса во время его визита на станцию. Вхарис из Ордо Ксенос “пригласил” себя на заседание под предлогом представления интересов Инквизиции и предоставления информации о

Тау. Настоящая причина его присутствия более зловещая и простая: месть. Много лет назад инквизитор потерял своего наставника, инквизитора Горана, во время переговоров с тау на Бекрине, когда начались бои. Вхарис узнал, что Най'Иот, один из дипломатов касты Воды, присутствовавших при смерти его старого хозяина, будет там, и планирует убить его. Вхарис также симпатизирует лорду-командующему Эбонгрейву и его Глазам Гнева, и хотя он не сообщил лорду-командующему обо всех делах на Верене (зная о вероятном жёстком ответе), он надеется сорвать переговоры и поддержать бушующую войну. Он запросил поддержку ликвидационной команды (ПИ) полагая, что когда начнётся бой, они встанут на его сторону и сохранят ему жизнь, поскольку знает, что тау не дураки и их делегация будет хорошо защищена.

Когда процесс начинает набирать обороты, с ПИ связывается инквизитор Патрина из Ордо Ксенос, также радикальная, но "в другую сторону". Она сообщает о плане Вхариса и предупреждает, что такое развитие событий может привести к дальнейшей дестабилизации в регионе. Патрина просит ПИ сделать всё возможное, чтобы не дать Вхарису убить Нау'Иота.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Защитите инквизитора Вхариса: Вхарис хочет убить Най'Иота в середине переговоров как можно более публично (вероятно, используя свой мастерски изготовленный болт-пистолет). Это произойдёт через день или два после прилёта на станцию, давая игрокам время исследовать Высокий якорь (и шанс для Вхариса выследить цель). Даже если ПИ удастся поговорить с инквизитором о его плане, он всё равно попытается осуществить его. Независимо от того, удастся ли ему убить Най'Иота или нет, выхватывание и выстрел из пистолета на встрече вызовет настоящий ад, и кадры воинов Огня быстроотреагируют.

Предотвратить нападение на Высокий Якорь: как только Вхарис сделает ход, дела пойдут ещё хуже, и если ПИ каким-то образом не вмешаются, тау начнут атаку на Высокий якорь для возвращения своих дипломатов (пока дипломаты и их телохранители будут пытаться пробиться к стыковочным отсекам), и Империи ответит. Есть два основных варианта развития событий. Первый заключается в том, что если ПИ смогут уничтожить дипломатов касты Воды, то они смогут отговорить от нападения на станцию (хотя тау всё равно будут в ярости и начнут какую-то другую атаку). Второй — помочь инквизитору Патрине. Она считает, что теперь, когда Вхарис осуществил свой план, единственный способ успокоить тау — это либо убить Вхариса, либо передать его агентам синеккожих. Это может показаться радикальной мерой для ликвидационной команды, однако Патрина продолжит напоминать им, что Канийский клин и так уже истощён, и если ситуация обострится, угроза со стороны тау может стать слишком сильной, чтобы Караул Смерти мог с ней справиться.

ВТОРИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Найти шпиона тау: В течение предшествующих атаке Вхариса дней с командой ПИ свяжется командир Имперской Гвардии и доложит о шпионе синекожих где-то в глубинах станции. Кажется, его офицеры вокса засекли странные сигналы, исходящие из холодных камер около обшарпанного основания станции. Он послал несколько человек, но они не вернулись, и теперь опасается, что там внизу может быть чужак. Реальность такова, что несколько дронов тау были скрытно размещены на базе станции и перехватывают имперский вокс-трафик. Убить их всех — нелёгкая задача, и означает отправиться в жёсткий вакуум космоса и пробираться по разорванным и скрученным палубам, где нос когда-то соединялся с остальной частью линкора, охотясь на небольшие манёвренные (и вооруженные) дроны.

ТРЕТИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Верните перехваченные данные: Если ПИ разберутся с дронами, то также обнаружат их ячейках памяти записи о недавнем копировании собранных данных в некоей точке внутри самой станции. Это сделал Най'Иот (такой же боевой офицер, как и дипломат), и в его покоях хранятся часы имперских вокс-передатчиков, которые он планирует забрать с собой, когда уйдёт. Получить записи должно быть непростой задачей, так как покоя всегда охраняются, и любой открытый конфликт положит конец переговорам. Могут быть и другие способы избавиться от записей, в зависимости от того, насколько креативными будут игроки. Например, инициировать всплеск радиации в покоях, который повредит записи или создать крошечную сервоконструкцию, чтобы пробраться через вентиляционные отверстия и получить хранилище данных.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Захват усиливается: Во время пребывания ПИ МИ может усложнить ситуацию, используя агентов лорда Эбонгрейва, вероятно, знающих о плане Вхариса, которые работают над усилением напряжённости с тау. Это может быть что угодно: от подстрекательства черни на нижних палубах с гвардейцами, до похищения и убийства на одиноких тау, когда они возвращаются или выходят из своих покоев. Если ПИ попытаются сохранить мир или спасти ксеноса от нападения, позже это поможет предотвратить открытый конфликт.

Дело чести: Несмотря на имперскую пропаганду, тау далеко не трусы, хотя для большей части их делегации это будет первый раз, когда они увидят космодесантника. МИ может поручить некоторым из самых смелых членов кадра воинов Огня бросить вызов ПИ. Хотя тау не будут ровней космодесантникам физически (и не будут настолько глупы, чтобы пытаться превзойти их в рукопашной или силовых подвигах), они могли бы проверить меткость стрельбы и тактику небольшого отряда, используя некоторые тренировочные арены Имперской Гвардии на палубах ниже. Если ПИ будут действовать с честью (даже если превзойдут тау), то ксеносы запомнят это и более охотно прислушаются к ним, когда начнётся бой.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Игроки должны сделать сложный выбор между помощью инквизитору Вхарису или инквизитору Патрине. Если ПИ слепо последуют за Вхарисом, то им будет трудно сохранить ему жизнь, и даже если они защитят его от телохранителей из касты Воды, то тау сделают всё возможное, чтобы убить его позже. А его действия спровоцируют космическое сражение на низкой орбите, поскольку тау попытаются уничтожить Высокий якорь. Если ПИ встанут на сторону инквизитора Патрины или даже смогут остановить Вхариса, то заслужат уважение не только имперских офицеров и Канийской делегации, но и тау. Более вероятно, что исход будет нечто средним этими двумя. И когда начнётся бой, команда ПИ должна будет выбрать, как остановить его, прежде чем он уничтожит станцию.

ЧЕРЕЗ СТИГИЙСКИЙ РАЗЛОМ

“Эти заросли небесного терновника — клот ко всему фронту Серый ад. Если тау какими-то образом найдут безопасный маршрут через Чёрный Риф раньше нас, то смогут обойти наши передовые линии и напрямую угрожать Гневу. Само собой разумеется, мы не можем этого допустить...”

— лорд-капитан Меча Бдительности Хайрам Селт

ОБЗОР

Словно гнойная рана, Чёрный Риф прорезает центр Канийского клина. Это запутанная сеть небесных аномалий и пространственных колебаний, которые делают участок пустоты практически непреодолимым. Для Тау аномалия укрепляет левый фланг и защищает многие миры от прямого нападения Империиума, заставляя крестовый поход идти в обход по гораздо более длинному маршруту через фронт Серый ад и узкие варп-проходы между его мирами. Вокруг огромного промежутка рифа (много световых лет в поперечнике) находится область пространства, известная как Стигийский разлом. Разлом — это точка, в которой относительно стабильные и нормальные участки пустоты уступают место карающим гравитационным штормам и варп-приливам. И отмечает точку, в которой судно подвергается риску быть разорванным на части или потеряться среди отмелей.

С тех пор, как крестовый поход впервые столкнулся с Тау и начался конфликт, Империиум стремился найти путь через Чёрный Риф и обойти ксеномиры за его пределами. В последние годы опасения, что тау могут сделать то же самое, побудили лорда-командующего Эбонгрейва отправить разведчиков в риф для раскрытия планов пришельцев, хотя немногие когда-либо возвращались. Среди горстки людей, которые пересекли Стигийский разлом и вернулись, был вольный торговец Телас Кай на борту своего корабля Древнее сказание. Кай вернулся с историями о мирах внутри рифа и какой-то древней машине в его сердце, являющейся причиной огромного гравитационного шторма региона. Он назвал эту машину Чёрным сердцем и по возвращении в Гнев пообещал Эбонгрейву, что если ему дадут шанс, он сможет найти её снова. Кай считает, что если Чёрное сердце может быть достигнуто, то его можно будет контролировать, обеспечивая безопасный проход через риф для имперских судов или даже использовать как оружие против тау. Неудивительно, что Эбонгрейв ухватился за шанс овладеть Чёрным Рифом и значительным преимуществом, которое это

дало бы его силам в борьбе против септа Велк'хан. И поэтому оказал поддержку Каю, а выделил в помощь крейсер типа Марс Меч Бдительности под командованием капитана Хирама Селта, верного и преданного слуги лорда-командующего.

Пока Империя изучал Чёрный Риф, тау также не сидели сложа руки. Поддерживая граничащие с аномалией миры в течение многих лет до прибытия крестового похода, они знают о ней очень много. В частности, учёный тау Аун'Эл Базел'Кит посвятил большую часть жизни изучению Рифа и задолго до того, как вольный торговец там побывал, узнал про истории о Чёрном Сердце и сиршинах — расе рептилоидных ксеносах. Базел'Кит считает, что Чёрное сердце — это своего рода машина сингулярности, способная изменять свойства материи и гравитации в локализованном пространстве, созданная предками сиршинов для защиты от некоего древнего зла. Он хорошо понимает, какую опасность это будет означать для его народа, если человечество найдёт такое устройство и обратит против империи, и поэтому формирует собственные экспедиции на риф, чтобы найти Сердце. Пока что они не увенчались успехом, но он узнал много о природе региона и обнаружил, что корабли Тау, благодаря своему уникальному методу варп-путешествия, могут проникать в риф глубже, чем их имперские аналоги, прежде чем пострадать от худших последствий гравитационных штормов. Базел'Кит по-прежнему полон решимости первым достичь Чёрного сердца или, по крайней мере, не дать людям сделать это.

ПИ оказываются втянутыми в эту гонку к Чёрному сердцу, потому что Ордо Ксенос давно проявлял живой интерес к Чёрному Рифу и слухам об ксеноимперии, которая когда-то обитала, или, возможно, всё ещё обитает. Караул также полагает, что в останках этой империи могут быть зацепки к другим, более опасным чем тау угрозам, затаившиеся задолго до прибытия первых людей в Иерихонский рубеж. По этим причинам, а также из-за важности не допустить, чтобы си-некожие обеспечили безопасный проход через Чёрный Риф, Инквизиция откомандировала на Меч Бдительности ПИ с приказом обеспечить успех миссии по извлечению ксеноартефактов и сбору разведанных о рифе.

Основные цели

Добраться до Чёрного сердца первыми: Путешествие к Чёрному сердцу будет нелёгким даже без опасности нападения со стороны тау. Следуя полузабытому маршруту Кая, Древнее сказание и Меч Бдительности (с ПИ на борту) должны проложить путь через астероидные поля и аномалии. МИ может выставить на пути буквально всё: от заражённых Хаосом космических скитальцев, до заблудившихся кораблей-ульев тиранидов, сбивших с курса злойшей природой Чёрного Рифа. Кроме того, внутри Рифа время и пространство функционируют не нормально. ПИ могут обнаружить, что ходят по кругу, пересекаясь с теми же мирами и обломками в сильно различающиеся моменты времени. Это может привести к некоторым интересным ситуациям, когда они высаживаются в мире, который помнит их с прошлых лет и имеет статуи, посвящённые деяниям, которые они ещё не совершили. Что бы ни произошло во время путешествия к Чёрному сердцу, это должно быть непростым подвигом, и МИ должен дать игрокам ощущение того, что они попали в терра инкогнито, как только пересекут Стигийский разлом. Захватить или уничтожить машину сингулярности сирши-

нов: В центре Чёрного Рифа находится место, метко названное Чёрным сердцем — макросистема из десятков миров, хаотично вращающихся вокруг одной чёрной звезды (машина сингулярности сиршинов). Таковы жестокие гравитационные и варп-энергии вблизи, что судно не может приблизиться к светилу ближе, чем на несколько миллиардов километров. Единственный способ добраться — совершить посадку на один из отдалённых миров и проехать по гравитационным шлейфам внутрь (одна из тысячекilометровых воронок из воздуха и воды, которые возникают между мирами, когда они проходят близко друг к другу), используя перепрыгивающие из одного мира в другой атмосферные корабли, как если бы они использовали камни для перехода через реку. На мирах Чёрного сердца МИ может выставить всё, что захочет, поскольку бесчисленное множество кораблей и многочисленные виды были притянуты сюда за тысячелетия. Самым многочисленным является народ сиршинов (точнее их примитивные потомки), которые странствуют по мирам, поклоняясь чёрной звезде как богу.

Вторичные цели

Уничтожить судно тау: Аун'Эл Базель'Кит на исследовательском судне Дай'Сан также последовал в Чёрный Риф за имперской экспедицией. Забитый до отказа охотничьими кадрами, состоящими из нескольких сотен воинов Огня в различных специализированных боевых костюмах, и приказом остановить людей любой ценой. МИ может использовать Дай'Сан и его войска, чтобы тайно следовать за экспедицией ПИ, пока они путешествуют к Чёрному сердцу, а затем напасть в последний момент. Тау — мудрые и осторожные планировщики, они не будут глупо разбрасываться своими силами, предпочтя выбрать место, когда и где лучше всего нанести удар. Посреди Чёрного Рифа их судно также будет иметь преимущество в скорости перед имперскими судами и должно иметь возможность ускользнуть, если это необходимо.

Найти исследовательские записи Базел'кита: Если команде ПИ удастся загнать тау в угол или взять на абордаж, то есть шанс, что они смогут заполучить исследования Базел'кита о Чёрном Рифе (копия которого была передана капитану Дай'Сан) и узнать кое-что из того, что ксеносы знают об аномалии. Вольный торговец Кай знает, что си-некожие исследовали риф, и может предложить эту цель персонажам. Тау попытаются уничтожить информацию, но не позволят ей попасть в руки врага. Поэтому ликвидационная команда может оказаться в гонке со временем, когда они высадутся на Дай'Сан и если капитан попытается запустить самоуничтожение.

Третичные цели

Захватить артефакт сиршинов: Многие планеты вокруг Чёрного Сердца когда-то были мирами сиршинов, и до сих пор являются домом для остатков городов их предков. Инквизиция и Караул Смерти будут заинтересованы в таких артефактах, поскольку они могут содержать подсказки о том, почему рептилоидные ксеносы решили использовать машину сингулярности для уничтожения собственной империи, лишь бы не позволить ей пасть перед неизвестным врагом, врагом, который смутно изображён на некоторых из их резных фигур и статуй, вырисовываясь со скелетообразными руками из темноты.

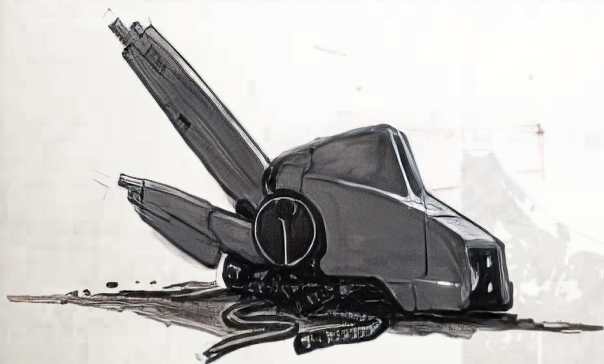
ОСЛОЖНЕНИЯ

Гравитационный поток: Чёрный риф — опасное место для кораблей. Существует постоянная опасность столкновения с дрейфующими обломками и прочим космическим мусором. МИ может использовать эти опасности для замедления экспедиции в любой момент, нанеся урон от мусора и даже заставив встать на якорь в каком-то отдалённом мире, при этом дав врагам шанс незаметно приблизиться.

Древнее зло: Что-то очень плохое случилось с империей сиршин, что-то, что создало Чёрный Риф и уничтожило десятки миров. Это должно быть особенно заметно на здешних планетах, придавая руинам и останкам всепроникающее чувство страха и ощущение чего-то невидимого, таящегося поблизости. МИ должен обыграть это наследие зла, чтобы придать рифу ощущение призрачности — что-то не совсем правильно...

Последствия

Если ПИ победят тау и достигнут Чёрного сердца, то обнаружат, что его секреты лежат на поверхности — если исследовать местные руины и изучать Чёрное сердце с близкого расстояния, станет очевидно, что чёрная звезда является результатом срабатывания оружия, а не самим оружием. То, что ПИ потенциально могут привезти с собой — это заметки тау о рифе, что станет большим благом для Империи, а также артефакты сиршин, которые принесут благосклонность капитана Караула. Однако возможно, что если потеряется слишком много людей или даже один из кораблей будет уничтожен, то ПИ придётся вернуться с пустыми руками, поскольку Кай согласен рисковать жизнью только до определённого момента, и как вольный торговец он не обязан продолжать.



ДВУЛИКАЯ МОНЕТА

“Не знаю, кто хуже, эти чёртовы синекосие пришельцы или подонки, которые с ними имеют дело. Я имею в виду, что некоторые из этих “преступников” пошли бы на сделку с проклятыми тиранидами, если бы им удалось заставить одного из них перестать жевать его лицо достаточно долго, чтобы заключить сделку”.

— главный арбитр Арбан Кобольт

Обзор

Даже во время самых жестоких конфликтов есть те, кто попытается торговать с обеими сторонами. Войны против тау особенно подвержены этим проблемам, ибо ксеносы имеют репутацию разумных открытых переговоров индивидов, в отличие от яростной ненависти, которую питает ко всем чужакам Империи. Иногда члены имперских сил даже опускаются до продажи и покупки у тау, предлагая всё: от тактической информации до боевых танков, в обмен на богатство или редкие ксеностройства. С точки зрения Тау, такая торговля открывает брешь в броне Империи, а позволяет собирать жизненно важную информацию или распространять мятеж в человеческих мирах, а также поддерживать восстания часто по цене всего нескольких технологических безделушек или относительно редких материалов, которых жаждут люди. Инквизиция неустанно работает над искоренением торговли с ксеносами, но Канийский клин — обширное место с десятками потенциальных планет, где человечество и Тау вступают в контакт. Даже прибегнув к помощи Адептус Арбитрес для регулирования звёздной торговли в клине, Инквизиция не смогла поймать некоторых из наиболее известных преступников, и проблемы только усугубляются.

Причина внезапного роста незаконной торговли с тау во многом связана с прибытием Влаторфа Кайро, босса печально известного преступного синдиката Касбалика. Кайро родом из пограничного имперского форпоста Поступь в Коронусе (знаменитое логово воров и пиратов) и, как и многие другие, живо интересуется движением транспорта через близлежащие варп-врата (секрет не такой уж секретный, как хотелось бы верить Империи). Когда он узнал о тау и торговых возможностях, то запросил у своих боссов разрешение отправиться в Иерихонский рубеж и расширить интересы организации. С тех пор Кайро создал прочную базу для операций в Канийском клине и привлёк несколько других криминальных боссов для помощи в перенаправлении прибыли обратно через варп-врата в Касбалику. Кайро не любит тау, но жаждет богатства, которое они могут предложить, и не видит ничего плохого в передаче им информации и материалов — в конце концов, его проделки не изменят ход войны. Однако в последнее время Кайро становится жадным, собирает больше информации и “освобождает” гораздо больше запасов имперского оружия для продажи тау. Даже некоторые подчинённые Кайро нервничают и опасаются, что их босс может попытаться сбежать и оставить богатство Касбалики себе. Если это правда, то преступный синдикат отправит несколько человек через варп-врата, чтобы “усовестить” с Кайро, и всё может действительно стать грязным.

Пока Кайро строил криминальную империю в Канийском клине, Инквизиция обнаружила первую надёжную зацепку в торговле с ксеносами. Небольшое восстание на Йейнаре Прайм (крошечный агромир на дальних окраинах фронта Серый ад) недавно переросло в открытую войну. Оставаясь примитивным миром, народ Йейнара сопротивлялся контролю со стороны возвращающегося Имперiums (хотя ксеносов они тоже недолюбливали), и просто хотели, чтобы их оставили в покое. Без реальной военной мощи мир быстро оккупировали и внимание крестового похода переключилось на другое место. В течение многих лет незначительная активность повстанцев на мире сохранялась, и его кристалльные джунгли были домом для отрядов партизан, хотя они не представляли реальной угрозы для имперского гарнизона. Но за последние несколько месяцев ситуация обострилась, ибо повстанцы завладели тяжёлым оружием, взрывчаткой и даже бронетехникой, некоторые из которых имеют маркировку имперских полков, размещённых в световых годах отсюда. Также ходят слухи о скрытых ксенокораблях, совершающих тайные посадки в дебрях Йейнара, и о разведывательных дронах тау, замеченных на окраине системы.

Ордо Ксенос отправляют команду ПИ, чтобы разобраться с этим вопросом и найти источник инопланетной торговли и оружия повстанцев, одновременно подавив восстание раз и навсегда.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Уничтожить базу повстанцев: Глубоко в кристаллических джунглях Йейнара находится обширная база повстанцев, построенная на деньги Кайро с некоторой поддержкой тау. Уникальная резонирующая природа кристаллических деревьев джунглей (которые испускают радиоволны при ударе сильных солнечных ветров) не позволила местным СПО найти базу с помощью обычных орбитальных сенсорных устройств. База также в основном находится под землёй — лабиринт туннелей и ям, вырытых в мягкой земле джунглей и укреплённых кристаллическими досками. Чтобы найти базу, команда ПИ должна попытаться отследить силы повстанцев или захватить мятежника и допросить. База в значительной степени невосприимчива к воздушным или орбитальным атакам, учитывая толщину джунглей над головой и генератор шита тау, прикрывающий самые важные структуры. Это означает, что команда ПИ должна идти пешком, прокладывая путь через острую как бритва листву и избегая любых засад повстанцев. В качестве поддержки они смогут призвать на помощь подразделения 74-го Сцинтилляского полка, переброшенные с линии фронта Серый ад для подавления восстания.



ВТОРИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Раскрыть Холодную торговлю/Захватить Кайро: Помимо прорыва на базу повстанцев и уничтожения их лидеров и оружия (непростая задача, учитывая численность и новенькое снаряжение Имперской Гвардии), ПИ должны обнаружить доказательства Холодной торговли и участия Кайро в поставках краденого оружия в мятежные миры. МИ может предоставить подсказки о причастности Кайро как на базе повстанцев, так и в столице Йейнара (Йейнарсити). Как только ПИ прибудут, Кайро попытается уничтожить все улики и сбежать прикрываясь мятежниками. Это может привести к затянутой битве на базе повстанцев (или в подземельях города Йейнар) с целью захватить Кайро, прежде чем он сможет покинуть планету. Если ПИ смогут получить хотя бы одно доказательство (например, записи о транзите или взять в плен подчинённого Кайро), то Инквизиция будет очень заинтересована в раскрытии всей операции и выслеживании всех её участников.

Остановить контрнаступление повстанцев: Когда ПИ атакуют базу повстанцев (или как только повстанцы узнают о готовящейся атаке), мятежники начнут наступление на город Йейнар. Это то, что они готовили долгое время, и хотя хотели собрать побольше бронетехники, но прибытие ПИ заставило действовать. С как минимум таким же количеством боевых танков, как 74-й полк Сцинтильский и СПО вместе взятые, и несколькими артиллерийскими батареями, это будет жестокая и кровавая битва. ПИ (при условии, что они не находятся на базе повстанцев) могут переломить ход битвы, если уничтожат элитные отряды повстанцев и их командиров, но, скорее всего, столице будет нанесён значительный ущерб.

ТРЕТИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Захватить или ликвидировать посланника касты Воды: На базе повстанцев есть посланник тау, который имеет дело как с Кайро, так и с повстанцами. Хотя тау принимают лишь ограниченное участие в восстании, они помнят о возможностях, которые оно может предоставить, если имперский контроль над миром пошатнётся. Посланник также хорошо осведомлён об операциях Кайро и может быть полезен в развале Холодной торговли. Он хорошо защищён многочисленными телохранителями воинов Огня и элитной командой в стелс-костюмах. Убийство посланника тау также может иметь другие последствия для Йейнара и привлечь больше внимания со стороны ксеносов, которые будут искать возмездия.

Убейте команду Касбалики: Для ПИ Кайро — не единственная проблема, Касбалика отправила команду из культистов смерти и сервиторов убийц, чтобы самим разобраться с Кайро. Под предводительством безжалостного охотника за головами по имени Кейн, они попытаются следить за ПИ и использовать их для нахождения Кайро. Затем, если Кайро сбежит, они попытаются перехватить его до того, как он покинет мир. А если ПИ поймают его первыми, то устроят засаду, чтобы уничтожить и криминального босса, и персонажей. Конечно, Кейн — разумный человек, и если ПИ сдадут Кайро, то может даже зайти так далеко, что предложит помощь против мятежников.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Кадр охотников: МИ может усложнить задачу игрокам добавив кадр охотников Тау к силам повстанцев. Эти силы могут включать всё, что МИ выберет из арсенала Тау. Они разобьют лагерь недалеко от базы повстанцев для защиты посланника касты Воды и обучения человеческих войск использованию ксенооружия.

Кулак лорда-командующего: Если ПИ затребуют больше имперской помощи (или дела повернутся против имперских сил на Йейнаре), сам Эбонгрейв может услышать об этом и послать приказ очистить мир. Это будет означать, что собственная эскадра 74-го Сцинтильского полка и вспомогательные эскорты (вместе с любым судном, доставившим команду ПИ на планету) будут стрелять по наземным целям с орбиты. Это может сделать битву за Йейнара ещё более хаотичной, поскольку повстанцы и имперцы будут сталкиваться среди целых городских кварталов, исчезающих под ударами лэнсов.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Реальная опасность на Йейнаре — это не мятежники и даже не тау, а скорее Кайро и его незаконная преступная империя. Что бы ни случилось, Йейнар будет искалечен, даже если имперские силы будут побеждены мятежниками, это будет локальное поражение. А с контролем космоса и подкреплением мир всегда можно будет вернуть. Если Кайро сбежит, то его нужно будет выследить (возможно, проследовав до варп-врат или даже глубже в пространство тау, если он поймёт, что за ним гонятся Касбалика). И только когда его поймают и найдут его агентов (разбросанных по всему клину), Холодная торговля будет побеждена.



ОСЛОЖНЕНИЯ

Осложнения – это способ для МИ изменить характер миссии, потенциально поменять цели и добавить дополнительные трудности для ПИ. Они дают МИ возможность тумана войны и общую максиму, что ни один план не выдерживает первого контакта с врагом. А также заставляют игроков думать на ходу, поскольку характер миссии меняется, и их персонажи должны адаптироваться и выживать, если хотят добиться успеха. Более подробную информацию об осложнениях можно найти на **стр. 261 ОКП Deathwatch rus**.

Ниже представлен список характерных для Канийского клина осложнений. МИ могут свободно использовать их по своему усмотрению, добавляя к собственным приключениям и к любым миссиям данной главы.

ТАБЛИЦА 2-3:
ОСЛОЖНЕНИЯ В КАНИЙСКОМ КЛИНЕ

1	Вынужденный альянс
2	Эксперименты ксеносов
3	Кадры Охотников
4	Прекращение огня
5	Перебежчики
6	Точка возгорания
7	Рука безумия
8	Превосходное вооружение
9	Неопределенные союзники
10	Ксеносы-наёмники

ВЫНУЖДЕННЫЙ АЛЛЯНС

С прибытием флота-улья Дагон в Канийский клин, Империи и Тау стали целями Великого Пожирателя. Это порой вынуждало обе империи заключать временный вынужденный союз ради отражения роя или очищения мира от тиранидов. Такие союзы в большинстве случаев недолговечны, и как только хребет зверя будет сломан, Империи снова вспомнит ненависть к ксеносам, и Тау ответят тем же. Это осложнение можно использовать, чтобы перевернуть миссию с ног на голову, заставив команду ПИ пересмотреть свои цели миссии, поскольку во время сражения с Тау тень флота-улья опускается на их местоположение. Тау могут даже прийти на помощь команде ПИ, если те находятся далеко от поддержки Империи, заставляя их выбирать, какую угрозу преследовать и как реагировать на такую неожиданную помощь.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ КСЕНОСОВ

В отличие от Империи, который следует жестким доктринам техножрецов Марса, Тау постоянно улучшают характеристики своего оружия и технологий. Даже за то короткое время, что Империя столкнулся с молодой империей ксеносов, Тау создали новые и мощные версии танков, боевых костюмов и пехотного оружия. Этот быстрый прогресс требует строгих полевых испытаний, и синекожие в Канийском клине не являются исключением, когда дело доходит

до испытания нового боевого снаряжения. МИ может использовать это осложнение для улучшения характеристик оружия, брони или части снаряжения тау. Независимо от типа улучшенного предмета, он должен увеличивать Урон или очки Брони только на 2-4 и увеличивать тесты максимум на +20. Однако такие предметы обычно имеют недостатки (в конце концов, они находятся на стадии тестирования) и должны получить отрицательное свойство оружия, такое как Перегрев или Неточное.

КАДРЫ ОХОТНИКОВ

Многие имперские командиры ошибочно полагают, что тау лишены какой-либо настоящей боевой культуры, хотя любой, кто когда-либо имел возможность увидеть, как каста Огня тренирует воинов, знает об обратном. Среди величайших солдат касты Огня есть тау, которые наслаждаются войной и возможностью проверить себя против врага. Многие из них следуют философии битвы Монт'ка, или смертельного удара, и формируют небольшие охотничьи кадры (часто используя костюмы-невидимки), чтобы глубоко проникать в тыл Империи в поисках достойной добычи. Это осложнение представляет собой то, что команда ПИ привлекает внимание такого кадра опытных воинов Огня и может быть размещена практически в любом месте в пределах Канийского клина. Кадр будет преследовать ПИ нанося удары, а затем отступая, чтобы проверить их силу, прежде чем устроить засаду и уничтожить.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ОГНЯ

Не все столкновения с тау заканчиваются насилием, и в Канийском клине зафиксированы случаи, когда обе стороны заключали перемирие и вели переговоры (обычно без ведома лорда-командующего Эбонгрейва). Часто это делается только для того, чтобы обе стороны могли перевести дух и перегруппироваться для новых сражений. Очень редко договор приводит к какому-либо длительному прекращению огня. Однако сам факт того, что Империя и Империя Тау имеют историю мирного взаимодействия, привёл к тому, что всё больше командиров рассматривают эти варианты. МИ может использовать это осложнение, чтобы заставить ПИ завершить миссию не прибегая к чрезмерному кровопролитию. Более того, во такие времена разрядки напряжённости ликвидационная команда может оказаться без поддержки, если начнёт собственную войну против тау или, что ещё хуже, пострадает от гнева командиров за нарушение клятвы перемирия.

ПЕРЕБЕЖЧИКИ

Хоть это и редкость, опасность дезертирства и измены среди Имперской Гвардии и Имперского флота является постоянной. Сражающиеся с тау солдаты знают, что если они сложат оружие и сдадутся, враг не разорвёт их на куски или не принесет в жертву Тёмным Богам. Этот вариант спасения от ужасов войны держал комиссаров Имперской Гвардии занятыми на фронте Серый ад и всегда находится на переднем плане разума лорда-командующего Эбонгрейва, когда он формирует новый полк и отправляет его в бой. МИ может использовать это осложнение, чтобы союзный отряд гвардейцев либо сдался (особенно уместно, если у них уже был низкий боевой дух и/или слабые командиры), либо даже стал предателем и атаковал их. Космодесантники и

другие подобные элитные и преданные формирования никогда не опустятся до предательства, но среди масс призывников всегда найдутся те, кто готов продать преданность за передышку от невзгод.

Точка возгорания

До прибытия Ахиллова крестового похода и возвращения Имперiums долгие годы тау укреплялись в центре Рубежа. За это время они обследовали десятки миров и основали множество колоний. Они также заключили союзы со многими жителями Иерихонского рубежа, а также с многочисленными человеческими мирами. Только сейчас, когда крестовый поход продвигается вглубь пространства Тау, раскрываются истинные масштабы этой сети, и ксеносы соответственно реагируют для защиты империи. МИ может использовать это осложнение, чтобы привлечь дополнительный интерес тау к месту действия ПИ. Возможно, что целевой мир или расы, с которыми ПИ имеют дело, связаны с Тау. И синеккожие начнут защищать свои интересы, отправляя в бой кадр Охотников. Умные персонажи даже могут обнаружить, где лежат истинные интересы Тау, и использовать их против ксеносов.

Рука безумия

Лорд-командующий Эбонгрейв порой является как помехой, так и подспорьем крестоносным силам — его противоречивые приказы и непоследовательное управление генералами привели к не одной катастрофической потере и поражению. Однако репутация и положение делают его практически неприкасаемым, и те, кто находится под его контролем, следуют приказам как из страха, так и из уважения. МИ может использовать это осложнение, чтобы заставить силы Имперiums в зоне действий ПИ вести себя хаотично или стать ненадёжными, поскольку им поступают приказы напрямую от Эбонгрейва. Это может быть перемещение подразделения в отдалённое место для защиты от какой-то воображаемой атаки, бомбардировка города с орбиты (пока в нём находятся ПИ) для “подавления” мятежа или даже снятие всего командного состава с постов и парализовывание военных действий до тех пор, пока не прибывает замена.

Превосходное вооружение

Тау — искусные оружейники, преуспевающие в создании разрушительной пехоты и вспомогательного оружия для воинов Огня. Немногие армии могут похвастаться таким соотношением огневой мощи к солдатам, как у Тау. И каждый из них оснащён гораздо более смертоносным оружием и более сложной бронёй, чем среднестатистический имперский гвардеец. МИ может использовать это осложнение, чтобы увеличить огневую мощь синеккожих, выдав дополнительное снаряжение и оружие. Это будет означать больше вспомогательного ресурса, такого как бронетранспортёры Манта и гравитанки Рыба-молот, а также новое оружие, такое как переносные рельсовые пушки и рои дронов. Обратите внимание, это не означает больше воинов Огня, просто лучшую экипировку.

Неопределённые союзники

читывая протяжённость и разрозненность владений Бога-Императора мятеж и сецессия всегда были вечными спутниками Имперiums. К обычному недовольству и мятежу в более стабильных секторах, добавляется тот факт, что многие миры, особенно те, что на окраинах септы Тау, только что были реинтегрированы в Имперium, потратив столетия на то, чтобы заботиться о себе и стать опасно независимыми. МИ может использовать это осложнение, чтобы союзники ПИ были менее чем заслуживающими доверия, особенно при столкновении с тау в бою. Это может варьироваться от мятежных планетарных губернаторов, до коварных полков Имперской Гвардии, набранных из новых миров, которые отступят, когда ПИ сможет больше всего нуждаться в их поддержке.

Ксеносы-наёмники

Философия Тау сложна для понимания многими имперскими командирами и противоречит тысячелетнему учению о том, что только человечество имеет право на существование, а все другие формы жизни или культуры нет. Реальность такова, что Империя Тау — это не просто одна раса, а коллектив рас (хотя и под контролем тау). И из-за открытости, которую они проявили по отношению к другим ксеносам, они могут призывать различных наёмников и союзников. МИ может использовать это осложнение, чтобы ввести неожиданные или необычные силы под знамёна Тау. Будь то более распространённые крууты или веспиды, так и что-то совершенно новое (возможно, родом из Иерихонского рубежа). Эти ксеносы-союзники могут быть кем угодно, но будут иметь вооружение и снаряжение тау.





ВЕЛИКИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ



БАСТИОНЫ
ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

•

ВЫДАЮЩИЕСЯ ГЕРОИ

•

СПЕЦИАЛЬНЫЕ
СПОСОБНОСТИ
ОРФЕЙСКОГО КЛИНА

•

ОСОБЕННОСТИ
КАМПАНИЙ
ОРФЕЙСКОГО КЛИНА

•

ОБЗОР ФЛОТА-УЛЬЯ
ДАГОН



ГЛАВА III. ВЕЛИКИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ

“Нет мира среди звёзд. Все усилия должны быть направлены на единственную цель — выживание. И колебаться в этом деле даже на мгновение — значит способствовать вымиранию человечества. Мы не можем допустить небрежности или халатности, поскольку долг каждого мужчины и каждой женщины в Империи — приложить все усилия для выживания”.

— исповедник Корвинус,
в начале злополучного Пограничного крестового похода,
обращаясь к командному составу крестоносцев

Орфейский клин когда-то был самым крупным и успешным, завоевавшим больше территории, чем Канийский или Ахеросский. Его миры многочисленны, и многие из них начали вносить вклад в продолжающийся Ахиллов крестовый поход. Однако в последние годы этот некогда успешный фронт потерпел самую большую неудачу, какую только можно себе представить, когда мир за миром атаковали ненасытные силы флота-улья Дагон. Вторжение тиранидов привело к разделению некогда сильнейшего клина и рассеиванию его сил. В настоящее время только решительная воля нескольких командиров и мощь Адептус Астартес (включая, но не ограничиваясь Караулом Смерти) удерживают оставшиеся миры перед лицом неумолимого врага.

В данной главе описываются некоторые из многочисленных миров Орфейского клина. Некоторые сражаются с ужасным голодом тиранидов, другие копят силы для отражения, а третьи всё ещё не замечают опасности. В ней также подробно описываются несколько лидеров, чья воля и доблесть помогают армиям крестового похода стойко противостоять надвигающейся угрозе.

ИСТОРИЯ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

В данном разделе представлен обзор Орфейского клина. Более широкий взгляд на историю крестового похода можно найти в *The Achilus Assault*.



ОБЗОР ОРФЕЙСКОГО КЛИНА

“Поражению нет никаких оправданий, а победа в них не нуждается”.

— Имперская максима

Территория Орфейского клина охватывает десятки миров, некоторые из которых находятся в нескольких неделях пути через варп от Колодца Ночи. Это огромное пространство — вызов для завоевания и защиты, но до недавнего времени Орфейский клин был самым стабильным и безопасным из трёх клиньев.

За тридцать лет с момента основания Орфейского клина бесчисленные миллионы сражались, истекали кровью и умирали, чтобы заявить права на миры в клине и защитить их. И в результате более шестидесяти звёздных систем были возвращены под власть Империи. Но история Орфейского клина — это не просто рассказ о торжестве праведников, но и предостережение самодовольным.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

Хотя записи о истории сектора Иерихон в архивах и библиотеках Империи почти не сохранились, фрагменты всё же можно найти. На этапе планирования Ахилова крестового похода Администратум поручил десяти тысячам кураторов-историков раскрыть то небольшое, что можно было найти.

Территории, которые сейчас занимает Орфейский клин, когда-то попадали в два подсектора Иерихона. Из двух ближайшим к Колодцу Ночи был подсектор Шварцмарк, вероятно, названный в честь этого тёмного и беззвёздного региона. Другим было Пространство Закхей, предположительно названный в честь одного из исследователей или героев, что объявили этот регион принадлежащим человечеству.

Подсектор Шварцмарк управлялся либо из Кастобеля, либо из Ванира (записи на этот счёт несколько запутанны), и контролировал десятки агромиров, шахтёрских колоний и других богатых планет. Ульи-близнецы производили огромное количество промышленных товаров. Лорд-милитант Ахилл и его советники считали, что из-за близости к варп-воротам здешние миры можно будет быстро вернуть и реорганизовать на поддержку крестового похода.

Пространство Закхей было гораздо менее значимой частью сектора Иерихон, в основном состоящей из диких и пограничных миров, никогда полностью не будучи под имперским правлением. Неизвестно, почему эти миры оставались нетронутыми так долго, но некоторые подозревают, что их присутствие на самом краю Империи могло привести к вере в то, что они были прокляты, ибо находились далеко от Святой Терры и света Императора. Лорд-милитант Ахилл также относился к этому региону плохо, считая его предметом для будущих забот, недостойным внимания по сравнению с более насущными делами.

ПЕРВЫЕ ГОДЫ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

В 7252777.M41 лорд-милитант Тибер Ахилл вышел из варп-врат Иерихон-Пасть и немедленно двинулся к Злобе, Калиси, Альфосу, Хетгарду, Пирафасу и Карлаку – шести мирам, которые Ахилл и его стратеги определили перед началом крестового похода как идеальные плацдармы в Иерихонском рубеже.

К 782.M41 крестовый поход обосновался на Хетгарде, начав долгую и трудную задачу по его укреплению против вражеских атак, выступая в качестве фланга Железного Ошейника. В течение следующих четырёх лет базирующиеся на Хетгарде силы под командованием лорда-генерала Антевана Крейна продвигались вперёд в прерывистых экспедициях вдоль края Рубежа.

Первой замиренной планетой стал Авалос – зелёный агромир, с готовностью принявший правление Империиума и которому быстро поручили торжественную задачу по обеспечению продовольствием крестовый поход. Однако по неизвестным причинам поставки десятины не приходили так быстро, как планировалось. И данная проблема продолжает преследовать Авалос.

Вскоре после Авалоса был захвачен Виян-сен, который, как полагают, был бывшей шахтёрской исправительной колонией, а теперь населённый чрезвычайно жестоким и хищным видом нелюдей, которые стали объектом тщательной кампании по истреблению со стороны Белых Консулов после того, как высадившиеся там миссионеры были съедены туземцами.

После зачистки Виян-сена очень быстро произошло завоевание следующих трёх миров. Первым был опустошённый ветром мир смерти Скира, где частые ураганы и обдирающие плоть пылевые бури очистили поверхность мира, выветрив её до странно гладких равнин песка и камня, позволяя существовать только роющим и летающим существам. После Скира вернули Часовой 434 – заброшенную варп-обсерваторию Адептус Механикус. Эксплораторы её быстро восстановили для помощи в будущем продвижении через Рубеж. Последним пришла Фрейя – кишаший наёмными рабочими горнодобывающий мир, которых быстро заставили работать на Империум, поставяя крестовому походу огромные количества необработанной руды и сырого прометия.

Через девять лет после начала крестового похода флагман Тибера затерялся в Имматериуме во время обычного рейса в Карлак после проверки оборонительных сооружений на Альфосе. А его самого объявили погибшим. Со смертью Тибера Ахилла продвижение крестового похода застопорилось, поскольку оставшиеся командиры переключились на вопрос наследования.

ФОРМИРОВАНИЕ КЛИНА

После смерти Ахилла генерал Соломон Тетрарх был повышен до лорда-милитанта и верховного главнокомандующего Ахиллова крестового похода. Его первым действием было собрать командный состав крестового похода, нескольких командиров Астартес и других старших имперских чиновников на собрании, ныне известном как Совет Пепла. Смелым поступком Тетрарх отстранил от дел многих из любимых генералов, тактиков и ключевых сподвижников Ахилла, заменив их теми, кого предпочитал сам и кто поддерживал его амбициозную новую стратегию.

Предложенная стратегия включала разделение сил крестового похода, которые на тот момент были направлены против удерживаемых Тау миров в Чёрном Рифе и вокруг него, на три отдельных фронта, или клина. Первый из них, Канийский клин, объединил имперские силы, сражающиеся за захват удерживаемых Тау миров, в то время как второй, Ахеросский клин, был предназначен для того, чтобы прорваться через сердце Иерихонского рубежа и захватить основные миры. Третим, созданным почти через год после завершения Совета Пепла, стал Орфейский клин, который должен был завоевать пограничные области Рубежа.

Во главе Орфейского клина стоял лорд-генерал Микал Курас – один из протеже Тетрарха и многообещающий офицер, которого многие считали слишком неопытным генералом, неспособным командовать всем клином. Курас быстро доказал неправоту недоброжелателей, продвинувшись дальше и быстрее в Иерихонский рубеж, чем любой другой клин, захватив десятки миров в течение двух с половиной десятилетий.

РАННИЕ ПОБЕДЫ

С провалом Пограничного крестового похода в Звёзды Гало, Орфейский клин в полной мере воспользовался притоком новых войск, отбираемых у тех, кто в противном случае погиб бы, служа неумелым действиям исповедника Корвина. Сотни, даже тысячи полков были направлены на продвижение Орфейского клина, и их развёртывание не должно было быть напрасным. Решив, что молниеносное нападение на нелояльные миры и обезглавливание их коррумпированных лидеров будет лучшей стратегией, генерал Курас тщательно выбрал свою первую цель.



Через шесть месяцев после формирования клина, многочисленные луны вокруг богатого ресурсами газового гиганта Шойнмунт также попали под власть Империи. Эти луны были пристанищем коалиции пиратов и рейдеров, что терзали окружающие системы. Поэтому на полный захват Шойнмунта потребовалось четыре месяца. Примерно в то же время силы Имперской Гвардии высадились на Трейене, обнаружив, что примитивный мир легко обращается в поклонение Императору. Имперская Гвардия оставила после себя символический гарнизон, поскольку Адептус Министорум разместил миссионеров и начал приведение мира к согласию. Вскоре после этого был установлен контакт с планетой Аурум, где также была развёрнута миссия Адептус Министорум.

В начале 789.M41 по совету передовых разведчиков, которые уже глубоко проникли в Рубеж, боевая группа Сантос прибыла на орбиту Кастобеля под фанфары и празднества, а вскоре после этого прибыли боевые группы Икар и Дедал. Кастобель, как и несколько других миров в Рубеже, остался верен Империи несмотря на Эру Мрака, и приветствовал крестоносцев с распростёртыми объятиями. Последовали сто дней празднования, и писцы, землемеры и логисты Департаменту Мониторинга спустились на Кастобель для подсчёта богатств, которые он мог дать Империи. В то время как миллионы проповедников и сотни исповедников распространились среди населения, чтобы убедиться в силе его веры. Спустя месяц после начала празднования боевая группа Икар покинула Кастобель и отправилась на Фрейю, поскольку этот горнодобывающий мир пал жертвой группы рецидивистов за годы, прошедшие после гибели Ахилла.

Боевые группы клина продвинулись вглубь Иерихонского рубежа, основав форпост на богатом прометием мире Херисор, заново открыв токсичный пограничный мир Расплату и найдя засушливую пустынную планету Косихо, тогда как все предыдущие имперские записи утверждали, что он был зелёным и густонаселённым агромиром, без каких-либо признаков причин таких изменений. Восемь других миров были возвращены под имперское правление, и только два потребовали кровопролития. На джунглевой планете Искаррион три года жестокой партизанской войны между астарте из Тёмных Сынов и местными хаосопоклонниками привели к тому, что большая часть поверхности мира была сожжена дотла, пока космодесантники безжалостно прочёсывали землю в поисках врага и выкорчёвывали порчу. Тем временем на кладбищенском мире Хаархароден за семь лет ожесточённой траншейной войны против диких легионов рабов-нелюдей и их хозяев-колдунов-тиранов погибло

по-

тридцать пять миллионов гвардейцев, а также одиннадцать космических десантников из Реликторов.

Столкнувшись с относительно небольшим сопротивлением на Орфейском клине в течение предыдущих одиннадцати лет, в 798.M41 лорд-милитант Тетрарх принял решение отозвать почти треть кораблей и солдат и почти все союзные силы Адептус Астарте, переместив их в Ахеросский и Канийский клины, где их мощь могла быть использована более эффективно. Истощённые, но с высоким моральным духом от стольких быстрых побед, оставшиеся боевые группы Орфейского клина продолжали наступать, к концу 804.M41 обнаружив и заявив права на океанский мир Мануксет, зловонную исправительную колонию Ксиан и дикий мир Пустошь Юпитера.

Следующий важный поворотный момент в истории клина наступил в 805.M41, когда терзавшие регион когда-то варпшторы рассеялись, открыв новые миры для завоевания. Почти сразу же боевой флот Арго отступил с линии фронта для исследования и завоевания открытых миров, обнаружив бывший мир-святилище Элевсин, давно порченный слугами Губительных Сил, называвшими себя Оракулами склепа. С помощью генерала Дерияна Аркелия, лорда-адмирала Ана-



стасии Аркелии и лорда-комиссара Вэнса Терена, трёх величайших военных умов крестового похода, Курас поставил себе задачу того, как лучше всего очистить планету от его порченных повелителей.

Элевсин пал в течение месяца после прибытия в систему боевой группы Арго. Первоначальное завоевание, получившее название операция “Натиск”, заняло неделю планирования и всего несколько дней на реализацию, с тремя неделями последующих стычек и усилий по зачистке, прежде чем генерал Курас объявил мир умиротворённым. За свой триумф Курас был награжден Ореолом Ахилла с полной Аквилой от лорда-милитанта Тетрарха.

Пока имперское правление устанавливалось на Элевсине, пали десятки других миров, большинство из которых были недавно обнаружены вследствие рассеивания варп-штормов. Орфейский клин набирал силу, продвигаясь вплоть до Седу и Слинарского сдвига, разрушая хватку королевства Ванир и устанавливая связь с протоулем Бесеритор. Всего к 812.M41 Орфейский клин привёл в согласие 63 мира и начал поставлять огромное количество продовольствия, сырья и промышленных товаров для остальной части Ахиллова крестового похода.

Такое положение дел долго не продлилось.

ТЕНЬ В ВАРПЕ

В 8999 812.M41 астропаты по всему Иерихонскому рубежу начали сообщать об увеличивающихся трудностях в отправке и получении сообщений, особенно внутри и вокруг миров Орфейского клина. Вскоре после этого навигаторы начали испытывать трудности с обнаружением Астрономикона и других, более близких навигационных маяков, в то время как астропаты и санкционированные псайкеры по всей протяжённости Орфейского клина начали страдать от ужасных кошмаров, сводивших многих с ума видениями бесконечной, голодной тьмы и другими предзнаменованиями гибели.

Появлявшиеся в течение последующих месяцев обрывки информации указывали на то, что некоторые элементы сил крестового похода оказались внезапно потеряны, а ранее считавшиеся безопасными миры подверглись осаде неизвестного врага. Более года силы клина окапывались, ожидая прибытия неизвестного противника на орбиту.

В течение 814.M41 начала поступать информация, начиная с едва связного сообщения от патрульной группы над Херисором, которая утверждала, что прибыли тираниды. Вскоре после этого судно Караула Смерти, вернувшееся с большой поспешностью с недавно замолчавшей Фрейи, представило тот же доклад — тираниды находятся в Иерихонском рубеже.

Необычно большая оперативная группа Караула была собрана для зачистки Херисора. В это время сыгравшая важную роль в завоевании Элевсина 3-я рота Храмовников Крови отправилась в далёкую Пристань Занатова по просьбе лорда-милитанта Тетрарха для расследования происхождения этих существ. Из ступивших на Херисор и очистивших его от врагов Астартес вернулось меньше половины. И когда ударный крейсер Храмовников Крови Кровавый меч вернулся из гавани Занатова, они не сообщили ни о каких признаках жизни на планете, которая когда-то была убежищем для незаконной торговли.

В конце 814.M41 лорд-милитант Тетрарх разослал декларацию во все уголки Иерихонского рубежа, в которой назвал эту угрозу тиранидов флотом-ульем Дагон. В тот момент это было неоспоримо — тираниды продвигались через Иерихонский рубеж, а тень в варпе окутала Орфейский клин, где силы были растянуты и истощены потребностями Канийского и Ахеросского клиньев. Производственные миры, что поставляли ресурсы для остальной части крестового похода, теперь находились под угрозой со стороны врага, которого многие считали давно исчезнувшим, большой ценой побеждённым Ультрадесантниками десятилетия назад.

ТЁМНЫЕ ДНИ

Прошло чуть больше двух лет с тех пор, как угроза получила название, и почти полдесятилетия с тех пор, как её последствия впервые ощутили на Орфейском клине. С признанием присутствия тиранидов в Иерихонском рубеже, Караул Смерти начал действовать более открыто, применяя свои с трудом приобретённые навыки для укрепления шаткой обороны миров.

В то же время другие силы Астартес начали отступать с фронта Серый ад для противостояния тиранидам. Тем временем, несколько ордеров отправили войска на помощь крестовому походу исключительно для того, чтобы противостоять существам, которые нанесли столь тяжёлую рану Ультрамаринам. И ещё несколько боевых братьев откликнулись на призыв принять Апокрифонскую клятву и отслужить бдение в Иерихонском рубеже.

С падением Херисора и Фрейи тираниды глубоко проникли на территорию Орфейского клина. Всё больше и больше миров подвергались атакам, пока даже сам Хетгард не оказался в пасти Великого Пожирателя. Вскоре более трети миров Орфейского клина оказались под угрозой, а ещё несколько были полностью захвачены без всякой надежды на возвращение.

Бесчисленные миллиарды жизней и десятки миров уже висят на волоске, но их судьба — лишь часть проблемы. Если тираниды доберутся до Колодца Ночи и успешно пройдут через варп-врата, то заражение сможет распространиться на далёкую Каликсиду и дальше, нанося удары по частям Империиума, совершенно не готовым к такой угрозе, как тираниды.



БАСТИОНЫ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

“Размышлять о числе людей в Империи — значит навлекать на себя беду и тщетность, ибо мы намного превосходили число звёзды на небе и растём с каждым мгновением. Лучшие размышлять о лирах, по которым ступает человечество, ибо их число гораздо легче оценить”.

— известный философ Деро Каванн

Планеты Орфейского клина попали под тень флота-улья Дагон. Бесчисленные миры в клине уже были съедены, но некоторые всё ещё держатся, бросая вызов бесконечному рою. Эти бастионы Орфейского клина стоят как последняя линия обороны, не давая флоту-улью Дагон проникнуть в остальную часть Иерихонского рубежа.

ХЕТГАРД

“Крепость без людей подобна трупу — она имеет форму того, кем она должна быть, но лишена жизненной силы и сердца, будучи пустой и бесполезной. Крепость с надёжными гарнизоном — одно из самых удивительных и ужасных зрелищ, ибо мало что может устоять против камня и стали, скреплённых плотью и кровью”.

— приписывается Рогалу Дорну

Ни один слуга Императора никогда не ступал на Хетгард не чувствуя ничего, кроме благоговения перед масштабом того, что создал там человек. Крепости Хетгарда — это памятник войне, свидетельство пота и труда миллионов и крови, которую ещё миллионы прольют, защищая Империум.

Хетгард существует для одной цели: защищать фланг крестового похода, не давая врагам человечества возможности достичь Колодца Ночи и варп-врат Иерихон-Пасть. С этой целью он был преобразован в мир-крепость, где каждый квадратный километр поверхности и многие сотни метров под землёй были отданы под защиту и отпор вторгающимся силам.

Спроектированные группой инженеров осадной техники Дивизио Тактика и мастеров Адептус Механикус, укрепления Хетгарда были тщательно организованы для обеспечения быстрого и эффективного обнаружения и уничтожения захватчиков — их структура была разработана на основе древних стратегических знаний, тайных формул и результатов интенсивного прогнозирования.

За десятилетия Ахиллова крестового похода Хетгард отразил несколько атак, его защитники одолели всех. Однако теперь гарнизоны планеты столкнулись с врагом, непохожим ни на одного из прежних — флот-улей Дагон готов сокрушить мир, а точно спроектированная оборона Хетгарда противостоит бесчисленному врагу, который совершенно не заботится об ужасающих потерях.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ И ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА

В данном разделе содержатся планетарные данные ряда важных миров Орфейского клина. Представленная информация точна по состоянию на начало 812. М41 и, таким образом, не содержит сведений о надвигающейся угрозе флота-улья Дагон, который начал атаковать Орфейский клин в конце 812 года. Тень в варпе привела к тому, что варп-путешествия и межзвёздная связь стали более затруднительными и помешали точному ведению учёта. Сопроводительный текст подробно описывает события после прибытия флота-улья Дагон.

История

Первоначально обслуживающий подсектор Шварцмарк горнодобывающий мир, Хетгард находится под властью человечества более семи тысяч лет. Согласно скудным имеющимся записям, исследовательская экспедиция Адептус Механикус ступила на Хетгард в 312.М34, оценив мир как имеющий обширные минеральные ресурсы, достаточные для нескольких тысячелетий интенсивной деятельности.

В течение столетий богатства Хетгарда шли в соседний Кастобель, его насыщенные руды отправлялись на огромные перерабатывающие заводы в шумный мир-улей. Даже когда сектор Иерихон погрузился в анархию, Хетгард продолжал снабжать всё ещё лояльный Кастобель в течение нескольких столетий, в то время как соответствующие инфраструктуры двух миров пришли в упадок из-за отсутствия Империума.

В течение последующих поколений население Хетгарда раскололось на отдельные нации и города-государства с кланами шахтеров, боровшихся за ограниченные запасы еды и питьевой воды в столь бесплодном мире. Эти фракции часто менялись на протяжении тысячелетий, перемещаясь из-за войн и союзов и приспосабливаясь в ответ на вмешательство иномирцев. Некоторые из чужаков были случайными судами снабжения из соседнего Кастобеля, в то время как другие были налётчиками и вассалами мелких диктаторов, которые стремились заполучить богатства Хетгарда.

К тому времени, как Ахиллов крестовый поход достиг Хетгарда (примерно через семь недель после того, как флот прошёл через варп-врата), население мира было разделено на одиннадцать отдельных наций, восемь из которых без колебаний капитулировали перед имперскими силами, что внезапно и угрожающе появились в небесах над ними. Оставшиеся три решили бросить вызов Империуму, запечатав и укрепив шахты под городами, чтобы выжить после возможной орбитальной бомбардировки.

Четыре долгих года Империум боролся против укрепившегося населения, миллионы людей глубоко зарывались в шахты из уже послушных городов, чтобы вести войну с теми, кто отказывался принять Императора. Командир Имперской Гвардии на Хетгарде, лорд-генерал Антеван Крейгн, был экспертом в более традиционных формах войны, привыкшим полагаться на мощь броне-

техники и артиллерии в сочетании с пехотой, и изо всех сил пытался справиться с жестокими туннельными боями, которые лишали возможности использовать большую часть его сил. Хуже того, быстро стало очевидно, что вражеские силы были не просто язычниками и сепаратистами, но слугами Губительных Сил, так называемыми стигмартами.

Варп-колдовство и богохульные обряды объединились с безумным фанатизмом и жестокими ближними боями, и только вмешательство оперативной группы Астартес из орденов Штормовых Стражей, Реликторов и Тёмных Сынов, а также нескольких батальонов штурмовиков, смогло прорваться через кровавый тупик, и после восемнадцатичасового штурма раз и навсегда очистить мир от скверны.

С захватом Хетгарда можно было начинать его укрепление. После тысячелетий эксплуатации ресурсы Хетгарда были практически истощены, как и предсказывалось, но добыча полезных ископаемых не была причиной возвращения Империиума. Репатриированные граждане Хетгарда сразу же были отправлены на работу – им было поручено извлечь последние из минеральных богатств их мира, в то время как ландшафт вокруг них был изменён. Некоторые горы и вулканы Хетгарда были скрыты обжигающим огнём лэнсов с орбиты, а другие одеты в массивные бронепластины и оснащены батареями макропушек и ракетными шахтами класса “земля-орбита”.

К моменту основания Орфейского клина горная крепость бастион Примарис была завершена. Во все стороны от крепости было вырыто девятьсот километров туннелей до трёх ближайших городов и их шахт. Пещеры были переоборудованы в хранилища, склады боеприпасов и казармы. Кроме того, началась работа как над автономными огневыми базами по всей планете, так и над процессом превращения городов во вторичные крепости, на выполнение которой уйдут десятилетия.

Оборона Хетгарда впервые была проверена несколько месяцев спустя, когда флотилия рейдеров из глубин Рубежа прибыла ради наживы, что они, вероятно, периодически делали ещё до начала Ахиллова крестового похода. Однако они не учли, что вместо шахтёров их встретит вся мощь новоявленной обороны Хетгарда. Рейдеры были уничтожены в течение нескольких минут после прибытия на орбиту. После того первого нападения бесчисленное множество врагов пытались нанести удар по Хетгарду, но за десятилетия истории мира-крепости только два случая заслуживают особого внимания.

Первый случай произошёл в 796.M41, когда в системе появился флот орков, транслировавший свою идентичность в свойственной манере оркам самовозвеличивания. Ксенолингвисты быстро перевели передачу как “Банда карсаров Латунный глаз с каптинов Азрукк Ур Наздакка идёт стукать юдишек”. Флот зеленокожих был огромным – десятки кораблей и миллионы орков, чей воинственный менталитет видел в крепости вызов, скрывающий ценные технологии для разграбления. Орки появились из варпа всего в нескольких часах от самого Хетгарда – опасно близко. Так они избежали дозорных кораблей и сторожевых станций, что дало им элемент неожиданности. Менее чем через 20 часов после прибытия, используя грубые десантные капсулы орки совершили высадку на планету.

БАСТИОНЫ И ОГНЕВЫЕ ТОЧКИ

Защитные преимущества крепости – это то, что будет часто появляться во время миссий на Хетгарде, учитывая количество укреплений по всей планете. Также полезно знать, насколько хороша эта защита. Следующие правила описывают “создание бреша”. Во всех случаях брешь достаточно велика, чтобы через неё могло пройти существо размером Крупный или два существа Среднего размера. Для создания “дыры в стене” большего размера требуется в два раза больше урона, в то время как для меньшего размера только половина урона.

На поверхности планеты стены стандартной огневой базы или бастиона представляют собой керамизированный феррокрит толщиной два метра. Он обеспечивает 48 очков Брони как укрытие и требует 40 очков урона для создания бреша.

Ворота изготовлены из трехслойного пласталевого композита, дающего 42 очка Брони как укрытие, для пробития требуется 35 очков урона.

Закрытые бункеры ещё прочнее, и состоят из трёх метров армированного пласталью феррокрита с внутренней облицовкой из армопласта для минимизирования урона от осколков при повреждении бункера. Это даёт 64 очка Брони как укрытие и требует 70 очков урона для создания бреша.

Внутри туннелей укрепления менее существенны, но все равно заслуживают внимания. Большинство туннелей представляют собой простую голую скалу, но те, что находятся в безопасных регионах планеты, облицованы плитами рокрита. Значение Брони у них равно 16, а для пробития требуется 25 очков урона, хотя обычно это касается только способных рыть норы существ. Частые контрольно-пропускные и безопасные секции оснащены оборонительными нишами, достаточными для укрытия гвардейца, а также тяжёлыми переборочными дверями из армопласта, дающими 32 очка Брони как укрытие и требующими 25 очков урона для пробития.

Война против зеленокожих была предсказуемо долгой и изнурительной, упорство и кровавую радость зеленокожих было трудно подавить даже с тяжёлой огневой мощью и миллионами солдат. После восемнадцати месяцев непрерывного конфликта орки всё ещё бились как в первые дни, но уже прорвавшись в туннели нескольких небольших огневых баз. В конце концов, из-за сильного истощения воля орков была сломлена, их силы на земле сократились до разрозненных очагов сопротивления, а флот был отброшен. Чтобы предотвратить повторное заражение, ежегодные зачистки ранее оккупированных орками регионов являются обязательными.

Вторая крупная атака произошла несколько лет спустя и была гораздо более успешной. В 5212809.M41, патрульный корабль Глаз Ахилла обнаружил локальную аномалию варпа примерно в семистах тысячах километров от Хетгарда. Днём позже четыре патрульных корабля и две сторожевые станции были уничтожены, а на орбиту Хетгарда прибыл неопознанный сферический объект. Астропаты, получившие секретные инквизиторские шифры, немедленно уведомили своих хозяев о странном и угрожающем объекте, поскольку он изверг огромное коли-

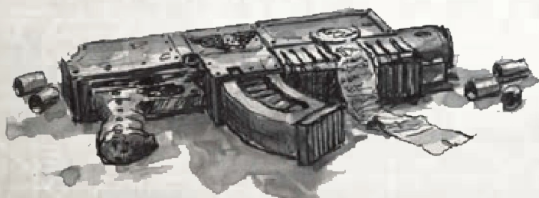
чество меньших сферических кораблей, которые рухнули в мир внизу.

Сферические боевые машины и их причудливые аморфные обитатели обладали ужасной способностью разрушать плоть и сталь, испуская ауру раскалённого огня, превращавшую всё, к чему она прикасалась, в чёрный пепел и ядовитые пары.

В течение пятнадцати недель эти существа (которые несмотря на все усилия Ордо Ксенос и по сей день остаются неопознанными) пронесли через Хетгард по неизвестным причинам. Пропагандисты Департамента Муниторум приписывали атаку “завистливой злобе, присущей всем породам ксеносов”. В начале шестнадцатой недели прибыла помощь в виде ударного крейсера Караула Гневноносца с четырьмя ветеранскими ликвидационными командами, облачёнными в бесценные комплекты тактической брони дредноута. Наносились стремительные удары с помощью телепортариума в наибольшие концентрации неизвестных ксеносов. Тринадцать Астартес погибли, их кровь была пролита, чтобы найти слабые места или уязвимость у врагов. Этой жертвой Караул Смерти одолел врагов – понеся тяжёлые потери неизвестные ксеносы отступили, их корабль под огнём Гневноносца и оборонительного флота Хетгарда был разорван на части, прежде чем смог перейти в варп.

Хетгард считался крепостью, уступающей по мощи только Карлаку. Однако даже хорошо защищённый мир не мог должным образом подготовиться к тому, что должно было произойти дальше – флоту-улью Дагон. В 816.M41 прибыли авангардные первые корабли, за которыми вскоре последовали более крупные особи и, в конечном итоге, колоссальный корабль-улей. Никто не мог подумать, что тираниды так быстро продвинутся вглубь территории клина, нападение на один из миров Железного Ошейника было возможностью, которую немногие имели смелость рассмотреть.

Теперь мир находится под постоянной осадой тиранидов, и хотя защитники имеют преимущество в виде массивных укреплений и обширных запасов, присутствие тварей делает невозможным доставлять припасы в другие миры клина, как это было изначально. Осаждая Хетгард, тираниды смогли непреднамеренно запустить механизм медленной и мучительной гибели всего клина, лишив его жизненно важных подкреплений и припасов.



Ключевые места

Ниже приведён ряд важных мест на Хетгарде, которые всё ещё сражаются против тиранидов.

Бастион Примарис

Бастион Примарис – самая большая и старейшая из крепостей Хетгарда. Он был построен в выдолбленных путотах трёх самых высоких гор Хетгарда, при этом миллиарды тонн вынудой породы были использованы для постройки отдалённых огневых точек и сторожевых фортов.

Вершина бастиона высотой 13 километров увенчана колоссальной защитной лазерной батареей, превосходящей по величине даже вооружение древних боевых кораблей. Она питается геотермальной электростанцией, находящейся во многих километрах под поверхностью планеты. Весь комплекс окутан множеством слоёв защитных пустотных щитов и покрыт шестидесятиметровой композитной бронёй из пласта и керамики, что делает крепость практически неуязвимой для наземных или орбитальных атак.

Внутри огромных стен находятся тысячи казарм на миллион гвардейцев, арсеналы, фабрики и генератории, имеющие возможность обеспечивать их оружием, электроэнергией и боеприпасами на протяжении поколений. А также огромные склады и хранилища с питьевой водой, консервами и сырьём, рассчитанным для снабжения не только Хетгарда, но и армий Орфейского клина.

Глубже находятся архивные склепы, святилища, помещения астропатического хора и стратегиум-максимус, призванный служить командным центром как для Хетгарда, так и для всего Орфейского клина. Стратегиум-максимус представляет собой монументальную комнату, оснащённую бесконечными рядами когитаторов, расположенных в точном соответствии с древними нумерологическими и техномантическими обрядами, и оснащённую некоторыми из самых сложных гололитических проекторов и вокс-симуляторов. Он предоставляет командиру сложные и точные симуляции любого мыслимого стратегического сценария, представленные в свете и звуке на расстоянии ста метров.

С момента постройки бастиона Примарис ни разу не был захвачен, и только недавно его оборона была по-настоящему проверена неумолимым потоком голодных чудовищ, которые теперь бродят по поверхности Хетгарда и рыщут в его туннелях. За последние несколько лет в нижние глубины Бастиона проникли хитрые и коварные твари, и хотя их каждый раз отбрасывали назад, с каждой новой атакой они наступают всё глубже.

Верфь

Охватывая ближайшую из трёх лун Хетгарда, верфь представляет собой огромную сеть доков, ангаров и грузовых площадок, изначально построенных для облегчения экспорта неочищенной руды и импорта припасов. Вскоре после завоевания планеты были предприняты огромные усилия по повторному освящению и расширению, чтобы позволить верфи поддерживать большие боевые группы и флотилии транспортных кораблей.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: ХЕТГАРД

Население: Приблизительно 338 миллионов.

Оценка десятины: Solutio Particular

Особое примечание: Главный командный центр Орфейского клина

География/Демография: Жаркая/пустынная; первичный планетарный климат засушливый с высокими температурами и плотным слоем облаков смога/дыма, вызванным ныне спящими вулканами, который поддерживает высокую температуру поверхности (обычно от 28 до 35 градусов по Цельсию). На поверхности нет воды, хотя существует множество подземных резервуаров. Большая часть ландшафта занята искусственными сооружениями в виде заброшенных шахт и карьеров, а также обширных укреплений. Под поверхностью существуют десятки тысяч километров туннелей и пещер, большинство из которых имеют имперское происхождение, а меньшая часть представляют собой остатки шахт, вырытых в Эру Мрака.

Тип правительства: Назначаемый Департаменту Муниторум командир/стандартная военная иерархия.

Имперский командующий: Милитант-распорядитель Лукас Вьерлинг, от имени лорда-генерала Микала Кураса.

Присутствие Адепта: Высокое; Департаменту Муниторум использует Хетгард как основной командный центр и склад снабжения для операций Орфейского клина. По той же причине присутствуют значительные контингенты Адептус Механикус и Адептус Министорум.

Вооружённые силы: Как мир-крепость, 85% населения Хетгарда вовлечено в действия военного характера или в поддержку военных операций. Фактическая армия (без вспомогательного персонала) составляет 48% населения, состоящие в основном из Имперской Гвардии, с контингентами Адептус Астарес и скитариев Адептус Механикус в качестве поддержки, оба из которых действуют под собственными, независимыми цепочками командования.

Торговля/Экономика/Дополнение: У Хетгарда не осталось никаких ценных природных ресурсов; его единственная ценность для Империи — как крепость против врагов человечества. Планете требуется огромное количество материальных средств из-за большого гарнизона и отсутствия естественного производства. Внутренняя экономика — это регулируемая Муниторумом система нормирования и реквизиции.

Шахты и руины

Хетгард был основан как горнодобывающий мир в 34-м тысячелетии и оставался таковым на протяжении долгих тысячелетий Эры Мрака. Его население превратилось в разрозненное скопление городов и национальных государств, ссорящихся из-за природных ресурсов и торгующих с немногими оставшимися способными совершать межзвёздные путешествия фракциями, обменивая ресурсы мира на еду и оборудование.

Когда в 778.M41 начался Ахиллов крестовый поход, большинство населения немедленно согласилось с Империем, а многие из тех, кто не принял крестоносцев, не хотели выставлять свои скудные силы против армий и кораблей похода. Однако меньшинство сопротивлялось, отступая в шахты и пещеры, которые когда-то были источником жизненной силы Хетгарда, и начав жестокую партизанскую войну, что стоило сотен тысяч жизней, поскольку жестокие бои в туннелях стали повседневным явлением.

Элемент сопротивления на Хетгарде состоял в основном из предателей и культистов, в восстании, разжигаемом агентами еретической коалиции, известной как Стигмарт, чьё коварное присутствие продолжает преследовать Ахиллов крестовый поход на бесчисленных других мирах по всему Иерихонскому рубежу. Эти грязные и обманутые слуги Тёмных Богов осквернили множество залов, шахт и пещер в ходе своей обороны. А некоторые наземные поселения были опустошены их развращённостью, вынудив Империю уничтожить все следы порчи за четыре года завоевания.

На сегодняшний день многочисленные части (теперь уже обширной сети) туннелей под поверхностью Хетгарда были объявлены Инквизицией морально опасными и запрещены для всех войск, которые не прошли тщательное тестирование чистоты перед назначением. Но даже их подвергают тщательному контролю после посещения. К опасности еретической заразы в этих местах не следует относиться легкомысленно.

Крепости и туннели

С момента завоевания Хетгард был миром, находящимся в состоянии постоянных изменений. Миллиарды тонн грунта были выкопаны для формирования туннелей и пещер, простирающихся на километры под поверхностью. Вынутый камень был сформирован в массивные взаимосвязанные блоки в соответствии с СШК, чтобы создать обширную сеть крепостей и огневых баз на поверхности.

Укрепление Хетгарда продолжается с момента его завоевания, являясь частью многолетнего плана, разработанного лучшими осадными инженерами и стратегами крестового похода. Требуется создать мир, полностью покрытый перекрывающимися полями наблюдения и огня, где ни один враг не сможет высадиться, не будучи уничтоженным оборонительным огнем по крайней мере с трёх укрепленных позиций.

По состоянию на конец 811.M41 крепости Хетгарда считались на 70% завершёнными, хотя мир отразил многочисленные атаки в течение прошедших лет. Первые и самые большие крепости были построены в обширных горных хребтах, обшиты взаимосвязанными пласталевыми пластинами толщиной в метр и шириной в милю и оснащены мощным наземно-орбитальным оружием и артиллерийскими батареями. Под этими первоначальными редутами были построены первые туннели и стазисные хранилища снабжения, в конечном итоге образовавшие лабиринт, что теперь охватывает почти всю планету.

С тех пор верфь стала гудящим ульем, работающим круглосуточно ради поддержания сотен звездолётов всех видов. С начала атаки тиранидов верфь стала полем битвы, отбиваясь от биокораблей, одновременно пытаясь отремонтировать и перевооружить суда системной обороны. Тяжеловооружённые и бронированные абордажники и скитарии патрулируют доки и ангары, отбиваясь от тиранидов, как могут, с помощью огнемётов, дробовиков и мельта-резаков.

Глубина 1281

Сектор 903/Ячейка 11/Глубина 1281, если давать его полное обозначение, так назван, потому что находится на глубине 1281 метров под поверхностью Хетгарда. Самая глубокая часть сети туннелей, Глубина 1281, существует как вотчина Адептус Механикус, захваченная, когда укрепления мира ещё проектировались.

Официально Глубина 1281 — это храм-кузница, основанная контингентом Адептус Механикус Ахиллова крестового похода для обслуживания духовных нужд Марсианского Жречества и их вассалов. Неофициально она служит хранилищем для археотехнических устройств неизвестного происхождения, а также требующих тщательного изучения технологий ксено- и еретического происхождения. Особо охраняемая и запечатанная, даже воздух не может проникнуть в Глубину 1281 или выйти из неё, не подвергнувшись интенсивному авгуризму чувствительных и дотошных машинных духов. У некоторых инквизиторов есть подозрения относительно храма-

кузницы в Глубине 1281, но их расследованиям препятствует как скрытная природа Адептус Механикус, так и элементы внутри самой Инквизиции.

Мастер Тол Ксаннастер считается старейшим членом Культа Механикус Хетгарда и хозяином храма-кузницы в Глубине 1281, поддерживая его работоспособность и контролируя производство ограниченного количества высокотехнологичного оборудования для персонала крестового похода. Сюда входят предметы, которые слишком сложно производить на обычных полевых заводах, но в пределах возможностей конгрегации Механикус — плазменное оружие, силовое оружие и тому подобное. По правде говоря, он всего лишь публичное лицо храма, служащее воле магоса Золомана Ратцеля — высокопоставленного члена секты, известной как Очистительный Тигель, пользующегося репутацией человека, собирающего даже самые тёмные секреты технологий, которые многие считают неразрешимыми с точки зрения Бога-Машины.

С начала вторжения тиранидов мало что было слышно из Глубины 1281. Но время от времени оттуда выходили фаланги скитариев с мощным и поразительно эффективным оружием, сразу же после уничтожения тиранидов возвращающимися обратно не проронив ни слова. Какие бы секреты ни скрывались в Глубине 1281, они явно те, которые могли бы помочь отразить угрозу тиранидов на Хетгарде, однако Адептус Механикус хранит молчание по этому поводу.



Проклятый город Ан'каррах

Последний оплот сопротивления на Хетгарде, Ан'каррах оставался заброшенным в течение десятилетий, будучи изолированным по приказу Инквизиции после успешного уничтожения его жителей в первые годы крестового похода.

Большая наземная часть города была уничтожена орбитальной бомбардировкой, оставив после себя лишь пепел, щебень и радиоактивное стекло в качестве свидетельства смертоносного гнева Имперского флота. Однако под руинами на глубине почти шестиста метров находятся шахты и катакомбы, которые еретические армии использовали для противостояния Империи.

Заброшенные туннели и шахты всё ещё отмечены засохшей кровью жертв и кощунственными рунами нечестивых обрядов, несмотря на очищение мельтой и огнём, сопровождавшие последний штурм этой тёмной твердыни. В основном среди рядовых распространяются слухи, что некая сила всё ещё таится в руинах Ан'карры, или что что-то всё ещё поклоняется в мерзких храмах и льёт кровь на тёмные алтари. Все подобные слухи караются различными способами, в зависимости от настроения комиссара или проповедника, который подслушал такую ересь.

Увы, в этих слухах есть доля правды — были замечены фигуры в плащах, проходящие мимо ведущих в Ан'карру КПП. Причём без помех со стороны штурмовиков и освящённых боевых сервиторов, что охраняют немногие оставшиеся проходы в проклятый город. В то время как слухи о таких вещах недопустимы среди низших чинов, те, кто занимает более высокое положение, размышляют более вдумчиво, предполагая, что некий элемент из Инквизиции может копаться в запретных вопросах.

По мере того, как наступление тиранидов на Хетгард усиливалось, руины Ан'карры оказались слабым местом в обороне мира-крепости — брешью в сети крепостей и туннелей, которую тираниды использовали в большом количестве. В ответ на угрозу большие концентрации войск были размещены у проходов, стремясь отразить нападение мерзких тварей. До сих пор эти солдаты преуспевали, отесняя тиранидов глубже в Ан'карру. Однако немногие из тех, кто служил в составе стражи Ан'карры, готовы рассказывать о своём времени там. А некоторые возвращаются изменёнными, более жесткими и жестокими, чем были раньше. Инквизиция и Комиссариат ищут таких людей, опасаясь, что они осквернены, но натиск тиранидов затрудняет задачу. А жестокие, закалённые в боях люди — именно то, что нужно Хетгарду для защиты от флота-улья Дагон.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХЕТГАРДА

Хетгард — осаждённая крепость, атакованная врагом, который не знает, что такое страх или сдача. Очень немногие миры в Орфейском клине имеют такое же стратегическое значение, как Хетгард, поскольку он охраняет фланг Железного Ошейника и там находится командный центр. Следовательно не редкость, когда ликвидационные команды командуются на планету.

Как посвящённый войне мир, осадный менталитет характерен для хетгардийцев. Однако редко можно встретить врага столь бездумно упорного и столь же легко приспосабливающегося, как тираниды, ибо их натиск — самый жестокий конфликт, который когда-либо знала планета. Мощь Астартес создана для такого, а обширные укрепления позволяют Избранным Императора легче защищаться от столь подавляющего числом врага.

Кампании на Хетгарде должны подчёркивать постоянную и непрекращающуюся природу конфликта — в любой момент тираниды будут пытаться прорвать оборону по крайней мере в дюжине различных мест по всей планете. Солдаты часто передислоцируются для противостояния самым большим концентрациям существ, полевые госпитали постоянно перегружены, а орды чернорабочих носятся туда-сюда от складов снабжения, неся всевозможное снаряжение на передовую. Постоянная спешка и суматоха характерны для Хетгарда в состоянии войны, а стеснённые условия крепостей и туннелей мира только усугубляют ситуацию. Несмотря на присутствие Астартес и благоговение, которое они вызывают, быстрое перемещение сквозь толпу — дело непростое, особенно если учесть, что заполненные гвардейцами туннели — это Пересечённая местность (**см. стр. 232 ОКП Deathwatch rus**), что накладывает штраф -10 на все тесты на Ловкость, проводимые при Беге или Натиске через переполненные помещения.

Чувство клаустрофобии — ещё один важный аспект кампаний на Хетгарде. Переполненные туннели этому способствуют, но более важным должно быть постоянное чувство, что побег если не невозможен, то исключительно сложен. Посадочные платформы и авиабазы постоянно используются для выполнения воздушной разведки, бомбардировок и перемещения припасов и персонала на и с верфи. Другие цели строго ограничены инструкциями лорда-комиссара. Тираниды быстро извлекают выгоду из брешей в обороне, а роющие существа, такие как равенеры и тригоны, являются обычными противниками в туннелях, за которыми следуют термагенты, хормагаунты и генокрады.

Сосредоточенные на обороне Хетгарда кампании являются жестокими и трудными, почти буквальным примером непреодолимой силы против неподвижного объекта. С обороной наземных бастионов, осуществляемой сотнями тысяч гвардейцев и боевыми сервиторами, навыки горстки боевых братьев Караула Смерти растрачиваются впустую среди оглушительной стрельбы, что раздаётся из каждой крепости. Усилия ПИ гораздо лучше подходят для смелых вылазок в сердце роя и жестоких туннельных боёв, где численность тиранидов не может быть так легко использована.

КАСТОБЕЛЬ

"Потти шесть тысяч лет мы противостояли мятежу, ереси и господству ксеносов, храня верность свету Бога-Императора. Потти шесть тысяч лет мы были одни во тьме, единственный маяк света среди теней раздора и разврата. Мы больше не должны так страдать, больше не должны терпеть в тишине... ибо мы воссоединились с нашими далёкими братьями, которые вернулись, чтобы изгнать нас от теней, что на протяжении тысячелетий вторгались в Сектор! Слава Императору и хвала Его доблестным крестоносцам!"

— лорд-командующий Ортана Локк

Кастобель, считающийся жемчужиной Орфейского клина, оставался верен Империи на протяжении всей Эры Мрака и приветствовал крестоносцев с распростёртыми объятиями, отдав свои ресурсы на поддержку повторного завоевания сектора Иерихон.

Кастобель — это шумный, трудолюбивый мир-улей, с производительностью, что затмевает все остальные миры, завоёванные Ахиловым крестовым походом. Огромное количество людей в ульях обеспечивает достаточный запас рекрутов для Имперской Гвардии и Имперского флота. Кастобель — прекрасный пример того, как лорд-милитант Ахилл представлял развитие своего крестового похода — завоёванные миры способствуют завоеванию других, с каждой победой создавая новый самодостаточный сектор Иерихон.

В последние годы судьба Кастобеля изменилась. С прибытием флота-улья Дагон мир был взят в осаду Великим Пожирателем. Блокада тиранидов прервала поставку небольшой, но важной части людей и материалов крестовому походу. А его население теперь сбивается в кучу в страхе перед хищными зверями за стенами.

Однако ещё не всё потеряно. Из всех подвергшихся нападению тиранидов миров в Орфейском клине, Кастобель ещё может быть освобождён от угрозы. Планета бесплодна и безжизненна, если не считать народных масс в четырёх оставшихся городах-ульях. Благодаря решительным действиям лорда-кастеляна Локка возникла нестабильная патовая ситуация, когда тираниды не могут захватить территорию и биомассу, достаточную для быстрого восполнения израсходованных сил, что лишает их самого большого преимущества — кажущейся безграничной численности. Со временем угроза тиранидов на Кастобеле может быть устранена, выковав закалённое войной население, жаждущее отомстить монстрам, что пытались уничтожить их дом.

История

Кастобель — древний город, и некоторые исторические свидетельства говорят о том, что он существовал ещё до Империи, будучи колонизированным человечеством в какой-то момент ТЭТ. В дни Великого крестового похода Кастобель присоединился к Империи после того, как короткая и кровавая война уничтожила его первоначальную правящую касту, которую быстро заменил назначенный губернатор.

Когда Империя впервые заявил права на Кастобель, это уже был процветающий мир-улей с четырьмя колоссальными городами, выросшими на безжизненных пепельных пустошах промышленного мира. Под имперским правлением он разросся ещё больше, и несколько небольших поселений в пустошах к середине 33-го тысячелетия объединились в два дополнительных улья, а несколько столетий спустя получили управление главной верфью линейного флота Иерихон.

Когда сектор Иерихон рухнул в анархию, Кастобель старался оставаться в стороне от беспорядка, оставаясь преданным Богу-Императору. Используя то, что осталось от флотов сектора, включая верные остатки линейного флота Иерихон, имперский командующий Кастобеля неустанно трудился, чтобы поддерживать закон Императора на нескольких близлежащих мирах. Тем не менее, изоляция нанесла урон планете и его колониям, и мир не мог оставаться таким, каким он был когда-то. После столетий Эры Мрака города-ульи на Кастобеле стали фактически независимыми городами-государствами, объединёнными только общей верой в Императора.

За эту веру боролись более яростно, чем за любую другую сторону жизни на Кастобеле. Отделённые от высших властей Адептус Министорум, правящие семьи шести городов нашли общую почву в необходимости поддерживать религиозную структуру, что так долго определяла жизнь планеты. Результатом стала организация, известная как Аквиланское Множество, которая заняла место старой Кастобельской епархии в качестве высшей религиозной власти на планете, поддерживая храмы и гарантируя, что население будет по-прежнему с должным почтением относиться к Императору.

Такое положение дел оставалось практически неизменным на протяжении нескольких тысячелетий, несмотря на набеги чужаков, ренегатов и еретиков. В 789. М41 боевая группа Сантос прибыла на край системы, где её встретили некогда принадлежавшие боевому флоту Иерихон корабли. После установки контакта лорд-генералу Курасу немедленно было отправлено сообщение о том, что Кастобель лоялен и желает вернуться в лоно Империи.

Последовали сто дней празднования, в конце которых был сформирован 1-й Кастобельский Возрождённый. А лорд-командующий Ортана Локк из улья Тиралос была избрана в качестве имперского командующего и лорда-кастеляна Кастобеля. К концу года было сформировано ещё сто полков, и каждый год их становилось всё больше. За прошедшие годы более двух тысяч полков Кастобельских Возрождённых были собраны и распределены по Иерихонскому рубежу, наряду с огромным количеством материальных средств.

Всё изменилось (как и многое в Орфейском клине), когда тень в варпе опустилась на Иерихонский рубеж. Кастобель подвергся нападению в первые месяцы 817. М41, после более чем четырёх лет сгущающейся тени в варпе. Снова изолированный от Империи, на данный момент силы Кастобеля — его СПО и собранные в 812. М41 триста полков Имперской Гвардии, оставшиеся на планете из-за невозможности путешествий в варпе. Все они немедленно приступили к укреплению обороны родного мира и подготовке к прибытию чудовищ.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: КАСТОБЕЛЬ

Население: Приблизительно 109 миллиардов.

Уровень десятины: Exactis Extremis

География/Демография: Промышленный мир-улей; поверхность в основном состоит из загрязнённых зольных отходов. Экстремальное загрязнение и крупномасштабная промышленность в течение нескольких тысячелетий разрушили естественный ландшафт и климат, что типично для тысячелетних миров-ульев. Шесть основных комплексов-ульев с тридцатью одним меньшим/периферийным поселениями.

Тип правительства: Совет потомственной знати, санкционированный и одобренный Адептус Терра.

Имперский командующий: Лорд-кастелян Ортана Локк, лорд-командующий Восходящего улья Трималов.

Присутствие адепта: Высокое; как один из немногих развитых миров в Орфейского клина, Кастобель имеет сильное присутствие Администратума, позволяющее контролировать огромную десятину для поддержки крестового похода.

Вооружённые силы: Силы планетарной обороны Кастобеля (лёгкая пехота, эквивалент 44 полков) под командованием лорда-кастеляна Локк, гарнизон Имперской Гвардии (11 полков) под командованием бригадного генерала Тита Корвена.

Торговля/Экономика/Дополнение: Основные экспортные/облагаемые товары – это стандартное оружие и боеприпасы (лаз-, твердотельное), сельскохозяйственное и горнодобывающее оборудование, а также полки Имперской Гвардии. Основные импортные товары – это топливо, продовольствие, питьевая вода и сырьё для производства.

Последний верный

В отличие от бесчисленных других миров, Кастобель оставался верен Империи и Имперскому Кредо во время Эры Мрака. Хотя ульи Кастобеля больше похожи на независимые города-государства, чем на города в объединённом мире, они управляются Аквиланским Множеством, правящим от имени Бога-Императора. Следовательно, когда Ахиллов крестовый поход достиг планеты, то нашёл мир, что приветствовал его с распростертыми объятиями и смог предоставить огромное количество людей и ресурсов. Выживание мира примечательно, учитывая высокие потребности мира-улья в ресурсах, но он каким-то образом умудрялся оставаться сильным и верным на протяжении тысяч лет изоляции.

Когда сектор Иерихон пал, верные остатки боевого флота Иерихон отступили к орбитальным докам над планетой, сопровождая любые торговые суда, которые смогли собрать. В результате Кастобель в течение следующих месяцев и лет смог доминировать над кластером горнодобывающих колоний и агромиров поблизости, восстановив ограниченную форму имперского правления и снабжая сам Кастобель продовольствием и сырьём. В сочетании с передовыми и древними предприятиями по переработке пищевых продуктов в ульях, которые после возвращения мира Империей стали предметом большого интереса для Адептус Механикус, эти предприятия позволили миру функционировать, несмотря на почти полную изоляцию.

По прошествии тысячелетий шесть ульев становились всё более отчуждёнными друг от друга, враждующая и даже воюя за и без того ограниченные ресурсы. И вскоре число звездолётов начало сокращаться. Тем не менее, к тому времени, когда силы генерала Кураса достигли планеты, он был более чем в состоянии предоставить миллиарды тонн материалов и миллионы солдат для военной кампании и, таким образом, оказался поворотным моментом в крестовом походе. Поскольку бремя снабжения столь обширного предприятия больше не несли исключительно миры по ту сторону варп-врат Иерихона-Пасты.

Возрождённый Кастобель

После приведения к согласию, на планету прибыла армия писцов Департаменту Мунитуром, чтобы определить её возможную помощь Ахилловскому крестовому походу. После шести месяцев предварительных подсчётов было решено признать Кастобелю самый высокий уровень десятины, отражающий его огромные возможности по поставке как материальных средств, так и воинов. Была выпущена декларация о том, что планета может производить до сотни полков Имперской Гвардии в год, каждый численностью до десяти тысяч человек без неоправданного ограничения её возможностей по производству боеприпасов и оборудования.

Уже создав 1-й Кастобельский Возрождённый в рамках всемирного празднования возобновленного правления Империи, годом позже мир создал свою первую десятину из ста полков. На первом сборе присутствовал лорд-милитант Тетрарх, давший первой сотне Кастобельских полков имя “Возрождённых”, а также право носить собственные знаки отличия на знамёнах, чтобы почтить память первых полков, основанных в секторе Иерихон за тысячи лет.

Натиск тиранидов был стремительным и ужасным, им удалось захватить улей Трималов в течение шести недель после высадки. Миллиарды погибли, разорванные на части и сожранные безмозглыми, слюнявыми зверями и возвышающимися злобными монстрами. Когда тираниды уничтожили улей Трималов и начали распространяться на другие ульи, лорд-кастелян Локк уединился с советниками чтобы обдумать, как лучше всего защититься от этого врага. Когда он вернулся через три дня, то был мрачен, но заявил, что знает, что нужно делать.

Пока это происходило, тираниды начали движение к улью Тиралос – второму по численности городу-улью. Сотни тысяч людей – как солдат, так и вооружённых чем попало гражданских – встали на защиту улья Тиралос, дорого продавая свои жизни, чтобы позволить как можно большему количеству людей эвакуироваться. Затем пришёл приказ: отступить в город, заманить тиранидов. Час спустя небеса запылали багровым светом, когда улей Тиралос погиб в атомном огне, раскалённая ярость

его древних реакторов и генераторов вырвалась на волю уничтожая рой.

На сегодняшний день обе стороны теперь находятся в шатком тупике. Войска Кастобеля истощены, измотаны и деморализованы, а эпидемии порождённых тиранидами болезней бушуют среди населения. Тираниды также истощены и, будучи лишены биомассы из улья Тиралос (как из своих тварей, так и населения), не могут быстро пополнить численность для нового штурма. Война превратилась в рутину разведывательных рейдов и попыток проникновения в оставшиеся города, при этом защитники боятся крадущихся, шипящих монстров за стенами.

Но надежда остаётся, поскольку тираниды голодают – рой наиболее уязвим. Если защитники планеты смогут достаточно долго не давать тиранидам жрать, то ксеносы смогут быть полностью раздавлены. Эта надежда далека, но за неё многие цепляются.

Ключевые места

Ниже представлен ряд значимых мест на поверхности Кастобеля.

Улей Тиралос

Один из старейших и самых густонаселённых ульев, Тиралос был основан на несколько тысячелетий раньше Империиума и содержал множество древних технологий. Когда сектор Иерихон ещё существовал, Тиралос был домом для крупного контингента Адептус Механикус, включавшего в себя шабаш археотехнологов, жаждущих раскрыть скрытых в глубинах улья секреты технологий.

Будучи крупнейшим собранием техножрецов, ковен Тиралоса стал высшим авторитетным органом Адептус Механикус на планете. А когда на сектор обрушилась Эра Мрака, предоставил улью значительную власть и рычаги влияния на другие города. Культ Машины процветал в улье во время изоляции, и даже смог бросить вызов Аквиланскому Множеству.

Когда Кастобель воссоединился с Империиумом, то же самое произошло и с членами ковена, которые воссоединились со своими братьями-техножрецами, и вновь прибывшие исследователи возобновили попытки раскрыть секреты древней технологии Кастобеля. Для детального исследования многие секреты были переданы за Колодец Ночи, в далёкие от войн миры.

С падением улья Трималов улей Тиралос стал следующей очевидной целью тиранидов. В разгар осады лорд-кастелян отдал приказ пожертвовать Тиралосом, чтобы лишить врага пропитания. Однако приказ был встречен большой враждебностью со стороны Адептус Механикус, которые считали содержимое улья священным. После ожесточённых дебатов, что бушевали в течение нескольких дней, техножрецы уступили при условии, что у них будет неделя, чтобы спасти всё, что смогут из глубин, и провести правильные обряды для перегрузки генераторов улья.

Улей Тиралос сегодня представляет собой облучённые руины, едва напоминающие возвышающийся городской комплекс, которым он когда-то был. Как свидетельство ярости разрушения города, земля на сотню километров в каждом направлении вокруг города представляет собой облучённый и остекленевший пепел, совершенно враждебный даже для быстро приспособляющихся тиранидов.

Улей Трималов

Когда-то самый большой и могущественный из ульев Кастобеля, Трималов теперь пустой впервые за тысячи лет. Обладая населением более двадцати миллиардов душ и являясь домом для самого грандиозного собора планеты, Трималов на протяжении тысячелетий был столицей мира, правящей от имени Императора над пятью другими городами.

Трималов был, как и политическое сердце Кастобеля, центром религиозной жизни мира. Кастобельская епархия находилась в соборе Трималова – огромном здании из сверкающего мрамора и сурового обсидиана, способном вместить более миллиона преданных слуг Императора и возвышающемся над центральным шпилем улья. Этот собор рос в великолепии и роскоши с каждым прошедшим столетием, десятины набожных снабжали поколения кардиналов лучшими товарами.

Слава собора не уменьшилась в Эру Мрака благодаря Аквиланскому Множеству, которое возникло из длительных союзов между церковью и правящими семьями Кастобеля. Аквиланское Множество следило за тем, чтобы храмы сохранялись, а люди оставались верными в течение долгих лет изоляции, гарантируя, что мир останется верен правлению Императора.

Когда Империиум вернулся на Кастобель, именно лорд-командующий Восходящего Трималова был назначен имперским командующим и лордом-кастеляном всего мира, снова возвысив Трималов над планетой. Однако возвращение Империиума было не таким простым, как некоторые считали. Империиум изменился с тех пор, как пал Иерихонский рубеж, особенно в форме Экклезиархии. Священники Кастобеля оказались сторонниками старого вероучения, провозглашённого еретическим после жестокой войны веры тысячелетия спустя после начала Эры Мрака. Священники Адептус Министорум спустились в Кастобель и обнаружили, что Церковь Императора-Спасителя всё ещё имеет власть над людьми. И приступили к его замене на более современное вероучение, к ужасу Аквиланского Множества.

Трималова больше нет. Он был разорван тиранидами а жители съедены. Строение осталось, но как пустая оболочка, стоящая в насмешку над долгой изоляцией, которую перенёс Кастобель. Его форма испорчена спорowymi трубами и нерестовыми ямами, а мерзкая ксенофлора корчится с бессмысленной злобой на километры во всех направлениях, вырываясь из пепла и опутывая сталь, греясь в атомном жаре древнего генератора города.

Улей Кевор

Один из четырёх оставшихся городов-ульев, Кевор был построен после Ереси Хоруса в горном хребте, глубоко врезаюсь в кору и простираясь почти на двести километров через вершины. Возможно, самый надёжно расположенный и хорошо защищённый из городов, самый высокий шпиль Кевора теперь служит домом для лорда-кастеляна и его командного состава. Улей вырос из цепочки шахтёрских посёлков и поэтому взял название в честь горной гряды. К тому времени, как шахты в горах истощились, почти двенадцать миллиардов душ населяли Кевор, и город стал устоявшейся частью ландшафта.

Хотя горы больше не содержат полезных ресурсов, самодостаточное и стоическое отношение населения Кевора оставалось прежним, и основная торговля города вскоре перешла от добычи полезных ископаемых к войне. При этом большая часть населения присоединилась к ополчению Кевора или покинула город, чтобы служить на многих оставшихся военных кораблях Кастобеля. Когда Империум вернулся, улей Кевор предоставил в Имперскую Гвардию более трети от общей численности рекрутов, затмив всех, кроме колоссального улья Трималов.

В настоящее время Кевор продолжает противостоять тиранидам, крадущимся по засыпанным пеплом горным перевалам и роящимся в небе над городом. Его население приняло реалии войны быстрее, чем любое другое на планете, а укреплённый горный улей обещает стоически держаться против любого врага, даже тиранидов.

Улей Хессакс

Низкий и протяжённый улей, раскинувшийся на обширном плато пепельной пустыни. Хессакс является самым молодым и самым маленьким из ульев, хотя ему несколько тысяч лет, и он является домом для более чем десяти миллиардов верных слуг Империума. Максимально удалённое от других ульев расположение необъяснимым образом связано с его целью. Предназначенный для производства компонентов, с помощью которых обслуживаются суда боевого флота Иерихон, изоляция Хессакса была преданмеренной мерой безопасности, чтобы ограничить доступ к деталям звездолётов такого редкого качества.

С наступлением Эры Мрака роль Хессакса стала более важной, ибо его кузницы служили для поддержания ограниченной флотилии, которая снабжала и защищала Кастобель с колониями от внешней агрессии. Производство резко возросло, поскольку город был единственным местом, способным поставлять необходимые компоненты для импровизированного флота.

После возвращения Империума Хессакс не стал менее занят. Имея лишь ограниченное количество ремонтных и станций снабжения в Иерихонском рубеже, лорд-адмирал Аркелий предложила воспользоваться любыми возможностями, которые удастся найти. В короткие сроки кузницы Хессакса были направлены на обслуживание боевых групп Ахиллова крестового похода. Однако с прибытием тиранидов всё меньше и меньше кораблей могли достичь орбиты Кастобеля для пополнения запасов, и поэтому улей Хессакс бездействует — его сравнительно небольшой размер и изоляция оказались лучшей защитой от полчищ флота-улья Дагон.

Ульи Оролан и Ибеллус

Два оставшихся улья на Кастобеле долгое время рассматривались как парные, а не как отдельные. Если бы мир продолжал расти так же, как во времена бытия сектора Иерихон, они, вероятно, расширились бы и слились в один.

Расположенные менее чем в пятидесяти километрах друг от друга, «двойные ульи» Оролан и Ибеллус во многом похожи, их истории и население переплетены промышленностью и традициями. Оролан традиционно был посвящён очистке и переработке сырья, в то время как Ибеллус содержал многие из самых плодovitых мануфактур Кастобеля, превращая эти очищенные материалы в машины и боеприпасы.

В значительной степени не затронутые политикой, которая определяла жизнь в Тиралосе и Трималове, лишь знать в ульях-близнецах заметила большие перемены Эры Мрака. Для других были лишь изменения в рабочих графиках и сроках отгрузки. Аналогичным образом возвращение Империума вызвало рост активности в Оролане и Ибеллусе, но мало что ещё было примечательным до недавнего времени.

Ситуация изменилась в конце 816.М41 (всего за несколько месяцев до прибытия тиранидов) чуть больше двух рот космодесантников ордена Кровопийц прибыло на борту боевой баржи Багровое таинство, повреждённой в конфликте с каким-то чудовищным врагом. Несколько отрядов немедленно отправились в улей Хессакс, прося ремонта и пополнения запасов в местных кузницах, в то время как две полные роты прибыли в улей Ибеллус. Через несколько недель боевые братья из Хессакса вернулись на орбиту, но 3-я и 4-я роты е потратили время на укрепление самого высокого шпиля улья. Известно, покинуло ли Багровое таинство систему как и то, где корабль сражается в данный момент.

Прибытие тиранидов привело к тому, что Оролан и Ибеллус подверглись жестокой орбитальной бомбардировке био-кораблей, за которыми последовали волны чудовищ. В то время как Ибеллус держался твёрдо благодаря доблести и упорству Кровопийц, Оролан сильно пострадал. Хотя он и не пал, тысячи воинов и миллионы мирных жителей были убиты, прежде чем тиранидов удалось отбросить назад. Кровопийцы остались в Ибеллусе, а большая часть населения Оролана отступила в безопасный город-поворотим и под защиту Астартес.



ФОНОС

“Никакой пощадь врагам Олинисии, никакой жалости к тем, кто отрицает Императора, никакой передышки тем, кто фросает вызов воици Терры и Марса. Они умрут, слыша лишь славу Машинного Бога, не в силах вынести силу Его громового голоса”.

— выдержка из фрагмента данных Ф-Ω-N-O-S

Вдали от Колодца Ночи, в том, что когда-то было подсектором Пространства Закхей, лежит небольшой джунглевый мир, который мог бы стать домом для человеческой колонии, если бы не вмешательство Адептус Механикус. Первоначальное название мира давно потерялось во времени, и теперь он известен только по обозначению, данному ему эксплораторами на основе нескольких фрагментов данных, обнаруженных о мире: Фонос.

Единственные известные в мире рукотворные сооружения находятся на одном запертом в стазисном поле изолированном объекте Адептус Механикус. Когда Фонос подвергся нападению тиранидов, и когда Империя послала войска для расследования, они столкнулись со всей мощью улья и дорого заплатили за это, потеряв большую часть боевой группы Арго, включая лорда-генерала Кураса.

История

Мало что известно об истории Фоноса, даже его истинное название. Но то немногое, что удалось собрать из фрагментов данных и первоначальных отчётов исследователей, выглядит следующим образом. В какой-то момент после Ереси Хоруса Адептус Механикус основали объект на невооружённом мире на границе сектора Иерихон. Объект оставался работоспособным в течение нескольких тысяч лет, подчиняясь воле самого высокопоставленного мага сектора (как и все феодалы Механикус в секторе когда-то). В течение этого времени он придерживался мандата секретности и изоляции, ограничивая контакты с остальной частью галактики. Такой мандат используется исключительно для защиты самых передовых и таинственных технологий, таких как археотех, редкие конфигурации титанов и другие мощные военные машины, например, уникальные и ужасные ординатусы.

Когда на сектор Иерихон опустилась Эра Мрака, объект ещё больше изолировал себя, и любая связь с остальной частью сектора прекратилась к концу 35-го тысячелетия. Считается, что в этот момент объект активировал генератор стазисного поля и полностью запечатал себя. Последнее сообщение с планеты было потоком непонятного машинного кода, который передавался между умами сотен астропатов, останавливаясь на мирах, содержащих крипты данных и архивные хранилища, очищая их от любых ссылок на объект.

Во второй половине 812.М41, сопровождаемая контингентом эксплораторов экспедиция крестового похода достигла мира. Как только первый отчёт об открытии Фоноса достиг крепости Эриох, Хранилище Омега открыло ещё одну из многочисленных дверей. Внутри древней, давно запечатанной камеры находилось устройство, непонятное для всех, кроме учёных глаз мастеров кузниц Эриоха. Устройство было некой формой управляющего жезла, разработанного для взаимодействия с технологией

стазисного поля и, как полагают, связанного с объектом на Фоносе. Так ли это, ещё предстоит выяснить, поскольку никому ещё не удалось добраться до планеты.

О содержимом можно только догадываться, но обширный характер задействованных мер безопасности заставил многих из Адептус Механикус и Инквизиции поверить, что объект содержит некую форму чрезвычайно продвинутого оружия или военной машины. Учитывая, что другие фрагменты данных говорят о “Гласе Омнисии” и “убийственном шуме”, многие посвящённые полагают, что устройство может быть некой мощной формой звукового оружия, родственного ординатусу. Если это так, то столь смертоносная машина войны была бы ценным активом для защиты Орфейского клина и страшной угрозой, если бы она попала в руки магосов Самеха или Стигмарта.

Всё, что известно о Фоносе наверняка, так это то, что мир находится в пасти Великого Пожирателя. Когда связь в Орфейском клине стала пропадать, генерал Курас во главе боевого флота Арго отправился на Фонос для расследования. Три с половиной недели спустя боевая группа Арго прибыла на край системы и стала свидетелем поглощения мира.

Тираниды быстро отреагировали на присутствие боевой группы Арго — прерванный во время кормления зверь нанёс удар с нечеловеческой дикостью, набросившись на эскадры Имперского флота и разрывая корабли клинками и волосатыми щупальцами, биоплазменными и пирокислотными плевками. Под командованием генерала Кураса боевая группа Арго отважно сражалась, дерзко убивая атакующие биокорабли залпом за залпом непрерывного огня. В течение одиннадцати часов боевая группа Арго сдерживала наступление тиранидов как могла, но, уступая численностью пятнадцать к одному, они могли выживать только определённое время, медленно теряя один корабль за другим. Переломный момент наступил, когда линейный крейсер типа Марс Кардинал Сиан был взят на абордаж. Его капитан решил пожертвовать судном и перегрузить реактор. С потерей столь мощного судна конец боевой группы был близок.

Лишь шесть месяцев спустя стала известна судьба боевой группы Арго, когда первый из разрозненных кораблей дозорных вернулся в имперское пространство, став свидетелем уничтожения самой прославленной боевой группы Орфейского клина и гибели верховного командующего.

Ключевые места

Ниже приведён ряд значимых мест на Фоносе, многие из которых могли быть разорены и изменены до неузнаваемости нашествием тиранидов.

Объект Ф-Ω-N-O-S

Объект заключён в стазисное поле и остаётся нетронутым временем на протяжении шести тысяч лет. Конструкции внутри остались точно такими же, какими были в момент активации поля.

Снаружи объект выглядит как обычная модульная конструкция типа Восс — стандартный проект СШК Адептус Механикус. На основании этого и наблюдаемой конфигурации можно установить некоторые детали объекта. Наземные элементы представляют собой охва-

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: ФОНОС

Население: Неприкосновенность архива нарушена, данные утеряны

Уровень десятины: Artus Non

Особое примечание: Неприкосновенность архива нарушена, данные утеряны

География/Демография: [Данные утеряны] – влажный, зелёный мир с тропическим климатом. Неизвестно о какой-либо разумной местной жизни. Неизвестно о каких-либо поселениях и/или жилищах. Адептус Механикус мир приватизировал для [Данные утеряны]

Тип правительства: Неприкосновенность архива нарушена, данные утеряны

Имперский командующий: Неприкосновенность архива нарушена, данные утеряны

Присутствие адепта: Неприкосновенность архива нарушена, данные утеряны

Вооружённые силы: Неприкосновенность архива нарушена, данные утеряны

Торговля/Экономика/Дополнение: Неизвестно

ИМПЕРАТИВ НЕПЕНФ

Отсутствие доступной информации о Фоносе является проблемой для исследователей. Поскольку даже современное название является экстраполяцией из одного архивного фрагмента среди тех, что были обнаружены дата-историками Адептус Механикус, каталогизирующими древние марсианские хранилища либраниума. В уцелевших данных удалось найти лишь несколько деталей, включая местоположение мира и ссылки на древний протокол Адептус Механикус, называемый “Императивом Непенф”. Согласно той небольшой информации, которую удалось восстановить, Императив Непенф – это мемовирус, предназначенный для распространения в содержащих целевые данные архивах, чтобы предотвратить обнаружение этих самых данных. Многие магосы считают Императив Непенф мифом.

СЕКРЕТ ФОНОСА

Исследовательский центр Адептус Механикус был обнаружен на Фоносе в 7628812.M41 эксплораторским судном Математическое прозрение. И именно данный объект, как полагают, является тем, что Императив Непенф должен был скрыть. Сам центр заперт внутри мощного и удивительно стабильного стазисного поля, которое исследовательская миссия не смогла деактивировать, оставив центр пока неизученным.

Многие логосы и лексмеханики потратили миллионы человеко-часов в попытке распознать, что может быть в сердце объекта. Пока что они не смогли прийти к какому-либо чёткому консенсусу, хотя одна подсказка выделяется среди всех остальных: в обширном массиве шифродиаlectов и кодовых языков Адептус Механикус слово Фонос принимает одно из двух значений, в зависимости от контекста и акцента: звук или убийство. Тот факт, что фрагменты архива, давшие этому миру его нынешнее название, не дают подсказки относительно контекста или предполагаемого значения, предполагает, что одно или оба значения могут рассказать о том, что находится внутри поля.

тывающую примерно квадратный километр решётчатую структуру камер и коридоров, оснащённую управляемыми сервиторами оборонительным оружием и посадочными площадками для грузовых лихтеров. Учитывая характер сооружения вполне вероятно, что оно простирается глубоко под землёй, со складскими помещениями, а также более обширными святилищами и лабораториями, чем те, что находятся на поверхности. Из-за наличия стазисного поля обследование объекта не может быть проведено. Однако поле также не позволило тиранидам проникнуть на объект, несмотря на частые попытки.

Столовая гора

Вскоре после первоначальной высадки в 7628812.M41 экспедиционные силы начали устанавливать аванпосты, намереваясь расширить их, когда прибудут подкрепления. Столовая гора – плато высотой в километр посреди широкой долины к северу от объекта Ф-Ω-N-O-S. Учитывая высоту и местоположение она была выбрана в качестве опорной базы для обеспечения зенитного и наземного огня против врагов, пытающихся приземлиться вблизи объекта.

В 8040813.M41 планета подверглась атаке, и чуть более двух недель спустя связь с остальной частью Орфейского клина была потеряна. Построенные по всей планете бастионы и огневые базы оказались быстро захвачены живым морем ненасытных пастей и когтей. В течение недели всё, что осталось от обороны планеты – это окружённое со всех сторон поселение Столовой горы.

Гарнизон Имперской Гвардии, состоящий в основном из солдат 632-го полка Банд Магна, в течение четырёх последующих дней удерживал позиции, отбрасывая тиранидов дисциплинированным, метким огнём. Оборона пала с прибытием роющих существ, которые прокопались вверх через плоскую вершину горы. Последние доклады гвардейцев были записаны и переданы боевой группе Арго, когда она прибыла на край системы, последние слова гарнизона Фоноса были доставлены обратно в Империум на повреждённом дозорном корабле.

Крайне маловероятно, что какие-либо гвардейцы этого полка остались живы. Действительно, если мир ещё не поглощён тиранидами, то в настоящее время съедается ими.

КРЕДОС

"Стоять у них на виду, быть в их присутствии и купаться в их славе, даже через такую бледную имитацию, как эта... это то, что немногие могут вынести. Те, кто может стоять гордо перед взором бога, часто обнаруживают, что их вера обновлена и укреплена".

— приписывается Лореку Талину, 33-му лорду-кардиналу архиепархии сектора Иерихон, 6443521.М33

Кредос стоит как памятник мощи Империиума и великим героям, что стремились объединить человечество. С рождения Империиума Кредос существовал как символ мощи человечества, чтобы обозначать невозможные расстояния, которые преодолели люди и силу человеческих амбиций.

За долгие тысячелетия существования мир повидал множество изменений. Говорят, что сооружение, известное как Теоптикон, существовало на единственном континенте ещё до Ереси Хоруса. Статуи Императора и примархов доминировали на горизонте своими размерами и величием.

После Ереси Хоруса Кредос стал миром особой важности для сектора. По мере того, как вера в Бога-Императора распространялась по Империиуму, строились храмы и святилища. Когда "Церковь Императора-Спасителя" стала официальной религией Империиума, многие священники и клирики в Иерихоне отправились в паломничество в Кредос, чтобы встать под взором Императора и Его сыновей и поразмыслить о вере, которую они все разделяли. В течение многих лет эти священники разрешили множество споров и пришли ко многим выводам, определив первых святых сектора, основные принципы веры и структуру епархий, а также то, какие миры попадут в их состав — короче говоря, весь религиозный ландшафт сектора Иерихон.

В последующие тысячелетия кардиналы сектора раз в десятилетие отправлялись в паломничество на Кредос для обсуждения вопросов политики и теологии. Данный великий конклав также был единственной возможностью собрать эти могущественные личности в одном месте в одно время. Однако традиция была прекращена с назначением архикардинала Удо Астеруса, который не видел необходимости обсуждать свою власть с теми, кого он считал ниже себя. Кредос оказался покинут всеми, кроме поддерживающих храм последнего поколения монахов.

Спустя столетия после кончины кардинала Астеруса Кредос был практически забыт, о его существовании помнили только учёные (или так считали правители сектора Иерихон). По причинам, которые даже сегодня не ясны, Караул Смерти бдительно следит за заброшенным Кредосом, несмотря на то, что храмы пустуют. Сейчас там можно найти лишь мумифицированные останки монахов-смотрителей.

Около пяти тысяч лет Караул Смерти нёс вахту над Кредосом, нанимая избранную группу доверенных сервов для поддержания храма и таинственной техники, которая не даёт огромным статуям рухнуть. За это время многие боевые братья спускались на планету, некоторые, чтобы засвидетельствовать облик своих древних предков,

в то время как другие ограничивались храмовым комплексом, углубляясь в катакомбы на недели.

Впервые тираниды высадились на планету в конце 816. М4. Рой мицетических спор с авангардными организациями нырнул в океан в нескольких сотнях километров от единственного в мире массива суши. Считается, что Кредос, будучи в значительной степени безжизненным, имеет низкий приоритет для тиранидов по сравнению с густонаселёнными мирами наподобие Кастобеля или Зелёными, такими как Фонос. Тем не менее, группа сервов Караула теперь должна охотиться на пытающимися проникнуть в горный храм генокрадов и ликторов, чтобы не допустить, чтобы флот-улей узнал об их присутствии.

Ключевые места

На Кредосе есть только два примечательных места — Теоптикон и храмовый комплекс.

Теоптикон

Возвышаясь примерно на шесть километров в самой высокой точке и состоя из десяти оставшихся статуй — остальные одиннадцать были уничтожены в какой-то момент во время или после Ереси Хоруса — в образе Императора и девяти примархов. Статуи не считаются точными изображениями — даже во время Великого Крестового Похода немногие могли утверждать, что видели Императора или Его сыновей. И поэтому представляют собой стилизованные изображения или те, что основаны на пиктах и существующем искусстве.

Статуи построены из распространённого на Кредосе искусно обработанных блоков твёрдого желто-коричневого камня. Они спроектированы так, чтобы легко стыковаться друг с другом. Каждая из них нагружена искусно скрытой таинственной технологией, призванной помочь статуям выдержать века, не теряя формы под воздействием выветривания и не падая под действием гравитации.

Что также становится очевидным при ближайшем рассмотрении, так это то, что сами статуи частично полые, с камерами и проходами, вплетёнными в их огромную структуру. Были ли эти туннели частью первоначального проекта или добавлены позже, остаётся загадкой. Но учитывая огромную массу и долговечность статуй кажется маловероятным, что из них могло бы вырваться содержимое.

Храм Императора Бдительного

Построенный значительно позже статуй, которые обращены на него, храм Императора Бдительного изначально был не более чем наблюдательной террасой, жилой зоной и небольшой посадочной площадкой. На протяжении тысячелетий он неуклонно расширялся, в итоге превратившись в монастырь на несколько тысяч монахов и нескольких высокопоставленных священников. По мере того, как росло богатство епархии сектора Иерихон, росли размеры и роскошь храма, в конечном итоге достигнув точки, когда он соперничал по размеру с некоторыми из малых соборов сектора.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: КРЕДОС

Население: Приблизительно 1500 человек

Уровень десятины: Aptus Non

Особое примечание: Изолированный Караулом Смерти мир по распоряжению Инквизиции, уровень допуска Омега Вермиллион

География/Демография: Основная территория покрыта водами, а кора находится на глубине

около 10-15 километров под уровнем моря. Единственный массив суши – это один горный континент.

Тип правительства: Внешнее, единственное поселение на Кредосе – поддерживаемый крепостными Караула монастырь.

Имперский командующий: Магистр храма Хеддон Вайр, от имени командира Караула Смерти Мордигаэля.

Присутствие адепта: Отсутствуют – весь персонал Кредоса связан с Караулом Смерти.

Вооружённые силы: Минимальные – около 1500 крепостных Караула, все обучены обороне.

Торговля/Экономика/Дополнение: Экспорт отсутствует. Ограниченные поставки материальных средств.

ТЕОПТИКОН

Единственная структура, имеющая хоть какое-то значение на Кредосе – это ряд колоссальных статуй с изображением Императора и примархов, известных под общим названием Теоптикон. Считается, что Теоптикон был построен ещё до Ереси Хоруса, и, по-видимому, когда-то состоял из двадцати одной статуи. Причём одиннадцать явно изображали потерянных и предателей, и были превращены в ничто, оставив только пустые пространства и разбитые скалы. Каждая статуя высотой около шести километров, вырезана из твёрдого желто-коричневого камня и поддерживается древними и хитрыми технологиями, помогающими им выдерживать века и выдерживать собственный огромный вес.

Статуи расположены в виде широкой дуги, все обращены внутрь. Каждая статуя смотрит в одну точку – на самую высокую вершину на небольшом гористом континенте. На этой вершине построен храм мощи Императора, который теперь поддерживается силами Караула. Боевые братья часто совершают паломничество в Кредос для воссоединения со своими духовными и генетическими отцами. Хотя за пределами Караула есть некоторые (среди тех немногих, кто знает о Кредосе), которые подозревают, что Караул Смерти имеет некий мотив, выходящий за рамки вероисповедания Астартес.

После правления и смерти архикардинала Астеруса храм Императора Бдительного оказался заброшен, став сносной в истории и мавзолеем для монахов, которые там жили. Однако Караул Смерти не хотел, чтобы такая судьба постигла Кредос и принял меры по восстановлению храма. На этот раз военная практичность и спартанские убеждения Адептус Астартес возобладали над свойственными Адептус Министорум жадностью и праздностью. А сам храм стал крепостью, многие из его помещений были перепрофилированы для обслуживания новых хозяев.

Храм сегодня – это бастион, предназначенный для удержания небольшим числом воинов против многих. Он оснащён батареями орудий и зенитками с сервиторами. Однако это лишь видимость.

Под горой, соединённый с серией извилистых, ведущих прямо в статуи проходов, цель храма становится яснее. Огромное количество мощных когитаторов и сложных логических машин, соединённых с колоссальным массивом авгуров, ауспик-каналов и хором астропатов, заполняют глубокие помещения храма, пристально глядя в пустоту и непрерывно отправляя информацию в крепость Эриох. Ещё глубже укреплённые хранилища внутри статуй часто используются для хранения самых ценных и самых опасных артефактов, скрытых от всех, кроме избранных.



Время от времени, обнаруженная оборудованием храма важная информация требует присутствия члена Караула Смерти для подтверждения и отчёта. И такое путешествие часто называют паломничеством. Действительно, многие из Караула пользуются возможностью подтвердить клятвы служения под пристальным взглядом Императора и верных сыновей, ожидая возвращения боевого брата из глубин храма.

Хотя это и не караульный пост в традиционном смысле, храм Императора Бдительного служит схожей цели, гарантируя, что Караул Смерти знает об угрозах в регионе. В настоящее время изоляция планеты и относительное отсутствие тиранидов позволяют продолжать функционирование, хоть и с трудом. Но данный актив настолько значимый и ценный для Караула, что перспектива потери из-за вторжения – это то, о чём мало кто хочет думать.



ПУСТОШЬ ЮПИТЕРА

“Это был... исключительный опыт. Никогда прежде я не чувствовал такого покоя, такой безмятежности и такого благородства цели, как тогда, когда ступил на этот мир, как будто отголосок триумфа нашего отца слагал бль его смерти”.

— боевой брат Сараказль из Кровавых Ангелов

Расположенный в глубине Иерихонского рубежа, далеко за пределами передовых сил Ахиллова крестового похода, Пустошь Юпитера является своего рода загадкой. Увидевший сошествие героев в ранние дни Империи, мир так и не стал чем-то большим, чем незначительной сноской в истории. Всё, что осталось с тех времён — это остатки неудавшихся колоний и ксеноруины, а также отголоски давно умерших, которые сохраняются гораздо дольше, чем имеют на это право.

Пустошь Юпитера — заколдованное и тёмное место, что таит в себе множество секретов тем, кто стремится понять опасности завтрашнего дня в историях далёкого прошлого. Завеса между реальностью и Имматериумом тонка, и неестественная сила варпа давит на неё.

История

Считается, что мир был назван в честь вольного торговца Адриана Юпитера, жившего во времена Великого крестового похода, и стал последним пристанищем исследователя. Согласно легенде, его предсмертным приказом было послать сигнал бедствия, чтобы предупредить один из экспедиционных флотов в регионе и очистить от заполонивших планету ксеносов.

Какова ни была правда считается, что в регион прибыли три экспедиции Легионес Астартес, а именно Ультрасантники, Повелители Ночи и Кровавые Ангелы (либо так утверждают апокрифические записи той эпохи). В течение нескольких лет эти экспедиционные силы привели к согласию более ста тридцати миров в пределах того, что в будущем станет известно как Иерихонский рубеж.

Пустоши Юпитера, как и многие миры в регионе, находился во власти Ганатаар — развитой, древней негуманоидной расы ксеносов, которые, как считалось, пострадали от какого-то катаклизма тысячелетия назад, лишившего их большей части прежней силы. Сейчас мало

что осталось от этих ксеносов, за исключением нескольких разрозненных упоминаний в архивах Кровавых Ангелов и Ультрамаринов, а также мифов тех, кто в данный момент обитает на планете.

В рамках затянувшейся кампании по ксеноциду силы Кровавых Ангелов высадились на планету, ведя смертельную войну, что стоила жизни тысячам боевых братьев. Подробности этого конфликта, увы, неизвестны современному Империи, и даже у самих Кровавых Ангелов крайне мало сведений о тех сражениях. Не вызывает сомнений то, что в конечном итоге сыны Сангвиния одержали победу и вскоре после этого покинули Иерихонский рубеж по неизвестным причинам.

В последующие столетия Иерихонский рубеж превратился в полноценный и лояльный сектор Империи, а к концу М31 были предприняты первые попытки колонизировать планету. За четыре тысячелетия между основанием сектора Иерихон и Эры Мрака было предпринято одиннадцать отдельных попыток основать колонии, но ни одна не увенчалась успехом. Каждая колония столкнулась с какой-то катастрофой, что всего за поколение превращала выживших в примитивных аборигенов с каменными топорами.

Когда Ахиллов крестовый поход формировался, были проведены архивные исследования прошлого сектора Иерихон, в сочетании с той информацией, которую удалось получить от Караула Смерти и от эксплораторов Адептус Механикус, которые на протяжении тысячелетий пытались проникнуть сквозь варп-шторма. Пустошь Юпитера и его история несчастий были быстро идентифицированы как потенциальная опасность для имперского повторного завоевания Иерихонского рубежа, и после начала Ахиллова крестового похода Инквизиция сочла целесообразным объявить планету находящимся под карантином до тех пор, пока не будет проведено тщательное расследование.

В настоящее время считается, что мир подвержен заражению тиранидами, но это лишь предположение, основанное на положении мира в космосе. Никто не может и не хочет отправиться на планету и узнать правду.

Ключевые места

Хотя лишь малая часть Сошествия Юпитера нанесена на карту, некоторые места считаются значимыми как для местных жителей, так и для тех немногих слуг Империи, которые ходили по его поверхности.

Сошествие Ангелов

Сошествие Ангелов — большая поляна в джунглях на северо-восточном континенте. На первый взгляд мало чем отличается от бесчисленных других мест, если бы не грубо сделанные тотемы и знаки по периметру поляны. Каждое из этих украшений несёт в себе знакомые образы — ангельские фигуры, одетые в золото и багрянец, двуглавый орёл и сжимающий пару молний бронированный кулак — напоминающие об Империи в целом и о Кровавых Ангелах в частности.

Местные племена считают поляну местом религиозного почитания, их жрецы (которых имперские учёные почти всех без исключения считают псайкерами) посещают её, чтобы общаться с “ангелами”, которые, как они утверждают, когда-то ходили по миру. По их мнению,

Где завеса тонка

Пустошь Юпитера — тронутый варпом мир, его влияние просачивается сквозь хрупкую завесу. Это приводит не только к странным явлениям, но и влияет на то, как псайкеры черпают энергию. Любой тест Психичества на поверхности получает бонус +20, но ПИ получает количество очков Безумия и Порчи, равное количеству провалов, поскольку его колдовское зрение терзают ужасающие, порождённые варпом видения.

Кроме того, любой пытающийся пройти тест Использование варпа на Усиленном уровне может получить дополнительный бонус +2 к Пси-рейтингу (сверх обычного бонуса, предоставляемого Усиленным уровнем). Однако при этом должен добавить +10 ко всем броскам по Таблице 6-1: Психические феномены со стр. 213 и Таблице 6-2: Прорывы варпа со стр. 214 ОКП Deathwatch rus.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: Пустошь Юпитера

Население: Планетарный обзор неполный

Уровень десятины: Aptus Non

Особое примечание: В настоящее время в мире проводится социологическое и технологическое обследование; путешествие на планету разрешено только по прямому распоряжению верховного командования Ахиллова крестового похода.

География/Демография: Тёплый/тропический; большая часть поверхности планеты покрыта густыми джунглями.

Тип государственного устройства: Единого государственного устройства не существует – множество племенных общин.

Имперский командующий: Нет

Присутствие адепта: Нет

Вооружённые силы: Воины внутри каждого племени; пока не классифицированы.

Торговля/Экономика/Дополнение: Внутренняя экономика представляет собой сочетание охоты, собирательства и бартера.

Господство ксеносов

Считается, что в далёком прошлом до прихода Империи раса ксеносов, упоминаемая в некоторых источниках как Ганатаар, населяла Пустошь Юпитера. В какой-то момент во время Великого крестового похода они были либо уничтожены, либо изгнаны. Записи того времени в лучшем случае неполны, и не осталось никакой описывающей конфликт информации, но некоторые следы присутствия всё ещё сохранились. Санкционированные псайкеры отметили, что многие считаемые местными племенами как проклятые и святые места имеют странное психическое присутствие внутри себя. А именно, слабые отголоски кампании, что велась более десяти тысячелетий назад. Некоторые боевые братья, особенно те, что произошли от Сангвиния сообщали, что чувствовали присутствие своего примарха на планете. Некоторые полагают, что это свидетельствует о том, что Кровавые Ангелы сражались на передовой кампании, в то время как другие предупреждают о порождённых варпом лжи и иллюзиях, имитирующих присутствие примарха для достижения зловещих целей.

Обелиски и разбросанные, увитые лозой руины являются всем, что осталось от владений Ганатаар. Однако существуют доказательства позволяющие предположить, что ксеносы были не более чем тенью гораздо более могущественной цивилизации, уничтоженной каким-то неизвестным апокалипсисом в далёком прошлом.

Культура

Человеческую цивилизацию на планете нельзя определить как принадлежащую к одной культуре, скорее это совокупность различных племён. На сегодняшний день Адептус Министорум каталогизировал лишь часть различных племенных структур и систем верований. Однако среди разнообразия было замечено несколько общих тем.

Значительная часть наблюдаемых племён попадает в одну из двух основных категорий: те, кто поклоняется аналогичному Богу-Императору первичному божеству, как некий остаток цивилизации Империи до Эры Мрака. И те, кто опустился до поклонения существам, считающимся либо Губительными Силами, либо Ганатарами. Существуют и другие системы верований вне этих групп, но их не так легко классифицировать.



Используя Пустошь Юпитера

Как мир, в значительной степени игнорируемый крестовым походом, миссии на планете будут неизменно лишены какой-либо поддержки со стороны имперских сил. Влияние варпа и наследие Великого крестового похода делают мир местом, имеющим важное значение для Адептус Астартес в целом и для Кровавых Ангелов в частности. Поэтому они вряд ли отдадут планету Великому Пожирателю.

Ниже приведён ряд идей и задумок для возможных миссий на планете или связанных с ней:

- Отправленная инквизитором Андарионом для расследования психических явлений на планете ячейка аколитов была потеряна, когда тень в варпе подавила астропатическую связь в Орфейском клине. Неделю назад крепость Эриох получила сигнал бедствия от астропата ячейки, всё ещё находящегося на затронутом варпом мире. Команда ПИ должна прочесать дикий, заражённый варпом и тиранидами мир и найти аколитов. И заодно выяснить, как их астропат смог отправить сообщение из столь глубокой тени в варпе.
- Боевой брат из Кровавых Ангелов или из ордена преемника (предпочтительно ПИ или товарищ-НПС) всё глубже и глубже падает в пропасть Чёрной Ярости, но слух о психических отголосках давно умерших Кровавых Ангелов достигает боевого брата, обещая некоторое облегчение от проклятия.
- Ксенологи из Инквизиции изучили немногочисленные доказательства существования расы Ганатаар и пришли к выводу, что они не исчезли, а просто спрятались. Кроме того, зародились обоснованные подозрения, что напавшие на Хетгард неизвестные ксеносы могут быть связаны с этой древней цивилизацией. Команде ПИ поручено отправиться на Пустошь Юпитера вместе с группой археологов и защищать их от возможных угроз.

Сошествие Ангелов — это место, где эти Ангелы впервые ступили на планету.

Учитывая сильное психическое присутствие, которым обладают многие Астартес, и столь распространённые на планете аномальные явления, весьма вероятно, что поляна действительно была местом высадки легионеров Кровавых Ангелов, и данное событие запечатлелось в эфире. Шаманы-псайкеры, что руководят разрозненными племенами, обладают способностью различать эти психические отголоски, получая представление о войне, которая произошла более десяти тысяч лет назад. Излишне говорить, что перспектива таких знаний и понимания является весьма желанной для имперских историков и самих Кровавых Ангелов, которые верят, что на планете ходили не только их предки, но и примарх Сангвиний. Ни один Астартес не может игнорировать свидетельства наследия своего духовного и генетического отца, и меньше всего сыны Сангвиния. В результате чего Пустошь Юпитера остается особенно важным для Кровавых Ангелов.

Пустые земли

Древние и разрушенные войной руины города-крепости ксеносов засоряют область более семидесяти километров в поперечнике. Регион представляет собой искажённое и порченное место, покрытое сухой, пепельной землёй и чёрной, колючей, скрученной травой, выросшей на руинах чёрных стеклянных структур, которые, как говорят, когда-то возвышались над горизонтом.

Местные племена называют это место Пустыми землями и относятся к нему с большим страхом и суеверием. Только шаманское духовенство добровольно ступает на эту территорию, когда проводят обряд посвящения и испытания доблести в борьбе с местными тенями и призраками.

Руины — это всё, что осталось от разрушенной Кровавыми Ангелами одной из крепостей Ганатаар. Какую бы тёмную науку или грязное колдовство ксеносы ни использовали в расцвете своей цивилизации, когда сооружение было разрушено оно осквернило землю вокруг башни, оставив бездушное и неестественное место, заполненное психическими отголосками легионеров и ксеносов.

Призраки пустых земель (элита)

Те, кто отправляется в Пустые земли, часто подвергаются нападению существ, которые кажутся тенями или духами. Хотя данные сущности скорее являются психическими явлениями, чем настоящими призраками. Однако, несмотря на эфемерную природу, они могут быть весьма опасны для неосторожных или слабовольных.

ПРИЗРАК



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
43	—	58	11	40	05	51	60	—

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 15

Умения: Скрытность (Лов), Запугивание (Сил), Психуство (Вос) +20.

Таланты: Глубокое чутьё варпа, Варп-чутьё.

Черты: Аморфное, Страх (1), Парящее (5), Бестелесное, Природное оружие (Прикосновение призрака), Одержимость, Странная физиология, Варп-нестабильность, Оружие варпа.

Прикосновение призрака: Энергия варпа, из которой состоят эти спектральные сущности, губительна для смертных, ибо сжигает плоть и душу. Несмотря на свою бестелесность, атаки ближнего боя всё ещё могут наносить вред физическим существам.

Оружие: Прикосновение призрака (1d10+5 Энерг, Оружие варпа).

Касание призрака: Энергия варпа, из которой состоят эти спектральные сущности, пагубна для смертной жизни, ибо одинаково сжигет плоть и душу. Несмотря на то, что призрак является Бестелесным, его атаки в ближнем бою всё ещё могут наносить физический вред.

Оружие: Касание призрака (1d10+5 Энерг, Варп-оружие).

КАРАУЛЬНЫЙ ПОСТ АРХАС

“Это 407 попытка пронзить тень в варпе. Прошло 149 дней с тех пор, как тень накрыла Орфейский клин. Если это сообщение получено, я призываю вас ответить как можно скорее. Я предприму ещё одну попытку в следующей хроносегиенте”.

— старший локватор Эмиль Варрас

Система Архас расположена на приграничной территории Орфейского клина в регионе “Туамский переходный узел”, названной в честь открывшего её навигатора. В данной точке пересекаются три стабильных варп-маршрута. Сама система содержит множество необитаемых миров, хотя Архас III и Архас IV способны поддерживать жизнь.

Имперский флот рассматривает систему как жизненно важное стратегическое место для перемещения войск, флотов и ресурсов. Однако, даже самые старшие офицеры Ахиллова крестового похода не знали, что система Архас была захвачена давным-давно именно по этой причине.

Скрытая в окутывающих Архас VII газовых облаках (самой удалённой планеты системы) наблюдательный пост Караула находится в постоянном бдении над мирами, управляемая лишь горсткой техножрецов, парой слуг Караула и одним астропатом. Основанная за тысячи лет до начала Ахиллова крестового похода, через наблюдательную станцию прошли десятки тысяч сотрудников, каждый из которых придерживался долга, данного хозяев Астартес — быть всегда бдительными.

Архас выглядит примерно как юла из чёрного железа, и благодаря хитрому дизайну и таинственной технологии оставался скрытым на всём протяжении долгого наблюдения. Станция оснащена самыми точными и чувствительными массивами авгуров, которые только могут предоставить Адептус Механикус в соответствии с древними соглашениями Апокрифонского конклава и, как говорят, была построена над самим Марсом.

С момента основания Архас был точкой сбора многочисленных ликвидационных команд, но мало кто оставался на станции больше нескольких часов перед отпавлением, либо направляясь на важную миссию, либо

возвращаясь с неё. Каждый раз они отправлялись, неся драгоценную кристаллическую катушку данных, содержащую отчётные журналы авгуров станции и расшифровки автосеансов астропата, которые должны были быть подробно проанализированы лексмеханиками и библиариями в Эриохе.

В последние годы за наблюдательным постом Архас присматривал Эмиль Варрас, опытный и искусный астропат, связанный клятвой Караулу Смерти более двух десятилетий. Достаточно сильный, чтобы выдержать выгорание, которое преследует многих из его рода, Варрас, тем не менее, полностью слеп и глух. Его плоть онемела от выжигающих разум эффектов Связывания Душ, а чувства ухудшались с годами по мере того, как силы увеличивались. Тихий, гордый человек, Варрас обладает особым талантом к пророчеству — его психические чувства обострены, даже если физические почти исчезли или атрофировались. Он направил внутренний взор на самый дальний край Иерихонского рубежа и теперь обеспокоен видениями.

Видения Варраса были прискорбно точны, предсказывая великую и голодную тьму за краем Рубежа, которая спустилась и затмила его зрение в конце 812.М41. Бросающий вызов тени в варпе, Варрас упорно пытается пронзить психическим взглядом пустоту и послать сообщение любому, кто может его услышать. Прискорбно редкие ответы он записывает, как делал много лет, на кристаллическую катушку данных, которую затем передаёт на попечение любой ликвидационной команде, которая ступит на борт Архаса.

Однако в текущее время возникло осложнение. За последние несколько месяцев в систему Архас прилетело множество судов, поскольку патрули флота отступают перед натиском тиранидов. В основном состоящие из кораблей линейного флота Дедал под командованием генерала Хавьера Кастерликса и commodора Эктора Каванно, силы не обращают внимания на Караул Смерти и собираются для перегруппировки и контратаки, как только будет установлен контакт с Хетгардом.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: АРХАС III

Население: Нет

Уровень десятины: Aptus Non

Особое примечание: Мир непригоден для жизни.

География/Демография: Умеренная каменистая пустыня; автохтонная жизнь отсутствует.

Тип правительства: Нет

Присутствие адепта: Нет

Вооружённые силы: Нет

Торговля/Экономика/Дополнение: Система Архас удачно расположена на пересечении трёх основных варп-путей и поэтому имеет важное стратегическое значение как промежуточная точка между ключевыми мирами вдоль Орфейского клина и за его пределами. Дивизию Тактика рекомендует создать в системе станцию снабжения.

Точка сбора Эпсилон-4

Благодаря стратегическому расположению на стыке стабильных варп-путей, система Архас была назначена точкой сбора сил Имперского флота. В системе будет размещён патрульный корабль для встречи с перегруппировывающимися эскадрами флота до тех пор, пока не будет создана постоянная станция.

АРСЕНАЛ СТАНЦИИ

Караульный пост Архас долгое время служил Караулу Смерти в Иерихонском рубеже, и за это время многие герои прошли через его двери. Немало из них оставили какой-либо знак своего пребывания в арсенале станции. Некоторые из этих предметов описаны ниже и считаются Реликвиями во всех отношениях. Их можно реквизировать только из Архаса.

Кованое сердце: Принесённый в битву Ре'кемом из Саламандр, что служил в Иерихонском рубеже столетие назад, данный мельтаган создан им лично в кузнице Эриоха и славится быстротой, с которой прожигает плоть, кости и сталь. Кованое сердце — это мельтаган исключительного качества с Бронебойностью 15 и свойством Разящее (1), требующий уровня Славы Герой и стоящий 60 Реквизиции.

Святая бритва: Личное оружие чемпиона Гейдриха, отслужившего шесть бдений в Карауле, два из которых в Иерихонском рубеже. Когда он пал в битве, его клинок был помещён в хранилище Архаса боевыми братьями, где и лежит с тех пор. Святая бритва — это силовой топор исключительного качества со свойствами Бритвенной остроты и Освящённое, требующий уровня Славы Прославленный и стоящий 50 Реквизиции.

Взгляд Омниссии: Работа мастера-кузнеца Гаррана, Взгляд Омниссии — это ауспик непревзойдённой точности. Его дух способен воспринимать яснее, чем любое другое устройство такого рода. Взгляд Омниссии даёт пользователю дополнительный бонус +20 ко всем тестам, проводимым с помощью данного устройства. Кроме того, он может обнаруживать объекты и явления на расстоянии до 100 м вместо обычных 50 м и может просвечивать стены толщиной до метра. Для его получения требуется уровень Славы Прославленный и 45 Реквизиции.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАБЛЮДАТЕЛЬНОГО ПОСТА АРХАС

Расположенный на пересечении нескольких быстрых и стабильных варп-маршрутов, на протяжении тысяч лет станция служила транзитным центром Караула Смерти на краю Иерихонского рубежа. И даже несмотря на натиск тиранидов и тень в варпе, Туамский переходный узел обеспечивает сравнительно быстрые и надёжные путешествия. Поэтому многие миссии на Орфейском клине будут начинаться на наблюдательном посту Архас.

Учитывая небольшой размер, арсенал Архаса на удивление велик и хорошо укомплектован. И хотя ряд редких предметов (любых предметов, требующих ранга “Прославленный” или “Героический”) отсутствует, всё остальное имеется в изобилии.

Помимо логистических вопросов, наблюдательный пост может стать источником приключений сам по себе. Мощные массивы авгуров принимают значительный объём информации, а пророческие способности локватора-майора Варраса могут предоставить информацию, ведущую к иным мирам и другим угрозам. Его постоянные попытки проникнуть сквозь тень в варпе могут оказаться бесценными для операций Караула Смерти, Ахиллова крестового похода и Имперума в целом.

НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПОСТ ФЕДАС

“Это тудо, свидетельство люци Бога-Машины... но нитто никогда не заставляю меня так сильно усомниться в своей вере в Олиниссию, как это место”.

— технодесантник Аврелиан Талах

Федас — не настоящая станция наблюдения в общепринятом смысле. Это реликвия прошлых веков, археотехническое судно, не имеющее ничего общего ни с одним из видов звёздолета или пустотной станции в имперских записях. Если Адептус Механикус и знают о происхождении Федаса, то не спешат раскрывать его.

Федас в значительной степени автоматизирован, его бесчисленные машинные духи демонстрируют сложность, которая соперничает с таковыми у самых древних и почитаемых из титанов. Судно (если про него так можно сказать) работает на основе невероятно сложных логических уравнений, превращая данные авгуров в курсы, и даже способно преодолевать короткие расстояния через варп без навигатора. Хотя наблюдательный пост сравнительно мал, чем даже наименьший способный к варп-переходам корабль.

На станции есть место только для десяти Астартес, имеется скромный арсенал и объёмный склад, достаточный для многих лет путешествий без необходимости пополнения. Она также оборудована небольшим ангаром на один Грозовой ворон и отсеком с одной десантной станцией спрятаться от всех, кроме самых внимательных наблюдателей, что делает её чрезвычайно эффективной в транспортировке ликвидационных команд.

История

Истинное происхождение наблюдательного поста Федас затерялось в тысячелетиях, однако многие технодесантники из Караула Смерти, включая Харла Сероплёта, считают, что она связана с крепостью Эриох и хранилищем Омега. Было зафиксировано несколько случаев, когда станция резко меняла курс почти в одно и то же время, когда технодесантники на борту крепости Эриох фиксировали открытие дверей в хранилище Омега. Эта кажущаяся связь между двумя таинственными станциями привела не только к полному принятию Федаса в Карауле Смерти, но и к почти постоянному гарнизону в его тесных залах.

На протяжении всей записанной истории, станция путешествовала по всем уголкам Рубежа. Она присутствовала на некоторых из самых крупных вторжений ксеносов, и загадочным образом наблюдательный пост прибывает задолго до любых признаков того, что инцидент должен произойти. Ликвидационные команды на борту практикуются в чтении перемещений Федаса и определении того, когда она достигает пункта назначения. Однако невозможно по-настоящему выяснить намерения управляющих станцией когитаторов, и боевые братья действуют с крайней осторожностью, используя её для операций.

В 805.М41 Федас совершил странный поступок, который озадачил даже боевых братьев, служивших на его борту десятилетиями. После того, как астропатические сообщения о завоевании Элевсина достигли крепости Эриох, станция радикально изменила курс. Оставив позади ликвидационную

команду, которые в это время отправились на задание (те едва успели вернуться), Федас покинул центр Рубежа, где пребывал в течение месяцев, и начал двигаться на большой скорости к Пустоши Юпитера около края системы. Там он простоял почти десятилетие совершенно инертным, к большому недоумению боевых братьев. Большинство полагало, что его археотехнические когитаторы наконец-то вышли из строя, а машинный дух угас за тысячелетия неумолимых путешествий. Но когда тень в варпе накрыла Орфейский клин, станция вернулась к жизни. Теперь это инструмент первостепенной важности для Караула, поскольку она продолжает перемещаться по клину, несмотря на то, что тень блокирует всю астропатическую связь. В настоящее время это единственный способ для ликвидационных команд напасть на пожирающий клин рой тиранидов.

СТРУКТУРА

Несмотря на то, что наблюдательный пост перемещается по сектору так же легко, как звездолёт, он больше напоминает древнюю пустотную станцию, построенную в небольшом астероиде. Явно человеческого происхождения, эта археотехническая структура не имеет никаких признаков двигателей или каких-либо обычных структур пустотного корабля. Как ей удаётся перемещаться в пустоте оставалось загадкой для всех, кто использовал её на протяжении тысячелетий.

Большая часть внутренней структуры Федаса посвящена его основным системам, все из которых работают с эффективностью, которая сильно беспокоит слуг Машинного Бога, требуя лишь незначительных ритуалов обслуживания или вмешательства смертных. Единственные доступные экипажу части наблюдательной станции находятся спереди — кельи на 10 боевых братьев, арсенал, ангар с отсеком десантной капсулы, а также стратегийум.

Стратегийум — крошечное помещение по сравнению с аналогичными помещениями на борту звездолётов Астартес. Однако выполняет ту же функцию, что и мостик корабля или командный центр пустотной станции, позволяя экипажу взаимодействовать с системами Федаса и управлять им.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАБЛЮДАТЕЛЬНОГО ПОСТА ФЕДАС

Как мобильная и скрытная база, Федас может предоставить команде ПИ мощный актив поддержки операций по всему Орфейскому клину. Хотя в некоторых случаях небольшой размер может оказаться ограничением, ибо более крупные станции могут содержать обширные арсеналы, гаражи для транспортных средств, ангары для летательных аппаратов, а также иметь другие ресурсы, такие как хор астропатов или помещение для нескольких ликвидационных команд. Однако размеры более чем компенсируются способностью станции незаметно доставлять боевых братьев к цели, а также висеть на орбите предоставлять разведанные от авгуров.

Будучи в значительной степени автоматизированным, Федас сам по себе может служить зацепкой приключений: его склонность реагировать на сигналы из хранилища Омега может направить кампанию в другом направлении, поскольку ликвидационная команда оказывается в неожиданном месте.

Сложность станции является значительным преимуществом, но не без своих трудностей. Для управления системами требуется персонаж с умением Техпользование +10, хотя никаких тестов не требуется, за исключением особых или необычных обстоятельств. Находясь на орбите над целевой локацией, ПИ может попытаться пройти **Ординарный (+10) тест Техпользования** для использования авгуров станции. МИ решает, какую именно информацию может собрать станция. Как правило, каждая степень успеха должна давать дополнительные разведанные.

Небольшой размер ограничивает вместимость арсенала, и хотя он хорошо укомплектован большинством обычных предметов, редкого и специализированного снаряжения очень мало. Как следствие, все предметы уровня Славы Прославленный и выше отсутствуют. Предмет, требующий уровня Славы Заслуженный, находится в единственном экземпляре. Кроме того, есть только одна посадочная капсула и один грозовой ворон (которых может быть использован для извлечения капсулы с поверхности планеты). И никакие дополнительные транспортные средства сюда просто не влезут.



ВЫДАЮЩИЕСЯ ГЕРОИ

“Во время крестового похода я видел множество великих вещей, но мало то было величественнее штилей Кастобеля, когда миллион душ собрался на войну. Это символизирует триумфы, которых мы добились, множество миров, которые мы захватили, и обещание десятков побед, которые ещё предстоит осуществить”.

— лорд-милитант Соломон Тетрарх

Среди обрушившихся на Орфейский клин потерь и ужасов, несколько человек всё ещё сильны и горды тем, что противостоят разрушениям, причинённого флотом-ульем Дагон. Каждый из этих героев Империи жизненно важен для продолжающихся военных действий, поскольку их воля мобилизует бесчисленные миллионы солдат и сотни космических кораблей для остановки продвижения тиранидов.

ГЕНЕРАЛ МИКАЛ КУРАС

“Никакой пощады! Я хочу, чтобы каждый живой проповедник на этом ублюдском мире был предан лету к концу месяца!”

— генерал Курас в начале завоевания Элевсина

Лорд-генерал Микал Курас был человеком великого благородства и грозной харизмы, заслужив любовь и уважение бесчисленных миллионов людей под командованием. Карьера вознесла его на такие вершины власти, о которых не могут даже помыслить большинство людей, и он каждый раз принимал вызов. Родившийся в семье мелкого дворянина на Лугнуме, Курас служил в Имперской Гвардии тридцать лет, к началу Ахиллова крестового похода достигнув звания полковника. После службы в качестве заместителя генерала Тетрарха во время завоевания Хетгарда, его мастерство было вознаграждено ещё больше, когда его пригласили в Генеральный штаб — Микал стал самым молодым офицером в группе избранных. В последующие годы Курас прошёл путь от советника Тетрарха до полноправного генерала.

Когда умер лорд-милитант Ахилл и Тетрарх был назначен преемником, он воспользовался возможностью, чтобы ещё больше возвысить молодого офицера до звания лорда-генерала и верховного командующего Орфейского клина. Многие считали это назначение безрассудным, поскольку Курас был в значительной степени не испытанным, а остатки старой гвардии Ахилла не были уверены в таком молодом и амбициозном офицере. Однако решение Тетрарха оказалось мудрым, когда в течение нескольких лет Орфейский клин превзошёл Ахеросский и Канийский клинья по количеству побед и завоёванным территориям.

Смерть Кураса и потеря боевой группы Арго дорого обошлись клину, которые и так уже были истощены и деморализованы требованиями других клиньев и первыми атаками тиранидов. Погибли два десятка военных кораблей и более миллиона членов экипажа, а человек,

что возглавлял группу армии “Орфей” в течение двадцати пяти лет, был потерян. Было принято решение скрыть данный факт от всех, кроме высших эшелонов командования крестового похода. И на данный момент из-за плохой связи большинство до сих пор не знают об исчезновении Кураса.

Этот поддерживаемый ближайшими советниками обман создал иллюзию присутствия генерала, приказы подписывались его именем и передавались тем командирам, которые всё ещё могли получать приказы из-за тени в варпе. Если кто-то и подозревает отсутствие Кураса, то необходимость в успокаивающей стабильности, чтобы не дать моральному духу солдат упасть ещё больше, обеспечила их молчание.

Отголоски его приказа всё ещё остаются. В то время как большая часть коммуникации через Орфейский клин подавлена и затруднена тенью в варпе, астропаты на десятках миров всё ещё сообщают о получении фрагментов приказов, коммюнике и инструкций от генерала, содержащих идентификационные коды старшего астропата боевой группы Арго, несмотря на её уничтожение пять лет назад. Большинство отвергают эти отголоски как разрозненные остатки старых приказов. Но некоторые не так уверены утверждая, что получали отправленные после смерти генерала сообщения, и что они не соответствуют отданным генеральным штабом клина приказам.

ОТЫГРЫШ ГЕНЕРАЛА КУРАСА

Будучи мёртвым, генерал Курас вряд ли имеет какое-либо прямое влияние на кампании в Орфейском клине. Однако он оставил неизгладимое впечатление на Иерихонском рубеже с мирами, захваченными под его командованием. Генерал был всеобщим любимчиком и признанным командиром, заслужив уважение даже космических десантников. Несколько сражавшихся в курируемых Курасом кампаниях космодесантников получили признание генерала за доблесть и мастерство в форме официальной похвалы. Поскольку генерал знал и ценность, которую боевые братья придают чести, а также ценность более тесной связи между космическими десантниками и другими силами Империи.

НОВОЕ ДЕЯНИЕ: ОДОБРЕНИЕ ГЕНЕРАЛА КУРАСА

Деяние — это особое преимущество, которое персонаж может выбрать при создании персонажа. Для получения дополнительной информации о Деяниях (и многих других вариантах) см. Rites of Battle.

Стоимость: 100 ОО

Вы сражались на многих мирах Орфейского клина, заслужив личное уважение генерала Микала Кураса и получив за это почести от своих начальников.

Эффекты: Вы получаете почётный знак “Череп и девиз” (см. стр. 215 Rites of Battle rus) с именем “Курас”, дающий бонус +10 ко всем основным на Общительности тестам при разговоре с Имперской Гвардией в Орфейском клине.

ГЕНЕРАЛ ДЕРИАН АРКЕЛИЙ

“Чтобы выиграть стытку нужны смертоносные войны, подобные тем, которых превозносят самые древние легенды. Чтобы выиграть битву нужны лихие лидеры, о которых слагают великие сказки и легенды. Чтобы выиграть войну нужны предусмотрительность, планирование и великая проницательность... вещи, которые редко дывают у простых людей”.

— генерал Дериан Аркелий

Дериан Аркелий — член командующего Орфейским клином Триумvirата. Он старший сын благородного дома Аркелиев из Сцинтиллы. Искусный стратег и амбициозный молодой офицер, мечтающий стать преемником генерала Кураса. К несчастью, его лидерские способности катастрофически недостаточны для человека такого положения. Хотя он, похоже, не осознаёт этого. С другой стороны, Дериан довольно талантлив в стратегических вопросах, и преуспел в качестве члена генерального штаба клина, разрабатывая стратегии, которые Курас так успешно реализовал на Элевсине и многих других мирах. Однако удалённость от линии фронта, что совсем не соответствует генералу Курасу, сделала Аркелия чёрствым и равнодушным к людям под его командованием, которых он больше считает статистикой и переменными.

Почти сразу после того, как дошли новости о смерти Кураса, Дериан начал лоббировать замену покойного генерала отправляя поток астропатических сообщений. Хотя ни одно из них не было получено, учитывая давящую тень в варпе. Амбиции Аркелия и бессердечность, с которой он относится к людям под командованием, представляют собой опасную комбинацию перед лицом тиранидов. И он не раз конфликтовал с лордом-комиссаром Тереном из-за столь безрассудного использования уменьшающихся доступных сил.

За пять лет с момента формирования Триумvirата Дериан Аркелий стал тенью прежнего. Его всегда яростное соперничество с сестрой усилилось, поскольку теперь на карту поставлен контроль над силами клина. Кроме того, растущее давление командования перед лицом наступления тиранидов также внесло свою лепту. Теперь Аркелий выглядит намного старше своих лет. Его разум также изнашивается, оставив лишь не сдерживаемые мудростью или осторожностью циничные амбиции. А также растущее чувство враждебности к любому, кто, по его мнению, является соперником его власти.

Худшие проявления этой деградации ещё не начали сказываться на силах клина. Дериана постоянно защищает почётный караул из личного 84-го Сцинтилльского гренадёрского полка, а приказы проверяются лордом-комиссаром Тереном и фильтруются через множество уровней подчинённых командиров. Пока что только высшие уровни командования клина слышали об ухудшающемся психическом состоянии генерала, и мало кто, кроме лорда-адмирала Аркелии и лорда-комиссара Терена, знает, насколько плохи дела.

Однако Аркелий начал наживать врагов, ибо решения стали окрашиваться жадностью и амбициями. Будучи любимцем своих людей, а также решительным и успешным командиром, для Дериана лорд-кастелян Локк из Кастобеля является особым источником ужаса. Также он недолюбливает стюард-милитанта Виерлинга из Хетгарда, ибо считает его чрезвычайно похожим на себя по таланту и амбициям. Хуже того, генерал умудрился поссориться с Астартес, считая их опасным и непредсказуемым элементом, переменной величиной, которую он не может контролировать или учитывать. Это недоверие и обида препятствовали сотрудничеству между Имперской Гвардией и Астартес на многих мирах.

Данный факт наиболее очевидно проявился на Хетгарде, где генерал неоднократно сталкивался с капитаном Аброганом Каллистером из Штормовых Стражей, чья гордость и характер не позволяют ему терпеть “тыловых крыс”. Как он называет тех, кто командует армиями ни разу не выйдя на передовую. Дериан также завёл врагов среди Караула Смерти, которых считает ещё непредсказуемее, чем Астартес. Особая нелюбовь возникла между генералом и несколькими ликвидационными командами, которым не повезло иметь с ним дело.

Теперь, когда фронт проходит по командному пункту на Хетгарде, у генерала нет иного выбора, кроме как иметь дело напрямую с людьми под его командованием, а не организовывать их движение издалека, как он предпочитает. Плохо подходящий для командования на передовой и неспособный общаться с людьми, Аркелий не может легко применять стратегический ум в пылу битвы, что ранее принёс ему славу. Поэтому оборона мира не может позволить себе оказаться в руках столь посредственного командира.

ОТЫГРЫШ ГЕНЕРАЛА АРКЕЛИЯ

Генерал Дериан Аркелий не любит космодесантников, и боевые братья испытывают к нему взаимную неприязнь. Само собой разумеется, что для ликвидационных команд редко бывает выгодно открыто действовать в контролируемой генералом Аркелием зоне боевых действий, поскольку предубеждения генерала против лучших из лучших Императора как минимум затрудняют взаимодействие с Имперской Гвардией. Из-за действующих приказов не сотрудничать с Адептус Астартес, нахождение на таком фронте накладывает штраф -10 на все тесты Командования в отношении подчинённой генералу Имперской Гвардии. В настоящее время это, скорее всего, произойдёт на Хетгарде, поскольку именно там сейчас находится штаб Аркелия. Кроме того, открыто выполняемые миссии будут осложнены недоверием генерала, что выльется к неверным разведанным, дружественному огню или предупреждению врагов о присутствии ликвидационной команды.

ЛОРД-АДМИРАЛ АНАСТАСИЯ АРКЕЛИЙ

“Недостаточно отистить мир от пагубной заразы тиранидов. Сама тёрная пустота космоса должна окраситься кровью этой угрозы. Это будет сделано не пушками Имперской Гвардии и даже не мощью Астартес, а гордыми кораблями Имперского флота”.

— лорд-адмирал Анастасия Аркелий

Младшая из состоящих на военной службе братьев и сестёр Аркелиев, Анастасия добилась более успешной карьеры, чем её старший брат, достигнув высших чинов адмиралтейства ещё в первом столетии. В начале Ахилова крестового похода её повысили до контр-адмирала и поставили наблюдать за движением судов через варп-врата Иерихона-Пасть, а также поддерживать связь с адмиралтейством боевого флота Каликсиды для поддержания линий снабжения. После смерти лорда-милитанта Ахилла Анастасию внезапно повысили до адмирала и назначили командовать шестью боевыми группами флота Орфейского клина — Икаром, Арго, Цербером, Дедалом, Вишну и Сантосом, поскольку лорд-милитант Тетрарх начал перестраивать командный состав крестового похода. Вскоре после этого её снова повысили уже до лорд-адмирала и командующего всеми силами Имперского флота в пределах клина.

Будучи прекрасным тактиком и ответственным командиром, Анастасия хорошо понимает тяжесть командования. Ибо бремя адмирала действительно велико — жизни сотен миллионов душ на тысячах древних, почитаемых и часто незаменимых звездолётах. Она заслужила величайшее уважение от команды своего флагмана, Императорского благородства, а также адмиралов, коммодоров и капитанов флота.

В настоящее время флагман Аркелии можно найти в составе боевой группы “Цербер”, как и незадолго до смерти генерала Кураса. Он действует недалеко от Железного Ошейника, и часть группы была закреплена над Хетгардом, пока тираниды не достигли мира-крепости. Из Цербера Анастасия командует четырьмя оставшимися боевыми группами (боевая группа “Арго” была потеряна вместе с генералом Курасом) так хорошо, как может, учитывая трудности общения через тень в варпе и рассеянность этих боевых групп из-за отступлений и поражений.

Когда генерал Курас погиб, а лорд-комиссар Терен осуществил обман, лорд-адмирал Аркелия была первой, кого проинформировали и пригласили в Триумвират. По сей день она использует стремительность своего восхождения к одному из высших званий в Имперском флоте, чтобы дразнить и подстрекать своего старшего брата к каким-то необдуманным действиям, поддерживая соперничество, которое существовало между ними с детства. То, что она всё ещё готова противодействовать своему брату, который является самым могущественным командующим Имперской Гвардии в клине и чрезвычайно ценен для продолжающегося там конфликта, демонстрирует её самый большой недостаток в суждениях, ставя давнюю семейную вражду и гордость выше защиты оставшихся миров клина. Без лорд-комиссара Терена,

что регулирует споры между ними, Орфейский клин мог бы полностью рухнуть много лет назад.

Как это принято среди офицеров Имперского флота, Анастасия относится к боевым братьям со смесью осторожности и уважения. Мало кто из офицеров чувствует себя комфортно, когда космодесантники содержат собственные флоты. И между Имперским флотом и многими орденами существует шаткий мир по вопросу боевых флотов. Однако Аркелия уважает доблесть и эффективность Астартес, хотя осторожна в отношении их скрытых мотивов. То же самое относится и к Караулу Смерти, и она отнюдь не одобряет, когда её корабли реквизируют для тайных миссий.

ОТЫГРЫШ ЛОРДА-АДМИРАЛА АРКЕЛИИ

Анастасия Аркелия с осторожным уважением относится к космическим десантникам, опасаясь их амбиций и секретов, но благодарная за мощь и вдохновляющее присутствие. Будучи высокопоставленным офицером Имперского флота в Орфейском клине, Аркелия больше, чем кто-либо другой, осведомлена о приходах и уходах межзвёздных сил через клин, командуя тысячами кораблей, как военных, так и гражданских (поскольку Орфейский клин является зоной боевых действий, военные власти осуществляют надзор за гражданскими и торговыми судами). Следовательно, её саму и её подчинённых часто просят оказать поддержку Караулу Смерти для транспортировки, высадки или эвакуации.

Лорд-адмирал лучше всего относится к ликвидационным командам, которые уже зарекомендовали себя. Особенно приложивших усилия для развития прочных отношений с Имперским флотом. В любом тесте Социального взаимодействия с подчинённым лорду-адмиралу офицером Имперского флота, боевой брат получает бонус, равный первой цифре показателя известности персонажа (округляя в меньшую сторону). И дополнительно +5, если у ПИ уже есть талант Связи (Имперский флот).

Зацепки приключений

Ниже приведены несколько возможных зацепок приключений, связанных с лордом-адмиралом и силами Имперского флота под её командованием:

Предвестники атаки: От патрульной группы в Бесериторе уже несколько месяцев не было вестей. Это заставило многих задуматься, не подвергся ли миру нападению. Лорд-адмирал Аркелия подала прошение в Караул Смерти с просьбой провести расследование и вернуться с разведанными.

Послание от потерянного: Над Аурумом появляется заброшенное судно, чей машинный дух передаёт сигнал бедствия. Идентификационные коды изъеденных кислотой обломков соответствуют потерянной боевой группе Арго. Фрагменты последних записей капитана требуют срочного внимания лорда-адмирала Аркелии. Команде ПИ поручено отправиться в потенциально заражённые обломки, найти и изъять любые криптографические данные.

ЛОРД-КОМИССАР ВЭНС ТЕРЕН

“Властью, данной мне Именем Бога-Императора, вы обвиняетесь в трусости перед лицом врага, в грубой и предательской халатности в использовании Его воинов и Его ресурсов, а также в подлой некомпетентности командования. За такие преступления только Император может вынести приговор, и поэтому я приговариваю вас к смерти, чтобы вы могли предстать перед Его судом”.

— лорд-комиссар Вэнс Терен
перед казнью полковника Аластера Вона

Самый старший комиссар в Орфейском клине, Терен руководил вопросами военной дисциплины с первого дня основания клина. Ветеран многих конфликтов, Вэнс служил как на земле вместе с Имперской Гвардией, так и в качестве комиссара флота в Имперском флоте, что дало ему ценный опыт в различных театрах военных действий и сделало идеальным выбором для такой высокой должности. Он надзирает за всеми действиями гвардии и флота в клине посредством тысяч меньших комиссаров, размещённых на борту звездолётов и в полках.

Скромный и благородный человек, Терен не терпит расточительного использования ресурсов Императора, считая жизни чем-то, что нельзя тратить легкомысленно или необдуманно. Действительно, совершенно не совпадая с типичным образом комиссара, Терен заботится о людях под началом. Это несколько раз приводило к конфликтам с генералами, доходя до того, что он не раз накладывал вето на планы сражений генерала Аркелия и казнил нескольких старших офицеров Имперской Гвардии за халатность. Кроме того, он отчитал нескольких подчинённых комиссаров за чрезмерное усердие в наказаниях. Жизни слуг Императора ценны, и их руководители обязаны следить за тем, чтобы усилия даже самых ничтожных людей использовались с умом, на что Терен не замедлил указать подчинённым.

Несмотря на такой нетипичный взгляд, Терен — строгий сторонник дисциплины: он создал ряд штрафных рот и командовал специальным батальоном ветеранов для выполнения функций военной полиции. Поскольку обнаружил, что отряды исключительно дисциплинированных и не связанных полковой верностью людей становятся эффективными исполнителями.

Преданный слуга Империиума, Терен не может не относиться к космодесантникам с должным почтением. Взаимодействие с командирами Астартес за долгие годы службы в Иерихонском рубеже дали ему глубокое уважение к способностям и моральному духу, который оказывает их присутствие. Учитывая нынешнее состояние Орфейского клина, он всегда готов поддержать боевых братьев и принять их помощь в борьбе с тиранидами. Будучи в крестовом походе с самого начала, Терен тесно служил с Курасом и питал к нему большое уважение. Смерть генерала стала ударом для Вэнса, хотя за его суровым поведением никто не увидит скорбь от потери. Столкнувшись с тиранидами — доселе невиданным врагом — он начал сомневаться в своих жизненных ориентирах. Несмотря на это, Терен — один из немногих, кто

удерживает Орфейский клин вместе: его дисциплина и чувство долга поддерживают порядок в самых ужасных обстоятельствах.

Обман по поводу генерала Кураса был идеей Вэнса. В Триумвирате он выступает посредником между Аркелиями, обеспечивает общее командование, поддерживает связь с орденами космодесанта в клине (в том числе с Караулом Смерти) и занимается большей частью межорганизационной политики, споря с требованиями Администратума, Адептуса Арбитрес, Адептуса Министорум и Адептуса Механикус, одновременно пытаясь выиграть чрезвычайно дорогостоящую войну. Короче говоря, именно железная воля Терена является величайшим фактором как в обмане того, что генерал Курас жив, так и в объединении сил крестового похода.

Неудивительно, что Терен кажется увядшим и измученным, выглядящим гораздо старше своего возраста. Цена краха Орфейского клина тяжко тяготит любого человека и, как и его подельники в Триумвирате, напряжение берёт своё. Поэтому лорд-комиссар радуется возросшему числу космических десантников в клине и

ОТЫГРЫШ ЛОРДА-КОМИССАРА ТЕРЕНА

За годы, прошедшие после смерти генерала Кураса, лорд-комиссар предпринял ряд усилий по укреплению связей между силами Орфейского клина и Адептуса Астартес, в частности с Караулом Смерти. Потребность в силе и вдохновении для защиты от тиранидов делает каждого космического десантника ценным союзником для Имперской Гвардии, что абсолютно необходимо в продолжающейся войне. Точно так же, как гордый и преданный слуга Империиума, опытный как на поле боя, так и в политике, Терен пользуется уважением у многих космических десантников, с которыми ему приходилось иметь дело.

Зацепки приключений

Ниже приведено несколько возможных зацепок приключений, связанных с лордом-комиссаром Тереном и силами под его началом:

Столь необходимая поддержка: Комиссар Терен часто обращается за помощью к командирам космических десантников и Караулу Смерти в отражении атак врагов человечества — чаще всего тиранидов, хотя других тоже хватает. Ликвидационные команды часто выполняют такие задачи. Их мастерства и репутации хватает для поддержания обороны достаточно долго, чтобы найти более надёжное решение, например, убийство вражеского лидера.

Устранение авангарда: За последний месяц было перехвачено несколько авангардных организаций, пытавшихся атаковать командный пункт лорда-комиссара Терена на Хетгарде. Пока никому не удалось пробиться в сердце крепости, но с каждым нападением они продвигаются всё глубже. Если Терен умрёт, то Орфейский клин вскоре рухнет без железной воли комиссара. Команде ПИ поручено противостоять этим точечным атакам и найти способ предотвратить будущие удары.

участившемуся развёртыванию ликвидационных команд Караула Смерти. Ибо каждый стоящий рядом со гвардейцами и абордажниками боевой брат облегчает бремя на его плечах и плечах каждого офицера.

КАПИТАН КАРАУЛА МАРИЙ АВИНКУС

"Брат-сержант Авинкус, вы служили ордену тестно и торжественно в течение многих долгих лет, и я не сожалею, что вы бы продолжили делать это и дальше. Но вы окажете большую тесть нашему ордену и припарху, выйрав службу в качестве нашего посла в отдалённых уголках галактики, дабы распространить наш опыт и знания среди наших братских орденов. Я приветствую ваши усилия и вашу преданность".

— брат-капитан Агемман

Родившийся в знатной семье на Прандиуме, Марий Авинкус Цезо был завербован в Ультрамарины вместе со своим братом-близнецом Гнеем, и оба служили вместе на протяжении столетий. После более чем трёхсот лет службы Ультрамаринам братья столкнулись с ужасом, подобного которому никто не мог себе представить — тираниды атаковали Прандиум. Гней был убит, раздавлен карнифесом, пытаясь защитить эвакуируемых беженцев.

Авинкус был в ярости от того, что сделали тираниды, и ему предоставили возможность нанести им ответный удар во время битвы за Макрагг, где он доблестно сражался среди 3-й роты, видя, как многие из его боевых братьев погибли во время жестоких боёв в туннелях. В последующие годы он был среди тех выживших, кого выбрали для присоединения к 1-й роте в качестве одного из ветеранов тиранидской войны капеллана Кассия.

Двенадцать лет спустя его номинировали на службу в Караул Смерти, и он с радостью принёс Апокрифонскую клятву, стремясь поделиться своим опытом с не-Ультрамаринами и, таким образом, дать им шанс на победу над тиранидами.

За шестьдесят лет долгого Бдения Авинкус сражался с бесчисленными ксеносами. Снова и снова доказывая преданность и доблесть, и будучи заслуженно повышен до капитана Караула в 792.М41. Когда пришло известие о нападении тиранидов, Авинкус немедленно переместился в Орфейский клин, выбрав самый быстрый корабль и самого умелого навигатора, которого смог найти, способного противостоять удушающему влиянию тени в варпе. Его ненависть к тиранидам бесконечна, и он не желает позволить им пожрать ещё больше миров.

В настоящее время Авинкус путешествует на мобильном корабле — фрегате

типа Нова Освящённый меч, используя его в качестве мобильного командного центра. Хотя когда выпадает возможность, он с радостью возглавляет ликвидационные команды и на земле. Его присутствие сыграло решающую роль в десятках миссий против тиранидов, но оно также было дорогостоящим. Во время битвы за улей Трималов на Кастобеле Авинкус столкнулся с печально известным синаптическим владыкой Дагона, в итоге получив тяжёлые ранения от когтей и впав в при-ак кому, из которой не выходил одиннадцать месяцев.

Восстановленный усилиями мастера кузницы Мак Зи Вена, капитан Авинкус почти сразу же вернулся на поле боя, убив владыку Дагона, когда тот появился в мире Покой Зурьева год спустя. И хотя он убил зверя, однако его присутствие постоянно ощущается в Иерихонском рубеже, и за это он страстно его ненавидит.



Авинкус — озлобленный ветеран бесчисленных войн, оба дома которого были разорены Великим Пожирателем, и который очень много потерял. Даже с обширной бионикой капитан всё ещё чувствует боль от ран и единственное, что заставляет продолжать бороться — это ненависть к тиранидам. Он считает войну против флота-улья Дагон для себя последней, и поэтому прикладывает все силы, чтобы сокрушить ненавистного врага.



КАПИТАН МАРИЙ АВИНКУС

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
56	52	⁽¹⁴⁾ 77	⁽¹⁰⁾ 54	47	55	46	50	61

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 25

Умения: Бдительность (Вос) +10, Обаяние (Общ) +10, Шифры (Руны Ордена) (Инт) +10, Шифры (Караул Смерти) (Инт) +20, Лазание (Сил), Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Адептус Астартес) (Инт) +10, Обыденное знание (Караул Смерти) (Инт), Обыденное знание (Иерихонский рубеж) (Инт) +20, Обыденное знание (Империиум) (Инт), Обыденное знание (Война) (Инт) +10, Скрытность (Лов), Взрывотехника (Инт), Уклонение (Лов) +10, Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Вождение (Скиммер) (Лов), Оценка (Инт), Запретное знание (Адептус Астартес) (Инт), Запретное знание (Ксеносы) (Инт) +10, Запретное знание (Караул Смерти) (Инт) +10, Запугивание (Сил), Грамотность (Инт) +20, Навигация (Наземная) (Инт), Пилотирование (Личное) (Лов), Учёное знание (Кодекс Астартес) (Инт) +10, Поиск (Инт), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Высокий готик) (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Тактики (Штурмовая доктрина) (Инт) +20, Тактики (Орбитальное десантирование) (Инт), Тактики (Пустотный бой) (Инт), Выслеживание (Инт) +10.

Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Владение оружием астартес, Болтерный шквал, Бугрящиеся бицепсы, Призыв к мщению, Боевое построение, Долг превыше смерти, Ненависть (Тираниды), Обострённые чувства (Слух, Зрение), Стрельба от бедра, Охотник на чужаков, Железная дисциплина, Железная челюсть, Неотразимый удар, Мастер-оратор, Сокрушительный выстрел, Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Мгновенная реакция, Сопrotивляемость (Холод, Жара, Психосилы), Спринт, Свинцовый дождь, Каменная кожа, Парное оружие (Стрелковое, Холодное), Охотник на тиранидов, Мастер кулачного боя, Кулачный боец, Несломленный и несдавшийся.

Черты: Размер (Крупный), Имплантаты космодесантника, Мастер тактики, Плоть слаба (2), Прикосновение судьбы (2), Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2).

ОТЫГРЫШ КАПИТАНА КАРАУЛА АВИНКУСА

Будучи капитаном Караула и ветераном, он пылает особой ненавистью к тиранидам. Авинкус является идеальным старшим офицером для ликвидационной команды, действующей в Орфейском клине. Его преданность войне против Великого Пожирателя бесконечна, и он ожидает, что ликвидационные команды под командованием будут соответствовать его рвению и праведной ненависти к тиранидам. Сражаясь с тиранидами со времён Первой тиранидской войны и тщательно изучая их на протяжении последующих десятилетий, Авинкус разработал ряд стратегий, которым обучает ликвидационные команды, чтобы повысить их шансы на выживание. Для любой группы миссии против тиранидов получают дополнительную цель: убить как минимум одно синоптическое существо. Кроме того, любой боевой брат может приобрести талант “Охотник на тиранидов” за 500 ОО:

Новый талант: Охотник на тиранидов

Требования: Ненависть (Тираниды), Охотник на чужаков.

Боевой брат хорошо разбирается в способах уничтожения тиранидов, тщательно изучив их сильные и слабые стороны и применяя эти знания на практике почти инстинктивно. ПИ получает бонусную степень успеха во всех тестах Запретного знания (Ксеносы) и Тактики (любой), которые относятся конкретно к борьбе с тиранидами. Кроме того, если в бою против тиранидов ПИ тратит очко Судьбы, то оно даёт два преимущества (которые должны быть разными, вы не можете выбрать одно и то же преимущество дважды).

Броня: Ремесленный доспех и Плоть слаба (2) (Голова 14, Корпус 14, Руки 14, Ноги 14).

Оружие: Комби-огнемёт выдающегося качества с переключателем вида боеприпасов (Болтер: 100m; S/3/5; 2d10+8 Взрыв; Бронь 5; Обойма 28; Перез Полн; Надёжное, Разрывающее, Огнемёт: 20m; S/-/-; 2d10+5 Энерг; Бронь 3; Обойма 1; Зажигательное), Плазменный пистолет исключительного качества (30m; S/2/-; 1d10+12 Энерг; Бронь 8; Обойма 12; Перез 3 Полн; никогда не перегревается, Яростное), Силовой меч исключительного качества (1d10+20 Энерг; Бронь 6, Сбалансированное, Силовое поле), Боевой клинок (1d10+14 Режущ; Бронь 2; Сбалансированное), 3х Фраг гранат, 3х Крак гранат.

Снаряжение: Заплечный штандарт, Кодекс Астартес, исключительного качества Бионическая левая рука, Бионические ноги исключительного качества, Бионическая дыхательная система исключительного качества, Бионическое сердце исключительного качества.

МАСТЕР АПОТЕКАРИЙ КРЕГОР ТАНН

“Превыше всего не терпите нечистоты плоти. Не терпите лутанта, тья форлиа есть богохульство против теловестства. Не терпите ксеноса, тья природа насмехается над священной теловестской форлиой. Во всех случаях эти нечистые вещи должны быть устранены без колебаний”.

— командир Леоним Антир из 5-ой роты Красных Скорпионов перед зачисткой Кастиллиума

Крегор Танн — старший аптекарий ордена Красных Скорпионов только недавно начал бдение в Иерихонском рубеже. Ветеран бесчисленных войн и мастер биологического оружия, Танн прославился как создатель генно-адаптированных токсинов, которые сделали возможным очищение Кастиллиума, победив ужасных таземов, когда никакое другое оружие не могло их убить. После очищения командир Антир подал прошение верховному командиру Ортису рассмотреть Танна для службы в Карауле Смерти.

В 815.М41 Танн прибыл в крепость Эриох. В отличие от большинства новичков аптекарий не был сразу же назначен в ликвидационную команду, а остался частью командного состава Мордигаэля. Аптекарию было поручено разработать вирус или токсин, который можно было бы использовать против тиранидов. Тем не менее, у него есть некоторый опыт командования — Танн, как и многие аптекарии в ордене Красных Скорпионов, служил как сержантом, так и в роли медика.

За время службы Танн исходил большую часть Орфейского клина. Он служил вместе с дюжиной ликвидационных команд, собирая образцы различной флоры и фауны тиранидов или тестируя недавно разработанные яды в полевых условиях. На сегодняшний день он ещё не нашёл вещество, которое проработало бы больше одного поколения, ибо тираниды очень быстро адаптируются. Хотя даже это позволяло имперским силам побеждать.

Совсем недавно Танн действовал на переднем краю Орфейского клина, глубоко проникая в позиции тиранидов. Он работает на основе теории, что миры за пределами авангарда будут содержать менее развитых или иным образом чистых существ, а значит и более близких к генетической базе. Несколько ликвидационная команда действуют глубоко за линией фронта противника, и Танн координирует действия с каждой из них, собирая образцы и тестируя биологическое оружие.

МАСТЕР АПОТЕКАРИЙ КРЕГОР ТАНН



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
51	47	63 ⁽¹²⁾	52 ⁽¹⁰⁾	44	61	56	51	53

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 22

Умения: Бдительность (Вос) +20, Химпользование (Инт) +20, Шифры (Руны Ордена) (Инт), Лазание (Сил), Уклонение (Лов), Командование (Общ), Обыденное знание (Адептус Астартес) (Инт), Обыденное знание (Караул Смерти) (Инт), Обыденное знание (Империй) (Инт), Обыденное знание (Война) (Инт), Скрытность (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Запретное знание (Ксеносы) (Инт) +10, Запугивание (Сил), Грамотность (Инт) +10, Медика (Инт) +20, Навигация (Наземная) (Инт), Учёное знание (Химия) (Инт) +10, Учёное знание (Кодекс Астартес) (Инт), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Высокий готик) (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Тактики (Оборонительная доктрина) (Инт), Выслеживание (Инт).

Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Владение оружием астартес, Бугрящиеся бицепсы, Подготовка караульного, Владение экзотическим оружием (Пистолет-игельник Астартес), Это просто царапина, Ненависть (Мутанты, Тираниды), Обострённые чувства (Слух, Зрение), Охотник на чужаков, Неотразимый удар, Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Сопrotивляемость (Токсины, Психосилы),



Каменная кожа, Охотник на тиранидов, Мастер кулачного боя, Кулачный боец.

Черты: Размер Крупный, Мастер ядов†, Имплантаты космодесантника, Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2).

Броня: Тип VII Силовая броня (Руки 8, Корпус 10, Голова 8, Ноги 8).

Оружие: Болтер с переключателем вида боеприпасов (100m; S/2/4; 2d10+5 Взрыв; Бронь 5; Обойма 28; Перез Полн; Разрывающее, Отравленное), Болт-пистолет (30m; S/3/-; 2d10+5 Взрыв; Бронь 5; Обойма 14; Перез Полн; Разрывающее, Отравленное), Цепной меч выдающегося качества (1d10+14 Режуш; Бронь 4; Сбалансированное, Разрывающее, Отравленное), Боевой клинок (1d10+12 Режуш; Бронь 2; Сбалансированное, Отравленное), 3х Фраг гранат, 3х Крак гранат.

Снаряжение: Нартециум, Игольчатый осадитель, Редуктор, 3 дозы Стопора, 3 дозы Замедляющего агента, 3 дозы Генофага.

†**Мастер ядов:** Изучив физиологию множества врагов и смертельные токсины, которые используют ксеносы, такие как скифы и друкхари, Крегор Танн стал чрезвычайно искусен в создании ядов. Есть лишь несколько существ, которых его отвары не могут убить. Аптекарь имеет способность "Создание токсинов" из специализации аптекаря Караула Смерти (стр. 73 ОКП *Deathwatch rus*), и, следовательно, выдаёт всему своему оружию свойство "Отравленное". Более того, такое оружие может влиять на существ (но не на демонов или машины), которые обычно невосприимчивы к ядам.

ОТЫГРЫШ МАСТЕР-АПОТЕКАРЯ ТАННА

Как странствующий специалист, на короткий промежуток времени Танн может быть добавлен в связанную с тиранидами кампанию. Крегор предоставляет эффективные (даже против тиранидов) экспертные знания в ядах. А также может лечить боевых братьев, что будет особенно ценно для групп без своего аптекаря. Не являясь умелым бойцом по меркам космодесантников, Танн поддерживает ликвидационную команду, позволяя сражаться дольше и убивать с большей эффективностью.

Яды и Великий Пожиратель

Тираниды не имеют иммунитета к ядам, токсинам или отравам. Однако каждое поколение создаётся так, чтобы преодолевать слабости предыдущих. И поэтому токсин, который действует против существ в одном сражении, может быть совершенно бесполезен в следующем.

Игромеханически недавно разработанный яд или генофаг может функционировать нормально (условия, особенности и время на усмотрение МИ). Но при этом следующее поколение тиранидов (обычно появляющееся с интервалом от 24 до 48 часов) будет уже невосприимчиво. Каждое поколение требует новых, специально созданных токсинов.

Выдержка из отчёта о вскрытии Тета-55.7.9

Составлено аптекарием Караула Крегором Танном

Наконец, я пробил панцирь вокруг инкубационной камеры. Его броня так же упряма, как и голод его адской расы, и мне почти пришлось прибегнуть к мерам, которые могли бы повредить внутренности. Я никогда не был тем, кто играет с таким драгоценным образцом, купленным кровью моих боевых братьев. Но признаю, что неподатливые пластины соблазнили на эти глупые риски. Однако Император предоставляет своим слугам всё, что нужно для триумфа, и я смог сварить едкое вещество, чтобы их ослабить.

Моя осторожность была вознаграждена, поскольку я вижу внутри то, что в противном случае было бы уничтожено безрассудной глупостью. Инкубационная камера заполнена настоящим легионом спящих термагантов, полностью сформированных и готовых к бою. Похоже, они просто ждут сигнала от прародителя, чтобы пробудиться и заполнить поле битвы.

Я ожидал, что эмбрионы будут более сформированными. То, что они могут развиваться из состояния восковой плоти и вялых мышц так быстро, является ещё одним доказательством чудовищной природы ксеносов – нечто, что никогда не подвергалось сомнению, и напротив, всегда подтверждалось и усугублялось с каждым изученным образцом.

[Пауза в записи]

Я предварительно насчитал около трёх десятков личинок на последней стадии развития, где они распознаются как вид "термагант". Ещё восемнадцать выплывают из стен камеры в мешочках с жидкостью. Возможно это то, что я ищу. Бульон, что питает этих тварей, вероятно, содержит более чистый штамм, чем образцы генов, с которыми я работал до сих пор. Однако мешочки кажутся на удивление мягкими для тиранидов. Возможно, разум улья не хочет тратить биомассу на укрепление внутренней структуры под такой грозной внешней защитой – это стоит изучить позже...

[В этом месте запись обрывается на висцеральных шумах работы Танна. Наблюдения продолжаются в файле Тета-87.5.76]

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ОРФЕЙСКОГО КЛИНА

“Тираниды — хитрый противник. Чтобы преодолеть их постоянно меняющиеся способности и выявить наиболее подходящие методы борьбы, необходимо тщательно изучить Кодекс”.

— капеллан Кассий, магистр святости Ультрамаринов

Космические десантники Караула в Орфейском клине имеют возможность жить самой сутью мандата организации: убивать ксеносов. Силы флота-улья Дагон огромны и возрождаются с каждым успешным завоеванием. Единственная надежда на успех заключается в полном истреблении и последующем очищении миров. Данный конфликт нечто больше, чем битва за простое выживание. Это война, что необходима для сохранения Империума и человечества.

ОРФЕЙСКИЕ ХАРАКТЕРЫ

Силы Орфейского клина слишком растянуты. Только в тех случаях, когда достаточно ресурсов, военное руководство может сознательно сосредоточиться на обороне. Как следствие, присутствие ликвидационных команд имеют решающее значение не только из-за опыта, но и из-за эффективности. Хотя многие могут этого не осознавать, но в войне против флота-улья Дагон крестовый поход зависит от Караула Смерти.

Многие из служащих в данном регионе боевых братьев осознали этот факт. Как следствие, их взгляды начали меняться. Некоторые признают и принимают эту дополнительную ответственность. Другие становятся более безрассудными, поскольку не доверяют силам крестового похода. Некоторые начинают тяготеть к, казалось бы, бесконечной битве против роя. В то время как другие входят в состояние, близкое к экстазу от возможности бесконечного конфликта. Эти различные философские взгляды могут отражать новые характеры. Для смены характера не требуется затрат ОО. См. стр. 30 ОКП *Deathwatch* rus для получения дополнительной информации.

ПОТРАСЁННЫЙ

По мере того, как рой тиранидов продолжает заражать миры Орфейского клина, он приносит с собой бесконечные мерзости. Для Империума эти ксеносы оскорбительны практически во всех мыслимых отношениях. Нет возможности договориться с этим врагом. Ибо тираниды непрерывно жрут и жрут всю жизнь, что стоит перед ними. В ходе пиршества они также распространяют свою мерзость. Прекрасные виды душатся их присутствием.

Атмосфера мира становится невозможной для дыхания, поскольку заполняется спорами. Все красоты планеты могут быстро смениться кошмарами, грязью и биологическими инфекциями, что представляют собой саму суть тиранидского воинства. Вскоре даже эти мерзкие напасти исчезнут. Ибо флот-улей поглощает всё ценное и красивое, не оставляя после себя ничего, кроме пыли.

Некоторые боевые братья испытывают крайнее отвращение к опустошениям, что тираниды оставляют после себя. Их потребление невинных человеческих жизней вместе с красотой галактики является преступлением, которое они не могут принять. Там, где человечество использует ресурсы для развития мира, тираниды пожирают всё хорошее, не оставляя ничего, кроме бесплодных камней. Поскольку боевой брат удваивает свои усилия ради победы над ксеносами, он также принимает идею полного истребления. Нет времени на изучение, анализ или даже тщательное планирование. Эти космические десантники рассматривают дальнейшее существование флота-улья как непростительное преступление. Любые меры приемлемы, при условии, что враг будет быстро устранён, дабы человечеству больше не пришлось делить галактику с мерзким флотом-улем.

ОСТОРОЖНЫЙ

По мере того, как миры подвергаются нашествию тиранидов, сама экология начинает меняться. Инвазивные организмы преобразуют ландшафт в смертоносную среду, заполненную существами, поглощающими биомассу планеты. Хотя большинство этих существ являются агрессивными животными, такими как различные штаммы гаунтов и рои потрошителей, другие, такие как капиллярные башни, больше похожи на геологические образования. Однако даже эти растения могут оказаться неожиданно смертоносными, поскольку выделяют токсины и кислоты, способные проникнуть даже через самые защищённые сооружения Империума. В то же время многие из этих ксеносов особенно искусны в маскировке. В туннелях, на холмах или в ветвях деревьев постоянно таятся чудовища. Наблюдение за этими смертельными угрозами требует дополнительного времени и осторожности при любом путешествии в тыл врага.

Такое постоянное ожидание угроз может начать утомлять даже закалённого ветерана космодесанта. Для некоторых единственным разумным подходом является консервативность во всех действиях. Прежде чем ступить на незнакомую территорию, необходимо принять необходимые меры для минимизации рисков. Боевые братья с этой философией верят в тщательное выявление и тестирование неизвестных угроз до взаимодействия с ними. Ибо во враждебной чужацкой экологии существует бесчисленное множество организмов, что кажутся безобидными, но могут скрывать неисчислимые опасности. Такие опасности должны быть учтены, иначе миссия может провалиться даже не начавшись. Эти космические десантники настаивают на том, что должны быть приняты все разумные меры предосторожности.

ЖАЖДУЩИЙ

Флот-улей Дагон непрерывно движется через Орфейский клин. С каждым новым завоеванием он увеличивается в размерах, поскольку рождаются новые суда. Среди этих био-кораблей есть живые дроны, которые ищут новые источники биомассы, чтобы временно утолить бесконечный голод роя. Постоянный рост диктует, чтобы силы крестового похода были всегда бдительны в отношении новых вторжений. А на уже заражённых планетах тираниды растут так быстро, как только могут потреблять биомассу. В любой момент в Орфейском клине происходят десятки, если не сотни различных стычек.

Несколько космических десантников наслаждаются постоянной битвой с этими ксеносами. Каждый дополнительный конфликт — это возможность удовлетворить жажду битвы. Огромные орды тиранидов предоставляют массу возможностей столкнуться с опытными противниками, что способны адаптироваться и превзойти даже доблесть космического десантника. Только постоянно побеждая врагов некоторые боевые братья могут почувствовать удовлетворение. Для этих воинов призыв к битве — это почти зависимость, и поэтому охотно отправляются на самые опасные задания. Такие сражения — нечто больше, чем простая возможность защитить Империи. Это способ насладиться конфликтом — азарт, от которого боевой брат никогда не захочет отказываться.

ЯРОСТНЫЙ

Ненависть к ксеносам является неотъемлемой частью Имперского Кredo. В случае столь злобных и разрушительных, как флот-улей Дагон, эта ненависть становится второй натурой. Миллионы людей, как мирных жителей, так и воинов Императора, уже уничтожены тиранидами и лишь немногие смогли сбежать из обречённых миров. Большая часть жертв была пожрана в собственных домах ещё до того, как смогла осознать факт нападения. Даже оповещённые о приближающемся нападении редко имели возможность попытаться спастись. Самым везучим беглецам удалось добраться до другой системы, которая вскорости также подвергалась нападению. Жажда мести ответственным за подобное существом свойственна человеческой натуре.

Однако некоторые космодесантники заходят в своей ненависти ещё дальше. Для них существование вида, способного так оскорблять Империю, является оскорблением Императора и примарха. Их тела и души охвачены жгучей яростью, вынуждающей прибегать к максимально агрессивным тактикам. Каждое мгновение боевых братьев наполнено ожиданием атаки, а любая мысль сводится к истреблению порождения флота-уля со всем возможным тщанием. Они не могут сосредоточиться ни на чём, кроме своего гнева и должны предпринимать немедленные и постоянные действия, чтобы устранить его источник.

СДЕРЖАННЫЙ

В ходе планетарного штурма тиранидов боевые линии часто размываются и смещаются. Имперские крепости могут быть засыпаны митическими спорами или изрыты тригонами подобно червивому яблоку. В других случаях миллионная волна может снести линию, оставив лишь несколько островков сопротивления. Часто ликвидационные команды отправляются глубоко в тыл врага для выявления и уничтожения мест размножения тиранидов или синаптических существ. И тогда космодесантники могут полагаться лишь на свои способности.

Для некоторых боевых братьев данный режим становится второй натурой. Это особенно верно, если они участвовали в миссиях в тылу врага в течение месяцев или даже лет. Многие виды тиранидов обладают улучшенными чувствами и могут ощущать гораздо больше, чем человек. Обман этих чувств требует интенсивной подготовки и чрезвычайной осторожности при внедрении. Из-за эффективности разума уля одна короткая встреча может привести к тому, что сотни тиранидов ответят на призыв. Отправляемые на такие задания космодесантники принимают философию сдержанности и начинают следовать пути тишины и скрытности независимо от ситуации. Для них идея агрессивного и прямого ответа не обязательно является подходящим на каждую ситуацию.



БДИТЕЛЬНЫЙ

Флот-улей Дагон постоянно рассылает небольшие корабли с ликторами и генокрадами в незаражённые миры. Космические скитальцы или транспортники также позволяют ксеносам распространять свою отвратительную заразу. Как следствие, рой тиранидов может появиться практически в любое время на любой планете Иерихонского рубежа. Даже на тех мирах, где началось вторжение тиранидов, нападения редко следуют какому-либо предопределённому расписанию. А если какой-то план и есть, то его знает лишь непостижимый разум улья. Из-за этого все имперские силы, особенно в Орфейском клине, должны быть постоянно готовы к нападению тиранидов.

Некоторые боевые братья посвящают жизнь этому состоянию готовности. Они полагаются на свои физиологические улучшения, чтобы откладывать отдых, постоянно поддерживая себя в полной боевой готовности. Кроме того, эти космические десантники часто заботятся о том, чтобы их братья и союзники по крестовому походу поддерживали сопоставимые состояния готовности к любой атаке. Оружие должно оставаться готовым всё время. По их мнению, если жизненно важное оборудование должно быть отключено для обслуживания, то резервная версия должна быть готова на случай атаки. Конечно, такая бдительность имеет свою цену с точки зрения как имперских ресурсов, так и боевого духа. Однако такую цену гораздо легче перенести, чем потерю жизненно важного объекта в результате внезапной атаки.

РЕЖИМЫ ОДИНОЧКИ ОРФЕЙСКОГО КЛИНА

Тираниды постоянно атакуют имперские силы бесконечными волнами чудовищ. Причём синаптические особи используют телепатию для координации действий с точностью до доли секунды. Хотя тираниды не побеждают в каждой битве, однако численность и быстрая адаптация постоянно ставят их в выгодное положение по сравнению с защитниками человечества.

Космические десантники стремятся решить эту проблему. Перед лицом кошмаров они доводят свои тела и снаряжение до предела, чтобы стать вдохновляющими героями, в которых отчаянно нуждаются силы крестового похода. Частично это достигается путём разработки новых боевых приёмов, специально предназначенных для борьбы с тиранидами. Хотя некоторые из них были изобретены сражавшимися против флота-улья Бегемот Ультрамаринами, но большинство являются новыми и характерными для Орфейского клина.



ВАЖНЕЙШАЯ ЦЕЛЬ (CRUCIAL TARGET)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 4

Эффекты: Орды тиранидов чрезвычайно сильно зависят от связи с разумом улья. Без его влияния многие особи теряют способность участвовать в сражении. Некоторые по-прежнему остаются эффективными и крайне опасными, однако не могут координироваться и участвовать в глобальной стратегии. Такая ситуация явно благоприятна для Имперiums, поскольку шансы ксеносов резко падают.

Данное ограничение было хорошо задокументировано Инквизицией, как и организмы, которые чаще всего ассоциируются с передачей воли разума улья низшим формам. Некоторые космодесантники начали определять эти цели и охотиться на них. Самые смелые заходят так далеко, что игнорируют низшие сущности и атакуют синантропических существ в ближнем бою.

Изучающие данную технику получают возможность безопасно пройти дальность Натиска напрямую через орды низших тиранидов, чтобы вступить в бой с существами уровня Элита или Босс. Это может быть выполнено только в том случае, если ПИ завершит движение рядом с соответствующим противником и выполнит действие Натиск. Из-за явной дерзости ПИ не могут быть атакованы никакими ордами тиранидов до их действий в следующем раунде боя.

Улучшение: На 6 ранге боевой брат увеличивает бонус Натиска при атаке по цели до +30. На 8 ранге он получает дополнительную Реакцию для использования в том же ходу, в котором совершил натиск.

ОТВЛЕКИ СВОЕГО ВРАГА (DISTRACT THY ENEMY)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 2

Эффекты: Экосистема тиранидов заполнена существами, что олицетворяют звериную свирепость. Ксеносы убивают и пожирают всё, что может послужить дополнительным топливом для флота-улья. За немногими исключениями, существа постоянно движимы непреодолимым желанием жрать. А их ускоренная биологическая адаптация чрезвычайно хорошо подходит для опрокидывания защитников и добавления своей генетической информации к общему ресурсу ксеносов.

Из-за стремления к потреблению, тираниды нередко застревают на одном источнике биомассы. В некоторых случаях космодесантники пытаются использовать данную тенденцию. Самый распространённый способ — выбрать добровольца для отвлечения внимания, чтобы другие смогли нанести смертельный удар.

Боевые братья, которые служат отвлекающим манёвром, должны уметь защищать себя от неумолимых и подавляющих атак роя. Чтобы делать это эффективно, некоторые космические десантники полностью сосре-

дотачиваются на оттачивании оборонительных навыков. Когда ПИ выполняет действие Защитная Стойка (см. стр. 270 ОКП *Deathwatch* rus) против тиранидов, то получает три дополнительных Реакции вместо одной.

Улучшение: На 6-м ранге боевой брат становится особенно искусным в парировании атак тиранидов после выполнения Защитной Стойки. Все попытки Парирования против тиранидов получают бонус +20 до следующего действия персонажа.

ПРИМИ ТЕНЬ (EMBRACE THE SHADOWS)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 3

Эффекты: Во время планетарного штурма рой тиранидов часто начинает доминировать над большей частью мира. Когда это происходит, имперские силы часто оказываются в изоляции. Хуже того, новые ксеносы могут быстро плодиться в гнёздах. Если их вовремя не уничтожить, то они породят огромное количество существ. И с каждым усвоенным килограммом биомассы планеты их будет всё больше.

Ликвидационные команды часто отправляются на миссии, требующие долгих путешествий и не менее длительных наблюдений в глубине удерживаемых тиранидом регионов. Во время этих заданий для боевых братьев крайне важна маскировка. Если хотя бы одно существо прознает о группе, то узнает и разум улья. И, следовательно, космодесанникам придётся сражаться с целыми волнами.

Для повышения шансов на выживание Инквизиция тесно сотрудничала с Адептус Механикус с целью оценки возможностей и ограничений органов чувств тиранидов. На основе полученных сведений были разработаны техники, позволяющие игнорировать штраф -30 ко всем тестам Бесшумного шага или Скрытности от силовой брони, когда тесты проводятся против тиранидов.

Улучшение: На 5-м ранге космодесантники могут искать расходные материалы на занятых тиранидом территориях. Работая в тылу флота-улья Дагон боевые братья получают +20 ко всем тестам на Выживание.

ИММУНИТЕТ ВЕРЫ (IMMUNITY OF FAITH)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 3

Эффекты: Хотя флот-улей Дагон более чем способен задавить большинство противников, грубая сила — не единственное их оружие. В дополнение к смертоносной мощи, подавляющее большинство видов также являются носителями широкого спектра ядов и патогенов. Хотя большинство токсинов способны быстро превратить здоровый организм в лужу протоплазматической слизи. Гораздо опаснее те, что заражают хозяина, превращая ничего не подозревающую жертву в инкубатор.

Физиология космических десантников специально разработана для борьбы с такого рода физиологическими угрозами. Однако многие из этих веществ настолько опасны, что могут одолеть застигнутого врасплох боевого брата. Поэтому некоторые члены Караула начали намеренно отравлять себя небольшими порциями для выработки иммунитета. Однако митридатизм относительно редок, поскольку получение токсинов с последующей идентификацией и дозировкой требуют значительных усилий, риска и времени. Но если боевой брат завершит выработку иммунитета, то получит дополнительный бонус +20 к сопротивлению любому токсину или патогену тиранидского происхождения.

Улучшение: Начиная с 6 ранга и выше, биология космического десантника начинает эффективно определять и адаптироваться к вариациям семейств тиранидских токсинов. На данном этапе бонус сопротивления токсинам увеличивается до +40.

ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА (KNOW THY FOE)

Стоимость: 400 ОО

Тип: Активный

Требуемый ранг: 4

Эффекты: Для поглощения Орфейского клина флотулей Дагон создаёт и использует бесконечное множество различных видов тиранидов. Выявление различных вариаций ещё больше осложняется тем фактом, что во многих случаях различия во внешнем виде не являются показателем изменения физиологии или функции. Как следствие, идентификация цели и её слабых мест является сложной задачей, для полного освоения которой может потребоваться значительный боевой опыт.

Некоторые космодесантники изучили записи флотуля Бегемот и сопоставили эти данные с информацией Орфейского клина. Благодаря тщательному анализу обоих флотов-ульев они смогли идентифицировать общие организмы на основе функций и экстраполировать слабые места. Данное исследование даёт почти интуитивное понимание физиологии и уязвимостей тиранидов. Благодаря чему боевые братья получают бонус +20 к любым Точечным Атакам против тиранидов.

Улучшение: На 6 ранге и выше эта техника становится более точной. Каждый раз, когда ПИ успешно выполняет действие Точечная Атака против тиранидов, Броня цели в поражённой области уменьшается вдвое (с округлением вверх).

ГОТОВЬСЯ К СВОЕМУ ВРАГУ (PREPARE FOR THY ENEMY)

Стоимость: 250 ОО

Тип: Пассивный

Требуемый ранг: 1

Эффекты: Во время планетарного штурма тираниды атакуют не только защитников, но и всю экосистему. Некоторые особи летают, другие плавают, третьи роют норы или перемещаются сквозь пустоту. Разум улья использует всё разнообразие, чтобы быть уверенным не только в поглощении каждой крупинки биомассы планеты, но и в том, что добыча находится под постоянным давлением.

Используя специализированные войска на этих различных фронтах, ксеносам удастся проникать практически во все части биомы планеты даже на самых ранних стадиях вторжения.

По мере того, как ужасы наводняют планету, тираниды могут начать атаку имперских сил с любого фронта и в любой момент. Считавшиеся безопасными регионы – шахты, ульи или космические станции – становятся приоритетными целями вторжения. В короткие сроки ксеносов можно будет найти практически в любой точке планеты.

Боевые братья реагируют на данную угрозу, оставаясь постоянно готовыми к любым таким вторжениям. Они поддерживают снаряжение и бдительно следят за любыми изменениями в окружающей обстановке. Игро механически в любой ситуации, когда предполагается, что ПИ будут Ошеломлены, боевой брат может пройти **Сложный (-10) тест на Бдительность**. В случае успеха он не будет Ошеломлён.

Улучшение: На 4 ранге тест становится **Серьёзным (+0)**. На 6 ранге ПИ с данным режимом одиночки невосприимчивы к Ошеломлению.

РЕЖИМ КОМАНДЫ В ОРФЕЙСКОМ КЛИНЕ

Разум улья обеспечивает постоянную связь между всеми существами в зоне досягаемости. Во время конфликта синнаптические существа равномерно распределяются среди



орда, гарантируя, что все виды тиранидов функционируют как шестерёнки единого механизма. Таким образом, тираниды действуют как единый организм, координируя всё так, что каждое действие дополняется множеством других. Даже элитные имперские войска не могут конкурировать с такой тщательно организованной атакой.

Для преодоления этого Караул разработал ряд специализированных методов. Возможности отдельного отряда космических десантников против общей мощи флота-улья Дагон ограничены, но их пример и таланты служат источником вдохновения для других участников крестового похода. По мере того, как ликвидационная команда в индивидуальном порядке осваивает данные методы, она впоследствии обучает других членов Караула в перерывах между миссиями.

Дополнительную информацию о том, как эти режимы могут быть интегрированы с обетами, см. на [стр. 84](#).

НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Данные методы направлены на то, чтобы остановить продвижение роя тиранидов. Благодаря им Караул может легче оберегать имперские миры, не давая им стать частью биомассы флота-улья Дагон.

ОЧИЩЕНИЕ ОГНЁМ (PURGE WITH FIRE)

Стоимость: 100 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 2

Поддержание: Нет

Эффекты: В ходе сражений флот-улей Дагон использует подавляющее преимущество численности. Когда собирается рой, то от летающих существ небо чернеет, а наземные орды покрывают землю слоем хитина на километры. В регионах особенно интенсивных боёв выводки меньших особей могут продвигаться плотными волнами из десятков тысяч существ, сокрушая даже самое передовое имперское оружие одной лишь массой.

В таких ситуациях космодесантники часто выбирают огнемёты в качестве основного оружия. Когда враги так плотно сбиты, едва ли можно промахнуться фонтаном прометиевого пламени. Кожа горит, экзоскелеты лопаются, а ихор кипит, когда сильный жар очищает мир от ксеноскверны.

Когда ПИ активирует данную способность, то он и все члены отряда в радиусе поддержки могут немедленно провести атаку любым огнемётным оружием, даже если в данный момент у них на руках другое оружие. Из-за перекрывающихся конусов пламени все поражённые цели загораются, если не преуспеют в Тяжёлом (-20) тесте на Ловкость.

Улучшение: Если у боевого брата Ранг 4 и выше, то для горящих целей способность действовать нормально увеличивается до **Сложного (-20) теста на Силу воли (см. стр. 292 ОКП Deathwatch)**. А если Ранг 6 и выше, то конус огня для всего огнемётного оружия увеличивается до 45 градусов.

ВЫБОРОЧНЫЙ ОТСТРЕЛ (SELECTIVE TARGETING)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Полудействие

Стоимость активации: 1

Поддержание: Да

Эффекты: Под влиянием разума улья тиранидский рой становится единой силой, что может затопить любую позицию. Ибо вкуче с невероятной координацией у существ отключается инстинкт самосохранения. Без направляющей силы особи теряют сплочённость и волю к борьбе, а разрозненный рой можно легко истребить.

Агенты Инквизиции в Орфейском клине отвечают за идентификацию неизвестных образцов на фронтах. Факты об разнообразных ксеносов собираются в “руководства по идентификации”, которые также включают в себя предпочтительные боевые стратегии и контрмеры. Данные руководства выдаются всем ликвидационным командам.

Когда боевой брат активирует эту способность, то он и все члены отряда в радиусе поддержки могут немедленно провести Стандартную Атаку против тиранида, имеющего особенность “Синаптическое существо”. Всё оружие в данной атаке получает +2 к Бронейности. Кроме того, если атака попадает в защищённую укрытием зону, то ПИ может перебросить зону попадания.

Улучшение: На 4 ранге и выше оружие получает +4 к Бронейности. На 6 ранге и выше вместо Стандартной Атаки ПИ может использовать Длинную Очередь, Короткую Очередь или Атаку всеми Силами.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТУННЕЛЮ (TUNNEL ADVANCE)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 3

Поддержание: Да

Эффекты: Многие особи тиранидов являются роющими или живущими глубоко под поверхностью планеты. Для этих ужасов темнота и теснота являются родными. У Империи нет какого-то простого способа найти, а тем более победить их. И поэтому вынужден посылать отряды крестоносцев в чужую враждебную среду, в которой ксеносы обладают всеми преимуществами.

Когда ликвидационная команда заходит в прорытые туннели, то теряет все преимущества от стрелкового оружия, поскольку туннели извиваются и поворачивают. А тираниды часто атакуют только в ближнем бою. Отсутствие света и гнетущая чужая вонь пронизывают проходы, ещё больше ограничивая чувства.

Когда космический десантник активирует данную способность, то он и все члены отряда становятся гораздо более настроенными на сражения в туннелях. ПИ получают дополнительную Реакцию каждый раунд сражения в тёмных коридорах. Кроме того, практика навигации даёт бонус +20 к любым тестам Ловкача, необходимым для путешествия по туннелям.

Улучшение: Если боевой брат 4 ранга и выше, то команда становится настолько искусной, что получает бонус +10 к Ближнему Бою в сражениях в тесных коридорах. Начиная с ранга 6 и выше, членов отряда невозможно Ошеломить в туннелях.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СТОЙКИ

Когда рой тиранидов атакует линию фронта Имперiums, организация обороны заключается не только в уничтожении ксеносов, но и в управлении их потоком.

Огонь по рядам (Fire by Ranks)

Стоимость: 300 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 1

Поддержание: Нет

Эффекты: Чтобы поддерживать постоянную и высокую скорость огня против наступающего роя, имперские подразделения в Орфейском клине часто выстраивают свои силы так, чтобы вторая линия могла стрелять, пока первая перезаряжается. Это может создать разрушительный огненный шторм, который в большей степени направлен на то, чтобы отвести наступление тиранидов от диспозиции, чем на фактическом убийстве ксеносов.

Хотя вооружение Астартес гораздо эффективнее чем то, что используется большинством сил крестового похода, боевые братья обнаружили, что данная тактика разумна. Как следствие, они регулируют темп стрельбы из болтеров так, чтобы залп пришёлся по последним рядам, эффективно уничтожая группу, когда она бросается вперёд.

Когда ПИ активирует данную способность, то он и все члены отряда в радиусе поддержки могут немедленно выполнить действие Длинная Очередь. При определении количества попаданий рассчитывайте два попадания на степень успеха вместо одного, ограниченного скорострельностью оружия.

Улучшение: Если ПИ имеет ранг 4 и выше, то все в отряде получают дополнительный бонус +10 к тесту Дальнего Боя для действия Длинная Очередь. Если ПИ имеет ранг 6 и выше, то атакованные враги должны сопротивляться эффекту Подавление.

ДЕРЖАТЬ ОБОРОНУ (Hold the Line)

Стоимость: 100 ОО

Действие: Реакция

Стоимость активации: 2

Поддержание: Да

Эффекты: Когда имперские силы выстраиваются для защиты уязвимого места от тиранидов, то охотно идут на любые жертвы, лишь бы сохранить ресурс от хищного роя. Иногда это может потребовать благородного самопожертвования. В других ситуациях для стерилизации региона от надвигающихся ксеносов могут использоваться самодельные взрывчатые вещества, химические токсины или даже биологические загрязнители.

Хотя Караул существует для уничтожения ксеносов, он не всегда может делать это немедленно. Во многих случаях простое замедление флота-улья Дагон означает, что силы крестового похода могут выжить и сразаться в

другой день. Из-за этого некоторые боевые братья начали использовать методы, направленные на остановку роя на определённый промежуток времени, часто предоставляя союзникам возможность заложить взрывчатку, начать артиллерийский обстрел или завершить эвакуацию.

Когда боевой брат активирует данную способность, то он и все члены отряда в радиусе поддержки могут физически забаррикадировать область от продвижения тиранидов. Хотя они не могут предпринимать никаких действий или реакций, включая защитные реакции или движение, однако в любое время, когда противник попытается пройти в пределах 3 метров от их местоположения, космодесантник может немедленно провести Встречный тест на Ловкость. В случае успеха враг немедленно останавливается. ПИ может проходить тест против любого количества врагов в течение любого раунда, пока поддерживается Способность.

Улучшение: Если боевой брат имеет ранг 4 и выше, то все члены отряда получают +10 к тестам на Ловкость. На ранге 6 все ПИ могут использовать одну Реакцию в каждом раунде, когда активен “Держать оборону”.

ПРИМАНКА (Lure)

Стоимость: 250 ОО

Действие: Полное действие

Стоимость активации: 2

Поддержание: Нет

Эффекты: Благодаря разуму улья информация легко передаётся между различными членами роя. Сюда также входят общие воспоминания о битве и поля боя. Благодаря этому тираниды могут быстро выявлять уязвимости в имперской обороне и эффективно их уничтожать. Обмен информацией продолжает осуществляться, даже если обнаруживший уязвимость индивид был убит. Из-за этого тактика роя часто довольно последовательна и точна. Данный фактор оказывается более значимым, если тираниды вступают в бой с имперскими подразделениями, которые ранее сражались против роя. Воспоминания об общей тактике и даже те, которые предпочитают отдельные солдаты, могут принести пользу стратегии тиранидов.

Поэтому некоторые космодесантники пытаются намеренно привлечь внимание ксеносов, чтобы сохранить другие подразделения. Таким образом, общая Имперская тактика продолжает сохранять эффективность, а уязвимые подразделения могут продолжать помогать в битве непрямым способом.

Когда боевой брат активирует данную способность, то он и все товарищи в отряде в пределах радиуса поддержки могут немедленно пройти тест на Обман против тиранидов с бонусом +5 за каждого члена отряда в радиусе поддержки. В случае успеха тиранидов должен атаковать космодесантника, который успешно использовал способность “Приманка” в течение как минимум 1 боевого раунда.

Улучшение: Если боевой брат имеет ранг 5 и выше, то бонус к тесту на Обман увеличивается до +10 для каждого члена отряда в пределах радиуса поддержки. Если ранг 7 и выше, то все ПИ получают бонус +20 к следующему тесту при Реакции из-за ожидания атаки.

ОБЕТЫ

Продвижение флота-улья Дагон в миры Орфейского клина неумолимо. С каждой новой завоёванной планетой рой тиранидов набирает силу, а силы крестового похода теряют ресурсы. Караул Смерти стал важным активом для имперских сил, поскольку их способности дают крестовому походу необходимую передышку.

К Караулу часто обращаются, когда все другие варианты исчерпаны. Тогда космодесантники вынуждены решать проблемы, что стали действительно ужасными. В нескольких случаях боевые братья принимали мученическую смерть, пытаясь спасти других. Чтобы справиться с этими экстремальными условиями, ликвидационные команды научились перенаправлять свои способности так, чтобы другие подразделения могли выжить и сражаться в другой день. В то же время эти космические десантники разработали средства координации, чтобы повысить собственные шансы на выживание.

ОБЕТ ПАВШИХ (OATH FOR THE FALLEN)

Когда сталкиваешься с флотом-улем Дагон, даже мощи Имперiums может оказаться недостаточно. Миллионы были съедены роем. У слишком многих погибших не осталось знакомых выживших, которые могли бы рассказать о них. У других друзья и товарищи вспоминают, как их жизни были слишком рано оборваны ксеносами. Даже несколько боевых братьев в Карауле пали жертвой жестокого противостояния.

Стоимость: 300 ОО

Требование: Tактический десантник, Апотекарий или Штурмовой десантник

Эффект: Когда команда готовится к миссии, они делятся воспоминаниями о тех, кто пал в битве против роя. Эти встречи тщательно архивируются, чтобы воспоминания о тех, кто принял мученическую смерть, могли быть добавлены в архивы Караула и пересказаны будущим членам. Со свежими в сердцах трагическими историями боевые братья клянутся не подвести память тех, кто ушёл раньше. Они сосредоточены как на мести, так и на священном долге. На время миссии каждый член отряда получает 5 временных ран. В отличие от обычных, бонусные всегда удаляются первыми и не восстанавливаются. А по завершении миссии теряются.

Способности режима отряда: Приманка, Разряженный строй, Перехватим огонь.

ОБЕТ ОЧИЩЕНИЯ (OATH OF CLEANSING)

Как только система оказывается заражённой тиранидами, победить эту болезнь становится практически невыполнимой задачей. Ибо ксеносы поражают мир на микробном уровне, и практически каждый местный организм будет расти, мутировать и развиваться, чтобы в конечном итоге воспроизвести большинство других видов тиранидов. Для устранения данной угрозы любая система должна быть тщательно очищена. Фактически, некоторые виды должны быть стерилизованы, прежде чем местные формы жизни смогут быть безопасно возвращены на планету.

Стоимость: 250 ОО

Требование: Опустошитель, Технодесантник или Библиарий

Эффект: Те ликвидационные команды, которым поручено полностью уничтожить силы тиранидов, часто решают дать обет очищения. Эти космические десантники выбирают оружие, способное нанести огромный урон на большой площади. При столкновении с роем тиранидов сопутствующий ущерб редко вызывает беспокойство. Ибо гораздо важнее уничтожить ксеносов, прежде чем они успеют распространиться. Выбравшие данный обет посвящают себя тщательному уничтожению всех следов тиранидской инфекции. ПИ могут перебрасывать кубы на урон при любых успешных атаках с помощью оружия со свойством Взрыв.

Способности режима отряда: Очищение огнём, Форпост, Продвижение по туннелю.



ТАБЛИЦА 3-1: ОРФЕЙСКИЕ ОБЕТЫ

Обет павших	Tактический десантник, Апотекарий или Штурмовой десантник	+5 бонусных ран	Приманка, Разряженный строй, Перехватим огонь
Обет очищения	Опустошитель, Технодесантник или Библиарий	Переброс урона от оружия со свойством Взрыв	Очищение огнём, Форпост, Продвижение по туннелю
Обет озарения	Библиарий, Опустошитель или Tактический десантник	Штраф за цели на Дальней и Сверхдальней дистанции снижен до 0 и -20 соответственно.	Выборочный отстрел, Огонь по рядам, Кинжальный огонь
Обет охранения	Штурмовой десантник, Tактический десантник или Апотекарий	+10 бонус к Уклонению и Парированию	Окопаться, Держать оборону, Залечь

ОБЕТ ЗОРКОСТИ (OATH OF ILLUMINATION)

Силы флота-улья Дагон способны вести эффективный дальний бой, но их возможности в этом отношении меркнут по сравнению с устрашающей мощностью артиллерии Империи. Силы крестоносцев выиграют сражения против роя тиранидов, если смогут превратить битву в затяжной дальний бой. Как следствие, для подразделений крайне важно начать стрелять на максимально возможной дистанции и поддерживать испепеляющий дождь.

Стоимость: 250 ОО

Требование: Библиарий, Опустошитель или Тактический десантник

Эффект: Космические десантники, которые хотят поддержать имперскую крепость против тиранидов, часто помогают как в дальнем, так и в ближнем боях. Будучи опытными стрелками, команда ПИ часто может уничтожить огромные массы тиранидов, прежде чем у ксеносов появится возможность стрелять из своего био-оружия. Если боевые братья решают дать обет озарения, то проходят длительный обряд очищения глаз и других органов чувств. Острота зрения временно повышается за счёт дозавления нейромимикатов и реквизиции улучшенных прицелов для вооружения. С этими дополнительными улучшениями ПИ снижает штраф за стрельбу на Дальней дистанции до 0, а сложность на Сверхдальней дистанции до -20.

Возможности режима отряда: Выборочный отстрел, Огонь по рядам, Кинжальный огонь

ОБЕТ ОХРАНЕНИЯ (OATH OF PRESERVATION)

На подвергшихся нападению флота-улья Дагон мирах часто жизненно важно сохранить некоторые имперские активы, чтобы их можно было использовать в будущих сражениях. В таких случаях может быть приемлемо пожертвовать сырьём, сменяемыми запасами или даже некоторыми отрядами, чтобы жизненно важная фабрика, специализированное боевое подразделение или командный состав смогли выжить. Офицеры Орфейского клина вынуждены принимать подобные решения ежедневно, поскольку флот-улей продолжает расти в размерах и силе.

Стоимость: 250 ОО

Требование: Штурмик, Тактический десантник или Апотекарий

Эффект: Ликвидационные команды, которые ожидают попадания в крайне враждебную среду, могут принять решение принести обет охранения. Под руководством данного обета ПИ сосредотачивают все усилия на сохранении себя и союзников в живых любыми средствами. Хотя убийство врага остаётся на первом плане, отвлечение его внимания является более высоким приоритетом. В таких обстоятельствах у врага часто есть существенные преимущества даже перед самыми стойкими ликвидационными командами, ибо последние должны сосредоточиться на обеспечении выживания. На протяжении всей миссии все члены отряда получают бонус +10 к Уклонению и Парированию.

Способности режима отряда: Окопаться, Держать оборону, Залечь.



ОСОБЕННОСТИ КАМПАНИЙ ОРФЕЙСКОГО КЛИНА

“Орфейский клин — это клинок в спине Ахиллова крестового похода, с каждым днём все глубже проникающий в его плоть и всё ближе подвигающийся к его сердцу”.

— лорд-милитант Соломон Тетрарх

От обещания скорой победы до полного краха, Орфейский клин за несколько коротких лет стал величайшей угрозой стабильности и успеху крестового похода. Причиной такого поворота судьбы стала единственная сущность — флот-улей Дагон. Почти в одночасье прибытие тиранидов изменило характер войны на краю сектора, обрушившись на неподготовленные Имперские силы и остановив быстрое отвоевание Его миров. То, что сначала было стремительным наступлением на слабых врагов и изолированные миры-ренегаты, стало отчаянной обороной против авангарда тиранидов, а затем отступлением от тяжеловесной массы роя. Лорд Тетрарх перебросил большие силы на клин, чтобы предотвратить его полный крах, однако лишь отсрочил неизбежное, поскольку с каждым днём рой всё ближе приближается к Колодцу Ночи и штабным мирам крестового похода.

Вот что значит сражаться в Орфейском клине — отчаянно бороться, пытаясь сдержать бесконечного врага. Который, несмотря на каждое поражение, каждую неудачу или резню, продолжает завоёвывать миры и создавать новые флоты-ульи из глубин восточной окраины. Те, кто противостоит улью Дагон, делают это с тщетной надеждой, что их усилия каким-то образом остановят наступление тиранидов, что следующая битва или следующая кампания сломят хребет зверя и рассеют его силы. Большинство знает тщетность своих действий, но все равно продолжает сражаться, потому что другого выбора нет. Это происходит либо потому, что они сражаются за родные миры и им больше некуда бежать, либо потому, что вера в Бога-Императора не позволит дрогнуть, либо, как часто бывает, из-за болт-пистолета комиссара у затылка. Эти отчаявшиеся не знают, что Караул Смерти действует как невидимый сдерживающий фактор — их миссии и действия часто наносят сокрушительные удары по рою. По мере того, как мощь армий Империиума начала слабеть, Караул быстро превратился в острие копья, противостоящее флоту-улью, снова и снова нанося удары по его волосатым шупальцам.

ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИЙ НА ОРФЕЙСКОМ КЛИНЕ

Орфейский клин предлагает как игрокам, так и МИ богатую и захватывающую локацию для приключений и множество миссий против не только бесконечных роев тиранидов, но и оппортунистов, ренегатов и последствий прибытия Дагона. Что действительно отличает эту область от других регионов Иерихонского рубежа, так это пронизывающая всё атмосфера отчаяния и гибели, окрашивая каждый мир и каждого NPC в удручающие тона надвигающегося неизбежного поражения. Из всех врагов Империиума только тираниды способны создать атмосферу конца и апокалипсиса, оставляющего после себя призрак миров.

Для оживления Орфейского клина независимо от характера кампании, есть ряд тем, которые можно использовать для передачи ощущения региона и придания присутствия роя. Придумываемые миссии МИ могут учитывать эти темы и черпать из них вдохновение.

ТЕНЬ ЗВЕРЯ

Флот-улей Дагон приближается. Где бы ни были ПИ в пределах клина, эта мысль должна быть постоянным спутником. Если мир ещё не затронут роем, то это лишь вопрос времени. Возможно, уже сейчас авангардные организмы бродят по лесам или прячутся в канализации городов. Как только такие организмы проявят себя, то значит конец близок, и вскоре небеса потемнеют от спор. Гвардейцы и матросы клина молятся Богу-Императору, чтобы их разместили в далёком от боевых действий мире, или чтобы они пережили путешествие или отправили в другое место. Однако в глубине души они знают, что когда придёт время, именно их полк или корабль будут призваны на защиту умирающего мира, где они встретят судьбу в когтях и пастьях Великого Пожирателя, как и многие до них.

МИ может использовать это гнетущее чувство надвигающейся гибели для создания напряжения задолго до того, как ПИ когда-либо увидят тиранидов. В то время как большинство граждан Империиума остаются в полном неведении о надвигающейся гибели, есть несколько несчастных, что знают о Великом Пожирателе. Это может варьироваться от пораженческих разговоров истеричного гвардейца до нервных планетарных губернаторов, пытающихся взятками и угрозами бежать со своих планет перед нашествием роя. Хотя ПИ не ведомы сомнения, присутствие NPC-паникёра в группе может оказать влияние на союзников, а также на самих игроков, которые вполне могут начать сомневаться в силе врагов. Особенно если все, кого они встречают, сходят с ума от страха при мысли о прибытии флота-улья.

ТВАРИ В ТЕМНОТЕ

Страх — одно из величайших орудий тиранидов. И, как ни парадоксально, сильнее всего он в отсутствии ксеносов. Бегущая на ПИ дюжина генокрадов — это всего лишь решаемая угроза. В то время как одинокий генокрад, прячущийся где-то в вентиляционных и канализационных системах корабля — это таящийся ужас и огромный деморализующий фактор для команды. Подобно невидимому присутствию крыс в стенах старого здания, МИ может использовать скрывающихся тиранидов для создания враждебной среды для ликвидационной команды без реального боя. Будь то в задворках города-улья, в глубинах джунглей мира смерти или в коридорах космической станции, простое знание того, что такие существа таятся поблизости, будет держать боевых братьев в напряжении. Присутствие невидимых врагов также заставляет игроков быть более изобретательными с противниками, ибо им сначала нужно найти их, прежде чем убить. Это также затянёт столкновение или приведёт к более интересному результату, чем простой бой стенка-на-стенку.

ТЕМНЕЮЩИЕ ТЕНИ

Хотя в теории флот-улей Дагон с Восточной окраины является единым целым, на самом деле он рассредоточен по широкому фронту с десятками и сотнями меньших роев. Это означает, что нет чёткой линии фронта или “безопасной зоны”, и тираниды могут нанести удар где угодно и когда угодно. Причём не только в Орфейском клине, но и за его пределами. МИ может использовать неустойчивый характер продвижения Дагона для усиления чувства обречённости и страха, которые давит на имперские силы. А также природу тиранидов, что сбивает с толку даже такие элитные организации, как Караул Смерти. Никто точно не знает, почему рой обходит одни миры и атакует другие. Хотя и Инквизиция, и Адептус Механикус потратили долгие годы на изучение природы флотов-ульев, но так и не получили представления об управляющем ими сверхразуме. Известно лишь то, что независимо от того, насколько далёк мир от ближайшего роя и насколько он неважен, его граждане всё равно могут однажды поднять глаза и увидеть, как рой затмит солнце.

НЕМНОГИЕ ПРОТИВ МНОГИХ

Рои флота-улья Дагон почти всегда превосходят численностью силы Империи, часто в тысячи раз. На каждые двадцать убитых тиранидов приходят тридцать, и миры тонут в волнах хитина и когтей. Даже самые хорошо защищённые миры клина могут лишь надеяться замедлить продвижение без поддержки извне — самые высокие стены и самые стойкие защитники только выигрывают немного больше времени для осаждённого населения перед неизбежным крахом. Хотя на нескольких фронтах Империя и отбросил шупальца флота-улья, отразив атаки на миры или в космических сражениях, но ещё не нанёс ощутимого удара по рою. Пока рой продолжает наступать из пустоты, на смену разрушенным остаткам старых флотов приходят новые, представляющие собой, каза-

лось бы, бесконечную колонну чужацкого наступления, и каждая победа обходится Империи дорого, оставляя после себя разрушенные миры и истреблённые армии. Как члены Караула, ПИ всегда будут уступать по численности врагам, и в Орфейском клине это проявляется наиболее ярко. В войне против тиранидов никогда ничего не должно быть в избытке — даже хорошо защищённые миры с трудом сдерживать наступление роя, часто едва способные противостоять авангарду тиранидов до того, как на них обрушится основной удар. МИ может использовать данную ситуацию, чтобы добавить отчаяния миссиям, поскольку ПИ спешат в зону боевых действий или прибывают в последние дни перед вторжением к деморализованным солдатам и тонкой зелёной линии Имперской Гвардии, тщетно пытающейся защитить целый мир всего лишь горсткой полков. Надменные дворяне и губернаторы будут считать прибытие Караула своим спасением, хотя ПИ будут знать лучше. NPC могут быть использованы для передачи этого заблуждения игрокам и добавления чувства надвигающегося и неотвратимого истребления. Что ПИ знают, так это то, что большинство миров, на которые они прилетели, уже потеряны. И что даже самая упорная защита не может надеяться на победу, но только на задержку и надежду купить гражданам ещё несколько часов существования.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Поскольку полные победы над роями тиранидов редки, гораздо более вероятно, что команда ПИ попадёт на свой последний бой, когда они изо всех сил будут пытаться завершить миссию. Довольно часто имперские силы будут раздавлены в течение нескольких часов после прибытия роя. Орбитальная оборона израсходует боеприпасы за считанные минуты, в то время как целые полки просто исчезнут под волной хитина. МИ может использовать эти события в миссии, чтобы добавить чувство давления. Будет очень хорошо, если игроки прочувствуют нехватку времени, поняв, что имперская оборона продержится считанные часы. Хороший способ обыграть это не вдаваясь в излишние подробности или чрезмерно расписывая поэтапное падение мира — предоставить боевым братьям доступ к имперской вокс-сети и местным командным каналам. Затем МИ может включать вокс-передачи между кораблями, ротами СПО и планетарным управлением по мере продвижения роя. Обычно это будут запросы о подкреплении, тактические данные и прощальные сообщения от передовых подразделений, часто одобренные выстрелами и рёвом ксеносов на заднем плане.



ПО НАШЕЙ СМЕРТИ УЗНАЕТ НАС БОГ-ИМПЕРАТОР.

Самая частая судьба имперских сил – продать свои жизни подороже, чтобы замедлить продвижение флотов-ульев или просто потому, что у них нет другого выбора, кроме как погибнуть в бою. Даже самые невежественные гвардейцы и призывники СПО слышали ужасные истории и зловещие слухи о судьбе павших миров. Они слишком хорошо знают, каковы их шансы, когда рой затмит небеса. Это понимание, как бы комиссары и капитаны ни пытались его искоренить, приводит к атмосфере фатализма, к чувству, что они уже мертвы и живут взаимы. Многие из НРС, с которыми ПИ вступают в контакт в Орфейском клине, разделяют фатализм. И даже если их вера в Бога-Императора сильна, это влияет на то, как они реагируют на кризис и выполняют задачи. Для некоторых фатализм обернулся депрессией, и МИ может заставить некоторых НРС бросить оружие, сесть и просто тупо смотреть на приближающуюся орду. Другие, однако, будут видеть в смерти шанс доказать ценность Богу-Императору. Такие люди могут даже стать безрассудными в попытках забрать с собой как можно больше ксеносов. Адептус Астарес почти всегда попадают в последнюю категорию с разной степенью фанатизма.

ПАДЕНИЕ ВО ТЬМУ

При нынешних темпах продвижения лишь вопрос времени, когда тираниды уничтожат всё живое в Орфейском клине. Необходимость остановить их лежит в основе крестового похода. Что ещё хуже, так это то, что обратить содеянное тиранидами невозможно – нет возврата съеденным мирам. Флот-улей есть воплощённый конец, ибо пожирает всё и не оставляет после себя ничего, кроме холодных камней. В сознании человека тиранид олицетворяет смерть целых секторов и является самым смертоносным из всех встреченных чужацких ужасов. Павшие под натиском орков, тау или даже еретиков миры всегда можно вернуть, города перезаселить, а леса, горы и океаны очистить от ксенозаразы. Но захваченные тиранидами планеты исчезают навсегда.

Фатальность наступления тиранидов через Орфейский клин – очень важная тема, влияющая на всё в регионе. Игроки должны почувствовать всю серьезность этого, когда их персонажи будут смотреть на стратегические карты или слушать отчёты и видеть, как миры один за другим исчезают с карт. Флот-улей Дагон – не просто временная проблема в судьбе крестового похода, но ледяная хватка самой смерти, тянущаяся к его горлу, охватывающая системы, флоты и целые армии. Война против тиранидов – это не война идеологии или веры, это не война за освобождение человечества от ксеносов-поработителей или исправление древней несправедливости. Нет, это война за выживание, простая и понятная: либо человечество победит, либо погибнет.



III:ВЕЛИКИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ

МЁРТВЫЙ, НО НЕ ЗАБЫТЫЙ

Орфейский клин — это место призраков и воспоминаний, где живые вспоминают мёртвых и размышляют о своей судьбе. Уже десятки миров пали под натиском флота-улья Дагон, стёрты с карт сектора и полностью уничтожены. И каждый из них был с уникальной культурой, процветающим миром или верным союзником Империи. Память о потерянных мирах всё ещё преследует выжившие миры и народы клина, поскольку некогда процветающие торговые пути умирают, а близкие друзья теряются. МИ может напомнить игрокам об этих потерянных планетах, заставив их встретиться с выжившими или редкими предметами (теперь уникальными, учитывая гибель родного мира), принося с собой истории и легенды о местах, которых больше нет. Возможно, самыми трагичными из потерянных являются те миры, которые пережили Эру Мрака и приветствовали возвращение Империи. Такие миры и народы также являются хорошим источником загадок и миссий, поскольку, когда рой прочёсывает планету, то оставляет после себя руины цивилизации в виде разрушенных городов и множества таящихся в них секретов. И возвращение в такие места никогда не бывает лёгким, поскольку многие остаются токсичными десятилетия после прикосновения роя. Кроме того, некоторые организмы тиранидов неизбежно остаются, как кусок мяса между зубами монстра.

МУСОРИКИ

Есть как среди человечества, так и среди его врагов, те, кто пытается извлечь выгоду из присутствия флота-улья Дагон. Оппортунисты и ренегаты, эти мусорщики играют в опасную игру и следят за роем, ожидая, когда он нападёт на богатый и щедрый мир. Затем, во время хаоса и резни вторжения, они предпринимают свой тёмный замысел, будь то кража ресурсов, воровство секретов или какая-то другая цель, в том числе захват рабов. Часто эти мусорщики — просто пираты или ренегатские имперские формирования, ставшие наёмниками из-за развала порядка и связи. Хотя иногда они намного хуже и состоят из ксеносов. Эльдарских корсаров чаще всего замечали в набегах посреди первых ударов вторжения тиранидов, хотя из-за малого количества выживших сообщения почти невозможно проверить. МИ может использовать мусорщиков для усложнения и без того опасных ситуаций, заставив союзников бросить ПИ в погоне за собственной жадностью или подключить третьего врага, когда боевые братья полностью сосредоточены на рое. Других ксеносов также можно использовать, чтобы перевернуть миссию с ног на голову, особенно в случае тау и эльдар. Привытие чужаков не может сулить ничего хорошего для Империи, и как члены Караула Смерти, игроки должны решить, переключиться на нового агрессора или продолжать бороться с тиранидами. Ибо невмешательство может иметь далеко идущие последствия, чем потеря ещё одного мира.

ПОЩАДЫ НЕ ДАЮТ, ПОЩАДЫ НЕ ПРОСЯТ

Тираниды не берут пленных. С точки зрения роя вся нетиранидская жизнь — всего лишь еда. Это болезненный урок, который Империя усваивает каждый раз ценой бесчисленных миллиардов жизней. Подсчёт прошлых встреч и беспощадная, безжалостная природа роя создали особую ненависть к тиранидам в Империи — ненависть, выходящая даже за рамки обычной ксенофобии. Воины Орфейского клина знают, что любая битва обещает только победу или смерть. Караул Смерти также подходит к проблеме тиранидов иначе, чем к другим ксеносам, уделяя меньше внимания пониманию или манипуляции и больше простому истреблению.

Аспект неразумности флота-улья Дагон может сделать его ещё более ужасающим, и МИ может исследовать данную тему в своих приключениях. Даже грубую логику орка или порочную философию тау в какой-то степени можно понять, но не чуждый голод тиранидов. Игроки должны почувствовать себя по-настоящему загнанными — мелкими насекомыми на пути неукротимого джаггернаута ксеноужаса. Лучший способ запечатлеть данную звериную натуру — через действия и реакции NPC, которые всегда будут больше напуганы или обеспокоены, чем ПИ. Когда тень роя падает на мир, защитники будут знать, что не будет сдачи, не будет пленных и переговоров с врагом. Это первобытный страх, разделяемый всем человечеством перед хищниками — существами, что охотятся на человека не для порабощения, но лишь ради пропитания.

ИСКРА ИНТЕЛЛЕКТА

Боевым братьям и имперским командирам легко забыть о логичности, что таится в глубинах разума улья. Ибо типичное поведение роя и звериная атака таковы, что флот-улей часто можно рассматривать лишь как движимое голодом бешеное животное. Конечно это не так, поскольку чуждый и глубокий разум руководит всеми тиранидами, особенно авангардными особями, напоподобие ликторов и генокрадов, которые должны принимать собственные решения вдали от ласки разума улья. МИ может исследовать данную тему, чтобы вывести игроков из равновесия и усилить ужас орд. Тираниды могут менять тактику и хитрить, совершая ложные атаки или проникая через предположительно безопасные туннели. МИ может даже заставить кажущихся безмозглыми тиранидов, таких как хормагаунты или потрошители, демонстрировать тактическое поведение, отключая питание зданий, используя слепые зоны в обороне и даже повреждая когитаторы для нарушения связи. МИ может чередовать тактики, заставляя рой казаться безмозглым только до тех пор, пока он не совершит нечто, заставшее персонажей врасплох.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАРАУЛА

“Такова наша священная обязанность перед армией Ахиллова крестового похода. Пока гвардейцы сражаются с бесконечными легионами ксеносов, а военные корабли сжигают небо, мы — острие иглы, проскальзывающей сквозь тешую флота-улья Дагон и пронзающей его тёрное сердце”.

— капитан Караула Марий Авинкус

Караул действовал в Орфейском клине задолго до прибытия Ахиллова крестового похода. Даже в Эру Мрака взор ордена был прикован к миру внутри того, что впоследствии станет клином, как будто предвизия грядущие ужасы. После прибытия имперских сил и притока Адептус Астартес Караул стал более активным, помогая крестоносцам отодвигать границы Иерихонского рубежа и справляться с амбициями ксеноских империй и захватчиков. Пока авангард крестового похода продвигался вперёд, Караул работал как впереди, так и внутри него, ослабляя ксено- и повстанческое сопротивление. Часто силы крестового похода не знали, что с могущественными врагами расправлялись быстро и жестоко ещё до того, как на планету ступала нога первого солдата.

Всё изменилось с прибытием флота-улья Дагон. За одну ночь тираниды молотом обрушились на клин и Империиум был вынужден отступить по всем фронтам. Взоры из крепости Эриох немедленно обратились к Орфейскому клину, и пока лорд-милитант Тетрарх проводил быструю передислокацию людей и материалов, Караул Смерти отправил десятки ликвидационных команд на караульные посты в клине, чтобы помочь остановить волну и поддержать имперские силы из тени. В те первые, тёмные дни прибытия роя боевые братья наносили точные удары по флоту-улью в областях, где Империиум был слаб, устремлялись в балансирующие на грани краха системы, и в миры, где восстания и ужас надвигающегося катаклизма разрывали имперское правление. Со временем продвижение флота-улья Дагон замедлилось, планеты укрепились, а линия фронта стабилизировалась. И всё это в немалой степени благодаря невидимым усилиям Караула Смерти.

Даже сейчас, когда война с тиранидами бесконечна, а миры продолжают поглощаться, Караул играет жизненно важную роль в Орфейском клине. Под командованием капитана Мария Авинкуса, ветерана Тиранидских войн, ликвидационные команды выполняют одни из самых опасных и дерзких миссий в регионе, нанося больше урона тиранидам, чем любая другая сила. Ликвидационным командам приходится идти туда, куда не могут ударить другие имперские силы, даже рота космических десантников. Они часто глубоко проникают в кишасщее тиранидами пространство дабы поразить сердце зверя. В ходе войны с тиранидами Караул выполнял эту обязанность с исключительным мастерством, и если разум улья знает о таких вещах, то наверняка посчитал бы воинов в чёрных доспехах одной из величайших угроз своему существованию.

ЛИКВИДАЦИЯ

Ликвидационные команды (как следует из названия) отлично справляются с устранением целей. Более надёжные, чем что-либо, кроме убийц из Официо Ассасинорум, Инквизиция часто призывает Караул для устранения конкретных угроз. В настоящее время существует список приоритетных целей, которые Ордо передаёт ликвидационным командам. Обычно он включает в себя высокопоставленных врагов, таких как существо, известное как Владыка Дагон или эльдар Синдилиан. Но в равной степени в список могут попасть командиры-предатели, шпионы и сторонники Империи Тау. Караул имеет бессрочный приказ устранять угрозы по мере их возникновения, часто игнорируя менее важные цели. В дополнение к этим угрозам, даже в разгар вторжений многие из миссий включают ликвидацию. Капитан Марий Авинкус хорошо знает преимущества уничтожения ключевых существ тиранидов, и в бою эта честь обычно выпадает ликвидационной команде.

ВОЗВРАТ

Орфейский клин часто является хаотичным местом, где линии фронта могут сместиться в одно мгновение, и целые армии оказываются отрезанными от поддержки. Существует также бесчисленное множество представляющих интерес для Империиума и Инквизиции миров, что были отрезаны или захвачены до того, как до них добрался крестовый поход. По этой причине ликвидационные команды (обычно по приказу Инквизиции) могут быть призваны для проведения миссий по возврату. Они могут варьироваться от поиска и извлечения артефактов до спасательных миссий. Учитывая подготовку и боевой дух, ликвидационные команды иногда могут оказаться отправленными в места, где другие специализированные команды не могли надеяться выжить. Примером этого являются разрушенные ульи Кастобеля, и не одна команда тайно была отправлена в осаждённый мир для поиска радиоактивных останков улья Тиралос, которые по какой-то причине представляют интерес для роя — конечно, всё это без ведома лорда-кастеляна Ортаны Локка.

ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА

Команды Караула Смерти исключительно эффективны, способны наносить удары по наиболее опасным ксеносам и эвакуироваться задолго до того, как враг успеет среагировать. Их систематический подход позволяет скрывать своё присутствие от сил Ахиллова крестового похода, что позволяет относительно легко перемещаться по Рубежу. Но по мере того, как флот-улей Дагон атакует всё большее миров, а тень в варпе обрывает все коммуникации, возрастает необходимость в том, чтобы команды выполняли операции вместе с силами Империиума. Часто на Орфейском клине боевые братья напрямую вступали в решающие планетарные сражения, чтобы нанести критические удары по тиранидам. Их боевое мастерство таково, что присутствие в зоне боевых действий может легко склонить чашу весов в пользу Империиума. После битвы выжившие гвардейцы шепчут истории об облачённых в чёрное космических десанниках, прокладывающих славный путь к победе, прежде чем исчезнуть так же быстро, как и появиться.

ОБЛАСТИ ИНТЕРЕСОВ

Основная задача Караула — противостоять ксеноугрозам в Орфейском клине, часто работая по разведанным и указаниям инквизиторов Ордо Ксенос. В отличие от прямолинейных атак Имперской Гвардии и Имперского флота или даже хирургических ударов Адептус Астартес, Караул обычно отправляется только для борьбы с наиболее значимыми целями в самые критические моменты. Элитным ликвидационным командам приходится решать задачи, с которыми не могут или не хотели бы справиться более крупные и тяжеловесные элементы армии крестового похода. Поэтому Караул обычно напрямую не занимается такими вещами, как планетарные битвы или космические сражения, вместо этого сначала тщательно изучая природу врага, а затем выбирая наиболее подходящее место для удара. Чтобы вести такую войну, Караул часто обращается к Инквизиции (или наоборот) для сбора разведанных о флотах-ульях, составления карты их перемещений и влияния, которое они оказывают на миры. Капитан Марий Авинкус особенно искусен в оценке диспозиции роя: долгие годы борьбы с тиранидами дали старому космическому десантнику острое чувство инстинктов разума улья и понимание куда направлять ликвидационные команды, где они больше всего нужны. Результатом кропотливой работы является то, что довольно часто боевые братья будут действовать по краям атак тиранидов, а не вступать в них напрямую. Как хорошо известно Караулу, мир находится под угрозой со стороны роя не только тогда, когда споры падают с небес, но часто и задолго до этого. Авангардные особи и ксено-инфекция могут искалечить мир даже под носом у имперских сил, вызывая пламя мятежа или разрушения так быстро, что СПО не успеет даже отреагировать. Именно в этих случаях глаза и уши Инквизиции в купе с огневой мощью Караула — это всё, что стоит между выживанием и гибелью. Однако ограничение влияния флотов-ульев таким образом означает постоянную бдительность. И хотя многие миссии могут заключаться в том, чтобы вырезать выводок или уничтожить инфильтрированное существо, гораздо больше предполагает сбор разведанных, либо проверку реакцию противника — как он отреагирует на удар в подбрюшье.

ДВИЖЕНИЕ РОЯ

Предсказание перемещений флота-улья Дагон представляет значительный интерес для Империи и является важной частью глобального планирования того, какие миры укреплять и где рой может быть атакован в пустоте, прежде чем он долетит до планеты. По большей части данная ответственность делится между Адептус Механикус и Инквизицией. Караул Смерти также принимает в этом участие, но по большей части тогда, когда у аколитов или скитариев было бы мало шансов выжить. Одним из наиболее заметных примеров этого является идентификация и нейтрализация космических скитальцев — излюбленный метод разума улья распространять свои споры далеко впереди остального роя. Вдоль восточного рубежа, за пограничными мирами Херисор и Искупление, в последние годы космических скитальцев стало больше. Некоторые предполагают, что это результат недавних потерь среди Имперского флота, вольных торговцев, разведчиков и других кораблей. Другие шепчут, что правда более зловещая, и что многие из судов на самом деле являются остатками флота лорда-генерала Микала Кураса, что поднимает вопросы как о судьбе боевой группы, так и самого лорда-генерала.

ДРЕВНИЕ ЧУЖАЦКИЕ РУИНЫ

Основная забота Караула на Орфейском клине — борьба с флотом-улем Дагон. Хотя это отнимает львиную долю ресурсов и времени, Караул не слеп к действиям других ксеносов или к иным более древним проблемам. Тау, орки и, в меньшей степени, эльдары — все активны в Орфейском клине, даже если их деятельность затмевается тиранидами. В дополнение к меньшим угрозам Караул также пристально следит за многочисленными мирами в пределах клина, особенно за теми, на которых присутствуют древние руины, что старше самого человечества. Капитан Караула Марий Авинкус знает, насколько важна бдительность, и поэтому время от времени на такие планеты отправляются ликвидационные команды, способные обеспечить вечность сна, слабо отличного от смерти.



МИССИИ В ОРФЕЙСКОМ КЛИНЕ

“Тьма опустилась на край Рубежа, её глубокие тени заслонили святой взор Бога-Императора. Мы – свет в этом мрачном месте, и нашими усилиями мы снова привлечём Его благодать в это заброшенное место и изгоним ночь раз и навсегда”.

– инквизитор Калистради из Ордо Ксенос (покойный)

По всей длине и ширине Орфейского клина имперские силы из всех сил пытаются сдержать продвижение флота-улья Дагон, отчаянно сражаясь на десятках миров, чтобы спасти ещё десятки. В разгар данного бушующего конфликта Караул отправляет ликвидационные команды, чтобы склонить чашу весов и переломить ход событий против роя. Часто это тайные миссии, основанные на разведанных Инквизиции, и призванные нанести максимальный вред Дагону, осуществляя мощные и быстрые удары по любой слабости, которую разведка сможет выявить. Хотя высшее имперское командование и даже ордена Адептус Астартес могут не знать об операциях Караула, они часто жизненно важны для выживания мира или уничтожения флота-улья. Такие миссии также чрезвычайно опасны даже для космических десантников, и ликвидационные команды часто сталкиваются с роем без поддержки, лишь горсткой боевых братьев на враждебном мире против полчищ тиранидов.

Существует множество миссий и приключений, которые МИ могут запустить в Орфейском клине как против флота-улья Дагон, так и против других опасностей. Обычные типы миссий включают разведывательные операции по сбору информации о природе флота-улья, поисковые и ликвидационные по убийству или поимке определённой биоформы или штурмовые, где ликвидационные команды помогают другим имперским силам или орденам Адептус Астартес в тотальной войне против роя. Ниже приведены некоторые примеры заданий и того, как даже в войне с тиранидами они могут иметь оттенки серого и неожиданные осложнения. МИ может их использовать либо как отправную точку для более глубокого приключения, либо взять только некоторые идеи и темы.



ГЛАЗ БУРИ

“Хороший охотник изучает, как думает его добыча, как она действует и реагирует, чтобы стать более искусным в её убийстве”.

– магос биологис Мелков Крил, инструкция Ока Бури

С момента первых сообщений о флоте-улье Дагон с поверхности Херисора, магосы биологис в Иерихонском рубеже изучали этих существ. Они пытаются определить, чем их поведение и биология отличаются от прочих тиранидов, с которыми Империум сталкивался ранее. Для многих это понимание ограничивалось лучшим оружием для уничтожения и тактическими данными. Однако для некоторых масштабы были намного больше, а планы более грандиозными. Магосы глубоко погрузились в саму природу тиранидов, пытаясь понять, как Дагон процветает и развивается с такой ужасающей скоростью. В некоторых случаях это привело к появлению мощного вирусного оружия или токсичных боеприпасов, оба из которых оказали неоднозначное воздействие на существ флота-улья, варьируясь от морового поветрия до полной неудачи. В других случаях магосы научились манипулировать организмами тиранидов либо нарушая влияние разума улья, либо сбивая с толку их естественные инстинкты, опять же с переменным успехом.

Среди этих магосов стоит выделить Мелкова Крила – почтенного и блестящего адепта, а также участника крестового похода со дня основания. Крил считал прибытие флота-улья не великой катастрофой, как это воспринималось остальными, а редкой возможностью изучить увлекательный ксено-организм и узнать его секреты. Сначала Крил ограничивался сбором после боя и изучением образцов рядовых существ, но вскоре он и многие его коллеги переключились на собственные эксперименты. Под крылом Механикус он проводил экспедиции в боевые зоны региона или на съеденные миры. Совсем недавно Мелков и некоторые члены Ордо Ксенос были заняты разработкой нового оружия против тиранидов, а также методов обнаружения надвигающейся тени в варпе путём считывания мельчайшей ряби в Имматериуме. С этой целью магос создал Глаз бури – огромную пустотную станцию, постоянно расположенную в глубинах варпа, чтобы отслеживать и сообщать о перемещениях “Тени Дагона”.

Пытаясь разработать устройство для обнаружения приближения тени в варпе адепт использует захваченные организмы тиранидов, особенно авангардные биоформы навроде ликторов и генокрадов. С помощью сложных когитаторов и мед-сервиторов магос наблюдал за мозговой активностью и метаболизмом существ и придумал метод определения того, как считать приближение или отступление Тени через них. Такие эксперименты не были безопасными, и некоторые существа убили магосов-помощников и попытались съесть, заставив Крила истребить целые партии. Однако большее беспокойство у Мелкова вызывает то, что в последнее время эти попытки побега стали более скоординированными, и часто существа в разных частях станции восстают одновременно, как будто каким-то образом общаясь друг с другом, несмотря на отсутствие разума улья. Крил знает, что близок к открытию надёжного способа отслеживания Тени, поэтому отказался уничтожать существ на борту несмотря на предупреждения коллег. Вместо этого отправив больше ловчих команд будучи убеждённым, что у него всё под контролем.

ОБЗОР

Ордо Ксенос и Адептус Механикус потеряли связь с Глазом бури, секретным исследовательским центром в варпе. На станции проводились исследования способов отслеживания перемещений флотов-ульев и прогнозирования неминуемого падения тени в варпе. Хотя на объекте находится множество важных сотрудников Механикус (например, магос биологис Мелков Крил), первостепенное значение имеет получение собранных о тени в варпе данных. Ликвидационная команда будет проинформирована о том, что члены Инквизиции и Адептус Механикус знают об объекте, но, учитывая отсутствие контактов, не имеют представления о текущем состоянии станции или о статусе команды. Инквизиция и Адептус Механикус обеспокоены исследованиями Крила, поэтому было решено, что как только данные будут добыты, станция должна быть уничтожена, эксперимент официально завершён, а все следы стёрты.

ПИ смогут добраться до станции на эксплораторском корабле. При этом экипаж не сможет оказать никакой поддержки, поскольку им строго настрого приказали не высаживаться на станцию из-за страха заражения. Более того, боевым братьям предстоит пересечь кипящее варп-пространство между кораблём и станцией на небольшом экранированном шаттле. Попасть внутрь не составит большого труда, ибо поле Геллера и плазменный реактор всё ещё функционируют. Однако, оказавшись внутри, начнётся настоящее испытание, поскольку большая часть станции пала под натиском тиранидов. Выжила лишь небольшая группа техножрецов, хотя они сами, возможно, заражены.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Заверите данные: На данный момент станция — это сплошной беспорядок, настоящий лабиринт коридоров и комнат с тиранидами. Команда ПИ должна пройти от стыковочного рукава на основной мед-уровень, а оттуда — в ядро когитатора, где хранятся данные об экспериментах Крила. МИ может заставить их столкнуться с одинокими охотящимися существами, но основная часть тиранидов (выводок генокрадов) будет ждать, пока ПИ не отойдут как можно дальше от стыковочного рукава и нападёт в мучительные минуты, когда они будут выгружать данные из когитатора). На нижних уровнях около реактора также находится группа техножрецов, которые могут помочь. Если ПИ решат проигнорировать крики о помощи, то когда окажутся на уровне с когитатором могут привлечь внимание тиранидов, пока техножрецы будут пытаться сбежать.

Уничтожить Глаз: Есть два способа уничтожить станцию: либо перегрузить плазменный реактор, либо отключить поле Геллера. В первом случае потребуются спуститься на нижние уровни и либо запустить перегрузку вручную, либо просто расстрелять его. Второй способ сложнее, ибо ПИ должны взломать коды когитатора станции, однако его можно выполнить из операционного центра на мед-уровне.

К сожалению, нет способа отсрочить отключение поля, поэтому когда оно выключится, у ПИ будет всего лишь несколько мгновений для возвращения на корабль. И если ПИ не успеют, то им придётся сражаться не только с простыми ксеносами...

ВТОРИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Найти Мелкова Крила: Крила забрала альфа-стая, но не убила. По неизвестным причинам генокрады не пожрали его, вместо этого запечатав в середине гнезда вместе с другими членами экипажа. Даже совершенно обезумев Крил всё ещё верит, что есть надежда на завершение эксперимента и считает, что у него есть связь с тиранидами. ПИ могут его найти если попытаются зачистить мед-уровень или взломают ауспики станции и получат изображение комнат. Добраться до Крила и убить охраняющий его выводок — не самая сложная часть. Оказавшись там, боевым братьям придётся убедить его уйти (он думает, что генокрады уважают его и никогда не причинят вреда), либо утащить силой под протестующие крики. Игроки также должны решить, что делать с дюжиной или около того выживших, некоторые из которых полностью обезумели от пережитого. Если их оставить в живых, то они в паническом безумии начнут сеять хаос по всей станции (запечатывать или открывать двери, отключать освещение, утаскивать Крила и т. д.).



ТРЕТИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Уничтожить любых тиранидов: МИ может поместить на станцию столько существ, сколько пожелает. При этом из всего разнообразия видов чаще всего будут встречаться ликторы и генокрады, хотя Крил работал со всем, что попадалось под руку. Многие особи были модифицированы: провода всё ещё торчат из черепа, на груди отчётливо видны следы вивисекции, некоторые конечности заменены бионикой и т.д. МИ также должен использовать извилистые коридоры и вентиляционные шахты для преследования боевых братьев, нанося удары и затем исчезая под напольными плитами или настенными панелями.

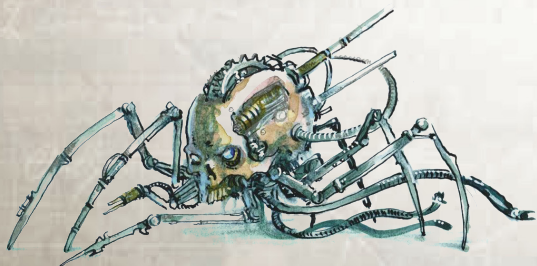
Осложнения

Дестабилизация поля Геллера: Если МИ хочет увеличить сложность задания, то может заставить поле Геллера работать с перебоями. Мерцание позволит демонам проникнуть на станцию, а тлетворному влиянию варпа играть с разумом боевых братьев. ПИ могут как найти генератор поля Геллера и попытаться стабилизировать устройство, так и просто бежать наперегонки со временем, прежде чем оно выйдет из строя.

Неисправность сервиторов: В дополнение к выходу из строя генератора поля Геллера, МИ может заставить сервиторов на станции начать работать со сбоями и даже атаковать ПИ. Это может создать хорошую засаду, когда ПИ проходят через комнату с усеивающими пол «мёртвыми» сервиторами, а они встают и атакуют. Сервиторы также могут добавить некоторые боевые испытания для игроков, чтобы те не расслаблялись.

Результаты

Ордо и Механикус считают миссию успешной, если ПИ извлекут и доставят данные, либо просто уничтожат станцию (хотя одновременное выполнение обоих вариантов будет считаться лучшим результатом). Возвращение Крила также будет считаться значительным, хотя магос на некоторое время исчезнет в камере допросов Инквизиции. Наконец, если ПИ действительно вернут данные об исследованиях Крила, то МИ может позволить им извлечь из этого выгоду в будущем и получить информацию о передвижениях флотов-ульев от союзников из Адептус Механикус.



ИЗВИЛИСТЫЙ ПУТЬ

“Не знаю что хуже — неприкрытая агрессия тиранидов или заговоры и интриги эльдар. По крайней мере приближение тиранидов вы увидите...”

— верховный посланник Кайдон

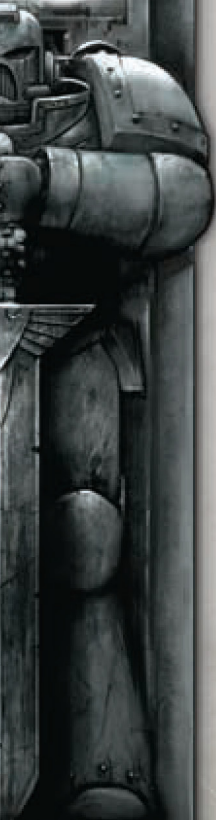
Ордо Ксенос знало об эльдарах в Иерихонском рубеже с момента прибытия крестового похода. Поначалу встречи с пиратами и корсарами (особо частые вдоль края сектора) не вызывали беспокойства у имперского командования. Авантюристы и налётчики встречаются в регионах по всему Империи и не представляют большой угрозы для хорошо вооружённых имперских сил. По сравнению с еретическими мирами, разведывательными силами тау и даже местечковыми империями ксеносов, встречи были редки.

Некоторые в Инквизиции официально утверждали, что эльдар не играют существенной роли в Иерихонском рубеже, поблизости не расположено ни одного рукотворного мира, и ни одна планета не находится под защитой древней расы. К тому же эльдарские пираты растворялись перед наступлением крестового похода, как будто ожидали его прибытия и уже знали, по какому пути он пойдёт. В то время ещё не было известно, что эльдары проявили интерес к сектору. И ещё до того, как первые имперские корабли пересекли варп-врата, агенты остроухих уже перемещались среди миров Рубежа, манипулируя событиями и меняя курс, по которому в конечном итоге пойдёт крестовый поход.

Со временем инквизиторы Ордо Ксенос получили самое смутное представление об этих зловещих заговорах, поскольку агенты загадочных ксеносов вышли на свет. Среди них следопыт Синдилиан Шанир была отмечена некоторыми инквизиторами как ключ к причине интереса эльдар. Более того, её¹ имя стало синонимом тайных операций этих высокомерных ксеносов в Орфейском клине. К сожалению для Инквизиции, и несмотря на работу лучших агентов и самых опытных дознавателей, Ордо до сих пор практически ничего не знает о мотивах Синдилиан, в чём заключается её главная миссия или даже о том, как она выглядит, за исключением нескольких размытых снимков. Инквизиция ещё не нашла никакой закономерности в действиях следопыта, многие из которых имеют мало или вообще не имеют краткосрочного влияния на присутствие Империи в секторе или на продвижение крестового похода. Не имея достаточной информации об этом опасном враге, Ордо Ксенос запечатал большую часть сведений о Синдилиан и налётчиках, а также о достигнутых ими успехах. В результате спровоцированные Синдилиан убийства, саботаж и акты мятежа часто приписывают другим врагам, например еретикам и сторонникам тау. Лишь бы другие не стали задавать слишком много вопросов без ответов.

А реальность, в значительной степени неизвестная Ордо Ксенос, заключается в том, что Синдилиан следует по давним-давно проложенному провидцами её искусственного мира пути. Который заключается в том, чтобы помешать продвижению флота-улья Дагон и увести рой от ключевых миров, что в будущем будут жизненно важны для победы над ещё более великим и древним врагом. В рамках своей миссии Шанир провела годы с небольшой группой элитных рейнджеров, путешествуя по сектору и изменяя события

¹ Самый внимательный читатель заметит, что в *Achilus Assault* Синдилиан была мужчиной. Одно слово — эльдары. (Примечание редактора)



своевременными вмешательствами. Иногда это будет означать убийство важной фигуры или разжигание восстания, в других случаях это может быть так же просто, как задержка поставки прометия на несколько дней или кража, казалось бы, неважного документа или устройства.

Недавно Синдилиан прибыла в систему Янтос — удалённый имперский форпост, вращающийся вокруг огромной голубой звезды. Расположенный близко к Железному Ошейнику и отделённый нестабильными варп-маршрутами от любого затронутого тиранидами мира, Янтос не считается вероятной целью роя. Это не более чем имперский пост прослушивания, расположенный вокруг древнего человеческого поселения и поддерживающий только одну популяцию относительно довольных граждан. Синдилиан намерена посеять здесь первые семена восстания и начать каскад событий, которые вытеснят Империиум и настроят систему против Бога-Императора.

ОБЗОР

Система Янтос была заселена задолго до Эры Мрака и представляет собой крошечный мир на вытянутой эллиптической орбите вокруг массивной голубой звезды. Он то входит, то выходит из узкой и слабой зоны обитаемости, что в сочетании с тонкой атмосферой и скудными минеральными ресурсами означает, что планета никогда не была процветающей, а население и не расширялось дальше тех ранних дней заселения. С приходом крестового похода и возвращением Империиума, с незначительным сопротивлением мир быстро вернулся в лоно. Купающийся в жёстком излучении родной звезды Янтос является негостеприимным местом, почти полностью покрытым водородными морями, усеянным скалистыми островами, обернутыми в разрушающиеся каменные ульи. Управляемый Советом Сапфира и консультируемый верховным посланником Кейдоном (возглавляющий репрессивный орган Империиума), мир и его несколько миллионов жителей в значительной степени отданы под добычу полезных ископаемых и заводы по очистке водорода. Лишь небольшой гарнизон СПО, 3-й Сапфировый гвардейский полк, обеспечивает хоть какую-то защиту от внешних и внутренних угроз.

На борту своего корабля Воспоминание об утешении Синдилиан и полдюжина следопытов прибывают в систему. Учитывая фоновую радиацию и наличие только старой орбитальной сенсорной сети, у них не возникло проблем с обнаружением. С помощью нескольких пойманных генокрадов (которых она привезла в стазисе), Синдилиан планирует заразить население, спровоцировать восстание и, таким образом, создать кризис на Янтосе. Затем она захватит или убьёт астропата Совета Сапфира, отрезав мир от остальной части Империиума и возможности запросить помощь. Затем, в тот момент, когда местные силы будут близки к поражению, а имперская помощь не поступит, она вмешается вооружив местный антиимперский культ, известный как Лазурные сыновья, тайно помогая им подавить заражение и сделав всеобщими любимцами.

ПИ прибудут в Янтос по запросу верховного посланника Кайдона, как раз когда появятся первые сообщения о заражении генокрадами. В тайне от Синдилиан, Кайдон является агентом Ордо Ксенос, по иронии судьбы направленным на Янтос для охоты на сторонников Империи Тау, которые, как полагают, распространились по отдалённым районам Рубежа в надежде создать очаги восстания. Осознав угрозу генокрадов, он быстро вызвал команду ПИ не только чтобы уничто-

жить тиранидов, но и чтобы выяснить причину их прибытия. Кайдон не дурак и знает, что между Янтосом и Империиумом суда курсируют крайне редко. И уж точно никого не было уже несколько месяцев, что заставляет задуматься, откуда взялся выводок. Кайдон хочет, чтобы ПИ нашли настоящую чужацкую угрозу на планете и уничтожили её. Он также советует быть осмотрительным, ибо генокрады только начали заражать население, и местное правительство плохо отреагирует, если космодесантники начнут причинять ненужный вред местным жителям. В идеале действия ПИ должны доказать важность Империиума для Янтоса и улучшить отношения с местными жителями при условии, что игроки будут думать, прежде чем действовать.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Определить ксено-угрозу: ПИ нужно будет провести расследование для нахождения истинного источника ксено-угрозы. Синдилиан выпустила генокрадов во всех крупных поселениях на планете и, когда прибудут ПИ, будет занята процессом ускорения распространения инфекции тиранидов. Агенты Кайдона только что обнаружили тиранидов и поэтому знают о местонахождении лишь нескольких особей глубоко в каменных городах-ульях. ПИ сначала нужно будет выследить генокрадов в глубинах городов-ульев, и уже оттуда они найдут первые подсказки относительно существования другой ксено-угрозы (явные признаки того, что генокрады были перенесены в стазисе, раны на тиранидах, указывающие на то, что они были захвачены). Синдилиан и её следопыты отреагируют соответствующим образом и попытаются убить ПИ, чтобы обеспечить продолжение заражения. Сначала эльдар будет действовать тонко и осторожно во избежание обнаружения (используя случайность и манипуляции ксеносы настроят местных жителей и окружающую среду против ПИ). Но со временем она может предпринять более прямые действия. Только когда эльдары будут раскрыты и Синдилиан будет вынуждена отступить (только в самых экстремальных обстоятельствах она выйдет на бой лично) Кайдон убедится, что угроза идентифицирована.

Поддержание имперского контроля над Янтосом: То, как ПИ проводят расследование присутствия генокрадов, а затем и стоящих за ними эльдар, окажет долгосрочное влияние на стабильность Янтоса и волю его народа поддержать крестовый поход. Хотя планета вряд ли поднимет открытое восстание, в каменных городах уже царит недовольство обращением с его народом. И если ПИ будут неистовствовать на улицах уничтожая имущество и расстреливая граждан, то против них могут выступить радикальные группы. Главными среди них являются Лазурные сыновья — братство, что появилось в Эру Мрака. Они поклоняются голубой звезде системы как единственному источнику силы и благоговения в жизни их мира. Лазурные сыновья долгое время возмущались возвращением Империиума, хотя до сих пор были в меньшинстве. Синдилиан знает об этой группе и хочет использовать для дестабилизации населения, для чего привезла и раздала оружие. Даже если генокрады будут побеждены, а эльдары изгнаны, необходимо будет заняться Сынами — либо полностью уничтожить их (долгая и сложная задача, которая в значительной степени выходит за рамки полномочий Караула Смерти), либо, что ещё лучше, интегрировать их в Сапфировый Совет и подчинить имперскому контролю.

ВТОРИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Устранение тиранидского заражения: ПИ не нужно уничтожать каждого генокрада для получения достаточного количества зацепок, которые выведут их на эльдар. Хотя в долгосрочной перспективе даже один оставленный экземпляр может обернуться катастрофой для Янтоса. Персонажи могут либо попытаться найти каждое существо тиранидов во время расследования настоящей угрозы ксеносов (фактически, если они отвлекутся во время устранения выводка, Синдилиан спрячет часть особей в качестве резервного плана). Либо как только с эльдарами будет покончено, ПИ могут переключиться на выслеживание тиранидов. Генокрады печально известны своей живучестью, и МИ может заставить их появляться в самых разных местах, даже заставляя персонажей спускаться глубоко под каменные города Янтоса и охотиться в затопленных водородом туннелях островных городов.

ТРЕТИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Улучшение отношений с Советом Сапфира: Помимо славы раскрытия замысла эльдар и уничтожения тиранидов, данная миссия даёт Империи шанс улучшить отношения с Янтосом и его народами. МИ от лица Кайдона должен информировать игроков о шаткой природе имперского контроля на планете и таких радикальных элементах наподобие Лазурных сыновей, которые являются постоянным источником беспокой-

ства. Кайдон также попросит ПИ действовать осторожно и помнить о том, что может вызвать тяжёлая рука Империи. Хотя игрокам не нужно учитывать ничего из этого, однако, если их персонажи будут действовать с политической подкованностью, обращаясь к совету за “советом”, работая с местными СПО и агентами или эвакуируя области до того, как туда будет нанесён удар, то оставят неизгладимое впечатление и укрепят власть Империи над Янтосом.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Заметание следов: Синдилиан — опытная и хитрая следопытка с бесчисленными успешными миссиями за плечами. Империи ни разу не смог загнать её в угол, ибо она так тщательно замечает следы, что даже Ордо Ксенос едва ли знает о её существовании. Её миссия на Янтосе не будет исключением, но если что-то пойдёт не так, то ксенос готова опустошить половину мира орбитальной бомбардировкой со своего корабля. Если понадобится, то её товарищи-следопыты также отдадут жизни за неё (хотя это не путь эльдар и используется только в крайнем случае). Отыгрывая Синдилиан МИ должен действовать за кадром, оставляя ложные подсказки или расставляя ловушки для ПИ. Она будет атаковать напрямую только если имеет надёжный путь к отступлению. Но даже в этом случае следопыт и её последователи устроят снайперскую дуэль.

Древние и нестабильные: Тираниды, эльдары и Лазурные сыновья — не единственные угрозы для ПИ на Янтосе. Сам мир является опасным местом — его крошащиеся скальные острова и неустойчивые глубокие туннели постоянно рушатся, изношенные временем и движением океанов. Когда ПИ будут преследовать ксеносов (неважно каких) в старой части каменных городов, то всегда есть шанс, что окружающая среда может обернуться против них. Тротуары могут развалиться, стены рухнуть, а мостки провиснуть. Это усугубляется тем фактом, что космодесантник в броне весит значительно больше, чем гибкий рейнджер или ловкий генокрад. Поэтому есть места, куда ксеносы могут спокойно отойти, но боевым братьям будет трудно последовать за ними.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Если ПИ обнаружат, что именно эльдары привезли тиранидов на Янтос, и что они надеются дестабилизировать мир, то Синдилиан отступит, чтобы вернуться в другой день. Кроме того, в зависимости от их действий с местными жителями отношения с Империей могут улучшиться, а позиция Кайдона укрепиться.

Однако даже после того, как эльдары будут разоблачены, на планете осталось множество незаконченных дел. Возможно, ПИ придётся устроить охоту на оставшихся генокрадов или особо радикальных Лазурных сыновей. Если игроки не в настроении, то Караул отзовёт ПИ, оставив Кайдона убирать за тем беспорядком, который они оставили после себя. А также исправлять любой ущерб, который боевые братья могли нанести, как физический, так и политический.



ЗА ПРЕДЕЛАМИ КРАЯ КОШМАРОВ

“Одному Богу-Императору известно, что скрывается за пригранием — восточные дебри простираются до самого пустынного края галактики, представляя собой запутанную паутину ксеномиров и порождений варпа. Всё, что мы знаем наверняка, так это то, откуда берётся рой, и одно это должно заставить нас действовать осторожно”

— вольный торговец Джаргус Пейл,
капитан Плача Кастобеля

Очень мало известно о дальних пределах Орфейского клина, его восточных окраинах и мирах за пределами досягаемости крестового похода. Записи свидетельствуют о том, что когда-то пределы Империи простирались далеко за пределы его нынешних границ и включали в себя миры вплоть до окраин сектора, даже дальше, чем самые отдалённые из нынешних аванпостов. Во времена Эры Мрака этот регион был отрезан как от Империи, так и от основных миров Иерихонского рубежа, погрузившись во тьму и столетиями прозябая вдали от света Бога-Императора. С началом крестового похода планеты Орфейского клина постепенно воссоединялись с человечеством. К сожалению, прежде чем эти области могли быть возвращены флот-улей Дагон прилетел с Восточной окраины, отбросив крестовый поход и снова отрезав эти системы и их народы от спасения.

Даже в тёмные дни наступления роя и падения десятков миров были те, кто пытался восстановить связь с Восточной окраиной. Ищущие прибыли вольные торговцы и флоты эксплораторов предпринимали опасные путешествия в поисках нетронутых флотом-улем миров. Эти смелые люди и их команды погрузились в глубины пустоты, за пределы звёздного скопления Слинарский сдвиг и даже в самые отдалённые миры крестового похода, такие как Пустошь Юпитера и Гавань Занатова. Хотя немногие из бесстрашных исследователей вернулись, счастливицы рисуют картину простирающихся на галактический восток десятков человеческих миров. Некоторые трагически были сметены роём, но другие всё ещё цепляются за жизнь во тьме, жаждущие контакта с человечеством. Многие держатся за древнюю память о Боге-Императоре, отнятую у них так давно Эрой Мрака и катастрофическими варп-штормами. Однако до сих пор только безрассудным и храбрым удавалось добраться до них, и пока флот-улей Дагон продолжает давить на клин, надежда на воссоединение остаётся несбыточной мечтой.

Не все из тех, кто отважился отправиться на восток, сделали это ради прибыли или открытий. Просеивая найденные крестовым походом обрывки информации Инквизиция заинтересовалась некоторыми из нанесённых на карту миров. Недавно инквизитор Ордо Ксенос Драгур Ган со свитой отправились на миссию по сбору данных из некоторых из этих миров и пустоты, которая их разделяет. Драгур считал, что была причина, по кото-

рой тираниды избегали некоторых миров — что-то связанное с местным населением или самими планетами. В некоторых случаях он даже находил доказательства того, что авангардные организмы действительно посещали эти миры, тем самым укрепляя свою веру в то, что флот-улей Дагон не просто так пропустил их. К несчастью для Ордо Ксенос и обещания того, что могло быть важной информацией в войне против роя, Драгур и его команда исчезли вскоре после полёта к Восточной окраине. Они отправили последнее астропатическое сообщение, указывающее на многообещающие, но ненадежные зацепки. Теперь, более года спустя, астропаты на постах прослушивания вдоль периферии крестового похода уловили фрагментарное сообщение от инквизитора или, по крайней мере, от кого-то, кто использовал его коды и шифры. В сообщении указано, что Драгур раскрыл что-то неожиданное об окраине. Но, в первую очередь, это крик о помощи, отчаянное послание с просьбой о спасении откуда-то из глубины пасти роя.

ОБЗОР

Ордо Ксенос решил, что информация Драгура может иметь жизненно важное значение для Орфейского клина, поэтому организовал спасательную миссию. Задача ПИ состоит в том, чтобы совершить долгое и опасное путешествие в Восточную окраину и найти потерянного инквизитора, либо кого-нибудь из его команды, либо то, что от них осталось. А затем забрать всю информацию, которую смогут. К сожалению, в сообщении не было упоминания местоположения, и астропаты смогли только сузить точку отправки до широкого участка космоса, где-то на галактическом северо-востоке от звёздного скопления Слинарский сдвиг. Учитывая, что миссия потенциально будет включать поиск нескольких обжитых систем в регионе, Караул заключил союз с вольным торговцем Джаргусом Пейлом, капитаном Плача Кастобеля и ветераном исследований окраины. Пейл и его команда согласились помочь Инквизиции и Караулу Смерти найти Драгура в обмен на информацию (подробности которой не будут переданы боевым братьям).

Путешествие в такой отдалённый район само по себе будет опасным, даже без учёта встречи с фрагментами роя. И должно занять недели, если не месяцы, в зависимости от приливов и отливов варпа и мастерства навигатора. Оказавшись за северными границами Слинарского сдвига, команде ПИ нужно будет начать поиск в полудюжине систем, некоторые из которых являются домом для сохранившихся человеческих цивилизаций, а другие представляют собой голые скалы, всё ещё воняющие флотом-улем Дагон. Личный астропат Пейла будет постоянно прослушивать варп ожидая любых знаков от инквизитора. Однако вольных торговцев запретит отправлять любые астропатические сигналы Драгуру так глубоко во владения роя, дабы тем самым не привлечь тиранидов. Поэтому ПИ и союзникам придётся действовать осторожно, следуя по следу пропавшего инквизитора и пробираясь в логово льва в поисках подсказок.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Найдите Драгура и его команду: В регионе, откуда пришло астропатическое общение Драгура, есть пять миров. И каждый может оказаться местом нахождения инквизитора или выживших членов его свиты. Пять миров включают:

- KV85 — разрушенная безвоздушная луна на орбите потускневшего красного гиганта, и местонахождение древней имперской исправительной колонии, потерянной задолго до того, как её отрезала даже Эра Мрака.
- Янрис Секундус — мир смерти, покрытый едиными грибовыми джунглями, соединёнными миллионами километров мицелия, которые реагируют как единое целое на внешние раздражители.
- Покой Ворла — мёртвый мир, полностью разграбленный флотом-ульем Дагон, от которого остались лишь скелеты феодальных городов и зерновые мельницы по всему континенту, свидетельствующие о некогда процветающей жизни.
- Врата Дьявола — вулканический мир, где находилась заброшенная исследовательская миссия Адептуса Механикус, которая документировала местную ксено-расу на основе кремния.
- Айриса — ещё один поглощённый тиранидами мир; он всё ещё покрыт споровыми трубами и бесплодными бассейнами, поскольку последние организмы забирают его некогда плотную атмосферу.

Драгур посетил каждый из этих миров, пока над последним его судно не было уничтожено летающими тиранидами. МИ может сам выбрать, в какой мир его поместить, либо поместить в последний, в который придут ПИ (убедившись, что они сначала посетят каждую планету в поисках подсказок, такие как лагерь или трупы команды). В любом случае Драгур едва жив и уже несколько месяцев скрывается от тиранидов.

Получить данные Драгура: Инквизитор собирал данные о том, почему рой обошёл некоторые миры, но попал на другие. Пока что он собрал значительные данные из пяти миров. Инквизитор глубоко параноичен (вероятно, из-за месяцев в бегах) и должен убедиться в мотивах ПИ, прежде чем он что-либо выдаст. Он также попытается надавить на боевых братьев, чтобы они помогли ему продолжить исследования, заставив ПИ выбирать между посещением пяти миров ещё раз или выполнением первоначальных приказов и доставкой инквизитора (или только информации) обратно. В любом случае это будет означать пересечение заражённого тиранидами пространства и весьма вероятный шанс встречи с роем либо в пустоте, либо пока они находятся на поверхности.



ВТОРИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Собрать разведанные о мирах Восточной окраины: Информация Драгура не полна, и когда ПИ его найдут, инквизитор будет настаивать на том, чтобы они вернулись в каждый из пяти миров и забрали спрятанные разведанные (во время своего параноидального побега от разума улья). Повторное посещение несёт свои риски:

- KV85 — это лабиринт тюремных блоков и центров содержания, работающих с древней и едва функционирующей системой жизнеобеспечения. В тёмных туннелях есть информация о проходе тиранидов, собранные датчиками дальнего действия (которые никогда не переставали функционировать). А также племена потомков заключённых — похожих на гулей каннибалов.
- Есть что-то в Янрис Секундус и природе единого организма-гриба, что отталкивает тиранидов (в конце концов, какая ещё причина может быть, чтобы избегать его). Адептус Механикус биологис были бы очень заинтересованы в образцах, хотя их сбор может быть сложным, поскольку это чрезвычайно враждебная среда, где сам мир будет сражаться с ПИ.
- Покой Ворла — место призраков и отчаяния, бесплодная скала с холодными останками некогда процветающего человеческого мира. Где-то в безвоздушных городах есть записи, нацарапанные на пергаменте и сохранённые вакуумом, которые описывают его последние дни и подсказки о том, как флот-улей поглотил его. Однако мир не без опасностей, ибо осталось много несработавших механических ловушек, оставленных его давно съеденным населением.
- Врата Дьявола — враждебный мир, где человек без защиты быстро сгорит живо в огненной атмосфере. Однако данный фактор не является причиной для тиранидов обойти планету стороной. Особенно с учётом того, что записи указывают на живущих в лавовых туннелях и скалах кремнийорганических ксеносов. Если у этой расы есть способное отпугнуть рой оружие, то его необходимо получить независимо от того, окажутся ли ксеносы враждебными Империи.
- Когда-то Айриса была миром-сад, в котором в пышных горах и долинах жило всего несколько разрозненных человеческих племён. Теперь она находится на последних стадиях поглощения, и представляет собой оживший кошмар ядовитой атмосферы и потрошителей. Однако где-то на планете сохранились несколько образцов эндемичной флоры и фауны, которые возможно содержат подсказки о генетическом составе её биосферы и о том, почему она привлекла тиранидов.

Узнайте скрытые мотивы Джаргуса Пейла: Помимо возвращения Драгура и посещения пяти миров, ПИ придётся столкнуться с вольным торговцем и его командой. Он прибыл на Восточную окраину не из любви к Империи, и уж точно не из симпатии к Инквизиции или Караулу Смерти — только к выгоде. Как только Пейл встретится с Драгур-

ром, то может решить, что собранные инквизитором данные стоят больше, чем благосклонность Ордосов — в конце концов, ликвидационные команды постоянно теряются. Это ставит ПИ в положение, когда они могут либо заключить сделку с Пейлом, либо убить его, причём последнее может вызвать больше проблем, чем решить, поскольку оставит их на борту враждебного корабля вдали от всякой надежды на возвращение.

ТРЕТИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Ослабление роа: Во время поисков инквизитора у ПИ будет шанс ослабить флот-улей Дагон или, по крайней мере, прославиться уничтожением большого количества тиранидов. Айриса — наиболее подходящее место для этого. И если боевые братья смогут убедить Пейла помочь им, то смогут провести быструю атаку на флот тиранидов, которые в данный момент находятся на низкой орбите и присосался к капиллярным башням. Драгур советует избегать ненужных рисков, но МИ должен вознаградить игроков, если их персонажи сделают всё возможное, чтобы нанести как можно больше урона роа, находясь глубоко в тылу врага.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Ещё несколько тронов: Лояльность Пейла — вещь непостоянная, им движет как выгода, так и страх перед репрессиями. Если ПИ будут слишком часто подвергать его судно опасности, то он может начать терять терпение и отказаться помогать. Если Драгур на борту, то инквизи-

тор также может встать на сторону Пейла. Более того, он может зайти так далеко, что заключит с вольным торговцем сделку и бросит ПИ на одном из пяти миров.

Заражённый: Каждый раз, когда Плач Кастобеля посещает один из пяти миров есть вероятность, что на борту могут оказаться тираниды. МИ от лица одного из свиты Драгура может пронести что-то на борт под носом у инквизитора (например, личинку в себе). Если это произойдёт, то корабль может стать полем битвы. И помимо предательства Пейла ПИ придётся подавлять охватившее весь корабль восстание или охотиться на существ в лабиринтообразных глубинах.

РЕЗУЛЬТАТЫ

При удаче и смелости ПИ вернутся с Драгуром или, по крайней мере, с его данными. Если они хорошо себя проявили, то это принесёт большую славу и улучшит отношение с Инквизицией. Если они поссорились с Пейлом или убили его (даже чтобы спастись), то будут последствия, поскольку смерть вольного торговца не может остаться без ответа. В то время как Караул будет рассматривать этот вопрос без особого энтузиазма, Инквизиция может попытаться загладить вину даже используя отряд ПИ окольным путем, чтобы помочь интересам династии Пейлов. Как минимум, боевые братья станут врагами династии, которая может начать строить козни в будущем, особенно если ПИ снова отправятся за пределы крестового похода.



ОСЛОЖНЕНИЯ В ОРФЕСКОМ КЛИНЕ

Осложнения — это способ для МИ изменить характер миссии, поменять цели и добавить дополнительные трудности для ПИ. Они дают МИ возможность тумана войны и общую максиму, что ни один план не выдерживает первого контакта с врагом. А также заставляют игроков думать на ходу, поскольку характер миссии меняется вокруг, и их персонажи должны адаптироваться и выживать, если хотят добиться успеха. Более подробную информацию об осложнениях можно найти на **стр. 260 ОКП Deathwatch rus**.

Ниже представлен список характерных для Орфеевского клина осложнений. МИ могут свободно использовать их по своему усмотрению, добавляя к собственным приключениям и к любым миссиям этой главы.

**ТАБЛИЦА 3-2:
ОСЛОЖНЕНИЯ В ОРФЕСКОМ КЛИНЕ**

1d10	Осложнения
1	Гибель и отчаяние
2	Эволюция
3	Ложный рассвет
4	Неисчислимые враги
5	Охота на охотников
6	Перерасход боеприпасов
7	Тушение пожаров
8	Жертва
9	Падение тени
10	Ксенокульти*

* Ошибка. В оригинале нет описания. Вместо него "Таящаяся опасность"

ГИБЕЛЬ И ОТЧАЯНИЕ

Низкий боевой дух может быть столь же смертелен для защитников планеты, как когти и клыки. Перед лицом неминуемого вымирания и полномасштабного вторжения люди могут потерять дух, их разум сломаться, а воля будет сокрушена отчаянием. Хотя боевые братья не подвержены такой слабости, ибо изменённая природа и долг поддерживают их даже в самых кошмарных ситуациях. Однако космодесантники могут пострадать от слабости своих союзников и безумия, которое может принести такой страх. МИ может использовать это осложнение, чтобы заставить союзников ПИ действовать непредсказуемо. Это может выражаться в массовом отступлении, самоубийствах, запечатывании ворот и разрушении мостов (что блокирует продвижение или отступление группы

ПИ) в тщетной попытке замедлить рой. Сюда же входят самоубийственные подрывы реакторов или направление кораблей в солнце, лишь бы не быть пожранными тиранидами.

ЭВОЛЮЦИЯ

Флоты-ульи постоянно развиваются, чтобы эффективнее поглощать новые миры и противостоять новому имперскому оружию. Как только ранее надёжный метод уничтожения роя будет применён, тираниды адаптируются, сделав его бесполезным и вдвое более сложным для повторного применения. Несмотря на годы конфликта, Империя всё ещё борется, и часто должен потратить колоссальное количество ресурсов для достижения даже частичного успеха. Команды Караула также рискуют пострадать от эволюционных скачков тиранидов. И даже в рамках одной миссии ПИ могут столкнуться с существами, которые адаптировались к их методам и, таким образом, сделав некоторые из тактик устаревшими. МИ может использовать данное усложнение, чтобы изменить природу врага. А именно, поменять у хорошо известного вида тиранидов особенности и навыки, либо изменить его способ ведения боя. Это может быть что-то простое и фундаментальное, например, регенерирующий генокрад-повелитель выводка или летающий тиранидский воин. Или это может быть изменение поведения, например, горгульи, которые вместо того, чтобы атаковать дальнобойным оружием, жертвуют собой, влетая в двигатели посадочного модуля или равенер, который вместо тоннелей под крепость разрыхляет землю под стенами, заставляя её рухнуть.

ЛОЖНЫЙ РАССВЕТ

У тиранидов есть отвратительная привычка возвращаться из мёртвых. Часто изрешечённое или даже частично расчленённое существо восстаёт, чтобы совершить последнюю атаку. Крупные тираниды особенно хорошо подходят для такого рода последней мести — их тяжеловесная масса бредёт вперед под губительным огнём и отказывается умирать, безотносительно полученного урона. Эти воскрешения чудовищ могут быть использованы для создания ложного чувства безопасности или ложного рассвета, когда несколько мгновений передышки заставляют поверить, что ПИ выполнили задачу по ликвидации. МИ может использовать данное усложнение для растягивания и усложнения миссии. Ложным рассветом может быть либо существо, либо победа, которая в итоге оказывается лишь предвестием большего и более жестокого конфликта. В первом случае МИ может заставить существо возвращаться снова и снова, заставляя ПИ тратить на него огромное количество огневой мощи или буквально разрубать на куски дабы убедиться, что оно мертво (возможно, даже вызвав орбитальный удар или иным образом испарив целую область). Во втором случае ПИ могут победить орду или группу кораблей только чтобы увидеть, как на горизонте появляется ещё, напоминая о бесконечной природе этих ксеносов.

НЕИСЧИСЛИМЫЕ ВРАГИ

Тираниды редко нападают малыми группами, предпочитая затопить противника био-ужасами, порождёнными, казалось бы, бесконечными родильными мешками флота-улья. Часто встречи с роем могут стать битвой на истощение, простое сражение превратиться в тотальную войну только чтобы удержать позиции, в то время как всё больше и больше врагов устремляются на поле боя. Однако в отличие от ложного рассвета — это битва, которую ПИ ожидают и которую могут выиграть. МИ может использовать данное осложнение пока ПИ не достигнут цели или что-то не изменится (например, придут союзники, гражданские эвакуированы или не пройдёт достаточно времени). Орды особенно хорошо подходят для такого способа усложнения миссии, по своей природе включающие неопределённое количество существ и нападающие как единый организм. МИ также может использовать это осложнение в тех схватках, где время играет решающую роль, заставляя игроков выбирать между славой долгого и жестокого боя или трудным решением отступить, если это означает выполнение цели миссии.

ОХОТА НА ОХОТНИКОВ

Ликвидационные команды привыкли охотиться. Однако против тиранидов всё может измениться в мгновение ока, когда разум улья обнаруживает угрозу и натравливает на них существ. Ликторы, генокрады и равенеры — все они опытные и бесстрашные охотники. Если такие существа находятся в зоне действия ПИ то, скорее всего, они будут охотиться на боевых братьев. МИ может использовать данное осложнение для смены ролей. Например, если боевым братьям поручили найти и уничтожить генокрада, то вполне возможно, что он был лишь приманкой. И когда ПИ подкрадываются к тираниду, другие существа следят и готовятся напасть. В качестве альтернативы, если космодесантники подняли тревогу, то разум улья мог направить орду на их поиски. Если миссия не подразумевает ликвидации и имеет другие цели, то это осложнение означает, что на след ПИ напал ликтор, выводок генокрадов или равенеров. Тираниды будут следовать по пятам и нанесут удар тогда, когда ПИ будут наиболее уязвимы.



ПЕРЕРАСХОД БОЕПРИПАСОВ

Когда тираниды нападают на мир, то часто наносят удары с многих сторон одновременно, атакуя с неба и из-под земли. Для защитников на земле это может быть хаотичным и тревожным, поскольку линии фронта захватываются или обходятся с флангов, а имперские силы внезапно оказываются изолированными. Даже ликвидационные команды могут пострадать, поскольку ход войны меняется вокруг них, а маршруты эвакуации или цели становятся непригодными. Если МИ использует данное осложнение, то может сделать цель миссии более сложной и опасной, сделав район, в котором она находится, захваченной тиранидами. Это может быть имперская база, городской квартал или участок дикой местности. Теперь она стала заражена тиранидами и команда ПИ должна либо прокрасться, либо пробиться с боем. Пока ещё не полностью организованные, тираниды не должны представлять серьёзной угрозы и их следует натравливать только небольшими группками. Но, тем не менее, они могут замедлить ПИ и заставить тратить ресурсы на уничтожение.

ТУШЕНИЕ ПОЖАРОВ

В любой битве всё может быстро измениться, тем более во время сражения флота-улья или нападения тиранидов на мир. Имперские силы могут оказаться под атакой с неожиданных направлений или фронтов, укрепленные позиции пасть, а логистика обрушиться. В таких ситуациях командиры должны спешно ликвидировать слабые места в обороне. Ликвидационные команды (и все Адептус Астартес) ценятся за способность быстро реагировать и справляться со многими опасностями. Данное осложнение добавляет второстепенную цель к миссии, когда ПИ получают странный сигнал помощи от имперских сил или, если они действуют в одиночку или далеко за линией фронта, от местных. Затем игрокам предстоит решить, отвлечься ли на помощь или сосредоточиться на выполнении основной миссии. Если они решат не помогать, то это не повлияет на основную миссию, но может быть припомнено позже теми, кого они решили бросить. Характер второстепенной цели остаётся на усмотрение МИ, но она должна включать некоторые чувствительные ко времени аспекты. А также опасность того, что если её оставить без внимания, то она может выйти из-под контроля и привести к значительному ослаблению будущей имперской атаки или линии обороны.

ЖЕРТВА

Не все победы над тиранидами приносят честь и славу ликвидационной команде. Иногда, ради уничтожения роя, боевые братья могут потратить слишком много ресурсов или нанести значительный ущерб миру, делая победу пирровой. Ещё хуже, когда орден Адептус Астартес терпит крах от тиранидов, теряя важное оборудование

или прогеноиды. Это осложнение должно быть применено к одной из целей миссии, вводя элемент необходимой жертвы для выполнения. Заставляя ПИ выбирать между долгом или провалом, но спасением жизней или материалов, даже если это означает потерю славы. Выбор может включать в себя множество вещей, таких как местное население, ценных ремесленников или адептов. Судно может быть использовано в качестве тарана корабля-улья, гарантируя взаимное уничтожение. Другая ликвидационная команда может запросить помощь с эвакуацией, при этом потраченное время поставит под угрозу собственную миссию ПИ. Потеря или жертва Адептус Астартес должна поставить перед ПИ особенно трудный выбор, а также иметь долгосрочные последствия для их отношений как внутри, так и за пределами Караула.

ПАДЕНИЕ ТЕНИ

Скорее всего, когда ПИ придут в зону боевых действий с тиранидами, то их окутает тень в варпе. Это также может произойти накануне вторжения, когда психическая волна от приближающегося флота-улья обрушится на мир и сомкнётся вокруг разумов псайкеров и психически чувствительных людей. Хотя это не обязательно должно негативно сказаться на проявлении сил Библиариями или союзными NPC-псайкерами, но момент сразу после прибытия тени могут быть травмирующими для псайкеров. МИ может использовать данное осложнение, чтобы сделать псайкеров и их силы (особенно прорицание) нестабильными или давать необычные результаты. Хотя осложнение больше подходит для NPC, чем для ПИ, но также означает, что на некоторое время ликвидационная команда не сможет психически собирать разведывательную информацию или что Библиарии не смогут помочь в полной мере. Такие трудности пройдут со временем (как правило, к концу миссии) когда тень полностью опустится на регион и варп стабилизируется. А местные псайкеры привыкнут к постоянному гнетущему присутствию разума улья.

ТАЯЩАЯСЯ ОПАСНОСТЬ

Впереди флота-улья авангардные корабли сбрасывают существ для разведки планет с потенциально высоким содержанием биомассы. Ликторы и генокрады всё время прячутся, охотясь и собирая образцы эндемиков (и населения). Даже после прибытия основного роя авангардные существа продолжают атаковать из тени, нанося удары по уязвимым целям, чтобы помочь в поглощении планеты. Данное осложнение добавляет невидимого противника, крадущегося в тени и мешающего выполнению миссии. Существо должно попытаться разделить команду и убивать их по одному.

АКТИВЫ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

“Мы — плотина против потока ксеносов, сдерживающая наступление отвратительных пришельцев с помощью наших орудий, наших кораблей и наших жизней. Если мы потерпим неудачу, то крестовый поход наверняка утонет под натиском тиранидов, слывший волной богохульств и кошмаров”.

— мастер тактики класса Вермилион, Хоранс Талбт

Караул редко работает в одиночку, ликвидационные команды обычно поддерживают местные силы, части крестового похода, а также множество организаций и союзников от Инквизиции до Адептус Механикус. Во многих случаях прямая поддержка жизненно важна для достижения зоны боевых действий или безопасного пролёта через варп. В других случаях поддержка более тонкая и осмотрительная, когда Инквизиция или важные миры предоставляют собранную ценной бесчисленных жизней информацию или передовые разведанные о рое. В равной степени ПИ могут также взять на себя обязательства в мирах клина либо по приказу Ордо Ксенос, либо по приказу начальника из Караула, выполняя поставленные задачи и делясь опытом с планетарными губернаторами и местным командованием.

МИ может разрешить игрокам приобретать активы для миссий из **Таблицы 3-3. Данные активы** предоставляют союзников, специализированное снаряжение и даже неясную информацию, которую ПИ могут получить с помощью Реквизиции таким же образом, как они выбирают оружие и броню из оружейной. Каждый актив имеет описание, игровой эффект, а также установленную стоимость Реквизиции и Славы. Для получения более подробной информации о Реквизиции и Славы см. **стр. 152 ОКП Deathwatch rus.**

**ТАБЛИЦА 3-3:
АКТИВЫ ОРФЕЙСКОГО КЛИНА**

Команда Адептус Механикус Биологис	15	Уважаемый
Рота “Кастобельские мстители”	20	Заслуженный
Карты и приливы	10	—
Группа глубинной разведки	20	Уважаемый
Экспериментальные боеприпасы	15	Уважаемый
Передовая штурмовая группа	25	Заслуженный

Команда Адептус Механикус Биологис

Агенты Машинного Бога собрали больше данных о тиранидов, чем любая другая фракция Имперiums. Усилия магосов раскрывают бесчисленные секреты ксеносов. В случае необходимости Адептус Механикус поделится этими знаниями с передовыми имперскими силами, такими как Инквизиция и Караул Смерти, дабы крестовый поход мог лучше сражаться с флотом-ульем Дагон. Для миссии ПИ могут запросить информацию или особые навыки команды Адептус Механикус Биологис, которая состоит из нескольких техножрецов и мед-сервиторов. Адепты дают **+20 ко всем тестам умения Медики**. Кроме того, независимо от того, присутствуют ли они в группе или находятся на корабле, советы от них дают **+10 ко всем тестам на Выносливость** против токсинов тиранидов (например, урон оружия со свойством Отравленное).

Полк “Кастобельские мстители”

Мир Кастобель долго и жестоко боролся с флотом-ульем Дагон, и миллионы его граждан погибли от созданий роя. Сформированный из скорбящих семей и полных ярости выживших, полк “Кастобельские мстители” — это гражданское ополчение, готовое броситься на рой с безрассудным пренебрежением к собственной жизни, просто чтобы выплеснуть ненависть к забравшим их мир существам. С момента создания полк также использовался для помощи имперской армии в других частях клина, ценный за бесстрашную свирепость, которую он демонстрирует против флота-улья. В особых обстоятельствах даже Караул Смерти не раз запрашивал роту. Ликвидационная команда при поддержке ополченцев может противостоять орде тиранидов один раз за миссию. МИ имеет решающее слово в том, можно ли противостоять орде таким образом (если только для сюжета не жизненно важно, чтобы команда ПИ сражалась с ордой самостоятельно, это должно быть разрешено). Рота может либо сражаться вместе с ПИ, либо битва может происходить “за кадром”.

Карты и приливы

Перемещения флота-улья и лоскутная природа Орфейского клина означают, что многие стабильные варп-маршруты были перерезаны. Кроме того, большая часть Восточной окраины никогда не исследовалась передовыми силами крестового похода и не имела контакта с Имперiums со времён Эры Мрака. Данные факты означают, что ликвидационным командам требуется гораздо больше времени, чтобы добраться до места назначения, чем обычно. Инквизиция и Караул Смерти могут заключить союз с вольными торговцами, если не для прямого перелёта, то ради карт. ПИ могут использовать данный актив для повышения скорости перелёта фактически вдвое сокращая время дороги. Если в миссии время не является решающим фактором, то данный ресурс можно использовать для вызова вольного торговца (или корабля его династии) для быстрой эвакуации.

Группа глубинной разведки

Разведчики из всех основных орденов космического десанта крестового похода действуют в Орфейском клине. Например, волчи разведчики Космических Волков или легендарное Штурмовое Предупреждение Штурмовых Стражей. Подобно ликвидационным командам, эти небольшие группы Адептус Астартес находятся впереди основных сил крестового похода, выискивая врагов и признаки засады, устраивая тайники с припасами и информацией для тех, кто придёт после. При сотрудничестве Караула с орденами, ПИ могут использовать одну из этих групп для помощи. Разведывательный отряд можно использовать либо для предоставления информации, либо для ослабления цели.

В первом случае игроки запрашивают разведданные и могут задать МИ любой вопрос о миссии. От МИ зависит, могут ли разведчики дать точный ответ или только часть информации. Во втором случае ПИ уменьшают количество очков Ликвидации на любой задаче миссии вдвое (округляя вверх). Игромеханически можно представить, что разведчики уменьшают количество врагов, с которыми ликвидационная команда должна справиться, либо отключают или уничтожают часть логистики противника.

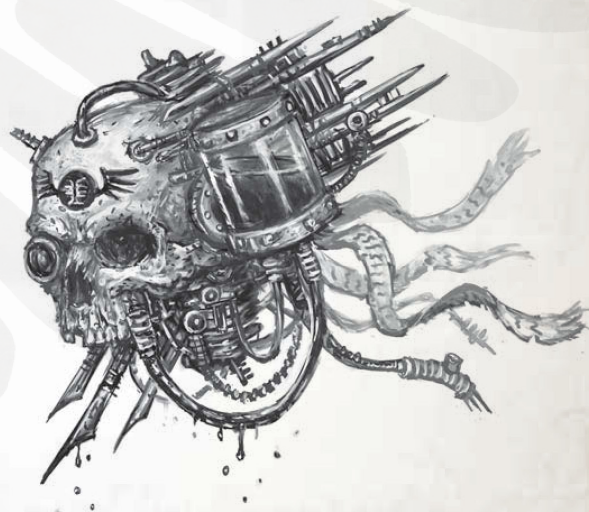
Экспериментальные боеприпасы

Поскольку тираниды постоянно эволюционируют, силы Ахиллова крестового похода также должны изменять тактику, оружие и войска. Часть этой эволюции включает разработку токсинов и вирусов для более качественного массового истребления роя или противопехотного оружия, лучше подходящего для прорезания хитина и костей. Хотя Адептус Механикус в значительной степени ответственны за эти творения, Инквизиция и Караул Смерти не отстают. Команда ПИ может использовать экспериментальные боеприпасы в миссии, испытывая в полевых условиях либо творение Адептус Механикус, либо разработанное Инквизицией или Караулом Смерти. Экспериментальные боеприпасы можно использовать вместо обычных в любом стрелковом оружии типа “Болтерного” или “Твердотельного”. Они не изменяют характеристики оружия, но добавляют свойство “Отравленное” при использовании против тиранидов. В начале каждого столкновения ликвидационная команда должна бросить кубик d10: при результате 1-4 Отравленное свойство действует так, как описано на **стр. 157 ОКП Deathwatch rus**, на протяжении всего боя. При результате 5-7 оно наносит 2d10 дополнительного урона вместо просто 1d10, а при результате 8-0 считается обычным боеприпасом.

Передовая штурмовая группа

При тесном сотрудничестве с имперскими силами Караул может использовать штурмовые группы для зачистки области перед вводом ликвидационной команды. Либо для отвлечения на себя большей части вражеских сил, либо для пробития брешы в обороне. Характер передовых штурмовых групп может сильно различаться в зависимости от зоны боевых действий, но могут включать роты штурмовиков, тактические отряды космодесанта или даже тяжёлую пехоту скитариев. ПИ могут послать передовую штурмовую группу для сокращения количества врагов, либо попросить присоединиться к их атаке.

ПИ могут выбрать одну из целей миссии и сократить количество защищающих эту цель врагов вдвое (не включая особых врагов, таких как NPC, или уникальных врагов, таких как боевые машины или отдельные существа). МИ имеет последнее слово в том, с какими силами будет иметь дело передовая штурмовая группа, но они должны как минимум уменьшить сложность цели примерно вдвое.



ФЛОТ-УЛЕЙ ДАГОН

"Рой тиранидов не следует рассматривать как врага, который хочет уничтожить нас, а как инструмент. Наша задача — научиться использовать этот инструмент так, чтобы он не был использован против Империи, а скорее помог Империи выполнить наше явное предназначение".

— инквизитор Эвейн Картье

Данный раздел содержит дополнительную информацию о тиранах в Орфейском клине. Первоначальный контакт показал, что ксеносы были не более чем небольшим осколком. Однако за прошедшие годы рой не продемонстрировал никаких признаков ослабления. Вместо этого он вклинился в Иерихонский рубеж до такой степени, что спровоцировал дополнительный рост и размножение.

После фиксации гибели Фрейи в начале 814M41, Караул Смерти узнал о вторжении. С тех пор жертвой роя стали ещё несколько миров. Астропатическая коммуникация стала ограниченной, поскольку разум улья распространил тень в варпе. Неумолимые рои ксеносов продолжают расти, ибо каждый триумф предоставляет новую биомассу. Стойкая бдительность Караула Смерти в сочетании с почти безграничными жертвами Ахиллова

крестового похода замедлили темпы продвижения ксеносов. Однако ситуация ещё не изменилась, и окончательный результат висит на волоске. Размер флота-улья Дагон до конца не определён, но силы крестового похода и Караула Смерти из всех сил пытаются держаться.

На протяжении своего продвижения флот-улей постоянно развивал новых существ и альтернативные тактики. Поэтому имперские силы также должны постоянно искать новые эффективные способы реагирования на эти угрозы. В данном разделе представлен ряд наиболее экстремальных инноваций флота-улья, а также раскрыты некоторые попытки Империи ответить на них. На сегодняшний день ни одна из сторон не добилась большого успеха, но переломный момент становится всё ближе.

Продвижение Орфейского клина когда-то было стремительным. Система за системой падали перед вернувшегося в Иерихонский рубеж мощью Империи. Успехи были настолько велики, что командование крестового похода решило перенаправить многие войска на другие направления. С вторжением ксеносов оставшиеся силы оказались перегружены. Значительная территория была потеряна, и клин отчаянно нуждается в подкреплениях, которых больше нет. Из-за бесконечных и безнадёжных сражений, пожирающих колоссальное количество людей и снаряжения, командование всё больше впадает в отчаяние. Если Империи не удастся каким-то образом восстановить контроль, то тираниды сокрушат имперские армии на всём Орфейском клине.



ОБЗОР ФЛОТА-УЛЬЯ ДАГОН

“Мы начали сталкиваться с трудностями астронавтической связи. Похоже, они связаны с некой активностью вблизи системы Фонос. Я лично отправляюсь туда в составе боевой группы Арго, чтобы определить проблему и быстро её решить. Я уверен, что там ничего серьёзного”.

— последнее донесение генерала
Микала Кураса лорду-милитанту

Имперские силы продолжают анализировать флот-улей, однако полученной информацией трудно делиться из-за тени в варпе. Поскольку ксеносы не позволяют имперским силам эффективно общаться, вполне вероятно, что некоторые миры давно пали, а крестовый поход или даже Караул Смерти до сих пор не знают об этом. Следовательно, анализ любой собранной информации должен рассматриваться в свете этого ограничения.

Хотя Херисор был первым павшим миром, нападения на Фрейю и Пристань Занатова также происходили в короткие сроки. Трудно определить время этих первых нападений, поскольку во время атак было мало контактов, и могло пройти значительное время, прежде чем расследование выявило активность тиранидов. По самым приблизительным оценкам, все три этих мира подверглись нападению одновременно.

После этих первых атак начали поступать сообщения со всех миров по всему Рубежу. Большая часть информации исходит от выживших, спасшихся на способных к варп-перелёту кораблях. Командование крестового похода из всех сил пыталось разобраться в горах противоречивых сообщений. Был достигнут некоторый прогресс в сдерживании неумолимого наступления флота-уля, но в основном это произошло благодаря усилиям Триумвирата, действующий глубоко в тени в варпе.

Агентам Караула Смерти и Ордо Ксенос повезло гораздо больше, чем подкошенному руководству крестового похода. Используя флот быстрых ударных кораблей, Караул Смерти постоянно отправлял ликвидационные команды для сбора образцов и разведанных продвижения флота-уля, а также ликвидации приоритетных целей. Однако даже элитные и хорошо организованные космодесантники Караула испытывают трудности с полным отключением связи от тени в варпе. Крепость Эриох долгое время не получает сведений от наблюдательных постов с окраин Рубежа и не уверен, что станции всё ещё стоят.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

В данном разделе представлена лишь часть отвратительных видов тиранидов, встречающихся во флоте-улье Дагон. Остальных можно найти в **ОКП Deathwatch** и в дополнении **Mark of the Xenos**.

ТАКТИКА ФЛОТА-УЛЬЯ

“Нет никаких доказательств того, что эти так называемые “тираниды” являются разумными противниками. Безусловно, эти ксеносы неспособны использовать какую-либо продвинутую тактику. Скорее, они не более чем всепоглощающий организм. Подбить их должно быть простым делом приращения мысли и рычагов воздействия для определения уязвимостей”.

— епископ Йозеф Давен инквизитору Криптману

Из-за накладываемых тенью в варпе ограничений имперские аналитики полагают, что флот-улей Дагон был идентифицирован только после того, как совершил несколько успешных атак в Иерихонском рубеже. Как следствие неизвестно, является ли флот-улей предвестником гораздо большей силы, или он просто представляет собой осколок, что размножился после поглощения биомассы с нескольких планет региона. Если эти ксеносы начали вторжение ограниченными силами, то, возможно, самые ранние атаки проводились так, чтобы не встревожить Империум.

К несчастью для Ахиллова крестового похода тираниды добились большого успеха. В настоящее время флот-улей хорошо обеспечен биомассой. И, как следствие, вторжение является существенной угрозой для всей остальной жизни Иерихонского рубежа. С каждым триумфом их ресурсы восстанавливаются, а мощь только усиливается.

Силы крестового похода и Караула Смерти подтвердили прилёт био-кораблей в более чем двадцать систем Орфейского клина. Империум опасается (хоть ещё не подтвердилось), что эти вторжения совпадают с появлением генокрадов или ликторов на пригодных для жизни планетах. Имперским аналитикам до сих пор не удалось проследить закономерность того, как передовые био-корабли флота-уля Дагон разведывали Рубеж. Это в сочетании с отсутствием знаний о продолжительности жизни био-кораблей делает имперские силы беспомощными в защите от разведчиков роя. Если каждое такое существо способно идентифицировать и заражать несколько целей, то одно выжившее судно вскоре может привлечь улей на десятки планет.

Агенты Караула в настоящее время отслеживают отчёты, которые могут указывать на самые ранние стадии разведывательной деятельности тиранидов в более чем дюжине систем. Основываясь на текущих данных Караул полагает, что это существенно превышает количество планет, которые в настоящее время способен атаковать флот-улей. Хотя агенты подтвердили активность тиранидов во всех системах, которые впоследствии были атакованы флотом-улем, далеко не на все системы, на которых побывали авангардные механизмы прилётел рой. Это говорит о том, что флот-улей может планировать путешествие через Иерихонский рубеж. Разум уля может готовиться к длительному вторжению тщательно выбирая, какие планеты могут предложить наибольшую биомассу за меньшие усилия. А миры с меньшей питательной ценностью могут быть сожраны позже.

Когда корабли-ульи входят в систему, они демонстрируют особую направленность на немедленное нападение на любые пригодные для жизни планеты. Хотя это может показаться очевидной стратегией, важно отметить, что флот-улей Дагон в значительной степени игнорировал имперские космические станции и аванпосты на бесплодных планетах и лунах. Имперские суда, как правило, подвергались атакам только после того, как они напрямую вступали в бой с био-кораблями. Это может стать ещё одним доказательством того, что разум улья действует консервативно, или может быть просто, что по какой-то причине флот-улей не может точно идентифицировать эти элементы как достойные цели.

Как только корабли-ульи выходят на орбиту планеты-жертвы, то начинают атаку запуская огромное количество спор на поверхность. В самых ранних зарегистрированных случаях эта начальная волна была настолько многочисленной, что защитников сметало за несколько дней. Совсем недавно силы крестоносцев успешно пережили эту начальную атаку. На Кастобеле, Искуплении и Хетгарде имперским силам удалось отразить достаточно спор, так что блицкриг перерос в затяжное сражение. На Авалосе и Трейене имперским защитникам даже удалось отразить начальную атаку, заставив био-корабли покинуть системы. Существует много предположений о том, почему тираниды бежали. И некоторые имперские аналитики полагают, что они перешли к более лёгкой добыче, в то время как большинство военных умов предполагают, что это всего лишь уловка для отвлечения имперских защитников от других миров.

Если это так, то дальние планеты также могут быть неожиданно атакованы. В настоящее время у Орфейского клина имеется ограниченное количество резервов, и подавляющее большинство развёрнуто на наиболее близких к вторжению планетах. В случае, если разум улья решит обойти эти планеты и нацелится на тыловые миры, то последствия могут быть катастрофическими. Такая тактика также может объяснить большое количество систем, где была подтверждена разведывательная деятельность.

Потенциал этой стратегии увеличивается из-за отсутствия линии снабжения тиранидов. Как только флот-улей покидает систему после поглощения, то ничего не остаётся. Рой целиком переходит на новое поле битвы и должен быстро победить. Иначе у кораблей не останется существ для захвата и поглощения другой цели. Хотя продолжительные сражения могут увеличить шансы на окончательную победу Империи, они также доказывают то, что флот-улей Дагон тщательно распределяет все свои ресурсы перед нападением.

МОРФОЛОГИЯ ДАГОНА

“Прежде чем мы сможем понять, какую угрозу представляет флот-улей Дагон, мы сначала должны разобраться с составляющими его организмами. Только изучая их онтогенез мы сможем начать понимать их возможности”.

— кодиций Таелон

Тираниды из флота-улья Дагон похожи на тех, с которыми Империя столкнулась в войне против флота-улья Бегемот. Однако среди Дагона были замечены новые существа. Также присутствовали небольшие изменения во внешнем виде, но не в тактической роли. Внешние изменения включали строение экзоскелета, окраску и оружия-симбионты.

Наиболее отличительной особенностью Дагона является окраска особей. Панцирь у тиранидов флота-улья Бегемот обычно варьировался от угольно-чёрного до тёмно-синего, а кожа была ярко-красной. Напротив, экзоскелеты флота-улья Дагон тёмно-серые или синего цвета, близкого к тому, который используется орденом Ультрамаринов. В незащищённых частях ксеносов плоть имеет бордовый цвет.

Виды симбиотического оружия также демонстрируют существенное отличие по сравнению с Бегемотом в сегментуме Ультима. Конкретные случаи среди часто встречающихся существ рассматриваются ниже. Тем не менее, было доказано, что одинаковые виды статистически различаются между щупальцами флота-улья Дагон. Поскольку вторжение продолжается менее пяти лет, это может быть аномалией из-за условий окружающей среды и защитников. Данные свидетельствуют о том, что флот-улей Дагон является единой сущностью и не подтверждают окончательного разделения между щупальцами.

В дополнение к симбиотическим модификациям, среди тиранидов Дагона много ядовитых существ. Значительное количество особей имели специальные железы около когтей и клыков. Токсины существенно увеличили уровень смертности среди солдат Империи. Кроме того, их анализ показал значительный диапазон вариаций даже в пределах одного планетарного вторжения. Поэтому медики так и не смогли изготовить обшую антисыворотку.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОБРАЗЦЫ

Несколько совершенно новых видов тиранидов были замечены в Дагоне. Некоторые из них породили легенды и предания среди противостоящих им имперских сил. Техножрецы не могут понять, являются ли эти образцы уникальными особями своего вида или вариациями. Однако ясно, что данные примеры последовательны в тактических подходах и способны учиться на прошлых столкновениях. Некоторые отчёты указывают, что представители этих видов возвращались на фронт после того, как были убиты. Неясно, указывает ли это на то, что у тиранидов есть механизм воскрешения или позание столкновения свидетельствуют о наличии дополнительных образцов.

ВЛАДЫКА ДАГОН

Впервые обнаруженный во время войны на Кастобеле, данный образец является вариантом тирана улья. Владыка Дагон был замечен на многих фронтах Орфейского клина. Этот монстр известен злобностью и способностью доводить низших тиранидов до ещё более отвратительного иступления, чем обычно. Данный образец исключительно токсичен, постоянно истекая ядом.

ТУМАННЫЙ ЖНЕЦ

Впервые обнаруженный на Ксиане, данный подвид ликтора недавно был зафиксирован и в других мирах Орфейского клина. Туманный жнец неизменно действует в одиночку, задолго до прибытия флота-улья. Монстр несёт ответственность за гибель сотен граждан Империиума, которые считали, что они в безопасности вдали от любых зон конфликта. Члены Дивизио Биологис предполагают, что существо специально обучено преодолевать меры безопасности Империиума, хотя это пока не подтверждено.

ЧТО ЛЕЖИТ ВНИЗУ

Впервые обнаруженный во время войны на Кастобеле, этот ужас является подвидом тригона. отличительными чертами данной особи являются атаки на имперские сооружения вдали от любых боевых линий и постоянная толпа сопровождения из хормагаунтов. Отчёты указывают на то, что этот кошмар способен прорываться даже через толстые укрепления из пласталы и феррокрита — стандартный фундамент имперского улья. В настоящее время имперские аналитики пытаются определить, по каким критериям существо выбирает цели, дабы впоследствии устроить засаду и устранить.



ГАРПИЯ

“Десятки крылатых существ приближаются к улью. Более крупные сбрасывают органические ракеты, которые взрываются при ударе, и они, кажется, визжат, когда пикируют. Звук становится всё громче и громче. Крики, Император, сохрани нас, крики!”

— восстановленная запись голоса
из улья Крессон на Кастобеле

Гарпии — чудовищные напоминающие тригонов змееподобные существа, с большими кожистыми крыльями и широкими головами с бронированными пластинами. Магосы биологис спорили о том, являются ли гарпии и тригоны близкородственными биоформами или отдельными родами. Однако было проведено мало сравнительных исследований, и на сегодняшний день филогенетическая категоризация остаётся весьма спекулятивной.

Доводы таксономистов, которые классифицируют эти две формы жизни как отдельные, подкрепляются тем фактом, что, в отличие от прочного, тяжело бронированного панциря тригона, строение гарпии относительно хрупкое (хотя по человеческим меркам довольно прочное). Гарпия, как и многие другие представители летающей фауны, имеет полое тело и не сможет выжить после ранений, которые даже не беспокоят других тиранидов схожего размера.

Однако гарпия компенсирует данный недостаток ловкостью и манёвренностью в воздухе. Надёжные свидетели, включая доверенных членов Аквиланского Мно-

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Полевые испытания археотеха: ПИ получают приказ отправиться на осаждённую тиранидами планету, чтобы доставить и внедрить недавно обнаруженный археотех. По слухам, артефакт смягчает последствия звукового визга гарпий, позволяя имперскому персоналу в зоне действия устройства слышать и общаться нормально. Обнаружившие эту древнюю реликвию техножрецы также предполагают, что может дезориентировать гарпий и мешать их маневрированию. ПИ должны доставить и активировать громоздкую конструкцию, а затем извлечь из неё кристалл данных для дальнейшего изучения. Однако в ходе полевых испытаний ПИ обнаруживают, что “археотех” не имперского происхождения. Может ли быть ответственным за это предатель или агент ксеносов?

Таинственный образец: В ответ на достоверные сообщения от местных планетарных губернаторов об обнаружении тиранидов, Караул отправляет ПИ на планету в Орфейском клине, которая до сих пор никогда не сталкивалась с роем. По прибытии космические десантники узнают, что планетарные власти изолировали то, что они считают тиранидом. После осмотра оказывается, что образец является трупом гарпии, хотя и с ранее неизвестным набором биоморфов. Никто не видел никаких других признаков присутствия тиранидов на планете. ПИ должны разведать место, где был обнаружен труп, оценить уровень угрозы и предпринять любые действия, которые сочтут необходимыми.



жества на осаждённой тиранидами планете Кастобель, наблюдали, как эти существа поворачиваются, набирают высоту и пикируют с гораздо большей ловкостью и точностью, чем даже самые совершенные истребители Империиума.

Обычно гарпии появляются на ранних этапах вторжения вместе с горгульями и другими летающими тиранидами. Из-за легковронированного тела особи предпочитают обстрелы и атаки типа “ударил-отступил”, а не лобовые. Большие кисты на нижней стороне живота производят скопления споровых мин, которые гарпия сбрасывает на врагов. Их лапы могут похвастаться рядом биологического оружия, такого как когти-косы, пушка колючего душителя или тяжёлая ядовитая пушка. Выжившие после атак флота-улья Ёрмунганд также сообщали о других вариантах, хотя эти сообщения остаются неподтверждёнными. В дополнение к этому грозному арсеналу гарпия также может оглушать и даже ранить противников пронзительным криком, который и дал этому существу его название. Хотя гарпии обычно избегают ближнего боя, острые когти делают их устрашающими противниками, особенно когда враги дезориентированы от звуковых атак.

Полевые отчёты показывают, что гарпии сыграли значительную роль на начальных этапах войны флота-улья Дагон против мира-крепости Хетгарт — ключевое стратегическое место в Орфейском клине. Многочисленные имперские боевые чины, включая Адептуса Астартеса из Космических Волков и Штормовых Стражей рассказы-



Автор: Управляющий милитант Лукас Виерлинг, губернаторская резиденция, Хетгард

Получатель: Лорд-адмирал Аркелий, боевая группа "Цербер" на орбите Хетгарда.

Тема: Возможное присутствие ксеносов

Дата: 342815.M41

Мой дорогой лорд-адмирал:

Приветствую. До меня дошло, что члены гарнизона Адептус Астартес крепости Ванагандр сообщили о летающих ксеносах неизвестного типа. Хотя представители Адептус Астартес заверили меня, что они отреагируют и уничтожат любую угрозу, долг и благоразумие (а также несколько наиболее паникёрских голосов среди моих сотрудников) требуют, чтобы я проинформировал Вас о нашем статусе и рекомендовал предпринять любые меры, которые Вы сочтёте необходимыми, если эти сообщения подтвердятся. Прикреплённые файлы включают полевые отчёты командира Гая, координаты наблюдений ксеносов и мои личные оценки угроз. Да защитит Бог-Император.



Автор: Управляющий Милитант Лукас Виерлинг, крепость Хровитнир, Хетгард

Получатель: Лорд-адмирал Аркелий, боевая группа "Цербер" на орбите Хетгарда.

Тема: Возможный захват ксеносами/Запрос на эвакуацию

Дата: 346815.M41

Лорд-адмирал:

Ситуация ужасная. Я получил сообщения об активности ксеносов в нескольких секторах на нашем северном континенте. Подтверждены потери крепостей Ванагандр, Стигандир и Вали, а также бесчисленных аванпостов в близлежащих секторах. Ультрадесантники 35-й под командованием Гая и 27-й под командованием Британния сообщили о потерях. Я срочно запрашиваю дополнительную поддержку и настоящим разрешаю и запрашиваю орбитальную бомбардировку секторов E22-E55, F17-F66, G07-G114, H03-H166, I22-I79 и J35-J 42. Также срочно запрашиваю немедленную эвакуацию планетарного исполнительного персонала для обеспечения непрерывного и эффективного управления СТО. Да спасёт нас Император.

вают о том, как они видели полностью скрытые крылатыми, визжащими существами небеса, и целые склоны гор, превращённые в извивающиеся, мерцающие массы бесчисленными тысячами сверкающих панцирей гнездящихся гарпий.

Поскольку гарпии выступают в качестве авангарда тиранидов, Караул Смерти очень серьёзно относится к сообщениям о появлении этих биоформ и расследует их с крайней предвзятостью.

Гарпия (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
32	55	50	50 ⁽¹⁰⁾	42	15	42	30	—

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 95

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Уклонение (Лов).

Таланты: Смерть с небес, Бесстрашие, Обострённые чувства (Зрение).

Черты: Ночное зрение, Страх 3 (Устрашающий), Летун (20), Природная броня (Усиленный панцирь), Смертоносное природное оружие (Когти-косы), Размер (Огромный), Тиранид, Сверхъестественная выносливость (x2).

Броня: Усиленный панцирь (всё 6).

Оружие: Когти-косы (1d10+20 Режущ; Бронёв 3), Спаренная пушка колючего душителя (Тяжёлое: 80м; S/-/-; 2d10+10 I; Бронёв 3; Обойма —; Перез —; Взрыв (10), Смертельная ловушка, Разрушительное (2), Живые боеприпасы, Разрывающее, Жалострел, Споровые мины-цисты.

Особые правила

Визг: Оглушительный высокочастотный крик, давший гарпии её название, может дезориентировать вражеские войска, разрывать барабанные перепонки, а в некоторых случаях вызывать серьёзные травмы и даже смертельные случаи. Пистолет: 30 м; S/-/-; 1d10 + 11 Энерг; Бронёв 0; Обойма —; Перез —; Оглушающее, Взрыв (6).

Биоморфы: По усмотрению МИ гарпия может иметь Надпочечники (получая талант Неистовый натиск), Токсичные мешки (получая особенность Отравленное (1d10) на все атаки ближнего боя), и/или Регенерацию (5) (получая особенность Регенерация). Может заменить Спаренную пушку колючего душителя на Спаренную тяжёлую ядовитую пушку (Тяжёлое: 100 м; S/-/-; 4d10+10 Ударн; Бронёв 6; Обойма —; Перез —; Взрыв (6), Живые боеприпасы, Отравленное); и/или может заменить Жалострел на Кластерные шипы.

Жалострел: В панцирь гарпии вживлены ряды метровых отравленных шипов, которые существо может выстреливать с помощью сильных сокращений мышц, обрушивая на ряды противника ливень смертоносных снарядов. Типичные цели — вражеская пехота. Лёгкое: 50 м; -/-/12; 2d10+3 Режущ; Бронёв 6; Обойма —; Перез —; Бритвенной остроты, Разрывающее, Отравленное.

Споровые мины-цисты: Один раз за бой гарпия может скинуть на врагов шквал споровых мин. Тяжёлое: 50 м; -/-/6; 3d10+4 Взрывной; Бронёв 4; Обойма —; Перез —; Взрыв (4), Отравленное.

Кластерные шипы: Некоторые виды гарпий обладают кластерными шипами, установленными в панцири вместо жал. Кластерные шипы внешне похожи на жала и выстреливаются с помощью того же принципа мощных мышечных сокращений. Однако кластерные шипы взрываются при ударе, осыпая большую площадь игольчатыми осколками. Как и жало кластерные шипы являются эффективным противопехотным оружием. Лёгкое: 50 м; -/-/4; 1d10+14 Взрывной; Бронёв 3; Обойма —; Перез —; Взрыв (3).

Автор: Управляющий Милитант Лукас Виерлинг, губернаторская резиденция, Хетгард
Получатель: Лорд-адмирал Аркелий, боевая группа "Цербер" на орбите Хетгарда.
Тема: Подтверждённая ксеноугроза
Дата: 345815.М41

Уважаемый лорд-адмирал!
По мере поступления новой информации с сожалением сообщая, что угроза ксеносов выглядит более серьёзной, чем указывалось в первоначальных отчётах. Мы определённо идентифицировали ряд видов тиранидов: горгульи, гарпии, генокрады и другие. С момента моего последнего сообщения я получил несколько отчётов о возросшей активности ксеносов и спорадических атаках на аванпосты в секторах G32-G64 и H28-H55. Мы не получали никаких сообщений от крепости Ванагандр в течение почти 32 часов и есть опасения, что гарнизон потерян. Мой персонал и я перемещаемся в крепость Хровитнир. Я рекомендую немедленное вмешательство боевой группы Цербер. Я буду ждать контакта от Вас, пре-Император защищает.

ХАРРИДАН

“То, что существуют существа, обладающие как массой левиафана, так и грацией ястреба, является свидетельством необходимости священных усилий воинствующей палаты Ордо Ксенос”.

— инквизитор Лок

Гигантская харридан, также известная как Мать выводка и Авиус Терриблис, достигает 30 метров в длину с размахом крыльев до 40 метров. Таким образом, харридан является самым крупным летающим тиранидом, когда-либо встречавшимся гражданам Империи. Харридан имеет длинное змеевидное тело и большие, как у летучей мыши крылья, а голова очень похожа на голову змеевидного тригона.

Харридан способна парить на большой высоте на тёплых восходящих потоках. Фактически, кажущийся лёгким полёт побудил некоторых магосов биологис утверждать, что безногая харридан, однажды поднявшись в воздух, больше никогда не может приземлиться. Другие утверждают, что тварь способна к змееподобному передвижению по земле. В любом случае, тиранид способен совершать полёты неограниченной продолжительности и протяженностью в десятки тысяч километров.

В бою харридан маневрирует с поразительной скоростью и ловкостью. Эти крупные существа могут уклоняться как от истребителей, так и от зенитных орудий. Хотя эти огромные летуны не могут развить сопоставимую скорость полёта по прямой как самолёты, но способны перехватывать летающие машины своими мощными ког-

тями. Полёвые отчеты также указывают на то, что харриданы время от времени совершают самоубийственные таранные атаки для уничтожения вражеских истребителей. Когти твари могут прорезать пластины даже самых тяжёлобронированных имперских танков, а спаренные биопушки позволяют совершать разрушительные атаки с бреющего полета, пикируя на позиции противника.

Хотя харриданы напоминают гарпий, как ни странно, они разделяют почти симбиотические отношения с горгульями. Выводок из 20 горгулий, которые, по мнению многих экспертов, не способны к дальним полётам, может цепляться за живот харридан. Таким образом, существо выступает в роли своего рода авианосца. Когда харридан приближается к полю боя, горгульи отделяются и улетают на врага. Именно из-за этих уникальных отношений харриданов называют Матерями выводка.

В 814.M41 очищающие Херисор силы Караула сообщили о резких сокрушительных потерях, вызванных в основном атаками харриданов и связанных с ними горгулий. В то время как более мелкие летуны отвлекали наземные войска пикирующими атаками и обстрелами, харриданы сбивали имперские самолёты, тем самым препятствуя эффективной воздушной транспортировке наземных войск. Хорошо известно, что на Херисоре выжило менее половины космических десантников. И многие пали именно от когтей харриданов.

ХАРРИДАН (БОСС)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
60	32	⁽¹⁸⁾ 68	⁽²¹⁾ 70	45	35	42	50	—

Передвижение: 1/1/2/4

Раны: 175

Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Выживание (Инт).

Таланты: Смерть с небес, Бесстрашие, Неистовый натиск, Обострённые чувства (Зрение, Слух), Железная челюсть, Быстрая атака.

Черты: Ночное зрение, Страх 4 (Ужасающий), Летун (20), Смертоносное природное оружие (Когти-косы), Природная броня (Усиленный панцирь), Размер (Громадный), Тиранид, Сверхъестественная сила (x3), Сверхъестественная выносливость (x3).

Броня: Усиленный панцирь (всё 6).

Оружие: Когти-косы (1d10+20 Режущ; Бронь 3), Спаренные биопушки (Тяжёлое: 200m; S/-/-; 4d10+6 Взрыв; Бронь 6; Обойма —; Перез —; Взрыв (4), Разрушительное (3), Разящее (2), Отравленное)

Особые правила

Биоморфы: По усмотрению МИ, харридан может иметь Кислотную кровь (при ранении в ближнем бою все не-тираниды должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Ловкость** или получить 2d10 урона с Бронь 5), Токсичные мешки (получая особенность Отравленное (1d10) на все атаки ближнего боя) и/или Регенерацию (5) (получая особенность Регенерация).



Выводок горгулий: По усмотрению МИ, харридан может сопровождаться выводком до 20 горгулий (см. стр. 41 Mark of the Xenos). Рассматривайте выводок горгулий как орду размером 40 (**см. стр. 413 ОКП Deathwatch rus**). Если харридан несёт выводок горгулий в начале первого раунда боя, сделайте отдельные

броски Инициативы для харридан и орды горгулий. Орда горгулий может отделиться от матери выводка в своём обычном порядке Инициативы и после этого действовать независимо. Если харридан будет поражена оружием со свойством Взрыв когда она несёт горгулий, то орда также будет поражена.

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

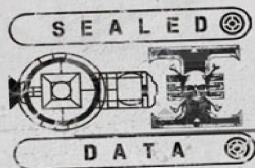
Разорение гнезда: Разведка Адептус Астартес обнаружила концентрацию крылатых тиранидов на отдалённой горной вершине. С помощью десантной капсулы команду ПИ отправляют на разведку. Основная цель состоит в получении сведений о способе рождения и жизненном цикле летающих особей с последующей полномасштабной зачисткой.

Падение чёрной харридан: Мало что известно о Матерях выводка. Когда на осаждённой тиранидами планете обнаруживается неповреждённый труп харридан, ПИ получают приказ сопровождать группу магос биологис, а также защищать их и эвакуировать, если ксеносы будут угрожать оперативной группе. По мере приближения основного роя научные и военные цели могут вступить в конфликт, особенно когда ксенобиологи начинают сомневаться в двусмысленной формулировке приказов ПИ.

Найти и уничтожить: Имперские силы обнаружили клин харридан, несущих горгулий к стратегически важному полю битвы, где их численность может склонить баланс битвы в пользу тиранидов. Сможет ли группа ПИ перехватить и уничтожить стаю до того, как она достигнет поля битвы?



Запись 094-01665-875-0132/DA9: 56: 01C/ДОПОЛНЕНИЕ 3E



ОРДО КСЕНОС

Полевой отчёт, 9846814.M41

Боевой брат Элианус
++Караул Смерти++

Орда генокрадов угрожала захватить удерживаемую Караулом позицию на южном участке суши Херисора. Четыре тактических отряда, каждый на носорогах, были отправлены с орбиты на двух транспортниках Громовай ястреб для поддержки космодесантников на земле. Вхождение в атмосферу прошло без проблем. На расстоянии 3500 метров до цели наши Громовай ястребы Акантус и Элигий столкнулись в воздухе с летящим ксеносом, которого брат Мартинус идентифицировал как харридан. Акантус рухнул на землю и взорвался. Позже мы подтвердили, что никто из находившихся на борту не выжил.

Наш Элигий начал манёвры уклонения. Вскоре после этого я услышал, как открыли огонь тяжёлые болтеры корабля, и через перископ орудийного порта я мог видеть, как по крайней мере два харридана летели неподалёку. Примерно в 1000 метрах от цели наш пилот внезапно поднялся. Я почувствовал удар и Элигий вошёл в крутое пике. Я видел, как один носорог сорвался с захватов и упал. Через несколько мгновений мы боком ударились о землю, разбившись и проскользлив несколько сотен метров. Только трое из десяти человек выжили в катастрофе: я, брат Люциан и брат Марин, который был тяжело ранен в результате аварии. Мы потратили несколько минут, выбираясь из обломков.

Мы выбрались наружу и обнаружили себя примерно в 1,5 километрах от цели высадки. Примерно в 150 метрах от обломков лежало раненое тело харридан, которая, должно быть, сбита нас. Она корчилась в предсмертных муках, левое крыло и плечо были сломаны. У нас было достаточно времени, чтобы убедиться, что пилоты Элигия мертвы, прежде чем генокрады атаковали. Мы укрылись в обломках и тем самым сумели сдержать генокрадов в течение нескольких минут непрерывным огнём болтеров. Генокрады атаковали неустанно, и Люциан упал. Марин застрелил тварь, которая убила Люциана, но сам был убит ещё одним генокрадом. Упав глубже в обломки, я смог подстрелить оставшихся трёх генокрадов.

СТРАЖ УЛЬЯ

“Броня лендрейдера, мощь грома, точность ветерана опустошителей и дисциплина челигона Императора – вот, что такое страж улья”.

– Алоизий в битве при Макрагге, 745.M41

Стражи улья выполняют функции часовых капиллярных башен и споровых труб. Нижняя часть тела напоминает крепкого псового или приземистую лошадь, в то время как верхняя часть этого кентавроподобного существа не отличается от тиранидского воина. Голова и спина защищены большим бронированным капюшоном. С предплечьями соединено большое био-оружие, известное как Пронзатель. Две пары крепких ног позволяют существу бороться с огромной отдачей пушки.

Стражи улья играют решающую роль на последних этапах вторжения, когда вся собранная и уже частично переработанная планетарная биомасса должна быть доставлена на биокорабли. На этих последних этапах из земли появляются огромные капиллярные башни и споровые трубы, первые растут с поразительной скоростью. Поскольку башни и трубы позволяют достигать конечной цели своих планетарных вторжений, тираниды особенно хорошо заботятся о защите данных структур. Действительно похоже, что разум улья разработал стражей специально для важной функции наблюдения за этими башнями. Типичный для всех видов тиранидов, стражи улья имеют очень короткий инкубационный период и появляются только при необходимости на последних этапах сбора урожая. И только когда капиллярные башни и споровые трубы находятся под угрозой.

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Синаптическое исследование: Сложные телепатические отношения между разумом улья, синаптическими и существами и остальными тиранидами долгое время свивали с толку как Магос Биологис, так и Ордо Ксенос. Недавно инквизитор Ордо Ксенос выдвинул гипотезу, что он может получить глубокое понимание функций разума улья, изучая теоретически менее сложные психические коммуникации между стражей улья и осколочниками – паразитами, что присасываются к кровеносным сосудам, проходящим через центр полый иглы снаряда пушки пронзатель. С этой целью команда ПИ должна сопроводить инквизитора и его свиту, в которую входит могущественный псайкер, на заражённую тиранидами планету, где инквизитор надеется провести эксперименты с психическим полем. Сможет ли псайкер понять телепатические команды стражей улья, или, предпринимая попытку, псайкер подвергнет себя потенциально опасным синаптическим силам разума улья?

Штурм башни: В надежде вывести из строя биокорабль офицеры Караула Смерти приказывают ПИ уничтожить капиллярные башни, прежде чем они смогут переправить собранную биомассу на орбиту. Оснащённая мощными взрывчатыми устройствами, ликвидационная команда должна избежать патрулей тиранидов, установить взрывчатку, выйти из радиуса взрыва и дистанционно подорвать бомбы. Однако недавно появившаяся стража улья мешает миссии. В качестве альтернативы миссия может включать получение биологических образцов из капиллярных башен вместо (или в дополнение к) их уничтожению.

Ксенобиологи определили, что у стражей есть некоторая способность к телепатии, хотя и не в такой степени, как у более сложных синаптических существ. Эта низкоуровневая психическая способность позволяет существу как видеть глазами других тиранидов для лучшего нацеливания на врагов с помощью пушки Пронзатель, так и общаться с осколочниками, что слиты со снарядами пушки – костяными шипами длиной до 2 метров. Благодаря данной психической связи страж может направлять симбиотические организмы для изменения полёта снарядов, которые регулируют полёт с помощью своих перепончатых плавников подобно закрылкам ракет. Таким образом, стражу не нужно устанавливать прямой визуальный контакт с вражескими целями, чтобы стрелять по ним. Полевые отчёты имперских войск указывают, что особь может нацеливаться на скрытых врагов с невероятной точностью даже на немалых расстояниях.

В отличие от большинства тиранидов стражи улья инстинктивно действуют как часовые, редко атакуют и преследуют врагов. Задача стражей – охранять капиллярные башни, и только в моменты отчаяния разум улья побуждает этих стойких тварей наступать на врага.

СТРАЖ УЛЬЯ (ЭЛИТА)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	52	62	(18) 64	25	25	45	45	—



Передвижение: 6/12/18/36

Раны: 46

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Скрытность (Лов), Плавание (Сил).

Таланты: Бесстрашие, Меткий стрелок, Сокрушительный выстрел, Непоколебимая оборона†, Выбор цели.

Черты: Ночное зрение, Страх 2 (Пугающий), Инстинктивное поведение (Укрытие), Природная броня (Усиленный панцирь), Природное оружие (Зубы и когти), Сверхъестественные чувства (30m), Сверхъестественная выносливость (x3), Размер (Крупный), Тиранид.

Броня: Усиленный панцирь (всё 6).

Оружие: Зубы и когти (1d10+3 Режущ; Бронь 3), Пушка Пронзатель.

†**Непоколебимая оборона:** Для активации “Непоколебимой обороны” Стражи улья считаются имеющими два очка Судьбы. Эти очки Судьбы не могут быть использованы для каких-либо других целей.

Особые правила

Ограниченно синаптическое существо: Ограниченные психические способности стража улья позволяют ему телепатически “видеть” глазами находящихся поблизости тиранидов, включая живые боеприпасы из пушки Пронзатель. Благодаря этой уникальной способности стража улья может стрелять в любую цель в пределах досягаемости оружия, даже если её не видит. Кроме того, во время стрельбы страж может игнорировать модификаторы сложности для дальней и сверхдальней дистанции; по лежащей на земле (упавшей) цели; по целям в ближнем бою и/или по цели в тумане, мгле, тени или темноте.

Пушка Пронзатель: Пушка Пронзатель стреляет костяным шипом длиной от 1 до 2 метров, который достаточно прочен и способен пробить даже броню космодесантника и бронетехники. Психическая связь, которую страж улья разделяет с осколочниками, наделяет данное оружие сверхъестественной точностью. Тяжёлое: 100 м; S/2/—; 2d10+5 Режущ; Бронь 8; Обойма —; Перез —; Точность, Разящее (1), Живые боеприпасы, Бритвенной остроты.

Личный журнал

Автор: Капитан Караула Марий Авинкус, в настоящее время служащий на борту фрегата типа Нова.

Освящённый меч, Орфейский клин

Дата оригинальной записи в вокс-журнале: 9132745.M41

Название записи в журнале: Последние дни Прандиума

+++ КОД ТРАНСКРИПЦИИ 122568ELS : JBGSG6570 : ALS080205 +++

+++ ВОКС-ЗАПИСЬ ОРИГИНАЛЬНОГО ИНДЕКСА RAS: BAL: 320glw +++

Всего несколько дней назад я потерял моего боевого брата и близнеца Гнея из-за тиранидов. Хотя я тогда этого не осознавал, но вскоре потеряю и родной мир Прандиум, мир, который Ультрамарины поклялись защищать.

С моим горем и ненавистью, такими же свежими, как свежая рана, я развернулся со своим отрядом в области, где рос один из крупнейших лесов Прандиума. Тираниды осквернили внушающий благоговение ландшафт, что сделал планету одной из Чудес Империи. Там, где когда-то озёра чистой воды отражали пышную листву, теперь гноились болота полупереваренной органической грязи. Там, где когда-то стояли величественные деревья, из порченной земли выросли гротескные башни, готовые перерабатывать собранную биомассу моего родного мира на био-корабль.

+++ ФРАГМЕНТ ОТРЫВКА УДАЛЁН ПО ПРИКАЗУ ИНКВИЗИЦИИ +++

Мы продвигались согласно тактике, предписанной Кодексом Астартес, и приготовились установить зажигательные бомбы с прометием у основания капиллярной башни. Прежде чем мы приблизились на расстояние в 250 метров к основанию, мой отряд начал подвергаться обстрелу. Костяные шипы длиной более метра посыпались вниз. Боевые братья Венедикт и Дациан пали в первом залпе. Мы открыли подавляющий огонь, хотя никто из нас не мог установить визуальный контакт с врагом.

Согласно приказу мы продолжили продвигаться под огнём и потеряли ещё четверых, прежде чем увидели защищавших башни ксеносов. Крупные кентавроиды – стражи улья защищали споровые трубы био-пушками, по-видимому, способными вести исключительно точный навесной огонь. Воодушевлённые подтверждёнными целями, мы продолжили продвижение, которое затруднялось всё более студенистой поверхностью земли. В конечном итоге огнём болтеров мы убили двух из Стражей, когда приблизились к основанию первой капиллярной башни. Однако к тому времени, как мы достигли минимальной эффективной дистанции, в живых осталось только два члена отряда – брат Корбин и я.

Заметив ещё пять Стражей на ближайшем хребте, за которой располагалась следующая капиллярная башня – наша второстепенная цель, я с сожалением приказал брату Корбину вызвать артиллерию и отступить, так и не выполнив второстепенные и третьестепенные задачи.

ТИРАНОФЕКС

“Когда тиранофекс отступил, мы почувствовали жгущий, почти сернистый запах, который мы изначально приняли за запах биохимических выделений из ран существа. Однако этот запах привлёк более мелкие особи, и вскоре на нас нахлынула стая хорлагаунтов”.

— из полевого отчёта сержанта Аврелия, дислоцированная на Хетгарде 34-я рота Ультрамаринов

Тиранофекс — это огромное существо, защищённое несколькими слоями хитиновой брони и шагающее по полю боя на шести мощных лапах размером с колонны храма. Эта ходячая, почти неуязвимая боевая крепость может использовать против врагов смертоносный арсенал биологического оружия. Караул Смерти и другие имперские войска сталкивались с тиранофексами с большим разнообразием биоморфов. При столкновении с пехотой многие тиранофексы защищают себя, стреляя из жалострела залпом ядовитых шипов метровой длины. Другие варианты тиранофексов эволюционировали с шипоплюем — взрывными иглоподобными ракетами.

Раздутые полости в грудной клетке тиранофекса служат камерами размножения для небольших роевых существ тиранидов, которых особь может выпускать на врага. Возможно, наиболее распространёнными существами являются электрошоковые опарыши — защищённые небольшими бронепластинами червеобразные существа с электрическими органами. Вырабатываемой

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Битва с голиафом: Орды тиранидов вступают в ужасную схватку с имперскими силами. В нескольких километрах от них тиранофекс неуклюже движется вперёд и готовится присоединиться к битве. В отчаянии командиры Караула Смерти отправляют команду ПИ уничтожить или хотя бы задержать монстра, чтобы дать силам Империи сплотиться и шанс одержать победу. В этих обстоятельствах ликвидационная команда должна спешить и потому не успевает реквизировать какое-либо специальное оборудование или тяжёлую артиллерию. И поэтому должна победить колосса и любых меньших тиранидов с помощью хитрости и коварства, а не грубой силы.

Плохие образцы: В разгар вторжения тиранидов на планету команда ПИ получает задание сопровождать работающего на Харла Сероплёта технодесантника для сбора образцов. Технодесантник невероятно силен и сам легко прокладывает путь глубоко за боевыми линиями в поисках тиранофекса. После охоты и убийства команда ПИ должна охранять технодесантника, пока тот собирает образцы из кожистого улья точильщиков на животе. Что-то идёт ужасно не так и на технодесантника набрасываются множество живущих внутри тиранофекса различных существ. Команда ПИ теперь застряла глубоко в тылу тиранидов и должна выбраться сама, а также вывести раненого технодесантника и его образцы.

энергии достаточно, чтобы убить током всех, кто попадёт под дуговые электроразряды, что сопровождают движения извивающихся личинок. Некоторые солдаты также докладывали о других существах в грудной клетке, таких как личинки-иссушители — слизнеподобные организмы с полыми клыками, которые кусают жертв и высасывают из них всю влагу за считанные секунды. Или жуки-телоточцы — покрытые игольчатыми шипами насекомоподобные организмы, которые инстинктивно заползают в узкие пространства, такие как щели в броне и отверстия тела. Телоточцы не могут долго жить вне хозяина-тиранофекса и лопаются через несколько мгновений после воздействия аэробной среды, осыпая всех вокруг градом шипов.

Также тиранофексы оснащены способной стрелять смертоносными ракетами массивной биопушкой. Типы пушек различаются от особи к особи, но наиболее распространёнными являются кислотные распылители, разрушающие на врага едкие жидкости, что быстро разъедают органическую ткань и броню. Ещё один биоморф основного оружия — улей точильщиков, удлинённое гнездо тех же самых маленьких паразитов, как у оружия термагантов. Ещё один вид — стреляющая двумя видами снарядов разрывающая пушка. Первый вид “боеприпасов” представляет собой раздутый клещ, который лопается и забрызгивает всех липким маслянистым веществом, а второй — твёрдый стручок, бронированная оболочка которого мгновенно растворяется в останках клеща, а затем взрывается с достаточной силой, способной разрушить даже броню танка.



Опытные командиры определили, что тиранофекс, каким бы грозным он ни был, уязвим для массированных атак пехоты. Но достаточно дисциплинированной, чтобы выдержать залпы снарядов-жал или пучка шипов. Однако у особи есть мощная защита от данной тактики. Когда ему угрожают противники в ближнем бою, тиранофекс испускает привлекающий хормагаунтов и термагантов феромонный сигнал. Поэтому имперским войскам рекомендуется вступать в ближний бой с тиранофексом только с резервом поддержки, который будет прикрывать от меньших тиранидов.

ТИРАНОФЕКС (БОСС)



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
35	37	⁽²⁴⁾ 65	⁽²⁴⁾ 64	25	28	35	48	—

Передвижение: 6/12/18/24

Раны: 128

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Плавание (Сил).

Таланты: Сокрушительный удар, Бесстрашие.

Черты: Ночное зрение, Страх 4 (Ужасающий), Природная броня (Сросшийся внешний скелет), Природное оружие (Зубы и когти), Размер (Громадный), Коренастое, Быстрая атака, Тиранид, Сверхъестественная сила (x4), Сверхъестественная выносливость (x4).

Броня: Сросшийся внешний скелет (всё 10).

Оружие: Зубы и когти (1d10+27 Режущ; Бронь 3), Кислотный распылитель, Жалоострел, Улей телоточцев.

Особые правила

Феромонный сигнал бедствия: Один раз за столкновение завязавший в ближнем бою тиранофекс, и чьё начальное количество ран сократилось до половины или меньше, может вместо атаки испустить феромонный сигнал бедствия и призвать орду размером в 2d10+20 особей термагантов или хормагаунтов. На следующем ходу орда нападет на всех сражающихся с тиранофексом врагов, что позволит крупному существу выйти из боя и продолжить стрелять.

Биоморфы: По усмотрению МИ, тиранофекс может иметь Надпочечники (получая талант Неистовый натиск), Токсичные мешки (получая особенность Отравленное (1d10) на все атаки ближнего боя), и/или Регенерацию (5) (получая особенность Регенерация). Может заменить Кислотный распылитель на Улей точильщиков или Разрывающую пушку, а также шипоплюй на жалоострел.

Кислотный распылитель: Основное оружие тиранофекса выпускает струю едких и коррозионных химикатов, с лёгкостью разъедающие плоть, кости, бетон и металл. Тяжёлое: 40 м; S/-/-; 2d10+8 Ударн; Бронь 8; Обойма —; Перез —; Взрыв (6), Опустошительное (2), Разящее (1), Токсичное.

Улей телоточцев: Данная разновидность биоморфа стреляет скоплениями тех же острозубых жуков, которые вылетают из оружия термаганта. Тяжёлое: 50 м; -/-/15; 1d10+5 Режущ; Бронь 3; Обойма —; Перез —; Живые боеприпасы, Разрывающее.

Разрывающая пушка: Одно из самых разрушительных биоорудий, когда-либо встречавшихся Империи. Пушка стреляет двумя снарядами. Первый заполнен вязкой жидкостью, которая обволакивает место попадания. Второй покрыт прочной оболочкой и пробивает броню навывлет. Вступая в реакцию с жидкостью из первого снаряда, оболочка второго распадётся и внутри жертвы происходит мощный взрыв, способный вывернуть её наизнанку. Тяжёлое: 150 м; S/-/-; 4d10+10 Ударн; Бронь 13; Обойма —; Перез —; Взрыв (6), Оглушающее, Разрушительное (2).

Жалоострел: В панцирь тиранофекса встроены ряды метровых отравленных шипов, которые существо может выстреливать с помощью невероятно сильного сокращения мышц. Типичные цели — вражеская пехота. Лёгкое: 50 м; -/-/12; 2d10+3 Режущ; Бронь 6; Обойма —; Перез —; Бритвенной остроты, Токсичное.

Шипоплюй: Некоторые варианты тиранофексов обладают пучками шипов, установленными в их панцирях вместо жалоострела. Кластерные шипы внешне похожи на жалоострел и выстреливаются тем же типом мощных мышечных сокращений. Однако вместо токсинов шипы взрываются при ударе, осыпая большую площадь игольчатыми осколками шипов. Как и жалоострел, шипоплюй является эффективным противопехотным оружием. Лёгкое: 50 м; -/-/4; 1d10+4 Взрыв; Бронь 3; Обойма —; Перез —; Взрыв (3).

Брюшной улей: Грудная полость тиранофекса является домом для множества более мелких форм тиранидов. Тиранофекс может один из следующих типов улья:

Электрошоковые опарыши: Эти бронированные червеобразные существа генерируют статическое электричество, которое может убить пехоту током. Лёгкое: 20 м; S/-/-; 2d10+6 Энерг; Бронь 2; Обойма —; Перез —; Взрыв (10), Живые боеприпасы, Шоковое.

Личинки-иссушители: Эти клыкастые, похожие на слизней существа присасываются к пехотинцам и высасывают из них телесные жидкости. Лёгкое: 15 м; -/-/12; 1d10+1 Ударн; Бронь 2; Обойма —; Перез —; Разящее (2), Живые боеприпасы, Разрывающее.

Жуки-точильщики: Эти насекомообразные существа покрыты острыми как иглы шипами, инстинктивно ищут уязвимые места вражеской пехоты и техники и через несколько мгновений контакта с воздухом взрываются, пронзая всех поблизости градом острых шипов. Лёгкое: 10 м; -/-/6; 2d10+5 Ударн; Бронь 5; Обойма —; Перез —; Живые боеприпасы, Разлёт, Разрывающее.

Полевой журнал

Автор: Мастер-аптекарь Крезгор Пани
из Красных Скорпионов, Караул Смерти

Тема: Биохимический анализ биооружия тиранофкса (образцы, собранные на Кастилиуме с одного экземпляра и связанных с ним симбиотических организмов)

Дата: 9432815.M41

Жалострел. Первоначальный полевой анализ покрывающих снаряды тиранофкса остатков, собранных примерно через 90 минут после того, как существо выстрелило ими, выявил сложный ядовитый коктейль из высококонцентрированных полимеризованных токсинов [конкретные химические соединения подробно описаны в Приложении 5-ALSS2-33GLW]. Яды заставляют большинство не-тиранидских форм жизни высвобождать нейротрансмиттер, что приводит к почти мгновенной сильной боли в локальных группах мышц. Когда эти токсины попадают в кровоток, то быстро поражают мышечные нервы, что приводит к тетании (т. е. болезненным сокращениям мышц), параличу и часто смерти в течение нескольких мгновений. Необходимы дальнейшие исследования для определения воздействия этих токсинов на физиологию космических десантников и способность оолитовой почки их перерабатывать.

Почильщики. Мне давно было интересно узнать о химическом или биологическом механизме, с помощью которого эти жуки взрываются после кратковременного воздействия кислорода воздуха вне носителя. Собранные через несколько часов после взрыва химические остатки содержат следовые количества различных легковоспламеняющихся химикатов [конкретные химические соединения подробно описаны в Приложении 1-RAS8-51BAL]. Я предполагаю, что жуки каким-то образом производят эти соединения биологическим путём. Хотя возможно, что они покрываются ими внутри тиранофкса. Поскольку жуки взрываются через несколько мгновений после того, как покидают грудную полость, получение живого, неповреждённого образца кажется затруднительным. Если появится возможность их собрать непосредственно из грудной клетки тиранофкса, то это окажет неоценимую помощь.

Кислотный распылитель. Предварительные тесты показывают, что термин "кислотный распылитель" является не совсем правильным, поскольку в состав жидкости входят не только кислоты, но и различные едкие и коррозионные вещества [конкретные химические соединения подробно описаны в Приложении 6-ELSS4-17JBG]. Обратите внимание, что тесты обнаружили и другие агенты, которые моё полевое оборудование не смогло идентифицировать. Для определения точной природы "кислотного" оружия потребуются дальнейшие лабораторные испытания. Однако, учитывая тиранидский полиморфизм и особенно высокую степень изменчивости тиранофксов я подозреваю, что данная особь (если не все тиранофксы) способны сами производить различные химические составы, специально разработанные для конкретных целей.



БИОВОР

Большинство биоформ тиранидов, с которыми до сих пор сталкивалось человечество, были хищными ужасами с зубами и когтями, жаждущими разорвать добычу. На ранних этапах вторжения этих простых особей было достаточно, чтобы расшатать оборону Империи. Стойкие защитники по всей Восточной окраине сплотились против угрозы: от гордых Ультрамаринов до полков закалённых гвардейцев. Орды Великого Пожирателя удерживались беспощадной бомбардировкой артиллерии только для того, чтобы появился новый ужас.

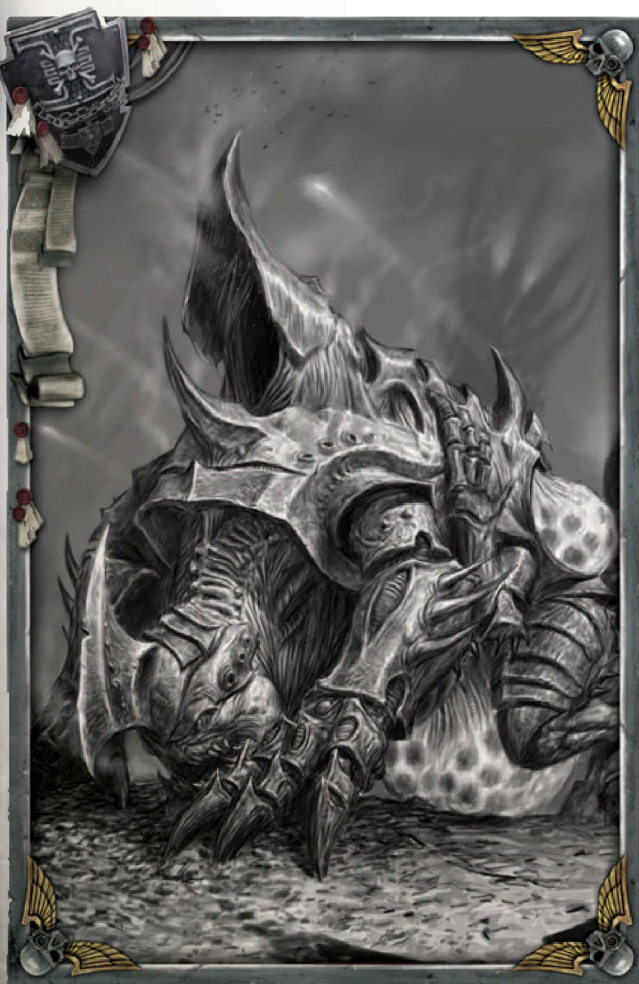
Появление биовора показало, что разум улья может соперничать с лучшими стратегиями человечества и улучшать их с помощью ужасного чужацкого гения. Даже самые учёные мужи Ордо Ксенос не знают, было ли создание биовора актом нового, пагубного творения, или это ужасное живое оружие просто ждало своего часа. В конечном счёте, приоритетным становится другой вопрос — как от него защититься.

Биовор — приземистое, уродливое существо с толстыми жилами мышц и пластинчатым панцирем. Его рефлексы вялые по сравнению с большинством его вида, но это не имеет значения. Ибо настоящая опасность заключается не в когтях, а в огромном, похожем на миномёт, симбиоте на спине. Эти звери носят внутри себя мерзкое потомство, известное как споровые мины, что являются одной из простейших форм жизни тиранидов: покры-

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Гонка против разрушения: Приходит сигнал бедствия с поля боя, которое долгое время считалось захваченным тиранидами. Источником является секретный объект Механикус, который утверждает, что имеет устройство, способное “заглушить” разум улья. К сожалению, сигнал бедствия был замечен тиранидами. Несколько выводов биоворов теперь обстреливают лабораторию споровыми минами. Учитывая потенциал нового оружия, в перспективе способного склонить баланс сил по всему Орфейскому клину, ПИ отправляются на защиту лаборатории. Они должны поспешить и спасти оружие и его разработчика, прежде чем от комплекса останутся только обломки.

Крушить и хватать: Ксенологи Караула считают, что они могли бы улучшить арсенал изучая инкубационные камеры живых биоворов. Информация о жизненном цикле тиранидов, которую они надеются получить из таких образцов, может быть действительно ценной, и поэтому ПИ поручено доставить выводок таких существ. Однако природа биоворов означает, что команда ПИ должна проникнуть сквозь передовые линии тиранидов, не рискуя оборудованием, которое им понадобится для удержания зверей для транспортировки, а затем покинуть поле боя с трофеями.



тые жёсткой оболочкой из костей мешочки с газом и желчью. Они спят в углублениях биовора, пока не будут запущены в сторону далёкого врага спазмом мышц. Покидая хозяина, мины быстро пробуждают свои чужеродные чувства в поисках врага. А когда регистрируют присутствие любой цели, в которую были выпущены, то взрываются ливнем костной шрапнели или едкой кислоты. Но даже не попавшая в цель споровая мина может оказаться смертельной, поскольку продолжает лететь, пока не почувствует нового врага.

Ликвидационные команды чаще всего сталкиваются с биоворами там, где флот-улей задействован полностью. Количество биомассы, которое корабль-улей должен потратить на создание биовора и его кладки живых бомб, являются существенными, и немногие планетарные атаки заслуживают такого рода длительной войны. Поэтому биоворы будут препятствием для команды ПИ, а не их целью. При этом особи должны быть активны достаточно долго, чтобы успеть покрыть поля сражений живым минным полем.

Однако бывают и исключения. Во-первых, когда Караул сотрудничает с силами крестового похода, выводы биоворов часто становятся высокоприоритетными целями. Караул также иногда стремится захватить живые или, по крайней мере, относительно целые образцы (по поручению инквизиторов Ордо Ксенос) для изучения и препарирования в самых защищённых исследовательских камерах крепости Эриох. Принципы симбиотической связи тиранидов всё ещё плохо понимаемы Империей, а биоворы выделяются как один из чистейших примеров таких творений. В Инквизиции надеются найти некий



Внутренний отчет Департамента Мониторинга

Внимание Комиссариата по вопросам боевого духа и дисциплины

Составил писец второго класса Публий Назон, по поручению комиссара Октавиана

Мысль дня: Милосердие не для человека, не для города, не для нации, даже не для мира. Милосердие для всего Империя, и не меньше.

Уважаемым лордам Комиссариата,

Чуждающаяся раковая опухоль всё глубже распространяется в войсках Иерихонского рубежа. Мы прибыли, ожидая самых зловещих ксено-ужасов галактики, и мы, конечно, не были разочарованы. Но решимость Имперской Гвардии отравляет не только обычный страх.

Я пишу это письмо, дабы обратить ваше внимание на случай капитана Захарии из 25-го Монрасса, о котором я недавно вынес суждение как хранителя полковой дисциплины. Этот капитан, прославленный своей храбростью во многих других кампаниях, отказался от прямого приказа отправить людей для защиты важной святыни, оскверняемой когтями ксеносов. Святыня была окружена полем тиранидских споровых мин, которые его люди должны были очистить, при необходимости, даже самими собой. Но такова была трусливая склонность этого капитана, что он отказался пожертвовать своими людьми даже ради столь благородной цели.

Я решил данный вопрос приговорив бывшего капитана лично возглавить атаку, против которой он протестовал. Но если страх перед этими тиранидами, этим так называемым "Великим Пожирателем", так охватил наших бойцов, в будущем, несомненно, понадобятся более крайние меры. Тиранид — всего лишь хищный зверь, и всё же офицеры наших полков боятся его больше, чем страха не оправдать священное доверие Императора. Я пошлю их к Нему, чтобы они лично отчитались, задолго до того, как я позволю страху перед этими паразитами завладеть людьми, которых я охраняю.

Император защищает,

Комиссар Октавиан, прикомандирован к 25-му полку Монрасса "Ветрокопная разведка".

Гулицы, они оба — и капитан, и комиссар. Только величайшие жертвы будут достаточны, чтобы держать челюсти Великого Пожирателя на расстоянии. Это угроза, которую мы не можем недооценивать. Нерешительность Захарии и слепота Октавиана уже стоили нам больше, чем мы можем себе позволить. Щупальца флота-ульы воистину длинны...

— инквизитор Трайл

базовый принцип в работе, который помог бы в создании антитиранидского оружия или стратегии. До сих пор бесконечная изменчивость флота-улья сводила на нет все усилия.

Биовор (элита)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
35	40	(8) 40	(8) 45	15	10	40	35	—

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 40

Умения: Бдительность (Вос) +10, Плавание (Сил).

Таланты: Боевое чутьё.

Черты: Автостабилизация, Ночное зрение, Страх 2 (Пу-гающий), Смертоносное природное оружие (Зубы и когти), Инстинктивное поведение (Укрытие), Многорукое, Природная броня (Усиленный панцирь), Размер (Большой), Коренастое, Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2), Тиранид.

Броня: Усиленный панцирь (всё 6).

Оружие: Споровой плеватель (Тяжёлое; 300м; S/—/—; 2d10+6 Взрыв, Бронь 8; Обойма —; Перез —; Взрыв (8/ Особенности), Разрушительное (2), Разрывающее), Зубы и когти (1d10+8 Режущ, Бронь 3).

Особые правила

Биоморфы: По усмотрению МИ биовор может быть “загружен” одним из вариантов споровой мины:

Биокислота: Эти споровые мины заполнены едкими жидкостями, способными проплавить даже алмаantinовые и керамитовые пластины. Однако вязкость даёт меньший разброс, чем как у обычных осколочных гранат (Тяжёлое; 300 м; S/—/—; 2d10+10 Энерг, Бронь 12; Обойма —; Перезарядка —; Взрыв (4/ Особое), Разрушительное (1), Разрывающее).

Яд: При взрыве высвобождается смертельный токсин, обладающий такой силой, что даже малейший след, проникающий через систему фильтрации воздуха, может привести к смерти. (Тяжёлое; 300 м; S/—/—; 2d10+2 Взрыв, Бронь 10; Обойма —; Перезарядка —; Взрыв (6/ Особое), Разрушительное (1), Токсичное).

Живые бомбы: Когда мина не попадает в цель, то она продолжает жить, паря по полю битвы. Ознакомьтесь с диаграммой Смещения на **стр. 280 ОКП Deathwatch**, но бросьте 2d10 на количество метров. Если в радиусе взрыва споровой мины в этой новой точке окажется существо, не являющееся тиранидом, расчёт выстрела происходит как обычно. В противном случае споровая мина приземляется и начинает дрейфовать. Она будет перемещаться на 1d5 метров в случайном направлении каждый ход, пока не-тиранид не окажется в радиусе взрыва. Споровую мину можно подорвать дистанционно с помощью **Серьёзного (+0) теста Дальнего боя**. Поля споровых мин функционируют идентично, за исключением того, что мины дрейфуют группами по три-шесть за раз и всегда взрываются одновременно.

ПИРОВОР

Пировор — это не более чем ходячая пищеварительная система в приземистом порочном теле, не содержащем ничего, что не служило бы ему для утоления голода Великого Пожирателя. Его роль — находить самые отборные кусочки миров: от живой плоти до экзотических минералов, необходимых левиафанам на орбите над ним. Пировору в этой функции служат несколько уникальных биоморфов, все из которых производят летучие и едкие химикаты.

Из-за этого отвратительного арсенала пировора лучше всего отстреливать на расстоянии. К счастью, струи едкого пламени из симбиота-оружия на вершине спинного хребта имеют короткую дальность, но смертоносны для всех, кто оказался на пути. Ещё более опасна капаящая с клыков едкая слюна, которая может проплавить даже благословенную терминаторскую броню.

Те немногие, кто отважился на ближний бой с пировором, редко повторяют такой опыт, поскольку даже предсмертные спазмы зверя могут быть смертельными. Неудачный последний удар разорвёт желудочные мешки и выпустит его химический груз одним смертоносным потоком. Некоторые называют это мстью разума улья за убийство его потомства, но другие сомневаются, что столь понятный мотив действительно можно приписать этому самому чуждому из врагов.



ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Закалка: Работающий в кузницах Эриоха технодесантник считает, что его исследования в области древних оружейных технологий позволят создать клинок, равный самым могущественным реликвиям в арсенале крепости. Но для завершения работы его нужно закалить в крови смертельного врага. Технодесантник считает, что кровь пировора стала бы идеальным вариантом. Если клинок не растворится в этой едкой ванне, то данный факт вне всяких сомнений докажет совершенство оружия. Команда ПИ была назначена защищать оружейника, пока он проводит окончательное испытание своего шедевра посреди бескрайнего роя.

ПИРОВОР (ЭЛИТА)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	30	(8)	(8)	15	10	35	35	—

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 45

Умения: Бдительность (Вос), Плавание (Сил).

Таланты: Защищай и очищай, Боевое чутьё, Сокрушительный удар.

Черты: Автостабилизация, Ночное зрение, Страх 2 (Пугающий), Смертоносное природное оружие (Кислотная утроба), Инстинктивное поведение (Кормёжка), Многорукое, Природная броня (Усиленный панцирь), Размер (Большой), Странная физиология, Коренастое, Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2), Тиранид.

Броня: Усиленный панцирь (всё 6).

Оружие: Кислотная утроба (1d10+10 Энерг, Бронев 15, Разрывающее), Огненный струёмёт (Тяжёлое; 30m; S/—/—; 2d10+5 Энерг; Бронев 8; Обойма —; Перез —; Зажигательное).

Особые правила

Кислотная кровь: Кровь пировора — отвратительная едкая жидкость, почти такая же смертоносная, как и пищеварительные соки. Любой наносящий раны пировору в ближнем бою должен пройти **Серьёзный (+0) тест Уклонения**, чтобы не попасть под брызги. Обратите внимание, что использование Уклонения таким образом не требует использования Реакции. Провал наносит атакующему 2d10 Энергетического урона игнорирующего Броню.

Оружие-симбионт огненный струёмёт: Оружие пировора, как и многое другое оружие тиранидов, является отдельным существом, но связанным со своим владельцем. Однако в случае пировора биоружие обладает даже большим интеллектом. В отличие от большинства тиранидов, чьи разумы тесно связаны с их биооружием, пировор и его симбионт действуют независимо друг от друга. Известно, что оружие иногда атакует врагов, которых пировор не заметил. Более того, струёмёт может выстрелить даже тогда, когда пировор ошеломлён или схвачен.

Нестабильная смерть: Когда особь достигает нуля ран, есть вероятность, что шаткий баланс химикатов внутри него бурноотреагирует. Когда он умирает, бросьте 1d10. При результате 8 и выше существо взрывается отвратительным шлейфом едких кислот, нанося урон целям в радиусе пяти метров, как если бы они были поражены кислотной кровью.

МАВЛОК

Огромный червеобразный мавлок представляет постоянную угрозу для имперских операций в любом мире с устоявшимся присутствием тиранидов. Как только флотулей сможет направить достаточно захваченной биомассы на создание этих огромных чудовищ, сама концепция безопасного дома, цитадели или крепости станет смехотворной. Ни один алмаantinный бункер или окружённый горной грядой командный центр не избежит подземной угрозы.

Неумолимое продвижение мавлоков во многом обязано простому строению этого существа. Крепчайшие кости и огромные мускулы позволяют копать даже в самых плотных поверхностях. Массив мускулов и сухожилий также служит ему единственным оружием, позволяя пробивать броню танков хвостом с плавниками или раздавливать бронированного космического десантника.

При прохождении мавлока земля грохочет и трясётся, как будто сама почва тщетно восстаёт против ксеноугрозы. Но мавлок — хитрый охотник, которому помогает «чувство земли», которое едва ли понимают учёные ксенобиологи. С помощью него ксеносы могут выследить цель будь то по гудению двигателя танка или неистовому биению сердца испуганного гвардейца.

Хитрость мавлоков наиболее отчётливо проявляется в их способе ведения войны — более охота, нежели тактическая доктрина. Змееподобный зверь вырывается из-под земли под ничего не подозревающей целью, повергая её



в смятение. Нанеся столько урона, сколько сможет за несколько безумных минут, он схватит последний кусочек и снова зароется, обрушив старый туннель за собой. Процесс продолжается и повторяется до тех пор, пока любой большой конвой или батальон не уменьшится до нескольких отчаянных выживших, сгрудившихся на самой высокой точке, которую они смогут найти.

Мавлок (БОСС)



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	—	(18) 60	(12) 60	40	15	25	45	—

Передвижение: 4/8/16/32

Раны: 160

Умения: Бдительность (Вос) +10, Плавание (Сил), Выслеживание (Инт) +20.

Таланты: Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Бесстрашие, Неистовый натиск, Обострённые чувства (Осязание), Быстрая атака.

Черты: Копатель (4), Ползун, Ночное зрение, Страх 4 (Ужасающий), Смертоносное природное оружие (Зубы и когти), Инстинктивное поведение (Кормёжка), Многорукое, Природная броня (Утолщённые чешуйки), Размер (Огромный), Сверхъестественная сила (х3), Сверхъестественная выносливость (х2), Сверхъестественные чувства (Чувство земли)†, Тиранид.

Броня: Утолщённые чешуйки (всё 10).

Оружие: Зубы и когти (1d10+23 Режущ, Бронь 5).

Особые правила

Биоморфы: По усмотрению МИ мавлоки могут иметь любой из следующих биоморфов:

Надпочечники: Мавлок получает талант Неистовый натиск.

Токсичные мешки: Мавлок получает особенность Отравленное (1d10) на все атаки ближнего боя.

Регенерация (5): Мавлок получает особенность Регенерация.

†**Чувство земли:** Находясь под землёй особь может обнаруживать врагов по вибрациям, которые они производят. Существо может легко обнаружить всё, что касается земли в радиусе 15 метров, и получает бонус +10 к отслеживанию добычи, если та движется. Транспортные средства, вычуженные/верховые животные, рота солдат на марше и тому подобное дают бонусов больше (сколько именно решает МИ).

Хитрый враг

Мавлоки, равенеры и тригоны дают уникальные возможности и задачи для МИ. В то время как большинство врагов действуют в двух измерениях, эти тираниды действуют в трёх. Роющие существа имеют возможность вступать в бой и выходить из него без ответа — черта, которая может доставлять удовольствие или злость в зависимости от того, кто с ней играет.

Включая роющих существ в миссию есть несколько вопросов, которые лучше всего рассмотреть заранее. Например, Караул обычно пытается нанести удар первым, но когда ваша цель зарыта под тридцатью метрами твёрдой скалы, это может быть сложно! Обратная сторона заключается в том, что мавлок и другое подобное существо мо-

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Авангард: Преследуя не связанную с тиранидами цель ПИ подвергаются нападению мавлока. Хотя получив ранение он сбегает, но оставляет после себя сложную дилемму. Планета, на которой действует группа ПИ, считалась свободной от тиранидов. Хотя атака является единичным случаем, мавлок откуда-то же появился, а значит продолжит угрожать миру, как и всё остальное, что могло прибыть вместе с ним. Отслеживание зверя по его же туннелям станет смертельной задачей, и игрокам придётся выбирать между новой угрозы и первоначальной задачей.

Дьявол в глубинах: Примитивное племя начало поклоняться мавлоку как богу, и начало принося ему жертвы в надежде умиловить. Хотя убийство еретиков может показаться очевидным решением, есть и осложнения. Племя может быть хранителем великой тайны, будь то скрытый тайник археотека или потерянный артефакт славных дней сектора Иерихон. В качестве альтернативы, команде ПИ могут понадобиться проводники по непроходимой местности мира, которых может предоставить только местное племя. Конечно, когда основная задача будет выполнена, ПИ могут сделать засаду из церемонии подношения. Но будут ли командиры приветствовать их решение оставить еретиков в живых, даже в качестве временного инструмента?

жет нанести удар практически без предупреждения, ставя с ног на голову стандартные операции Караула. При ранении они также могут бежать в туннели и вернуться позже, неся шрамы от предыдущей встречи или даже исцелённые особенностью Регенерация.

Некоторые игроки могут разочароваться от ощущения потери контроля над игрой, в то время как другие могут принять чувство постоянной угрозы и держать себя в напряжении. Вот несколько хороших рекомендаций:

Не создавайте неприкасаемых целей. Если игрокам нужно убить мавлока, убедитесь, что у них есть способ добраться до него. Известно, что космодесантники не оставляют в живых бросивших вызов врагов, поэтому вы должны позволить игрокам отомстить, к чему они, возможно, сами стремятся.

Не упрощайте всё слишком сильно. Это может показаться противоречием предыдущему пункту, но это нужно сказать по той же причине. Ваш туннельный ужас никого не впечатлит, если ПИ смогут просто преследовать его в оставленной им дыре, а игроки не будут чувствовать себя столь же искусными. Глубокие и тёмные туннели не являются стандартными театрами военных действий даже для Караула Смерти, и команде ПИ придётся с этим смириться. Установленные в глубоких шахтёрских туннелях механизмы Адептус Механикус или ловушки создают захватывающие декорации для финальной схватки.

Подумайте, как всё складывается вместе. Мавлок с биоморфом "Регенерация" может вернуться с края смерти, если ему удастся сбежать. Кроме того, в тесных туннелях даже небольшой выводок хормагаунтов становится угрозой.



++Жизнь - валюта Императора. Трать ее с умом.++

///Описание документа: Полевой отчёт
от размещённой на Хетгарде ячейки "Трон
Санктус Сарцина"///

+++ЗАСЕКРЕЧЕНО+++

Оценка лабораторного оборудования перед атакой мавлока:

- 7 когитаторов класса 3 с логическим механизмом модели Марс
- 5 армированных пласталевых клеток для образцов (пустых) со встроенными силовыми полями
- 2 стола для препарирования из адамантина с тремя парами ремней. Резервуар на 80 галлонов для кислотной обработки и утилизации образцов. Аптекарьский блок, оснащённый полным набором токсинов и седативных средств (поставка альфа-уровня).
- 12 башенных установок для тяжёлых болтеров модели Мезоа

Продолжительность события вторжения мавлока (наилучшая оценка, основанная на записях видеонаблюдения):

Одна минута, двадцать четыре секунды.

Оценка лабораторного оборудования после вторжения мавлока:

Нетронуты:

1 стальной кулон в форме аквилы, ранее принадлежавший главному исследователю.

Спасти можно:

- 1 оружейная тренога для тяжёлого болтера
- 2 армированные пласталевые клетки для образцов (пустые)

Предполагаемые потери:

127 000 стандартных тронов Каликсиды - стоимость исследовательского оборудования

Два отделения охраны

Полный исследовательский состав (три адепта с допуском Вермиллион, магос ксенолог Анхис)

Заключение:

Это невыносимая ситуация. Одиноким тиранидский зверь прорвался в туннельную сеть менее чем за две минуты и уничтожил защищённый объект более основательно, чем Гвардия могла бы сделать с отрядом специалистов за полчаса. Более того, это едва ли единичный случай, см. прикрепленные файлы [УДАЛЕНО]. Если нарушения продолжатся, от Хетгарда мало что останется, не говоря уже о его планетарной обороне.

Я рекомендую полную переработку сети безопасности туннелей, чтобы обеспечить возможность дистанционного подрыва любой области, где может скрываться тиранид. Желательно с последующей тщательной зачисткой завалов силами Адептус Астартес. Те области, которые мы не можем позволить себе потерять, должны быть окружены прометиевыми цистернами и системами зажигания, готовыми затопить тоннели очищающим огнём. Если прогресс в этом проекте не будет завершён в течение десяти дней, призвать все доступные подразделения Гвардии на ручную работу - без неё они в любом случае не выживут.

ТЕРВИГОН

Массивные тервигоны ужасны даже по меркам остальной хитиновой орды. Они возвышаются над полем боя, затмевая размерами грозных тиранов улья и карнифексов. Чтобы поддерживать свою огромную массу, они передвигаются на всех конечностях одновременно, обманчиво кажущихся свободными от устрашающих когтей, что присущи многим другим биоформам тиранидов. Иллюзия рассеивается в тот момент, когда тервигон настигает свою добычу с ловкостью, которую никто не ожидает от такого бегемота. Пристав на задние ноги передними он буквально начинает косить всех глупцов, что не успели убежать. Даже полёт способен купить всего несколько скудных секунд жизни, так как в панцирь тервигона встроены сомкнутые ряды шипов, которые он готов запустить на улетающего врага.

Несмотря на всю ужасную мощь этой ксеномерзости, истинная причина бояться тервигона кроется не в его когтях или шипах, а под пластинами панциря. Глубоко в животе находится инкубатор для десятков спящих термагантов. Когда внимание тервигона привлекает новая добыча, термаганты пробуждаются и вырываются вперёд. По мере того, как зверь продвигается вперёд, количество тварей увеличивается в арифметической прогрессии за счёт постоянно рождающегося потомства.

Будучи прародителем выводка, тервигон действует как мощный узловой ретранслятор разума улья для термагантов. Его присутствие сохраняет их спокойствие и организованность. Эти мощные симбиотические отношения делают тервигона смертоносным противником, но

также создают серьёзную слабость. Если командир сможет сохранить рассудок перед лицом ужасающего роя и приказать войскам сосредоточить огонь, симбиотическая ответная реакция от смерти тервигона убьёт весь окружающий молодняк, нанося сокрушительный удар по рюю.

Отрядам Караула приходится сражаться с тервигонами не только на поле боя, но и в самых опасных миссиях, которые только возможно вообразить. Бывали случаи, когда Караулу Смерти приходилось брать на бордаж живой корабль-улей Тиранидов, чтобы доставить токсичные грузы или захватить чистые образцы генов. Выжившие, если таковые были, всегда сообщали, что, хотя большинство тиранидов дремало в чреве корабля или переваривалось для получения биомассы, тервигоны всегда патрулировали капиллярные туннели кораблей-левиафанов.



ТЕРВИГОН (БОСС)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	38	(12) 60	(18) 65	15	40	35	(12) 65	—

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 180

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Плавание (Сил).

Таланты: Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Сокрушительный удар, Бесстрашие, Обострённые чувства (всё), Пси-рейтинг (6), Парное оружие (Холодное), Быстрая атака.

Черты: Автостабилизация, Ночное зрение, Страх 4 (Ужасающий), Природная броня (Сросшийся внешний скелет), Многорукое, Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x3), Сверхъестественная сила воли (x2), Смертоносное природное оружие (Зубы и когти), Тень в варпе, Размер (Огромный), Синаптическое существо, Тиранид.

Броня: Сросшийся внешний скелет (всё 10).

Оружие: Зубы и когти (1d10+14 Режущ, Бронь 3), Жалострел.

Особые правила

Биоморфы: По усмотрению МИ, тервигон может иметь любой из следующих биоморфов:

Когти-косы: Тервигон получает талант Молниеносная атака и особенность Смертоносное природное оружие (Когти-косы). Замените профиль его оружия на следующий: Когти-косы (1d10+16 Режущ, Бронь 3).

Мощные клешни: Тервигон получает талант Потрошитель и особенность Смертоносное природное оружие (Мощные клешни). Замените профиль его оружия на следующий: Мощные клешни (1d10+18 Режущ, Бронь 6, Разрывающее).

Надпочечники: Тервигон получает талант Неистовый натиск.

Токсичные мешки: Тервигон получает особенность Отравленное (1d10) на все атаки ближнего боя.

Регенерация (5): Тервигон получает особенность Регенерация.



ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Быть мёртвым недостаточно: Эриоху поступили сообщения о тяжело раненном корабле-улье, который избежал столкновения в глубинах космоса и “хрома-ет” к богатому биомассой неохраняемому миру. Если он достигнет планеты, то не только сможет залечить раны, но и породить новых существ. Команде ПИ выделяется один из самых быстрых кораблей Караула и приказывается перехватить корабль-улей и уничтожить его изнутри. Однако, хотя корабль-улей тяжело ранен, непрерывное наблюдение тервигонов за его жизненно важными органами не ослабевает.

Обезглавливание: Мощная атака тиранидов сметает имперскую военную машину, требуя вмешательства Караула. Управляющая синаптическая сеть производится не выводками воинов или тираном, а несколькими тервигонами. Победа над существами не только ослабит и сожёт с толку рой, но и дорого обойдется разуму улья в биомассе, ибо тому придётся заменить огромных зверей.

В тылу союзников: Крупная победа над тиранидами была омрачена сообщениями о том, что смертельно раненый тервигон сбежал и пробрался за кордон имперских сил. Если его не остановить, то выводки могут опустошить огромные участки территории. Так как Гвардия не может оставить оборонительную линию, команде ПИ приказано выследить и уничтожить зверя.

†У особи могут быть либо Мощные клешни, либо Когти-косы, но не оба сразу. Обратите внимание, что эти биоморфы — единственный способ для тервигона использовать свои таланты Амбидекстр и Парное оружие.

Жалоострел: В панцирь тервигона встроены ряды метровых отравленных шипов, которые существо может выстреливать с помощью невероятно сильного сокращения мышц. Типичные цели — вражеская пехота. Лёгкое: 50 м; —/—/12; 2d10+3 Режущ; Броня 6; Обойма —; Перез —; Бритвенной остроты, Токсичное.

Инкубатор термагантов: Тервигон может порождать термагантов за Свободное действие каждый ход, создавая орду 2d10 Численности. Если он порождает термагантов в присутствии существующей орды, вместо этого увеличьте Численность этой орды на 2d10. Если при порождении термагантов выпадает дубль, то инкубационная камера тервигона опустошается, и он не сможет порождать больше, пока не получит возможность поглотить и переварить свежую биомассу.

Прародитель выводка: Орда термагантов в пределах 15 метров от тервигона может использовать значение его Силы воли вместо собственной. Она также получает преимущества от биоморфов Надпочечник и Токсичный мешок, если тервигон обладает ими. Однако, если тервигон будет убит, все орды термагантов в пределах 15 метров немедленно получают 2d10 урона Численности от психической отдачи.

Чудовищный тиранидский псайкер: Тервигоны — псайкеры, но черпают силу из разума улья, а не из варпа. Тервигон следует всем обычным правилам для псайкеров, как подробно описано в **Главе VI: Психические силы ОКП Deathwatch rus**, за исключением того, что если он страдает от Психических феноменов или Прорывов варпа, то не бросает ни по одной из таблиц. Вместо этого он получает 1d10 Энергетического урона, не уменьшаемого Бронёй и бонусом Выносливости, так как он теряет контроль над силой, и огромная сила разума улья отскакивает от него (в противном случае сила не имеет никакого эффекта). Тервигон автоматически имеет пси-силу Доминион, а также по усмотрению МИ может иметь Бойню и Катализатор.

Пси-способности

Тервигоны — псайкеры тиранидов, имеющие доступ к трём пси-силам тиранидов.

Доминион

Действие: Полудействие

Встречное: Нет

Дальность: Специальный

Поддержание: Да

Описание: Существо проникает в глубины разума улья и укрепляет связь с неукротимой чужацкой волей, проецируя одеяло контроля и цели через свой синапс на всех меньших тиранидов поблизости. Пока эта сила действует, дальность синаптической связи (**см. стр. 149 ОКП Deathwatch rus**) удваивается. Кроме того, на всё время действия закалённая решимость разума улья даёт как существу, так и всем другим связанным тиранидам +10 ко всем тестам на Силу воли.

Бойня

Действие: Половина

Встречное: Нет

Дальность: 25 метров x Пси-рейтинг

Поддержание: Да

Описание: Существо наполняет близлежащий выводок горячей энергией и безжалостным стремлением разума улья пожирать всё на своем пути. Существо выбирает одного босса, элиту или орду в пределах досягаемости и один раз за раунд позволяет ему совершить Полное действие, Стандартную атаку (стрелковую или ближнюю) или Натиск в качестве Свободного действия. Особь или орда продолжают получать выгоду от эффектов этой силы, пока существо поддерживает её и остаётся в пределах досягаемости.

Катализатор

Действие: Половина

Встречное: Нет

Дальность: 75 метров

Поддержание: Нет

Описание: См. особые правила на тирана улья на **стр. 425 ОКП Deathwatch rus**.

МИЦЕТИЧЕСКАЯ СПОРА

Начальные этапы атаки тиранидов обычно начинаются с запуска нескольких волн мицетических спор. Волна запускается одновременно со всех биокораблей возле планеты. Даже самые мощные системы планетарной обороны можно подавить за счёт количества. С земли этот десант голодных тварей напоминает метеоритный дождь, когда их мясистые внешние оболочки сгорают в атмосфере.

Замедляя падение ксеносы меняют форму, приземляясь точно по указанию разума улья. Обычно вскоре после удара спора погибает, завершая свой жизненный цикл. Хотя она может прожить достаточно долго, чтобы выпустить несколько залпов из своего биологического оружия, но считается, что организм выполнил генетически запрограммированную обязанность. После приземления спора раздвигает лепестки и из чрева зверя появляется выводок. Обычно внутри находятся хормагаунты или генокрады, но в некоторых случаях могут быть воины или даже ужасный карнифекс.

У Дагона споры начали демонстрировать некоторые изменения. В более поздних вторжениях наблюдались физиологически улучшенные сенсорные узлы. Считается, что эти узлы работают в сочетании с феромонными метками, оставленными ликторами на поверхности планеты. Сочетая метки с директивами разума улья споры способны гораздо точнее поражать ключевые элементы обороны. Чтобы противодействовать распространению этих улучшений, силы крестового похода начали принимать дополнительные меры предосторожности против

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Проверить и устранить: В Караул Смерти поступили сообщения о появлении мицетических спор на считавшихся безопасными мирах глубоко в тылу. Отчёты поступили по безопасным и надёжным каналам Инквизиции. Источниками являются аколиты, размещённые в системах, где нет известного присутствия тиранидов ни на планете, ни в пустоте. Боевые братья должны проверить отчёты и устранить любого встреченного врага. Командование крестового похода ещё не получило данную информацию. Капитан Караула решил, что её следует скрыть, пока не появится подтверждение. Если сообщения верны, то это может представлять существенную угрозу линиям снабжения крестового похода. В этом случае известие о вторжении должно быть передано командованию крестового похода для принятия соответствующих мер.

Перехват: Наземные войска успешно защитили планету от первой волны атаки. К сожалению, Имперский флот оказался менее успешным. Поскольку корабли-ульи доминируют в системе, в скором времени, будет выпущена ещё одна волна спор. Их необходимо устранить, прежде чем те приземлятся и выпустят ещё одну волну смертоносного груза. ПИ назначают в качестве стрелков и пилотов на все доступные самолёты, чтобы сбивать те споры, которые прорвутся сквозь статическую оборону планеты. После того, как большая часть волны будет уничтожена, ПИ предстоит зачистить всех сумевших приземлиться.

ликторов. Другие споры продемонстрировали улучшенное биологическое оружие, а некоторые даже заполнили десантные полости добавочными "патронами". Данный вид спор использовался для оказания дополнительной поддержки выводкам, развёртываемым в оспариваемых регионах.

Мицетические споры играют решающую роль на ранних этапах вторжения. Помимо подавления планетарной обороны, они также предоставляют тиранидам возможность быстро развернуть подкрепления. Это особенно актуально, когда система была плохо разведана авангардными организмами. Сокрушающее приземление, подкреплённое развёртыванием существ глубоко за линией фронта, может стать всеподавляющей комбинацией. Единственной по-настоящему эффективной стратегией противодействия является обширная воздушная оборона.



Мицетическая спора (элита)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
22	24	⁽¹²⁾ 60	⁽¹²⁾ 60	10	10	40	30	—

Передвижение: -/-/-/-

Раны: 52

Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов) +10, Пилотирование (Мицетическая спора) (Лов) +20, Выживание

(Инт) +10, Плавание (Сил), Выслеживание (Инт) +20.

Таланты: Бесстрашие, Обострённые чувства (Слух, Обоняние).

Черты: Ночное зрение, Природная броня (Усиленный панцирь), Сверхъестественная сила (×2), Сверхъестественная выносливость (×2), Смертоносное природное оружие (Плеть-хлыст, Щупальца-потрошители), Размер (Огромный), Тиранид.

Броня: Усиленный панцирь (всё 6).

Оружие: Плеть-хлыст (1d10+15 Режущ; Бронь 3), Щупальца-потрошители (10m; —/—/10, 1d10+6 Режущ, Бронь 0, Обойма N/A, Перез —; Живые боеприпасы, Разрывающее).

Особые правила

Падающая: Споры неспособны двигаться после столкновения с поверхностью планеты. Во время падения некоторые из них могут иметь возможность наклонять различные шипы и выступы, чтобы немного изменить траекторию полёта. Как следствие, если они встречаются во время полёта, МИ должен рассмотреть возможность использования правил движения воздушных транспортных средств из стр. 170 Rites of Battle rus. При использовании этих правил считается, что споры имеют тактическую скорость 100 BE. Единственные действия, которые они могут выполнять, это Уклонение, Тактическое маневрирование (Полудействие) или Таран. Поскольку у спор нет двигательной системы, они не могут регулировать свою скорость.

Жестокий удар: Эти существа специально созданы, чтобы выжить после столкновения с землёй. Как следствие, они не получают урона от падения. Кроме того, по мере приближения к поверхности планеты спора может попытаться упасть на ближайшую цель. Чтобы поразить цель, она должна пройти **Серьёзный (+0) тест Пилотирования**. Если он проходит успешно, то спора наносит 4d10+6 урона всему, во что упадёт. Вдобавок поражённые цели оказываются погребёнными под спорой.

Ограниченная чувствительность: Споры имеют чрезвычайно примитивный разум, даже по стандартам тиранидов. Кроме того, они неподвижны после приземления, но могут атаковать любого врага в зоне действия их оружия.

Транспортная спора: Споры способны транспортировать других тиранидов с био-кораблей на поверхность планеты. Груз каждой споры может включать одного босса, до пяти элит или орду Численностью 20. Если спору не убить в небе, то транспортируемые существа приземляются в целости и сохранности и могут немедленно атаковать.

Щупальца-потрошители: Под абляционной хитиновой оболочкой споры обычно тянутся пучки толстых шнуроподобных сухожилий и мышц. Они используются для направления падения. Оказавшись на поверхности, эти длинные щупальца дико раскачиваются в сторону любых нетиранидских форм жизни. Споры используют эти полосы мускулистых щупалец, чтобы безжалостно дубасить любую добычу, которую может распознать. Однако они тяжёлые и недостаточно цепкие, чтобы использоваться в качестве оружия ближнего боя или захвата.

Классификация: Код Алый Ахиллова крестового похода

Дата: 148813.M41

Автор: Генерал Дериан Аркелий

Тема: Посадочные модули ксеносов

Получатель: Все командные штабы Орфейского клина

Это уведомление направлено для рассмотрения стратегий, касающихся используемых ксеносами в Орфейском клине посадочных капсул. Всем командирам предписано немедленно просмотреть прикреплённые файлы, чтобы они могли быть должным образом подготовлены к соблюдению недавно пересмотренных протоколов в борьбе с мерзкими существами. Ксеносы изменили свою тактику. Если мы не реализуем новые эффективные стратегии для решения изменений, то понесём неприемлемые потери. Прилагаемые директивы специально организованы таким образом, чтобы мы могли быстрее победить наших врагов в свете Бога-Императора.

Среди прикреплённых файлов есть изображения и анализы, предоставленные милостью аналитиков Адептуса Механикус. Пожалуйста, проявите осмотрительность, прежде чем ими делиться. Данные материалы плохо подходят для всеобщего распространения. Лучше запечатлейте их в памяти, чтобы вы могли знать истинные ужасы, с которыми мы сталкиваемся, а затем уничтожьте все копии.

И наоборот позаботьтесь о том, чтобы распространить файлы с пометкой "Для полевых подразделений". Эти данные включают в себя конкретные стратегии, которые наши аналитики определили как наиболее подходящие для преодоления ксенотугрозы. Обратите внимание, что предлагаемые стратегии предназначены для общего распространения. Предполагая, что некоторые команды могут иметь особые проблемы, которые делают стратегии неподходящими, вы можете прикрепить дополнения с пояснением тактики и любыми необходимыми изменениями. Однако знайте, что если эти изменения напрямую повлияют на потери, предложившие их офицеры столкнутся с серьёзными последствиями.

Вкратце, директивы призывают подразделения постоянно быть начеку в отношении попыток орбитального десантирования. Наблюдаемые цифры существенно возросли с момента самых ранних планетарных атак. Эти внедрения также были идентифицированы как играющие ключевую роль в более поздних частях вторжения, чем предполагалось ранее. Кроме того, аналитические отчёты теперь полагают, что некоторые из этих внедрений могут быть связаны с внедрением ксеносущества, обозначенного как ликтор. Все имперские подразделения в пределах известной зоны вторжения должны проявлять инициативу в борьбе с любыми признаками орбитального десантирования или разведывательных действий ликтора. Рекомендуемые процедуры включены для методов поддержания высокого уровня бдительности во время расширенных дежурств, а также для усиления распознавания обеих угроз. Данные показывают, что повышая нашу способность противостоять этим угрозам на самых ранних стадиях, мы можем снизить потери на целых 0,7%.

МАЛАНТРОП

Агентам Караула неоднократно приходилось помогать войскам Ахиллова крестового похода. В Орфейском клине многие из этих действий затагивали космических десантников далеко за линию фронта, либо для спасения важных элементов, либо для забора имперских ресурсов, которые пришлось бросить. Независимо от причин, ликвидационные команды идентифицировали новых существ тиранидов. В отдельных случаях записи с миссий были предоставлены агентам Адептус Механикус для дальнейшего анализа. Так как секретный характер миссий Караула требовал, чтобы записи сохранялись в тайне, то и результаты анализа оказались доступны только организациям и лицам, непосредственно вовлечённым в крестовый поход. Некоторые члены Инквизиции и Администратума были раздражены данными ограничениями. Несмотря на возражения, предоставление информации другим имперским организациям могло бы поставить под угрозу шансы крестового похода на успех в Иерихонском рубеже.

Малантроп – яркий пример этой конфиденциальности. Было подтверждено лишь ограниченное количество наблюдений данных существ. Первоначальные изображения были проигнорированы аналитиками, так как маго-сы Биологис подумали, что в отчётах речь идёт о простых зоантропах. Однако, поскольку сведения продолжали поступать, эти ранние отчёты были пересмотрены.

Официально новый вид тиранидов был признан,



ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Увей жнеца: На планете, которая вот-вот будет потеряна, командир Караула издал приказ о том, что к малантропам следует относиться с крайним предубеждением. Команды Караула отправляются на охоту для выявления и устранения данной угрозы. Ликвидационные команды могут быть высажены на поверхность с помощью десантных капсул, боевых кораблей или телепортов. По прибытии им предписывается избегать больших скоплений тиранидов, сохранять маскировку, а также игнорировать любые другие цели. Даже после того, как малантропы будут уничтожены, отход к точке эвакуации является серьёзной проблемой.

Защите геносемя: Апотекарий Штормовых Стражей извлекал прогеноиды двух павших отрядов и оказался в ловушке за линией фронта. Он укрылся в бункере с несколькими другими выжившими членами своего отряда. Этих космических десантников необходимо спасти до того, как рой успеет поглотить их и включить в себя генетический материал. Из-за доминирования био-кораблей у ПИ нет поддержки Имперского флота. ПИ должны пробиться к бункеру либо пешком, либо через остатки туннельной сети. В любом случае им придётся встретиться с ксеносомами. По прибытии они должны сопроводить раненых и изнурённых солдат обратно в имперскую крепость.

когда назначенная для эвакуации форпоста Механикус ликвидационная команда подтвердила наблюдение малантропа. Их изображения в сочетании с собранными образцами позволили агентам Механикус провести более тщательный генетический анализ. Их выводы подтвердили, что это ранее неизвестный вид.

Дальнейший анализ записей этого и более ранних инцидентов привёл к выводу, что малантроп – синаптическое существо, которое действует совместно с роями потрошителей, чтобы выборочно пожирать генетические ресурсы мира-жертвы. В нескольких подтверждённых случаях малантроп идентифицируется как сопровождающий и, по-видимому, направляющий действия этих роев. Роль особи заключается в выборочном сборе и обработке генетического материала павших врагов, прежде чем он сам вместе с роями потрошителей будет переварен в бассейнах. Затем полученный материал используется разумом улья для создания более сложных существ. Полная роль малантропа пока не изучена, но некоторые маго-сы Биологис полагают, что он ищет уникальный генетический материал.

Это говорит о том, что данные существа могут играть прямую роль в генетической адаптивности флота-улья. Поэтому всем ликвидационным командам приказано уничтожать данных особей в ущерб основной миссии. Ибо любые дальнейшие генетические улучшения тиранидов представляют дополнительные риски для имперских войск. Ахиллов крестовый поход не может позволить, чтобы флот-улей стал сильнее, чем он есть сейчас.

Малантроп (БОСС)



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
62	36	(18) 62	(18) 64	35	38	42	54	—

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 124

Умения: Бдительность (Вос) +10, Лазание (Сил), Уклонение (Лов), Психуство (Вос) +10, Выживание (Инт) +10, Плавание (Сил), Выслеживание (Инт) +10.

Таланты: Бесстрашие, Обострённые чувства (Слух, Обоняние), Глубокое чутьё варпа, Пси-рейтинг (6), Спринт, Варп-чутьё.

Черты: Ночное зрение, Страх 4 (Ужасающий), Парящее (8), Природная броня (Сросшийся внешний скелет), Многорукое, Сверхъестественная сила (х3), Сверхъестественная выносливость (х3), Смертоносное природное оружие (Токсичные усики), Тень в варпе, Размер (Огромный), Синаптическое существо, Тиранид.

Броня: Сросшийся внешний скелет (всё 10).

Оружие: Токсичные усики (1d10+16 Режущ; Бронев 3, Отравленное).

Особые правила

Ужас (психосила): В качестве Полудействия малантроп может выпустить волну ужаса, которая грызёт решимость его врагов. Эта сила может быть использована для нацели-

вания на группу ПИ в радиусе 75 метров. Каждый член отряда должен пройти тест на Силу воли с модификатором -30. Ликвидационная команда получает одно очко урона Сплочённости за каждого провалившего тест. Все остальные не-тираниды (и не-космодесантники) NPC должны пройти основанный на Страхе тест на Силу воли с модификатором -30 или бежать в панике.

Варп-поле: Малантропы защищаются мощным психическим варп-пузырём. Он функционирует как силовое поле (см. стр. 188 ОКП Deathwatch rus), которое считается имеющим рейтинг защиты 65 и перегружается при броске 01-05. Если варп-поле малантропа перегружается, то существо может потратить Полное действие для его восстановления, и эффекты снова вступят в силу в начале его следующего хода.

Анафилактический шок: Щупальца малантропа несут крайне ядовитый, кардиотоксичный, нейротоксичный и дерматонекротический яд, который при попадании через кожу практически любого живого существа вызывает мучительную боль. Щупальце считается имеющим особенность Токсичное, но урон составляет 3d10+5, и игнорирует Броню и бонус Выносливости. Для сопротивления яда необходимо пройти **Напряжённый (-40) тест на Выносливость**.

Питающие щупальца: Существо получает таланты Калечащий удар и Верный удар против врагов, принадлежащих к виду, который оно ранее убило. А также передаёт эти таланты другим тиранидам в радиусе 10 км от себя, даже если другие тираниды не обладают предпосылками для этих талантов. На усмотрение МИ остаётся то, с каким видом ранее сталкивался малантроп для целей этой способности.

Классификация: Иерихонский код ксеносов, Шафран,

Дата: 205814.M41

Автор: Лорд-комиссар Вэнс Терен

Тема: Ксенобиолог Рахджид

Получатель: Командование Администратума; сектор Каликсиды

Господа,

Я считаю своим долгом сообщить вам, что имперские силы в Орфейском клине столкнулись с внутренним сопротивлением. Оно пришло в лице ксенобиолога Рахджиды из Адептус Механикус. Я не сомневаюсь в её рвении уничтожить ужасных ксеносов. Однако я подвергаю сомнению решение, которое направило эту женщину в нашу зону конфликта.

Ксенобиолог испытывает почти маниакальный интерес к биологии и психологии тиранидов. Мы считаем, что она накопила значительный объём информации об их тактике, стратегии и физиологии. Однако она упорно отказывается делиться этими сведениями с силами Имперской Гвардии.

Недавно наши агенты обнаружили, что она даже открыла новый вид. Несмотря на это, Рахджид упорно скрывает свои выводы от наших агентов. У нас есть основания полагать, что открытое существо – обозначенное как "малантроп" – может быть весьма полезным для военных усилий Империи. Однако, пока её информация не будет распространена, у нас нет необходимых данных даже для идентификации этих монстров в полевых условиях. Ксенобиолог последовательно принимала драконовские меры, чтобы обеспечить конфиденциальность своей информации.

В это нелёгкое время наши войска должны использовать любые возможности, чтобы сломить ксеносов. Основываясь на её обширном анализе и работе её помощников, наши разведчики убеждены, что её последние выводы представляют собой информацию, которая может быть использована для существенного воздействия на угрозу тиранидов. Даже если бы мы могли изучить ограниченное подмножество её выводов, ценность была бы огромной.

Мы считаем, что, выявляя этих существ и устраняя их при каждой возможности, мы могли бы значительно больше растянуть ресурсы крестового похода на фронте. Это могло бы существенно сократить время и ресурсы для окончательной победы. Хотя никакая жертва не может быть слишком большой для тех, кто служит Богу-Императору, было бы благословением, если бы мы могли сохранить некоторые резервы для использования на других фронтах. Я бы расценил это как личную услугу, если бы вы могли оказать любое влияние на данную особу.

ГНЕЗДО ВЫВОДКА

После первой волны тираниды начинают подчинять планету, захватывая контроль над биомассой в регионах, где оборона слабее всего. Иногда в таких местах боевые особи не требуются, поскольку рои потрошителей и капиллярные башни вполне справляются с поглощением жизни в регионе. Также разум улья считает, что для данных регионов использование мицетических спор для распространения является избыточным. Поэтому рой поддерживает более медленные варианты роста за счёт ресурсов планеты, а не запасов с предыдущих сражений. Тираниды попадают на планету через дожди почти микроскопических спор. Некоторые могут распространяться летающими особями, а другие дрейфуют из спорных башен.

Выводковые гнёзда являются одним из продуктов этих спор. Даже из одной микроскопической споры под поверхностью планеты может вырасти огромная структура. По мере того, как структура расширяется, часть мутирует в инкубаторы и начинает воспроизводить тиранидов. Они выращиваются до взрослого состояния, а затем содержатся в состоянии спячки. Если гнездо находится под угрозой или разуму улья требуются дополнительные единицы, эти твари завершают созревание в считанные мгновения и пробуждаются. Всего через несколько секунд после созревания существа выходят на поверхность планеты, блестя амниотической слизью и уже готовые убивать. Таким образом, рой разработал механизм поддержания резервных подразделений для защиты удалённых регионов без больших затрат ресурсов роя.



ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Очистить гнездо: Небольшая шахта по добыче прометия в заводах Авалоса сообщила о неожиданном вторжении тиранидов. Оборона аванпоста выдержала первый набег. Однако ожидают дополнительные атаки, которые явно сокрушат скромную защиту. Поскольку это первая зафиксированная активность тиранидов в регионе, считается, что рядом с аванпостом могло образоваться гнездо выводка. Команде ПИ приказано найти и зачистить гнездо. Ибо даже такое скромное производство прометия представляет собой значительную часть местных ресурсов крестового похода. Имперские силы не могут позволить себе пострадать от снижения производительности или, что ещё хуже, полной потери объекта. После уничтожения гнезда команда ПИ должна отправиться на проверку шахты и прилегающего региона на предмет дальнейших признаков заражения.

Разведка сил: Инквизитор Картье реквизировала команду ПИ для исследования гнезда выводка, обнаруженного с помощью орбитальных спектрографических изображений. Проникающее в землю сканирование ауспика предполагает, что гнездо простирается на несколько километров под поверхностью и включает ряд различных крупных узлов. Ликвидационная команда должна проверить полученную информацию и опознать всех встреченных тиранидов. Некоторые пикты довольно необычны и инквизитор предполагает, часть узлов могут быть инкубаторами существ, которые ранее не были идентифицированы. Она также поручает команде собрать биологические образцы с каждого узла, чтобы её помощники могли провести дальнейшие анализы. Инквизитор также выдаёт ПИ экспериментальное вещество, которое может помочь им замаскировать своё присутствие. Картье просит, чтобы ликвидационная команда не уничтожала гнездо, так как у неё есть дальнейшие планы на этот счет.

Имперские отчёты показывают, что гнёзда могут сильно различаться по размеру. В некоторых выращиваются всего несколько существ или предназначены для производства конкретного вида. Агенты Адептус Механикус предполагают, что в перспективе гнёзда могут вырасти достаточно большими, чтобы производить иеродулов или даже иерофантов.

Благодаря ускоренным биологическим процессам, тираниды вынашиваются ужасающей скоростью. Всего за несколько дней гнездо может развиваться из одной споры в большой комплекс, полный взрослых монстров. Затем они могут месяцами находиться в спячке, но после пробуждения мгновенно попадают под контроль разума улья. Изучавшие развитие тиранидов магос биологис отмечают, что у них нет эквивалента человеческого цикла роста от младенчества до юности и зрелости — тираниды всегда рождаются зрелыми.

Отчёт о состоянии: Инквизитор Картье

АТТ: Командир Караула Мордигаэль; ++Приоритет Цитрин

ОП: Капитан Караула Авинкус

Дата: 132815.М41

Сегодняшняя разведка была завершена в соответствии с просьбой инквизитора Картье. Хотя я могу только уважать преданность этой женщины Императору, у меня есть серьёзные сомнения относительно избранного ею пути. Мой личный опыт ясно показал, что к тиранидам нельзя относиться легкомысленно. Тем не менее, Картье и её марионеточные прислужники по-прежнему сосредоточены на использовании экспериментальных методов, чтобы обратить тиранидов против них самих. Я утверждаю, что риски её методов неприемлемы в краткосрочной перспективе.

Наш отряд получил приказ попытаться захватить гнездо для изучения. Хотя инквизитор решила сопровождать нас, но перед тоннелем вместе со своей свитой осталась в лендрейдере. Мой отряд спустился прямо в гнездо. Инквизитор снабдил боевых братьев Кассизля и Марнка экспериментальным оружием, которое должно было оглушить, но не убить ксеносов. К счастью, оба решили также взять с собой болт-пистолеты.

С первого контакта дела в гнезде пошли плохо. Когда мы приблизились, ликтор напал на отряд. Хотя мы расправились с ним относительно легко, его активность вызвала реакцию в остальном гнезде. Как только ликтор пал, из гнезда начал выливаться поток хормагаунтов. Поскольку они уже вылунились, я приказал своим людям убивать без жалости. Инквизитор Картье попыталась отменить мои команды по воксу, но мой отряд был достаточно мудр, чтобы её проигнорировать.

Когда последний из этой партии пал, мы поспешно двинулись внутрь через отверстие, из которого появились хормагаунты. Брат Марнк занял позицию, поменяв оружие на то, которое дала инквизитор Картье. Всего через несколько шагов несколько равенеров появились из темноты. Марнк выстрелил из экспериментального оружия, но оно зашипело и превратило его правую руку в глыбу льда. Кассий также не имел большего успеха.

Благодаря провидению Императора, оставшаяся часть моего отряда отреагировала своевременно. Мы смогли уничтожить равенеров, ещё несколько волн хормагаунтов и выводок генокрадов. Боеприпасы уже были на исходе, и мы были вынуждены отступить. Я установил мельта-бомбы, которые взял про запас. Когда мы отступили, дистанционный подрыв вызвал обрушение, и я считаю, что угроза гнезда была эффективно устранена.

Инквизитор Картье решительно возражала против уничтожения. В тех условиях, с которыми мы столкнулись, я не верю, что у нас был другой приемлемый вариант. Я отклонил её директиву провести дальнейшие полевые испытания с экспериментальным оружием.

Я приказал брату Марнку вернуться на наблюдательную станцию для установки бионики за место правой руки. Хотя мы временно теряем некоторую эффективность от его отсутствия, мой отряд останется боеспособным.

ИЕРОФАНТ

Более тринадцати метров в высоту и весом более пятидесяти тонн, иерофант является одним из крупнейших тиранидов в Иерихонском рубеже. К счастью, было всего несколько сражений, где эти огромные существа использовались против Ахиллова крестового похода. Даже в тех случаях, когда Империи в конечном итоге одерживал победу, данные просто особи опустошали имперские силы. Благодаря широкому спектру вооружения и чрезмерной защите иерофант представляет собой угрозу, требующую экстремальных решений.

Аналитики полагают, что иерофант является самым большим ударным отрядом, который разум улья создал на сегодняшний день. Хотя его огромное тело покрыто толстой хитиновой бронёй, но также защищено варп-полями, созданными колоссальным психическим потенциалом разума улья. Бронированные пластины ошетинываются острыми краями и шипами, представляя собой смертельную угрозу для всего, что захочет атаковать в ближнем бою или подойти достаточно близко для прикрепления взрывчатки.

Каждая из четырёх огромных ног иерофанта заканчивается острым как бритва когтем. Во многих случаях особь уничтожала имперские машины просто наступая на них. Две передние конечности монстра заканчиваются огромными серповидными когтями. Они способны пробить броню чего угодно, кроме больших имперских титанов или самых защищённых укреплений. Но при наличии достаточного времени даже такого врага иерофант сможет “расковырять”.



Для пехоты и машин у твари есть отдельные сюрпризы. Его подбрюшье усеяно десятками покрытых шипами щупалец, похожих на хлысты, используемые низшими существами тиранидов. Это симбиотическое оружие может быстро опутать и поврать надвое нападающих, и даже разорвать на части корпус легкобронированной машины.

Био-титан также постоянно испускает густое облако токсичных спор из миллионов маленьких пор на нижней стороне костяных пластин брони. С каждым движением они обнажаются, и споры выбрасываются в воздух, образуя облако вокруг существа. Они смертельны для всех не-тиранидских существ, ибо душат и сжигают незащищённые лёгкие.

Против врагов на расстоянии иерофант имеет две длинные биопушки, установленные рядом с головой прямо над его предплечьями. Это симбиотическое оружие активируется мощным электрохимическим разрядом от хозяина. Биопушка извергает град крайне едких, похожих на личинок организмов, что при попадании лопаются потоком яда и кислоты. Биохимикаты могут расплавить пласталь, феррокрит, керамику и незащищённую плоть за считанные секунды, так что неудачливая жертва быстро превращается в тлеющую лужу.

Было обнаружено несколько различных вариантов биотитана. Считается, что эти виды являются просто тщательно сконструированными комбинациями известных биоморфов, применённых к гораздо более крупной структуре. Некоторые из вариантов имели огромные разрывающие когти, большие костяные мечи и другое подобное оружие. Развитие этих огромных существ остаётся загадкой для магов Биологис. Тиран улья или карнифекс легко могли бы быть просто увеличенным тиранидским воином, но нет никаких чётких связей между иерофантом и любыми другими известными видами.

На Орфейском клине иерофанты были замечены только на планетах, где имперские силы применяли титанов. Неясно, было ли это просто совпадением или разум улья намеренно приберёт своих биотитанов для таких случаев. Иерофанты часто встречаются в одиночку, хотя в нескольких отчетах наблюдалось до трёх биотитанов за раз. Эти сравнительно низкие цифры подтверждают теорию ограниченного использования данного существа.

Имперское командование неоднозначно отреагировало на предложенную теорию. Предлагаемое решение — избегать использования имперских титанов на новых фронтах. Однако стратегическую ценность титанов для имперской военной машины нельзя просто так отбросить. Многие командиры считают, что появление иерофантов может быть приемлемым следствием возможностей от применения имперских титанов на поле боя.

АТТ: Инквизитор Эвейн Картье; ++Приоритет Яквамарин
ОП: Мастер апотекарий Крегор Ппанн
Дата: 085815.М41

По запросу я провёл полевой анализ убитого силами Легио Венатор иерофанта, после доставки его останков под санкцией Инквизиции. Из-за характера применённого оружия труп существа был серьёзно повреждён. Многие из его ран были распределены по всему панцирю и вряд ли оказались индивидуально смертельными. Возможно даже, что комбинация этих лёгких ран не была смертельной для чудовища. Фактически, наши ограниченные знания о сложной физиологии тиранидов оказываются крайне ограниченными в этом отношении. Таким образом, невозможно подтвердить единственную причину смерти путем вскрытия.

Однако масштаб существа предоставлял свой собственный набор возможностей. Хотя существо было убито, многие из его тканей оставались вполне живыми. Вторичные или даже третичные комплексы органов всё ещё обеспечивали поток ихора через многие части изуродованного тела существа. Когда мой отряд распределился вокруг туловища, мы поначалу были удивлены, обнаружив активные хлещущие усики-симбионты. К счастью, мои боевые братья избежали серьёзных ранений. Нам также удалось отрезать один из всё ещё живых усиков. Он был помещён в стазисное поле и будет отправлен в крепость Караула для более тщательного анализа.

Мускулатура левой задней ноги Иерофанта оказалась самой целой, получив лишь незначительные повреждения. Я собрал обширную пиктографическую запись проведённого мной вскрытия этой конечности. Для распила брони чудовища и последующего отсечения использовались цепные кулаки д. Масштаб мышечной ткани довольно необычный. Переплетённые со сложными металлическими сплавами хитиновые структуры необходимы для удержания аналогов сухожилий на месте. Было обнаружено, что эти ткани обладают уникальной прочностью на разрыв. Чтобы их разрезать, требовалась обширная работа с цепными кулаками, и даже после смерти растянутые мышцы резко сужались. В будущем для поражения этих мышц могут быть сконструированы специальные боеприпасы.

В ходе рассечения конечности мы обнаружили большую нейронную массу около сочленения с туловищем биотитана. Эта масса напоминает аналоги мозга тиранидов, которые были идентифицированы ранее. Данный образец также был извлечён и доставлен в крепость Караула для более детального анализа. Основываясь на масштабе и расположении, моя предварительная теория заключается в том, что эта структура была в первую очередь посвящена координации смежной конечности. Поскольку не было никаких доказательств того, что масса получила физиологические повреждения до моего рассечения, я считаю, что орган допустимо цел и должен выдержать интенсивные эксперименты.

Хотя нам удалось получить много образцов спор иерофанта, мы не смогли точно идентифицировать ни один из органов, участвующих в их производстве. Споры явно выбрасываются из многих областей по всему центральному корпусу биотитана, но, по-видимому, они производятся одним внутренним органом. После ручного отслеживания сети сосудов, которые переносили споры по всему телу, я обнаружил, что исходная область была уничтожена пушкой "Вулкан". Необходимо получить ещё один образец, прежде чем происхождение этих спор будет подтверждено и изучено. Подробный анализ образцов спор потребует дополнительных ресурсов помимо тех, которые доступны в полевых условиях.

Запрошенные тесты для подтверждения происхождения аналога пустотного щита иерофанта или конструкции его био-пушек также были невозможны с использованием имеющихся материалов. К сожалению, область головы была основной мишенью для титанов Легио Венатор. Фронтальная, спинная часть этого иерофанта была в значительной степени распылена. Я продолжу оставаться в поле, надеясь идентифицировать дополнительные образцы для анализа. Я также продолжу попытки решить вопрос выбора целей с подразделениями титанов. К сожалению, просьбы поговорить с высокопоставленными членами Легио Венатор остались без ответа.

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Отражение угрозы: Иерофанты оказались особенно эффективны в боях с легионами титанов на Пустоши Юпитера. Более того, они были настолько успешны, что последний функциональный имперский титан был отозван на ремонт. Без имперских титанов силы крестового похода начали отступать против надвигающейся орды тиранидов. Боевым братьям поручено найти альтернативное решение, чтобы сокрушить этих огромных чудовищ. ПИ должны развернуться в зоне боевых действий, обнаружить цели и определить наилучшее доступное оружие для устранения. Им были предоставлены полные полномочия Инквизиции для реквизиции любых ресурсов крестового похода, необходимых для устранения биотитанов. Однако это не означает, что офицеры в зоне боевых действий будут сотрудничать. В дополнение к эскадрилье гибельных клинков, Гвардия имеет различные отделения тяжёлого оружия, артиллерийские машины и танковые подразделения в различных конфигурациях. Ни одному из них до сих пор не удалось успешно одолеть иерофанта, но, возможно, у боевых братьев есть альтернативная стратегия.

Разбомбите их: Ценная фактория находится прямо на пути атаки тиранидов. Два иерофанта находятся в центре надвигающегося роя. Перед боевыми братьями стоит задача победить рой тиранидов любой ценой. Хотя подрыв производимых и хранящихся боеприпасов внутри сооружения может стать приемлемым вариантом, объект желательно сохранить. Если он будет потерян, цепочки поставок крестоносцев окажутся слишком растянуты. И будущие сражения могут быть проиграны, когда у подразделений закончатся столь необходимые снаряды. Боевые братья должны разработать стратегию предполагающую использование имеющихся ресурсов, а затем перехитрить тиранидов и заманить их в ловушку. Время, скрытность и тщательный выбор наиболее подходящей приманки имеют решающее значение для успешного сражения. Фактория включает в себя различные снаряды, энергетические заряды и сырьё, необходимое для производства дополнительного оборудования или создания большой бомбы.

Большие пушки: Наземные методы борьбы с иерофантом с треском провалились. Единственный оставшийся вариант — орбитальная бомбардировка. Перед боевыми братьями стоит задача подобраться достаточно близко к иерофанту и передать координаты цели.

Конечно, если ПИ подойдут слишком близко, то могут стать жертвой роя или попасть под дружественный огонь. При необходимости можно задействовать часть сил крестового похода в качестве отвлекающего маневра, чтобы привлечь силы тиранидов к определённом месту. Однако в данном случае имперские подразделения будут принесены в жертву. Временное окно для атаки очень узкое, ибо био-корабли наверняка обнаружат и начнут абордаж имперских судов. Если ПИ не поторопятся, то могут обнаружить, что корабль покинул орбиту и убивать иерофанта придётся подручными средствами.

ИЕРОФАНТ (БОСС)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
66	34	⁽³⁶⁾ 90	⁽³²⁾ 84	35	20	35	45	—

Передвижение: 8/16/24/48

Раны: 220

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Плавание (Сил), Выслеживание (Инт).

Таланты: Амбидекстрия, Яростный натиск, Мастер рукопашной, Бесстрашие, Неистовый натиск, Обострённые чувства (Слух, Обоняние, Осязание), Молниеносная атака, Быстрая атака, Парное оружие (Холодное), Парное оружие (Стрелковое).

Черты: Ночное зрение, Страх 5 (Парализующий)†, Инстинктивное поведение (Кормёжка), Многорукое, Природная броня (Непробиваемый панцирь), Смертоносное природное оружие (Когти-косы), Регенерация (15), Размер (Гигантский)††, Облако спор†††, Тиранид, Сверхъестественная сила (x4), Сверхъестественная выносливость (x4).

Броня: Непробиваемый панцирь (всё 12).

Оружие: Когти-косы (1d10+38 Режущ; Бронь 3, Разрушительное (8)), Плоть-хлыст (1d10 + 39 Режущ; Бронь 3, Разрушительное (8), Гибкое, Обездвиживающее), Давящие когти (1d10 +37 Режущ; Бронь 4, Разрушительное

(8)), Две спаренные биопушки†††† (Тяжёлое: 200m; S/-/-; 4d10+6 Взрыв; Бронь 6; Обойма —; Перез —; Взрыв (4), Разрушительное (3), Разящее (2), Отравленное)

Особые правила

Варп-поле: Иерофант защищён мощным психическим варп-пузырём. Он функционирует как защитное поле (см. стр. 188 ОКП *Deathwatch* rus), которое считается имеющим рейтинг защиты 65 и перегружается при броске 01-05. Если варп-поле иерофанта перегружается, то существо может потратить Полное действие для его восстановления, и эффекты снова вступят в силу в начале его следующего хода.

Давящие когти: Каждая из ног иерофанта заканчивается массивным костяным шипом, который переплетён нитями сложных сплавов. Когда особь шагает по полю боя, то может намеренно нацелиться на врага и наступить одним из этих когтей.

Плоть-хлыст: У иерофанта из нижней части туловища спускаются столько плетей-хлыстов, сколько необходимо, чтобы поразить каждого врага в пределах досягаемости.

Дискреционное нацеливание: Множественные избыточные нейронные системы иерофанта способны действовать независимо. Благодаря этому каждая система оружия может действовать по своему усмотрению. Каждое стреляющее и орудие ближнего боя может независимо атаковать одну и ту же или несколько целей каждый

ход без штрафа.

†**Страх 5 (Парализующий):** Из-за своих огромных размеров, неизмеримого вооружения и дополнительных угроз иерофант превосходит значения, представленные в стандартной таблице Страх (см. стр. 316 ОКП **Deathwatch rus**). Иерофант накладывает штраф -50 к тесту на Страх.

††**Размер (Гигантский):** Существа в этой категории размера даже больше, чем те, которые описаны как Огромные. Атаки, нацеленные на существ подобных размеров получают модификатор +40 к попаданию, а сами эти существа получают штраф -40 к маскировке. Их движение рассчитывается на основе бонуса Ловкости +4. Кроме того, всё их Природное оружие наделено свойством Разрушительное с рейтингом, равным их базовому значению Выносливости.

†††**Облако спор:** Иерофант выпускает густое и удушающее облако спор из отверстий в своей броне, которое подвергает всех не-тиранидов в радиусе 20 м отравлению. А если у врагов нет герметичной системы и они вдохнули, то урон от этой атаки увеличивается до 2d10. Этот омерзительный туман частично скрывает иерофанта, накладывая штраф -10 на все направленные против него выстрелы.

††††**Био-пушка:** Симбиот запускает смертоносный град крайне едких, похожих на личинок организмов, и активируется мощным электрическим импульсом. Когда эти ядовитые и крайне кислотные организмы поражают цель, то разбрызгивают сгустки биокислоты и яда по выбранной области.

Сигнал бедствия: Пустошь Юпитера

АТТ: Силы Адептус Механикус; ++Приоритет Багровый ++349815M41

От: Генерала Дерриана Аркеллия

Тираниды в системе продолжают оставаться существенной угрозой Империи. Совсем недавно последний из приписанных легионов титанов был отозван с активной службы. Без их поддержки у наших сил нет ресурсов, которые могли бы соизмеримо противостоять биотитанам. Наши потери значительно возросли без их помощи. Нам нужно, хотя бы небольшой отряд имперских рыцарей.

Мы также считаем, что виды биотитанов на Пустоши Юпитера могут включать новые варианты. Некоторые из существ были более чем в 14 метров в высоту. Некоторые из этих образцов имеют туловище шире или уже, чем на выданных справочных пиктах. Наблюдаемое основное вооружение также не соответствовало тому, что наблюдалось на ранних стадиях конфликта. Хотя они были повсеместно вооружены массивными когтями, которые могли разрезать броню машины, несколько свидетелей утверждают, что у части существ передние конечности заканчивались массивными когтистыми пальцами. Эти когти, по-видимому, используются для того, чтобы подбирать, а в некоторых случаях и швырять, имперскую технику в другие имперские подразделения. Психологические эффекты такой демонстрации силы почти столь же разрушительны, как и ущерб, который она наносит.

Учитывая частоту наблюдений и нашу неспособность противодействовать их продвижению, мы считаем, что тираниды могут создавать биотитанов со скоростью, которая затмевает нашу способность побеждать их. По подсчётам аналитиков, в настоящее время в системе может быть до четырнадцати иерофантов. Мы не знаем, является ли это показателем производственной мощности роя или некоторые образцы могут менять своих симбионтов оружия, и поэтому аналитики идентифицируют один и тот же образец несколько раз. В любом случае эти производственные цифры и вариации могут представлять огромный интерес для Адептус Механикус. В дополнение к огромной возможности для титанов заслужить славу своего имени, эти конфликты могут предоставить скрытую возможность для магов Биологиса раскрыть важную информацию о жизненном цикле и процессе роста тиранидов.

Я приложил пикты нескольких образцов и также включил справочные изображения множества других видов тиранидов. Я считаю, что путём наложения изображений можно будет определить исходные генетические материалы, использованные для создания иерофантов. Я бы очень хотел обсудить данный анализ с любыми экспертами Адептус Механикус, чтобы мы могли определить вооружение, более подходящее для борьбы с чудовищами. Если мы знаем, что определённое оружие особенно эффективно против исходного вида, то оно может сохранить эффективность и против производного.

ИЕРОДУЛ

Недавно с нескольких планет начали поступать сведения о новом авангардном тираниде. Это существо, получившее название иеродул, значительно больше карнифкса и используется в сопоставимых количествах и ролях. Эта чудовищная машина убийств вооружена четырьмя огромными когтями и защищена массивными хитиновыми пластинами. Полевые отчёты показывают, что когти достаточно остры, чтобы прорезать переднюю броню ландрейдера. Было замечено, что его броня отражает огонь из пушки леман русса. В сочетании с полной сорокасантиметровых клыков пастью и широким спектром шипов по всему массивному телу, данное существо представляет значительную угрозу.

В дополнение к возможностям в ближнем бою и обороне, иеродул также несёт оружие-симбиот, установленный в бронированных пластинах спины. С его помощью существо способно испускать разрушительную струю мутагенной кислоты. Потоки уничтожили множество незащищенных имперских подразделений и даже нанесли значительный ущерб транспортным средствам и силовой броне космического десанта. Образцы кислоты было исключительно трудно анализировать. Считается, что в ней могут присутствовать тиранопатогены, которые способствуют её силе.

Полевые отчёты показывают, что иеродул не является синаптическим существом. Однако монстр чаще всего встречается с выводками меньших тиранидов. Термагенты, в частности, часто сопровождают иеродула. Это оказалось пугающе эффективной стратегией. Огромный иеродул привлекает на себя шквал оружейного огня, который он обычно может игнорировать. В то же время меньшие существа быстро продвигаются вперёд, поскольку защитники игнориру-

ют их как меньшую угрозу. К сожалению для имперских сил, это даёт маленьким ксеносам достаточно возможностей доказать свою эффективность.

Имперские аналитики стремятся заполучить останки иеродула или даже живой экземпляр. В случаях, когда чудовище было побеждено, приложенная мощь мало что оставляла для исследования. На сегодняшний день было предпринято ограниченное количество попыток захватить живой экземпляр, и все они потерпели неудачу. Существо просто слишком массивно и его невозможно удержать обычными методами. Оно также оказалось устойчивым к анестетикам, которые эффективно применялись против меньших существ тиранидов.



ИЕРОДУЛ (БОСС)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
64	23	⁽²⁴⁾ 82	⁽²⁴⁾ 81	35	20	35	45	—

Передвижение: 7/14/21/42

Раны: 180

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Плавание (Сил), Выслеживание (Инт).

Таланты: Амбидекстрия, Яростный натиск, Мастер рукопашной, Бесстрашие, Неистовый натиск, Обострённые чувства (Слух, Обоняние, Осязание), Молниеносная атака, Быстрая атака, Парное оружие (Холодное).

Черты: Ночное зрение, Страх 4 (Ужасающий), Инстинктивное поведение (Кормёжка), Многорукое, Природная броня (Непробиваемый панцирь), Смертоносное природное оружие (Когти-косы), Регенерация (5), Размер (Гигантский)†, Тиранид, Сверхъестественная сила (x3), Сверхъестественная выносливость (x3).

Броня: Непробиваемый панцирь (всё 12).

Оружие: Когти-косы (1d10+26 Режущ; Бронь 3, Разрушительное (8)), Био-Кислотный распылитель†† (Лёгкое; 30m; S/-/-; 3d10+6 Энерг; Бронь 4; Обойма —; Перез —; Живые боеприпасы, Разрывающее, Отравленное).

Особые правила

†Размер (Гигантский): Существа в этой категории размера даже больше, чем те, которые описаны как Огромные. Атаки, нацеленные на существ подобных размеров получают модификатор +40 к попаданию, а сами эти существа получают штраф -40 к маскировке. Их движение рассчитывается на основе бонуса Ловкости +4. Кроме того, всё их Природное оружие наделено свойством Разрушительное с рейтингом, равным их базовому значению Выносливости.

††Биокислотный распылитель: Симбиот, который выпускает мощную струю смертоносной кислоты, поддерживает астрономическую скорость дыхания. За счёт этого он фильтрует окислители из атмосферы планеты, из которых синтезирует распылитель. Затем компоненты кислоты хранятся в отдельных мешочках внутри симбиота. Когда он выпускает свой смертоносный поток, эти реагенты объединяются с патогенными микробами из нескольких биологических протоков вблизи поверхности симбиота. Различные компоненты объединяются в смертельную форму только во время экзотермической реакции, когда поток покидает тело. Данный симбиот использует правила Зажигательного оружия, но без никого не поджигает (см. стр. 165 ОКП Deathwatch rus).



Отчёт о состоянии: Неопознанное существо
АТТ: Капитан Караула Верджил; ++Приоритет Ауреус
ОП: Мастер апотекарий Крезгор Шанн
Дата: 564815.М41

Мой отряд успешно завершил анализ найденных на аванпосте останков. Обозначенное как Эпсилон-472 место, похоже, соответствовало отправленным ранее в Караул отчётам. Как и ожидалось, останки были в очень плохом состоянии из-за деградации, которая произошла между временем отправки отчётов и нашим прибытием. Однако нам удалось получить биологические образцы из останков жертв, а также материал, который, как я считаю, связан с участвовавшими в атаке тиранидами.

Я составил набор предварительных выводов, которые включены в прикрепленные файлы. Обратите внимание, что эти данные очень приблизительны, поскольку я был ограничен использованием полевого оборудования для проведения анализов. Как только я вернусь в крепость, то предоставлю пересмотренную версию, используя все ресурсы наших хорошо оснащённых Медикае. Однако, поскольку есть неотложные проблемы, я посчитал, что было бы уместно предоставить предварительные данные.

Короче говоря, на аванпост напало существо, что не соответствует ни одному из известных примеров. Анализ разрушений показывает, что оно было намного сильнее любого известного вида, за исключением вариантов биотитана. Тщательное изучение места происшествия показывает, что никаких организмов такого масштаба ранее не было. Однако наш отряд обнаружил следы в феррокритовой поверхности около разрушенного сооружения. Судя по глубине отпечатков, существо должно было весить не менее двадцати тонн. Оценки длины его шага показывают, что оно является четвероногим, длиной не менее двенадцати метров, хотя эта мера имеет очень низкую степень достоверности.

Повреждения стен форпоста указывают на то, что существо, вертикальный охват которого превышал шесть метров, использовало огромные когти, чтобы прорвать и снести стены из керамитовой брони. Учитывая, что стены имели толщину двадцать сантиметров, можно с уверенностью предположить, что существо представляет существенную угрозу для хорошо укрепленных форпостов и военной техники. Образовавшееся отверстие предполагает, что ширина тиранида составляет менее десяти метров, но эта оценка кажется завышенной, исходя из измерений расстояния между следами.

Либо это существо, либо работающее в тесном контакте с ним, было оснащено оружием, способным выпускать мощную биокислоту с дальностью действия не менее двадцати метров. Мне не удалось восстановить образцы раствора из-за ухудшенного состояния участка, хотя я получил образцы поверхностей, которые подверглись его воздействию. Спектрографический анализ может выявить дополнительные свойства этого вещества, хотя визуальный осмотр показывает, что оно способно растворять керамит, феррокрит и, конечно же, человеческие ткани.

Я рекомендую, чтобы эти данные также были переданы по отдельным каналам аналитикам Орфейского клана. Силам крестоносцев необходимо внести коррективы в распределении оружия, чтобы противостоять этим чудовищам. На данный момент существует очень ограниченное количество укреплений и подразделений, способных выдержать прямое столкновение с одним из этих существ. Крестоносцы должны перенаправить данные подразделения в системы, где есть подтверждённые наблюдения.

ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ВНИЗУ

"Я уверен, что это сейсмические толчки от системы плазменного охлаждения. Мы можем спокойно проигнорировать их".

— Гилеон Хайланда,
смотритель улья Трималов до его падения

Подтверждённые сообщения об этом тираниде были впервые получены на ранних этапах вторжения на Кастобель. Всего через несколько дней после того, как первая волна мичетических спор обрушилась на планету, один из огромных городов-ульев планеты был уничтожен тиранидами. Восстановленные записи безопасности из руин улья Трималов указывают на то, что исключительно большой тригон прорвался через нижние уровни улья. Через несколько часов после его прибытия произошёл крупный взрыв в центральном плазменном ядре улья, безвозвратно разрушив энергоснабжение города и убив всех нападавших ксеносов. Без энергии для поддержания внутренней вентиляции, освещения и систем водоснабжения, не говоря уже об оборонительном оружии, гибель улья от когтей надвигающегося роя была гарантирована.

Низкоранговый техножрец, работавший в системе обслуживания плазменного ядра, был одним из немногих выживших после взрыва. Мехокователь Толбер прошёл обширные допросы агентов Инквизиции и подробно рассказал о мелких деталях события. А именно, когда произошла атака плазменное ядро находилось в процессе давно назревшей модернизации. Когда тригон рыл под имперским ульем туннель, то разорвал массивные трубы, по которым проходила охлаждающая жидкость энергетического ядра. Священные



Сигнал бедствия: Депо Эпсилон-2019

АТТ: Все респонденты

++Приоритет Амарант

++452815M41

Склад подвергся неожиданной атаке ксеносов. Запасы прометия и боеприпасов были скомпрометированы. Все размещённые подразделения понесли потери свыше семидесяти процентов. У нас нет выжившего медицинского персонала, как и нет выживших Адептус Механикус. Девяносто процентов сооружений склада и все транспортные средства были уничтожены. Обширные силы тиранидов действуют глубоко за ранее безопасными линиями. Требуется немедленная поддержка от любых боеспособных подразделений.

Все базы, получившие это сообщения, должны предпринять соответствующие меры для подготовки к атакам из-под поверхности планеты. Огромное червеобразное существо сопровождалось сотнями хормагаунтов. Ксеносы атаковали из-под земли, не задев ни одной из наших стандартных охранных сигнализаций. Прежде чем действующие охранники успели даже активировать ручную систему сигнализации, мы понесли более 200 потерь в результате взрыва резервуаров для хранения прометия на складе.

Атака произошла ночью, вскоре после того, как судно снабжения завершило доставку припасов. Все наши протоколы безопасности, похоже, скомпрометированы. В настоящее время склад не может отправить никаких дополнительных изображений или информации относительно сил, с которыми мы столкнулись.

жидкости в короткие сроки вытекли в глубокую подземную пропасть. Без какого-либо охладителя плазменная реакция вскоре стала цепной, что и привело к взрыву.

Присутствие тиранидов в улье, вдали от известных фронтов, привело население в ужас. Однако повреждение плазменного ядра стало прямой причиной потери города. Кажется крайне маловероятным, что монстр мог понимать всю сложность плазменного реактора. Кроме того, поскольку существо было убито в результате взрыва, не было никаких оснований ожидать повторения тактики. Следовательно, потеря была объяснена как трагическое совпадение.

Во время сражений на Кредосе, похожее нападение тригонов произошло глубоко за линией фронта. В этом случае чудовищное существо возглавило атаку на склад снабжения. Командир базы нарушил стандартные имперские правила развёртывания и установил временные резервуары для хранения прометия слишком близко к полевой фактории.

Опять же, это могло быть трагическим совпадением. Мерзкие ксеносы просто нанесли удар вскоре после того, как склад пополнился прометием. Фактория также недавно завершила производственный цикл, посвящённый артиллерийским установкам. Сотни тысяч мощных снарядов ожидали передачи на транспортный шаттл. В сочетании с

ЗАДЕЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В засаде! Боевые братья находятся в разгаре тайной миссии по наблюдению, недалеко от склада снабжения крестового похода. В данный момент на объекте находятся несколько взводов, ремонтируя машины и занимаясь пополнением боеприпасов, прометия и т.п.. Многие машины разобраны для планового техобслуживания. Внезапно из-под земли вырывается “Что скрывается внизу” прямо посреди лагеря. Через несколько мгновений из дыры появляются два роя хормгаунтов. ПИ должны решить, приемлемо ли нарушить своё инкогнито и спасти союзников из Имперской Гвардии или важнее сохранить тайну. Это также даёт возможность изучить тактику столько редкого образца тиранидов в полевых условиях из сравнительно безопасного места, пока он продолжает уничтожать склад крестового похода.

Месть Императора: Ветеранская ликвидационная команда недавно была убита, когда на них неожиданно напал “Что скрывается внизу”. Капитан Караула в ярости и приказывает ПИ найти это существо и уничтожить. А также убить всех других его сородичей, дабы ксеносы сполна ощутили гнев Императора. Сначала команда должна отправиться на Кастобель или другой заражённый мир. Оказавшись там, ПИ должны найти вырытые туннели тиранидов, зайти в них, а затем выследить и убить “Что скрывается внизу”. Если ПИ найдут похожие молодые особи или кладку, то также обязаны избавиться о них. Следуя по туннелям ПИ столкнутся с мавлоками и другими роющими тиранидами. Боевые братья должны следить за расходом боеприпасов, поскольку путешествие к центру земли может затянуться.

тысячами килолитров прометия склад был смертельной комбинацией.

Последствия такого выбора времени были предсказуемо катастрофическими. Когда тригон совершил атаку, мощный биоэлектрический импульс поджёг резервуары с прометием. В короткие сроки интенсивный огонь распространился на фабрику. Затем начался каскад подрывов снарядов. В итоге сотни имперских танков и экипажей, тысячи обученных рабочих и важный пункт снабжения были потеряны за несколько мгновений. Единственным положительным моментом, который можно было извлечь из инцидента, было то, что ответственное за взрыв существо также было убито во время взрыва.

После этого инцидента несколько имперских аналитиков заметили сходство между событиями на Кредосе и Кастобеле. С тех пор было зафиксировано несколько подобных случаев. Во всех случаях необычайно большой тригон появлялся посреди, казалось бы, безопасного места. В одно мгновение чудовище вызывало катастрофический взрыв, который испарял значительные имперские активы, а также самого тиранида. Спустя несколько недель или месяцев похожий инцидент происходил в другом мире, часто в других системах.

Между пиктографическими записями и набросками, составленными из допроса выживших, начала выкристаллизовываться полная история. Тригон, который был назван “Что скрывается внизу”, каким-то образом был способен нацеливаться на имперские склады летучих веществ. После того, как эта информация была получена, дальнейшее расследование связало существо с атаками на имперские укрепления. Во всех случаях объекты получили значительные запасы прометия или изменили механизм, с помощью которого удерживались его летучие химикаты.

Дальнейший анализ показал, что во время атак существо постоянно сопровождалось несколькими выводами хормгаунтов. Причём ни один из подтверждённых инцидентов не упоминал о других видах тиранидов. Ещё одним интересным моментом было то, что многие из этих атак происходили на самых ранних этапах вторжения. Данные события были идентифицированы как аномальные, потому что предшествовали обычному моменту времени, в который тригоны появлялись как часть полномасштабного вторжения. Аналитики предположили, что данный конкретный

вариант либо способен перемещаться внутри мицетической споры, либо имеет иную генетическую приоритетность и вылупляется раньше нормы. Необходимо получить дополнительные доказательства, прежде чем любая из гипотез будет подтверждена.

Почти столь же изнурительными, как и его атаки на имперские поставки, они также были разрушительными для имперского духа. Выжившие после предыдущих атак распространяли слухи о кошмарах, которые он навёл. Командование пыталось подавить эти сплетни, но из-за приложенных усилий истории начали распространяться только быстрее. Поскольку некоторые рассказывают о том, что видели, как “Что скрывается внизу” сгорало в огромном огненном шаре, поздние наблюдения добавили к образу существа легенды о бессмертии.

Некоторые командиры отреагировали на присутствие ужаса экстремально. Они включают сокращение запасов топлива и боеприпасов до крайне минимального уровня, хранение припасов в транспортных и использование брони для ремонта танков в качестве дополнительной обшивки под конструкциями. Некоторые даже попросили Адептуса Механикус установить сейсмографическое оборудование, чтобы они могли знать о любых необычных движениях под землёй. Такие реакции, конечно, не одобряются, поскольку расходы ещё сильнее ограничивают возможности крестового похода.

Анализ собранных изображений и показаний очевидцев не дал достаточных результатов для определения конкретных характеристик этого вида. Хотя “Что скрывается внизу” явно больше обычных тригонов, было обнаружено очень ограниченное количество дополнительных идентификационных признаков. В большинстве случаев существо имело отличительную полосу на брюшной полости, но эта черта не была подтверждена во всех атаках. Данный образец также никогда не был замечен на активном фронте. Однако остаётся вероятность того, что полевые подразделения просто не смогли отличить “Что скрывается внизу” от типичного тригона в ходе хаоса боевого столкновения.

Ограниченное количество орбитальных изображений содержит свидетельства существования тригона, который на двадцать процентов больше среднего. Во всех случаях экземпляр наблюдался за передовыми линиями роя. Так как дан-

ный вид редко проводит значительное время на поверхности планеты, то получить последовательную информацию исключительно сложно. Кроме того, любые отметины не видны с орбитальных камер.

Есть многочисленные сообщения о гибели данного образца в боях. И многие сообщения поступают из разных систем. Кроме того, было несколько атак, соответствующих тактическому профилю существа в разных мирах, которые, как предполагается, произошли в течение нескольких дней друг от друга. Эти данные ставят под сомнение, является ли это уникальным образцом или просто вариантом вида, характерным для флота-улья Дагон. Хотя любое из объяснений может предложить обоснованный вывод, ни одна из возможностей не является утешительной для командования Орфейского клина.

Что скрывается внизу (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
55	35	(18) 64	(18) 62	40	32	43	52	—

Передвижение: 4/8/16/32

Раны: 160

Умения: Бдительность (Вос), Псичувство (Вос) +10, Плавание (Сил), Выслеживание (Инт).

Таланты: Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Бесстрашие, Неистовый натиск, Обострённые чувства (Слух, Осязание), Молниеносная атака, Пси-рейтинг (5), Быстрая атака, Парное оружие (Холодное), Варп-чутьё.

Черты: Копатель (3), Ползун, Ночное зрение, Страх 4 (Ужасающий), Смертоносное природное оружие (Когти-косы), Многорукое, Природная броня (Утолщённые чешуйки), Раз-

мер (Огромный), Тень в варпе, Синаптическое существо, Сверхъестественная сила (х3), Сверхъестественная выносливость (х3). Сверхъестественные чувства (Чувство земли, Обоняние)†, Тиранид.

Броня: Утолщённые чешуйки (всё 10).

Оружие: Когти-косы (1d10+20 Режущ; Бронь 3), Биоэлектрический импульс (Лёгкое; 60m; -/-/12; 2d10+6 Энерг; Бронь 4; Овойма -; Перез -; Шквальное, Живые боеприпасы).

Особые правила

†**Чувство земли:** Находясь под землёй особь может обнаруживать врагов по вибрациям, которые они производят. Существо может легко обнаружить всё, что касается земли в радиусе 15 метров, и получает бонус +10 к отслеживанию добычи, если та движется. Транспортные средства, вьючные/верховые животные, рота солдат на марше и тому подобное дают бонусов больше (сколько именно решает МИ).

Катализатор (психосила): В качестве Полудействия "Что скрывается внизу" может послать сигнал из разума улья, который наделяет меньших существ неестественной жизненной силой. Эту силу можно использовать на одной орде в радиусе 75 метров. До начала следующего хода орда получает 10+1d10 Численности.

Ужас (психосила): В качестве Полудействия "Что скрывается внизу" может выпустить волну ужаса, которая грызёт решимость его врагов. Эта сила может быть использована для нацеливания на группу ПИ в радиусе 75 метров. Каждый член отряда должен пройти тест на Силу воли с модификатором -30. Ликвидационная команда получает одно очко урона Сплочённости за каждого провалившего тест. Все остальные не-тираниды (и не-космодесантники) NPC должны пройти основанный на Страхе тест на Силу воли с модификатором -30 или бежать в панике.

Классификация: Рубиновый код Ахиллова крестового похода
Дата: 524816.M41

Автор: генерал Дериан Аркелий

Тема: Хранение легковоспламеняющихся и взрывоопасных запасов
Получатель: Всё полевое командование Орфейского клина

Аналитики полагают, что ксеносы смогли определить метод отслеживания нестабильных поставок, включая прометий, боеприпасы и взрывчатые вещества. Было два инцидента, в которых критически важные объекты были потеряны из-за неожиданных атак в якобы безопасных регионах. Эти потери совершенно неприемлемы и не должны повториться.

Для устранения угрозы подразделениям Орфейского клина настоящим приказано прекратить хранение летучих запасов на любой планетарной поверхности. В дальнейшем ни один склад не должен содержать более трёхдневного запаса топлива и боеприпасов для подразделений, находящихся под его юрисдикцией. Любые вещества, превышающие это количество, должны быть переданы Имперскому флоту на орбите при первой возможности. Уже проводятся исследования для сравнения коэффициентов использования с текущей ёмкостью хранения. Имперский флот уже проинформирован о данной тактической корректировке. Они находятся в процессе перераспределения транспортных шаттлов для удовлетворения возросшей рабочей нагрузки, необходимой для дополнительных рейсов снабжения. Чтобы компенсировать эту новую утечку ресурсов Империи, подразделениям Гвардии следует ограничить использование военно-космических средств для передвижения войск. Вместо этого войскам следует использовать наземный транспорт для перераспределения. Кроме того, теперь требуются дополнительные наземные разведывательные усилия. Используемая для воздушной разведки флотская рабочая сила была перераспределена для оказания помощи в увеличении числа рейсов шаттлов снабжения.

Я поручил агентам Адептус Механикус начать расследование и проверку для определения любых конструктивных изменений, которые могут быть внесены в существующие склады и хранилища. Если их усилия принесут плоды, то могут определить дополнительные защитные меры, особенно от атак из-под земли. Когда такие изменения будут реализованы, данный приказ может быть отменён. А стандартные процедуры пополнения запасов могут быть возобновлены.



ПАДЕНИЕ ВО ТЪМУ



Брифинг МИ

•

Хнум – Мир СМЕРТИ

•

Руины мира

•

Что скрывается
ВНУТРИ

•

ПЛОХОЕ ЛЕКАРСТВО



ГЛАВА IV. ПАДЕНИЕ ВО ТЪМУ

“Мы не можем пережить это. Человечество не может пережить это. За один день они покрыли поверхность планеты потоками когтей и клыков. Убей одного, и его место займут десять. Если они действительно бесчисленны, то наша раса обречена на насильственную смерть, прежде чем каждый клоток нашей цивилизации будет стёрт с лица земли силой, более прозрачной, чем само пламя ада! Смерть! Во имя Машинного Бога, Смерть уже здесь!”

— последние слова магоса Варнака при падении Тирана

Где бы тень в варпе не опускалась на владения Империи, Великий Пожиратель превращает целые миры в бесплодные скалы. Каждый кусочек биологической материи превращается в дымящуюся питательную кашу, собирается в огромных пищеварительных бассейнах и выкачивается на орбиту пасущимися кораблями-ульями через отвратительно извивающиеся питательные трубки. Тираниды настолько эффективны, что многие из выведенных для захвата планеты особей сами превращаются обратно в сырьё, из которого были созданы. И финальная стадия смерти мира становится зрелищем, которое ни один человек никогда не мог видеть. Каждое оставшееся на поверхности существо тиранидов мигрирует в последний пищеварительный бассейн и бросается в его бурлящие глубины. Таким образом, растворённые до своей основной материи, останки возвращаются во флот-улей, чтобы быть повторно использованными снова и снова. В конце концов, не остаётся ни одной клетки биологического происхождения.

На сегодняшний день энергия Империи была направлена на сдерживание угрозы тиранидов, а иногда и на то, чтобы заставить флоты-ульи направиться на атаку мира, который затем немедленно уничтожается экстерминатором. Такая радикальная тактика приносит в жертву один мир ради десятков и лишает флот-улей неисчислимого количества сырой биомассы.

Множество миров пали таким образом, некоторые из них ранее были населены бесчисленными миллиардами душ, другие были домом для небольших колоний, существующих за пределами Империи в целом. Некоторые из них не были каталогизированы, хотя обладали человеческим населением. Один из подобных миров в Иерихонском рубеже известен Караулу Смерти как Хнум — седьмая планета в системе, что лишь мелькала пару раз в архивах Империи.

Хотя Хнум поддерживал обильную растительную жизнь, он никогда не порождал автохтонную. В какой-то момент в далёком прошлом планета была отмечена

для потенциального заселения, но водоворот Эры Раздора обрушился на галактику до того, как была отправлена основная волна колонистов, поскольку численность первой группы была слишком мала для поддержания жизнеспособного населения. Спустя тысячелетия потомки этих поселенцев всё ещё оставались, хотя и регрессировали до примитивного состояния, далёкого от того, как жили их собственные предки. Сколько ещё поколений могло просуществовать это население, неизвестно, и Империя в целом, безусловно, не знала об их существовании. Когда флот-улей Дагон обернул щупальца вокруг мира, у Империи было очень мало причин тратить ресурсы на его защиту, флоты и армии посылались в другие, более ценные места.

Падение мира, известное большинству в высших эшелонах крестового похода не более чем по картографическому коду, прошло практически без комментариев со стороны командиров Империи. Оно стало лишь ещё одной строчкой данных в архивах. Война вскоре миновала Хнум, и внимание Империи было привлечено к другим, более важным зонам боевых действий.

Поэтому стало сюрпризом, когда был получен астропатический сигнал бедствия с поверхности планеты. Необычный сигнал запустил особые иницилируемые протоколы когитаторов, которые командование крестового похода в силу их редкости ранее отклоняло как некорректные или повреждённые. Тем не менее, сигнал продолжался, а техножрецы настаивали на том, что их когитаторы выводят правильные данные. Подтверждённый таким образом сигнал был передан по цепочке командования, пока не появился на столе начальника операций генерала Кураса. К тому времени Караул Смерти знал о сигнале, хотя то, как они о нём узнали, не было раскрыто. Состоялось заседание Палаты Бдения, и капитану Авинкусу было поручено в срочном порядке расследовать источник. Если кто-то каким-то образом пережил смерть целого мира от рук Великого Пожирателя, то Империи нужно было знать, как это произошло. Спасение отправителя сигнала бедствия было бы второстепенным по сравнению с получением этих знаний.

СВЯЗЫВАЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Несколько опубликованных приключений сталкивают космических десантников с созданиями флота-уля Дагон, в частности Эвакуация (см. **ОКП Deathwatch rus**) и Последняя мера (которую можно загрузить с веб-сайта **Fantasy Flight Games**). Если игроки играли в одну или обе миссии, то Падение во тьму послужит хорошим продолжением темы битвы с Великим Пожирателем. Кроме того, эти миссии исследуют события, предшествовавшие вторжению тиранидов и происходившие во время его ранних стадий. А Падение во тьму описывает события на последних стадиях планетарного поглощения и, как таковое, станет идеальной кульминацией цепочки миссий против тиранидов. После Падения во тьму фокус кампании может сместиться на других врагов (см. **раздел Дальнейшие приключения**).

БРИФИНГ МИ

Падение во тьму — это приключение по вселенной Deathwatch, которое бросает персонажей игроков прямо в кошмарную среду мира, почти полностью съеденного тиранидами. Хотя когда-то это была живая планета с лесами, океанами, атмосферой и примитивными формами жизни, теперь Хнум — высушенная, изуродованная оболочка, последние из её огромных ресурсов биомассы были сброшены в дымящиеся пищеварительные бассейны. Даже воздух быстро исчезает, а ландшафт покрыт непристойно пульсирующей, похожей на корни материей, переносящей последние химические ресурсы планеты в бассейны. Если ландшафт опасен, то те тираниды, которые всё ещё бродят по нему, опасны вдвойне. Всевозможные генетические кошмары правят пустошами, бдительно следя за каким-нибудь нарушителем, достаточно глупым, чтобы ступить на поверхность мира, умирающего самым ужасным образом из возможных. ПИ поручено найти источник сигнала бедствия, который был отслежен до места на поверхности или под ней. Они должны проникнуть в атмосферу, избегая или побеждая многочисленных летающих существ, найти отправителя и выяснить кто он. Им приказано спасти любого, кого смогут найти на Хнуме, хотя на самом деле это не миссия милосердия. Если кто-то нашёл способ пережить смерть мира, Империиум должен узнать об этом любой ценой.

Команда ПИ понятия не имеет, кто может быть источником сигнала, только то, что он имеет код допуска высокого уровня и, как таковой, должен быть исследован. На самом деле источником является высокопоставленный техножрец Адептус Механикус, член малоизвестного ордена ксенобиологов, что посвятили себя поискам способов уничтожения тиранидов. Техножрец построил бункер так глубоко под поверхностью, что тот дрейфует на мантии планеты. Хотя он намеревался только наблюдать за процессом поглощения мира, техножрец нашёл то, что посчитал слабостью, то, что с помощью имперских сил он мог бы использовать. Он синтезировал уникальный токсин с геным ключом, который, как утверждает, может замедлить или даже остановить продвижение флота-ульи Дагон, если его можно будет ввести в пищеварительный бассейн, из которого флот-улей ест даже сейчас. И вот тут-то на помощь приходят ПИ...

ОПИСЫВАЯ МИССИЮ

Падение во тьму можно использовать как отдельное приключение, но будет особенно хорошо запускать в контексте серии сражений на Орфейском клине, особенно если команда ПИ базируется на караульной станции Архас или рядом. Ниже приведено несколько идей, которые МИ мог бы использовать для связывания миссии с остальной кампанией:

Война без конца: Если ликвидационная команда уже сражалась с передовыми силами флота-ульи Дагон, то ликвидационная команда может оказаться в системе Хнум на борту караульного поста Федас. Поэтому инструктаж миссии может быть в форме передачи со станции Архас, через посланника или даже капитана Караула Авинкуса.

Плачь в ночи: Миссия начинается из-за астропатического сигнала бедствия из мира Хнум. Сигнал был пойман самими ПИ, возможно, во время предыдущей миссии. По возвращении на базу сообщение может быть передано дальше, в результате чего ПИ немедленно поручают отправиться на расследование.

Неожиданные союзники: Некоторые игроки любят включать в ликвидационную команду персонажей, не являющихся космическими десантниками, как-то инквизитора, ассасина или другого подобного. Если это так, то это может быть персонаж, с которым связалась его организация. И это сообщение приводит к запуску миссии. Возможно, техножрец Адептус Механикус был проинформирован о возможности присутствия еретехов в регионе, или инквизитор узнал о деятельности магоса Ключа в других секторах и проследил его до Иерихонского рубежа.



СИНОПСИС

Падение во тьму состоит из трёх частей, каждая из которых представляет собой набор событий и испытаний: от расследования и скрытности до общения и боя.

ЧАСТЬ 1: РУИНЫ МИРА

Боевые братья прибывают на орбиту мира Хнум и теперь должны высадиться на поверхность. При этом ПИ должны избегать, опережать или побеждать многочисленных летающих тиранидских существ. А также максимально сузить место поисков. Отследив таинственный сигнал бедствия до определённого региона, они должны приземлиться и продолжить поиски пешком. Часть 1 заканчивается, когда источник сигнала будет точно определён.

ЧАСТЬ 2: ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ВНУТРИ

Во второй части команда ПИ обнаруживает отправителя, но только после того, как они преодолеют многочисленные системы защиты бункера. Техножрец Эрлан Ключот хотя и не распространяется об этом, но фактически является изгоем своего ордена из-за неортодоксальной природы некоторых из выдвинутых им теорий. Ключот просит ПИ доставить разработанный им токсин и тем самым потенциально положить конец вторжению тиранидов в Иерихонский рубеж раз и навсегда.

ЧАСТЬ 3: ПЛОХОЕ ЛЕКАРСТВО

Миссия достигает драматической кульминации, когда боевые братья проникают в сердце роя и находят последний пищеварительный бассейн, в который они должны ввести генотоксин. Но события принимают неожиданный оборот, когда токсин оказывает гораздо более драматичный эффект, чем предполагалось. Тут раскрывается истинная преданность адепта, когда тот оставляет ПИ сражаться и спасаться из мира смерти!



ХНУМ – МИР СМЕРТИ

Мир, обозначенный в Codex Cartographicae как DXX738-1222-7/, когда-то был зелёным шаром, окутанным пышными, густыми лесами и плодородными равнинами. Мелкие, тёплые океаны поддерживали изобилие водных существ, а земли были домом для достаточного количества травоядных, чтобы поддерживать сокращающееся человеческое население, которое выживало со времён Эры Раздора.

Хотя мир не имел особого значения, у Караула на протяжении нескольких столетий было для него название – Хнум. Данное название появляется только в одном звёздном архиве Иерихонского рубежа, который к тому же, был извлечен из Хранилища Омега. Архив, о котором идёт речь, изображал мир в конкретной точке местного звёздного скопления, позволяя Караулу Смерти установить не только координаты, но и время. Таким образом, когда была получена астропатическая песнь бедствия, Караул уже внимательно изучал регион, а Палата Бдения была готова отреагировать на разворачивающиеся события.

Чего никто, включая Караул Смерти, не знает, так это того, что архивы неверны в утверждении, что на Хнуме нет человеческой жизни. На планете находится секретный объект Адептус Механикус, и он был создан в такой секретности, что даже представители Механикус Орфейского кайна не знали о нём. Объект представляет собой защищённый от магмы бронированный бункер, затопленный на пятьдесят километров под поверхностью Хнума. Бункер настолько глубок, что находится не в твёрдой породе, а в магме, что делает его подвигом инженерного искусства, который можно увидеть только в самых стратегически важных командных центрах и стратегиумах во всей галактике. То, что подобное сооружение вообще построили, было исключительным случаем, но то, что оно было построено без ведома других членов Адептус Механикус в регионе свидетельствует о том, что его создатель был одновременно чрезвычайно скрытным и патологически недоверчивым к коллегам.

Этим архитектором был магос биологис по имени Эрлан Ключот, и строительство объекта было осуществлено только потому, что ксенолог был приверженцем малоизвестной секты в Адептус Механикус. Эрлан и многие единомышленники из Адептус Механикус изучали работу магоса Варнака – техножреца, что первым каталогизировал тиранидов и который пал на планете, в честь которого ксеносы и были названы – Тиран. Назвав себя “Варнаков круг”, они сформировали орден, полностью посвящённый достижению самых радикальных ответов на быстро разворачивающуюся угрозу тиранидов. Благодаря смеси секретности, горечи и того, что они считали необходимостью, Варнаков круг вскоре обнаружил, что действует за пределами догм Культа Механикус. Они отпирали запретные архивы и хранилища, выслеживая любое возможное оружие, которое можно было бы ис-

пользовать против внегалактического врага. Поступая так Эрлан и его соратники фактически выставили себя изгоями-еретиками, и если бы об их деяниях стало известно Культ Механикус, то они почти наверняка были бы осуждены как таковые.

С прозорливостью, которая говорит о знаниях, полученных методами, граничащими с ересью, объект Эрлана был завершён менее чем за месяц до того, как первые авангардные организмы флота-улья Дагон появились на поверхности мира. Бункер был так хорошо скрыт, что даже сверхъестественные чувства ликторов и других подобных существ не обнаружили никаких следов. Эрлан и его сотрудники наблюдали из своего укрытия, как небо над могучими первобытными лесами потемнело от мицетических спор. Он молчал, когда спускались тучи горгулий и волны хормагаунтов обрушивались на примитивное человеческое население. Эрлан и пальцем не пошевелил, когда тираниды вырезали туземцев, ибо их судьба не была его заботой. Скорее, он рассматривал это зрелище как возможность понаблюдать, как тираниды собирают разумное население — его удаленные шпионские дроны записывали каждую деталь битвы.

Однако аборигены Хнума оказали гораздо более стойкую защиту, чем предсказывал адепт, предоставив ему возможность наблюдать, как разум улья приспосабливается к таким обстоятельствам. Хотя они и пострадали в первые дни вторжения, аборигены сплотились против спустившихся со звёзд ужасов. В ответ разум улья создал больше зверей, и вскоре леса Хнума стали кровавыми полями сражений, поскольку население боролось за выживание.

Туземцы, конечно, были обречены, поскольку ресурсы флота-улья были практически безграничны, а у примитивных людей не было оружия эффективнее копий и луков. Волна за волной тираниды подавляли туземцев, пока, наконец, основная сила их армий не была сломлена. Последние воины бежали в леса, уже успевшие к тому времени мутировать в гиперэволюционную растительность потребления тиранидов, чтобы продолжить там отчаянную партизанскую войну, в которой у них не было никакой надежды на победу.

Магос Клют был очарован зрелищем того, как эти последние оплоты начали совершать самоубийственные атаки на тиранидов. И с благоговением наблюдал, как разум улья придумывал всё более эффективные контрмеры для выслеживания партизан. В охоте использовались все виды зверей, и часто использовались способами, которые никогда не были замечены ранее. Неуклюжие биотитаны прочёсывали умирающие земли, уничтожая любое потенциальное укрытие, в то время как малантропы использовали свои мерзкие пси-способности. Хотя защита родной планеты была достойна деяний многих величайших героев Империи, люди пали. Магос Клют собрал многочисленные наблюдения о том, как разум улья действовал на заключительных этапах поглощения мира, особенно в том, что касается процесса, посредством которого генетический материал тех, кто сопротивляется, собирается и используется против них. Виды, которые Эрлан увидел в последние дни Хнума, свели бы с ума менее слабую личность, но как слуга Омниссии и тот, кто посвятил себя победе над разумом улья любой ценой, не было глубин,



Руководство МИ: Мир СМЕРТИ

Важно, чтобы игроки понимали, что их персонажи никогда не могут позволить себе ослабить бдительность на поверхности Хнума, поскольку смерть поджидает на каждом шагу и в сотнях незнакомых форм. Самые безобидные действия могут привести к тому, что броня боевого брата будет повреждена, орды тиранидов будут привлечены или земля разверзнется под ногами. МИ должен напоминать игрокам об этом, держа в напряжении, призывая к тестам на Бдительность прямо посреди других действий, разговоров или затишья в миссии. Вот несколько примеров последствий провала таких тестов:

Микробы

Каждый квадратный дюйм поверхности Хнума кишит ксеномикробами, и хотя они могут быть невидимы, их присутствие можно почувствовать. Если космический десантник ранен и его броня повреждена, эти микробы найдут путь в его тело. Каждый час следует проходить **Серьёзный (+0) тест на Выносливость**, пока повреждённый комплект брони не залатан. Что делает навыки технодесантника по ремонту таких повреждений особенно ценными. Провал теста на Выносливость не должен приводить к огромным повреждениям, но кумулятивный штраф -5 к любым тестам навыков, основанных на Силе, Силе воли, Ловкости и подобных характеристиках, будет уместен. Если броню невозможно починить, то аптекарь может попытаться противостоять воздействию микробов, используя те специализированные навыки, которые МИ сочтёт подходящими.

Удушающие облака

Небеса над Хнумом задыхаются от спор, а также от побочных продуктов процесса планетарного поглощения. Любой выходящий такой воздух рискует получить урон используя ту же механику, что описана выше. К концу миссии такие облака могут задушить саму землю, и поэтому случаи, когда вдохнувшему боевому брату придётся проходить тест, чтобы избежать воздействия, должны стать более частыми.

Извивающиеся корни

Земля местами кишит массой извивающихся, похожих на лианы организмов, которые собирают все минералы и питательные вещества из земли и транспортируют к огромным пищеварительным бассейнам. Хотя они вездесущи и не особенно опасны, но иногда должны представлять угрозу, считаясь Перечённой местностью (**см. стр. 232 ОКП Deathwatch rus**).

Землетрясение

Хнум поглощается всеми возможными способами, и огромные щупальца, погружающиеся в его поверхность в поисках ценных организмов и минералов, заставляют землю содрогаться в буквальном смысле. МИ должен часто напоминать об этом игрокам и время от времени усиливать толчки, чтобы они затрудняли движение даже по открытой местности (**см. Таблицу 7-6: Модификаторы Ловкости напересечённой местности на стр. 233 ОКП Deathwatch rus**).

Кислотные потоки

Биомасса Хнума медленно превращается в пузырящуюся, кислотную кашу, и большая часть этой мерзкой жидкости присутствует на поверхности в виде ручьёв и даже рек, направляющихся к огромным пищеварительным бассейнам. Время от времени у ПИ может возникнуть необходимость пересечь такое препятствие. И если им придётся идти вброд или иным образом оказаться под прямым воздействием жидкости, то каждое место контакта автоматически получает 1d10 урона (Броня 4) каждый ход, уменьшаясь до 1d5 (Броня 2) на следующие d5 ходов после окончания контакта.

на которые он не спустился бы. Сформулировав план, Клют приказал своему астропату передать сигнал бедствия и вызвать помощь, и каким-то образом ей удалось прорваться сквозь тень в варпе — песнь разнеслась по все-му Иерихонскому рубежу.

НЕЕСТЕСТВЕННЫЕ ОПАСНОСТИ

Хнум — это мир на последних стадиях поглощения тиранидами, и поэтому его поверхность враждебна всем, кроме самых выносливых форм жизни. Любое существо, не источающее феромоны флота-улья Дагон, будет атаковано на всех возможных уровнях: от микробов до

гигантских биотитанов. Мерзкие малантропы пробуют воздух на наличие следов генетического материала, не исходящего от существа тиранидов, и множество других опасностей грозят любому чужаку.

Пейзаж СМЕРТИ

Поверхность Хнума не имеет ничего общего с её прежним состоянием. Там, где когда-то могучие леса покрывали холмы и равнины, теперь буйная масса гиперэволюционной растительности сводится расплзающейся массой того, что кажется гибридом корней и жил. Эти структуры варьируются по размеру от мельчайших до поистине огромных: самые маленькие легко раздавить ногами, а самые большие — значительное препятствие для

продвижения захватчика. Все эти пульсирующие корни взаимосвязаны, образуя общепланетную сеть, которая проникает в поверхностный слой почвы, собирая всё до последней капли питательных веществ с планеты. Когда, наконец, их работа будет сделана, сами корни будут поглощены бактериальной деятельностью, а полученный ил будет собран био-кораблями на орбите.

Хотя извивающаяся по иссохшей поверхности масса корневых структур сама по себе не опасна, другие особенности да. Если земля под ногами богата питательными веществами, то в этом случае она может быть выдолблена в виде сот, которые могут обрушиться при малейшем давлении. Если повезёт, то человек просто упадёт в извилистую сеть туннелей, а если нет, то в глубокую пропасть, до краёв заполненную пищеварительной кислотой.

Иные опасности на поверхности включают в себя чистые споровые трубы и капиллярные башни, многие из которых постоянно изрыгают столбы удушливого газа. Другие обладают мерзкими матками-стручками, из которых может появиться волна потрошителей или подобных существ, которые гипер-вынашиваются в ответ на вторжение.

СЛУГИ РАЗУМА УЛЯ

Уроженцы Хнума оказали яростное сопротивление тому, что стало гибелью их мира. Хотя изначально многие пали под натиском волн хормагаунтов и термагантов, аборигены вскоре организовались в большие армии, против которых разум уля был вынужден посылать всё более крупных и разрушительных зверей. Многие из тех же зверей, с которыми силы Империи столкнулись на Орфейском клине, были выставлены на Хнуме, хотя и в совершенно иных пропорциях, чем когда разум уля знакомится с масштабами арсенала человечества. Против примитивов, вооружённых луками и копьями, разум уля выставил совсем другие силы, чем когда он вступил в бой с войсками, вооружёнными танками и ракетами. Сосредоточившись на вооружённых скорострельным дальнобойным оружием существах, разум уля породил множество горгулий. Густые и чёрные как грозовые тучи орды существ обрушили испепеляющий огонь на трагически уязвимых туземцев.

Такая тактика привела к тому, что небеса над Хнумом были заполнены горгульями и другими летающими существами, что привело к полному краху обороняющихся армий. Когда аборигены распались на мелкие партизанские отряды, разум уля отреагировал, выпустив на поле другие типы зверей, и они также до сих пор кишат на поверхности планеты. Любой нарушитель Хнума должен сначала проникнуть через кишашие горгульями небеса, а затем избегать могучих зверей, которые теперь являются бесспорными хозяевами иссушенных пустошей.

Тираниды на планете не ходят сплочёнными стаями, поскольку на этой стадии поглощения планеты им редко приходится сталкиваться с организованным противником. Вместо этого разум уля рассеял их по поверхности, выискивая любые оставшиеся очаги сопротивления и дежуря на случай потенциального вторжения. Насколько известно разуму уля, последний из местных партизан

был убит, его генетический материал собран, а останки добавлены в кислотную жижу пищеварительных бассейнов. В течение последних нескольких недель никакого сопротивления обнаружено не было, и поэтому многие из зверей тиранидов вошли в полуспящее состояние, не охотясь активно, но всегда бдительно высматривая врагов.

НЕВИДИМЫЕ УБИЙЦЫ

Хотя постороннему может показаться, что самые многочисленные твари тиранидов — это потрошители в пустошах и горгульи в облаках, их численность в триллион раз меньше, чем у выпущенных флотом-ульем микробов. На начальных этапах потребления основной функцией этих невидимых существ была доставка гибридизаторов местным растительным формам жизни, в частности, наиболее распространённой флоре. В одно мгновение местные растения превратились в разрастающуюся с бешеной скоростью отвратительную помесь. Позже сама мутировавшая флора подверглась нападению второй волны микробов тиранидов, которые превратились в богатую питательными веществами кашу, всасываемую корневыми структурами, раскинувшимися по всей земле, и накапливаемые в огромных пищеварительных бассейнах.

На последних фазах процесса потребления эти микробы остаются активными долгое время, и они присутствуют везде и всюду, куда может пойти нарушитель. Сам воздух пропитан их заразой, а земля покрыта невидимыми роями. Хотя они не были специально созданы для нападения на нарушителей, воздействие этих микробов, тем не менее, парализует большинство не-тиранидских форм жизни. Как только они попадают в систему, микробы начинают атаковать тело хозяина, и если какой-либо из гибридизирующихся штаммов найдёт путь, результатом, скорее всего, станет быстрая и отвратительная мутация, в результате которой тело нарушителя трансформируется в нечто, напоминающее капиллярные башни и споровые трубы (уже разбросанные по пустошам). К счастью, очень немногие нарушители выживут под вниманием многочисленных хищных особей, и поэтому будут избавлены от такой ужасной смерти.

ОПАСНОСТИ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

На планете, стремительно приближающейся к последней стадии агонии, даже погода опасна для всего, кроме существ разума уля. Воздух ядовит, а местами настолько горяч, что вдох обжигает лёгкие. Земля пронизана реками желудочной кислоты, текущими к огромным пищеварительным морям, а поверхность сотрясается землетрясениями, поскольку недра добываются в поисках всех питательных веществ. Всё, что теперь ждёт Хнум — это откачка его океанов, за которой последует кража атмосферы. К концу всего этого Хнум станет бесплодной, безвоздушной скалой, и только искусственные конструкции из совершенно инертных и непригодных для использования материалов останутся свидетельством того, что человек когда-либо жил здесь.

ЧАСТЬ 1: РУИНЫ МИРА

Наиболее драматичный способ запустить приключение — начать с того, как ПИ начинают спуск с орбиты в то, что осталось от атмосферы Хнума. ПИ летят на грозном вороне, и поэтому один или несколько из них могут сыграть непосредственную роль в высадке, в зависимости от навыков и специализаций команды. Даже если никто из ПИ не принимает непосредственного участия в операции, ситуация достаточно напряжённая и драматичная, что было бы стыдно не использовать, чтобы задать тон предстоящей миссии.

Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Внутреннее пространство грозного ворона наполняется пронзительными воем сирен, поскольку духи машин десантного корабля предупреждают о неминуемом падении на планету. Ваш отряд завершил последние приготовления, прочитал молитвы орбитального развёртывания и теперь внутреннее пространство держится и трясётся, когда десантный корабль врежется во внешнюю атмосферу планеты. Пока жара нарастает, а пламя лижет иллюминатор, вы беззвучно произносите последние строки молитв.

Следующие десять минут — это сплошной шум и ярость, поскольку каждая поверхность безудно вибрирует. Кара нарастает, и дисплеи вашего шлема сообщают, что вы испытываете силы, которые превратили бы обычного человека в мешок с костями. Но вы — космические десантники, и именно для этого были созданы. Слишком скоро толчки стихают, а окутывающее внешнюю часть боевого шаттла пламя исчезает, давая вам возможность впервые увидеть поверхность планеты.

Воистину, Великий Пожиратель осквернил это место. Ландшафт, некогда окутанный зелёными лесами и плодородными равнинами, теперь превратился в бесплодные пустоши, жёлтый жёло-зелёный туман окрашивает всё в актиногеский свет. Реки пищеварительной жидкости змеются по осквернённой земле, в то время как извилистые капиллярные дашины тянутся ввысь. Спорные трубы извергают густые, ядовитые столбы пара, а вдалеке видны тёмные стаи летающих существ. Время молитв прошло. Теперь время дел, ибо миссия — это всё.

БРИФИНГ МИССИИ

Боевые братья проинформированы о миссии и хорошо подготовлены к тому, чего можно ожидать на поверхности Хнума. Однако игрокам нужно рассказать подробнее до начала сессии. Таким образом МИ сможет сразу же погрузиться в действие без предисловий. Однако это не всегда возможно или предпочтительно, поэтому после вывода на орбиту можно будет сообщить основные моменты брифинга. Это можно осуществить с помощью паузы в действии, когда МИ наблюдает за “ретроспективным просмотром” брифинга миссии — кинематографического приема, полностью соответствующего темпу и тону миссии. Либо же МИ мог бы просто добавлять различные моменты по ходу действия.

Какой бы из приёмов ни использовался, игрокам необходимо знать следующие ключевые моменты:

Шупальце флота-улья Дагон захватило мир Хнум. Командиры Орфейского клина позволили этому произойти, поскольку на планете не было ценных активов. Однако с поверхности мира был послан высокоуровневый астропатический сигнал бедствия. Чтобы проникнуть через тень в варпе, пославший сообщение астропат должен быть действительно могущественным. Команда ПИ была отправлена для расследования источника сигнала бедствия. Их главная задача — выяснить, как отправитель пережил падение мира и, по возможности, эвакуировать.

Если возможно, отправителя сообщения следует найти. К отправителю следует относиться с подозрением, поскольку, кем бы он ни был, он действовал вне рамок знаний и полномочий любой из командных структур крестового похода. По прилёту ПИ должны определить регион, откуда исходит сигнал, а затем высадиться на грозном вороне.

РУКОВОДСТВО МИ: ИНФИЛТРИОЛЬНАЯ ЭМАЛЬ

Если у игроков есть на руках дополнение **Rites of Battle rus** (см. стр. 146), то они могут запросить разрешение на использование инфилтриальной эмали для данной миссии. И это, безусловно, будет подходящим выбором для такого экзотического материала. Покрывая запечатанный комплект брони специально разработанным биомаскирующим веществом, космические десантники могут сделать себя практически невидимыми для примитивных тварей тиранидов, что позволит им путешествовать практически без помех по таким мирам, как Хнум. Однако использование данного предмета может усложнить планы МИ на приключение, поэтому стоит быть готовым к его использованию.

Если ПИ используют инфилтриоль, то МИ должен иметь в виду два момента, но ему не нужно сообщать о них игрокам. Во-первых, ПИ будут действовать на поверхности Хнума в течение довольно долгого времени — фактически дольше, чем когда-либо испытывалось вещество. Инфилтриоль необходимо повторно применять каждые 1d10+10 часов, и сделать это — непростая задача, которую вряд ли можно выполнить на поле боя. Желательно разрешить игрокам повторно использовать эмаль только по достижении бункера магоса Ключа, и для этого потребовать **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**.

Второе соображение — это растущая угроза. Если игроки вспомнят о нём и успешно используют, то должны быть вознаграждены за сообразительность. Но МИ должен ясно дать понять, что когда тираниды в конечном итоге атакуют, то могут сделать это в гораздо большем количестве. Например, ПИ может обмануть три вывода существ тиранидов, только для того, чтобы четвёртый прошёл тест на Бдительность и обнаружил их присутствие. В этот момент все четыре вывода могут атаковать одновременно, делая использование вещества палкой о двух концах.

Доставив ПИ на поверхность грозовой ворон вернётся на орбиту и будет ждать приказа на эвакуацию. Поэтому искать источник сигнала спасения придётся на своих двоих. При этом будут приняты все меры предосторожности, чтобы не предупредить тиранидов о присутствии ликвидационной команды. Как только источник сигнала будет обнаружен, грозовой ворон можно будет вызвать.

Из-за высокой плотности кораблей-ульев тиранидов фрегат Караула Беззвучное бдение удерживает позицию на внешних рубежах системы, и может приблизиться к Хнуму только на короткое время, чтобы забрать команду ПИ.

Цели и задачи

Прежде чем миссия зайдёт слишком далеко, МИ должен контролировать подготовительные этапы, как описано на **стр. 255 ОКП Deathwatch rus**. Команда должна выбрать лидера и принять обет. МИ должен назначить уровень Реквизиции (рекомендуется от 75 до 140 в зависимости от того, какие третичные цели МИ намерен использовать), а также определить Осложнения. Учитывая ограниченные знания Караула о ситуации на поверхности Хнума, начальные цели довольно просты. По мере продвижения миссии будут появляться дополнительные цели. Как и в случае с инструктажем, многое из этого этапа можно сделать до начала сеанса или отработать в виде “краткого воспоминания” после завершения введения.

Основная цель: Найти и идентифицировать источник сигнала бедствия. Это самая важная цель. Караул и Инквизиция должны знать, как отправитель выживал так долго, и хотя сама группа ПИ не обязательно должна выяснять эту информацию, её можно начать собирать только после того, как источник сигнала будет обнаружен. (Ветеранская цель, 30 Реквизиций)

Вторичная цель: Найти отправителя сигнала бедствия. Боевые братья не ангелы милосердия, и их миссия не в том, чтобы спасать из альтруизма. Если возможно, отправителя следует достать живым, чтобы Инквизиция могла расследовать дело дальше по-своему. (Ветеранская цель, 25 Реквизиций)

Третичные цели (и личные цели): На протяжении всего задания игрокам приходится сталкиваться с многочисленными ситуациями, которые могут привести к введению третичных или личных целей. Некоторые из них объясняются в следующих разделах, в то время как другие могут быть расширены по усмотрению МИ. Вот некоторые предлагаемые примеры:

Свидетельствовать: Боевые братья увидят то, с чем никто никогда не сталкивался, и выживут, чтобы рассказать об этом. Один из них может быть назначен ответственным за ведение журнала событий ауспика, который будет передан Инквизиции и её ученым по возвращении. (Рядовая цель, 6 Реквизиций)

Количество убийств: В то время как основные и второстепенные миссии должны быть выполнены любой ценой, ПИ должны быть начеку в поисках целей, особенно на этапе эвакуации (Рядовая цель, 6 Реквизиций).

Лучшая часть доблести: На ранних этапах миссии скрытность гораздо важнее истребления. Перехитрить

врага и подавить желание открыть огонь при первой возможности должно оказаться стоящей целью (Сложная цель, 10 Реквизиций).

Источник: Если библиарий обнаруживает область, из которой передаётся сигнал, используя умение Псичувство, то это следует считать достижением личной цели (Сложная цель, 10 Реквизиций).

Еретик: Если боевой брат решит, что магосу Эрлану Ключу нельзя доверять и предпримет действия, чтобы предотвратить потенциальное предательство, то это должно быть вознаграждено (Сложная цель, 10 Реквизиций).

Повторная постановка задачи: Если ПИ решат доставить генотоксин Ключа и преуспеев в этом, то это должно принести дополнительную награду (Ветеранская цель, 15 Реквизиций).

Для вашего же блага: Хотя это и не указано явно в брифинге к миссии, ПИ может взять на себя задачу спасти (или, скорее, задержать!) весь персонал адепта Эрлана, а не только отправителя сигнала бедствия (Рядовая цель, 6 Реквизиций).

Астропат Ксенек: Если кто-либо из боевых братьев услышит призыв астропата Ксенека в конце миссии, то должен принять решение о соответствующем ответе (Рядовая цель, 6 Реквизиций).

Магос Эрлан Ключ: Дополнительные награды должны быть предоставлены, если ликвидационная команда действительно столкнётся с магосом и победит его в бою (Сложная цель, 10 Реквизиций).



ОСЛОЖНЕНИЯ

Орбитальное проникновение в боевых условиях – опасная операция даже в спокойные времена, но ликвидационная команда понятия не имеет, что её ждёт под клубящимися облаками, покрывающими поверхность Хнума. Как только грозовой ворон прорвётся сквозь облака и окажется в открытом небе, то привлечёт внимание летающих тиранидов. Один из ПИ может управлять массивом ауспиков шаттла, либо это может сделать NPC-пилот. На данной этапе операции есть две основные задачи. Самая непосредственная – предупредить о приближении тиранидов и избегать или побеждать их по мере необходимости. Если угрозу невозможно избежать или победить, она вскоре обострится. Например, небольшой выводок горгулий быстро привлечёт большую стаю, если от него не спрятаться или не уничтожить в короткие сроки. Если застрять, то, конце концов, будут привлечены более опасные враги. А если это произойдёт, то миссия может закончиться ещё до начала.

Вторая, но более важная задача – определить регион, из которого передаётся сигнал бедствия. Это может быть где угодно на планете, так что у боевых братьев будет работа.

РАСТУЩЕЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Чтобы избежать внимания многочисленных стай горгулий и других крупных тварей, ответственный за ауспик грозового ворона должен пройти ряд тестов на Бдительность, провал которых будет означать столкновение, как описано ниже.

Когда грозовой ворон впервые входит в небеса Хнума, тираниды не ожидают вторжения, и в непосредственной близости от боевого корабля никого нет. Управляющий массивом ауспиков должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность**. Успех показывает сигнатуры стаи горгулий в нескольких километрах от шаттла, позволяя пилоту держаться подальше.

Тест следует повторять каждый час повествовательного времени. Подсчитывайте, сколько раз он был пройден, так как после пяти проходов источник сигнала сужается до конкретной области, и грозовой ворон должен будет приземлиться. При каждом провале теста сверяйтесь с **Таблицей 4-1: Воздушные осложнения**.

Воздушный бой

Для разрешения боя между грозовым вороном и летающими стаями тиранидов применяется следующая механика:

Боевой корабль вооружён фронтальной спаренной штурмовой пушкой (Дальнов 150 м, –/–/10, 3d10+6 Ударн, Бронев 6, Маг 300, Перез 3 Полн, Разрывающее, Спаренное), спаренным тяжёлым болтером (Дальнов 150 м, тяжёлое, –/–/10, 2d10+10 Взрыв, Бронев 6, Маг 400, Разрывающее, Спаренное) и четырьмя ракетами (направлены вперёд, Дальнов 750 м, S/–/–, 4d10+6 Взрыв, Бронев 14, каждая ракета может быть выпущена только один раз). Один боевой брат (ПИ или NPC) пилотирует шаттл и управляет тяжёлыми болтерами и ракетами, в то время как другой управляет турелью и также может управлять другими оружейными системами. Третий персонаж может управлять системой ауспика из отсека экипажа, в то время как все остальные члены команды могут только крепко держаться.

В то время как полёт боевого корабля описывается абстрактно, стрельба должна осуществляться самими персонажами. Пилот или стрелок может стрелять только из одной системы оружия за ход, хотя пилот может стрелять и при этом проходить проверки Пилотирования. Стрельба ведётся с использованием умения Дальнего боя стрелка и получает дополнительный модификатор -20, если у стрелка нет умения Пилотирование для шаттлов. Единственными вариантами стрельбы являются Атака, Короткая очередь и Длинная очередь (см. стр. 266-274 ОКП **Deathwatch rus**). Действия предоставляют свои стандартные бонусы к стрельбе, которые могут смягчить штрафы (иногда частота огня имеет большее значение, чем точность).

Хотя сами горгульи не способны нанести урон грозовому ворону, реальная опасность заключается в том, что сражение с ними привлечёт более крупных зверей, например харридан. Оба типа зверей последуют за боевым кораблём в зону высадки и будут представлять значительную угрозу пешим ПИ.

ТАБЛИЦА 4-1: ВОЗДУШНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

Степени неисправности	Осложнения
1	Авгур выдаёт шумовые показания, делая предстоящий курс неопределённым.
2	Из облаков спускается выводок горгулий. Если стаю не уничтожить в течение трёх раундов, то следующий тест на Бдительность становится на один уровень сложнее.
3	Две гарпии атакуют шаттл. Если они не будут уничтожены в течение трёх раундов, следующий тест на Бдительность становится на один уровень сложнее.
4	Сигнатура харридан появляется на границе диапазона ауспика и летит в сторону грозового ворона. Пилот должен пройти Очень тяжёлый (-30) тест Пилотирования (Летун), чтобы избежать зверя. В противном случае тиранид нападёт на десантный корабль на следующем ходу.
5	Харридан появляется прямо в тылу боевого корабля, спикировав с неожиданной стороны. Зверь остаётся на хвосте (примерно в 100 метрах) и его невозможно стряхнуть, хотя он сам не подлетает для атаки. Если зверь всё ещё следует за шаттлом, когда тот приземляется, он (или они) атакуют боевых братьев при высадке.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА В DEATHWATCH

В данной миссии представлен простой набор правил для уклонения и битв с летающими стаями и зверями с использованием датчиков и вооружения боевого шаттла. Если у игроков есть дополнение Rites of Battle, то они могут захотеть воспользоваться подробными правилами для транспортных средств, хотя это и не обязательно.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗОНЫ ВЫСАДКИ

Помимо избегания внимания летающих тиранидов и отстрела особо настырных, боевые братья должны сканировать поверхность Хнума для определения удобной и максимально близкой к цели зоны высадки. Есть два способа добиться этого.

Если в составе ликвидационной команды есть библиарий, то он может пройти **Серьёзный (+0) тест Психики** и навестись на астропатический сигнал. Для точного определения зоны приземления библиарий должен пройти пять тестов по одному за каждый час времени повествования, проведённого в воздухе. Провал теста не имеет никаких негативных последствий, кроме задержки миссии, что само по себе может привести к тому, что большее количество вражеских существ обнаружит боевой шаттл.

Если в группе нет библиария, процесс становится намного сложнее. Ибо даже если тираниды до сих пор не обнаружили скрытый бункер, то ПИ и подавно не так просто это сделать. Однако игроки могут применить человеческую логику, которой не хватает тиранидам. Боевые братья знают, что где-то под поверхностью спрятан бункер, и это должно стать отправной точкой. Одним из способов является использование массива ауспика боевого шаттла для обнаружения выбросов энергии, но поскольку бункер хорошо спрятан, защищён и замаскирован сотнями метров жидкой магмы, это требует **Мучительного (-50) теста на Поиск**. МИ должен разрешить пересдавать этот тест каждый час, а провал (в пределах одной степени) должен приводить к тому, что следующий тест будет на один уровень легче.

Очевидно, что команда должна найти бункер для продолжения миссии, но это не должно быть представлено как предрешённый результат. Любая задержка или проваленные тесты должны привести к эскалации угрозы и напряжённости, оказывая давление на группу. В конечном счёте, провал миссии вполне возможен, поскольку если ПИ привлекут большое количество тиранидов, то могут просто не суметь победить их всех и продолжить. Такова суровая реальность службы в Карауле...

ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Первое, что нужно сделать боевым братьям после приземления — это обезопасить периметр. Возможно, за ними последовало несколько горгулий или даже харриданов, в таком случае сейчас самое время этим тварям нанести удар. Только когда ближайшее окружение будет очищено от врага, можно безопасно продолжать движение пешком, а для ПИ — ознакомиться с рельефом местности.

В какой-то момент лидер команды должен приказать шаттлу улететь. План требует, чтобы грозовой ворон занял позицию ожидания на орбите и забрал команду, когда миссия будет завершена. Однако лидер может решить отдать альтернативные приказы, например, приказать лететь на позицию поблизости и ждать сигнала, а также в случае чего оказать огневую поддержку. МИ рекомендуется рассматривать любые такие предложения, но помнить, что отклонение от плана миссии всегда должно иметь последствия. Если боевой шаттл следует плану и возвращается на орбиту, то может потребоваться некоторое время, чтобы ответить на запрос об эвакуации, но он будет в безопасности во время ожидания. Если он приземлится в скрытой позиции поблизости, то его укрытие может быть обнаружено. И когда будет необходима эвакуация, он или его оружие может быть повреждено. Если шаттл используется для поддержки команды, то рёв орудий привлечёт тварей, и данный факт вскоре должен перевесить ценность любой огневой поддержки, которую он может оказать.

После того, как команда отобьётся от преследователей и отправит грозовой ворон назад, прочтите вслух или перескажите следующее:

Оглядевшись вокруг вы обнаруживаете, что поверхность мира Хнум выглядит ещё более адской с земли, чем с воздуха. Земля кишит извивающимися корнями, а крошечные существа, немногие больше, чем рты на лапах, грызут то, что осталось от крошечных кусочков биомассы. Земля — выжженная пустыня, столбы жёлто-зелёного пара мелькают перед вашими взорами и делают невозможным видеть дальше, чем на сотню метров. Иногда туман расступается, и вы мельком видите истинные масштабы опустошения планеты, прежде чем туман снова милостиво опускается.

Команда ПИ теперь может свободно исследовать область, из которой передаётся астропатический сигнал бедствия. После описания окрестностей исследование завершается следующими событиями. Используйте их столько, сколько нужно, лишь бы игрокам было весело. События с первой по четвертую являются необязательными.

В дополнение к описанным событиям имейте в виду, что сама среда опасна. Поэтому используйте дополнительные правила со стр. 212 для большего усложнения задачи ПИ. События следует запускать на некотором расстоянии друг от друга. Тем самым показав, что ПИ ведут поиск на большой и очень опасной территории.

КРАСНЫЙ УРОЖАЙ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Когда ликвидационная команда проходит через зубчатую массу камней, переплетённых с вездесущими корнями тиранидов, ведущий боевой брат не может не заметить движение в ползущем тумане впереди. Как отреагирует команда, решать боевым братьям, но если они решат провести расследование, то обнаружат малантропа, который парит сквозь последствия того, что, несомненно, должно было быть битвой не на жизнь, а на смерть. Имейте в виду, что Империи не знал, что в мире обитают какие-либо аборигены, и что останки нельзя исследовать, пока мерзкий малантроп собирает их для получения генетического материала.

Если команда вступит в бой и убьёт зверя, то боевые братья обнаружат участок земли, усеянный трупами убитых воинов-аборигенов. Из положений, в которых расположены трупы, очевидно, что кем бы ни были эти примитивные воины, они погибли храбро. Боевые братья видят, что раны павших приходятся на грудь, и они умерли спина к спине в том, что должно было быть героическим последним боем, достойным описания в легендах ордена. Также боевые братья с отвращением замечают, что малантроп собрал мрачный урожай среди трупов, удалив органы и конечности с хирургической точностью. Если в команде есть аптекарий, он сможет сделать дополнительные наблюдения относительно методов, которые используют эти почти неизвестные звери тиранидов и передать их Инквизиции после миссии. Прохождение **Тяжёлого (-20) теста Медики** приводит к тому, что аптекарий делает достаточно наблюдений, чтобы засчитать это как достижение Личной цели. Если тест провален, то аптекарий извлекает пригодный для использования образец, но не принимает участия в его анализе (однако эта тема всё равно может быть использована в будущих миссиях).

Если такая идея придёт в голову игроку, то его персонаж может использовать омофагию (см. стр. 34 ОКП **Deathwatch rus**) и узнать некоторые подробности о судьбе мира. Каждый использовавший омофагию получает часть сверхъестественных способностей к полевым навыкам, которые туземцы развили во время партизанской войны против вторгшегося роя. Игромеханически это считается бонусом +10 к тестам на Бдительность, проводимым для обнаружения присутствия тиранидов (только на время миссии).

В ДОЛИНУ СМЕРТИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Пересекая пронизанного дрейфующим туманом кратер диаметром в триста метров, боевые братья обнаруживают слабые колебания земли под ногами. Вскоре колебания усиливаются, пока земля не начинает трястись, а вокруг не вырываются струи ядовитого газа, снижая видимость и обжигая горло любого боевого брата без шлема. Если команда ПИ не отреагирует быстро, земля содрогнётся и на поверхности котлована появятся неровные трещины.

Если боевые братья не покинут кратер в течение пяти раундов, то могут попасть в последующее извержение. Десятки фонтанов сырой пищеварительной жидкости вырываются в воздух, забрызгивая всё вокруг отвратительной кислотой. Чтобы избежать гейзеров желудочных соков каждый боевой брат должен пройти **Сложный (-10) тест на Уклонение** за каждый раунд, в котором он находится в кратере. Провал приводит к воздействию кислоты. Однако противоположный край крутой, и для побега в таких обстоятельствах необходимо пройти **Тяжёлый (-20) тест Лазания**.



ВЫЖИВШИЙ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Проходя вдоль основания скалы ведущий боевой брат наткнется на вход в сеть пещер. Если команда решит их исследовать, то наткнется на последнего из хнумикан, раненого и умирающего у бассейна с чистой водой – единственного такого резервуара, который боевые братья видели до сих пор. Мужчина одет в примитивную одежду, а его изрезанная шрамами кожа покрыта смесью боевой раскраски и собственной крови. Он получил многочисленные ранения и обречён. Человек почти теряет сознания, но осознаёт присутствие боевых братьев. То, что ПИ сделают в этой встрече, остаётся довольно открытым. Если они попытаются общаться с умирающим воином, то сначала должны определить испорченный вариант готика, на котором он говорит. Для понимания того, что говорит абориген, необходимо пройти **Тяжёлый (-20) тест Языкознания** и ещё один тест каждый раз, когда боевой брат пытается заговорить с ним. Так или иначе, можно почерпнуть следующие общие моменты:

Народ Хнума (туземцы использовали то же название, под которым архивы Караула записывают планету) обитал на планете бесчисленное количество поколений. Хотя их легенды рассказывают о людях, существующих в других местах вселенной, мало кто воспринимал такие истории буквально. Воин сражался в великой войне против вторгшихся зверей, приняв участие в последнем бою (см. **Красный урожай**). Он был ранен и потерял сознание, позже очнулся и уполз, чтобы спрятаться от малантропа, которого он называет “трупожором”.

Если боевые братья спросят его о сигнале бедствия, он неправильно истолкует термин и начнёт говорить о кошмарах и гибели. Однако это не бред умирающего человека, а намёк, который боевые братья могут не понять. Выживший говорит о “Долине снов”, которую он называет реальным местом неподалеку. Если ПИ спросят подробнее, то поймут, что оно находится примерно в десяти километрах к северу. Эти сны на самом деле являются эффектом утечки из “Вальбаранского двигателя субъективности” – устройства Адептус Механикус и более подробно объяснённого позже. Сообщив часть или всю информацию, выживший закашляет, предоставляя ПИ последнюю возможность пообщаться, прежде чем умрёт. В конце концов, человек берёт костяной амулет на шею, рвёт шнур и вкладывает в руку ближайшего космического десантника. МИ должен отметить, какому боевому брату был дан амулет, так как это может сыграть роль в третьей части приключения (в событии “Последний из их рода”). Если кто-либо из боевых братьев решит использовать омофагию, то важность и местоположение Долины снов будут почти ошеломляющими, хотя никакой дополнительной полезной информации не будет.

ЧРЕВО ЗВЕРЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Событие можно запустить в любой момент поиска источника сигнала бедствия. Пока команда ПИ перемещается по, казалось бы, безобидной области пустоши, пробираясь сквозь тянущиеся по всей земле пульсирующие веноподобные корни, появляется ранее необнаруженная угроза. Пусть каждый боевой брат пройдет **Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность**. Проваливший должен будет дополнительно пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Ловкость** или рухнуть в подземное гнездо. В то время как прошедший любой из этих тестов выпрыгнет прямо перед тем, как земля разверзнется.

Если ПИ упал, то должен бороться за жизни, иначе его съедят. Космодесантник оказывается внутри мокрого, пульсирующего родового канала, а единственный свет находится в тридцати метрах над головой. ПИ должен подняться по питающей трубке, отбиваясь от существ, которых гнездо порождает в ответ на вторжение. Каждый ход, пока боевой брат находится внутри гнезда, тот производит одного потрошителя, который сразу же атакует. Помните, что ПИ сражается в темноте (см. стр. 278 ОКП *Deathwatch rus*) во время лазания (стр. 233 там же).

ДОЛИНА СНОВ (ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Наконец, ПИ находят источник сигнала бедствия или, по крайней мере, участок земли, из которого он исходит. Это может произойти из-за того, что боевые братья допросили последнего выжившего или потому, что разработали собственный план. Также МИ может просто сказать, что ПИ наткнулись на нужное место, хотя должен делать это только в том случае, если и когда космодесантники столкнулись и победили нескольких тиранидов и исчерпали другие варианты. Как бы они ни наткнулись на него, группа ПИ не сразу опознает область. Это потому, что чувством это кажется бесплодным пространством пустоши, окаймленным со всех сторон отвесными скалами, с несколькими естественными уступами, спускающимися к усыпанному валунами дну долины. Успешный **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** позволяет заметить, что тираниды не подвергли долину процессу поглощения – зачем им это делать, если в долине явно нет форм жизни, которые можно было бы собирать?

Реальность ситуации такова, что мощное устройство, неизвестное основной части Адептус Механикус и даже Инквизиции, защищает вход в бункер магоса Ключа. Адепт с соратниками из Варнакова круга извлекли предмет из глубин Разлома Гекатона в Коронусе, разграбив древние катакомбы, в которых не покоилось ничего, кроме мёртвой техники и теней вымерших существ. При взаимодействии с живым существом-псикером устройство может быть использовано для излучения псионического поля, которое манипулирует восприятием живых существ поблизости. Это устройство является ключом к тому, чтобы бункер Ключа оставался скрытым от тиранидов и, конечно же, от ПИ: область вокруг входа в бункер кажется мёртвой и бесполезной, по крайней мере для чувств. Толь-



ко когда боевые братья используют любую форму машинной технологии для исследования области, то заметят, что всё не так, как кажется. То, что видят ПИ зависит от того, какие средства они используют для сканирования.

- Боевой брат без шлема замечает что-то странное, только если проходит **Напряжённый (-40) тест на Бдительность**.
- Носящий шлем и подключённый к авточувствам брони замечает, что вокруг него что-то не так, если проходит **Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность**.
- Персонаж с одним или несколькими бионическими глазами или наделённый исключительными чувствами (например, космический волк), замечает что-то неладное, если проходит **Тяжёлый (-20) тест на Бдительность**.
- Персонаж с ауспиком может использовать его обычным способом (предоставляя бонус +20 к любому из вышеперечисленных тестов на Бдительность), если сможет пройти **Сложный (-10) тест Техпользования**. В итоге он видит окружение таким, какое оно есть на самом деле, хотя и представленное в виде зернистых форм на пикт-экране сканера.
- Обнаруживший, что что-то не так (т. е. прошедший один из первых трёх тестов на Бдительность), ощущает необычный эффект, но не может точно определить его источник. Вместо этого у боевого брата возникает отчётливое впечатление, что вместо того, чтобы идти по выжженной равнине из песка и пыли, под бронированными ботинками находится сочная трава. Он улавливает странный проблеск растительности и зелени, хотя, когда присматривается, эти мимолетные впечатления исчезают.
- Используя ауспик (или подобное устройство) для сканирования местности видит, что это действительно оазис жизни. Пышные травы покрывают землю, а мхи цепляются за стены долины. Есть даже съевшихся в тени небольшие животные, чего ПИ не видели больше нигде на Хнуме.

Тем не менее, ПИ не видят никаких явных признаков бункера. Детальный осмотр долины позволит найти вход, представляющий собой металлический люк, достаточно большой, чтобы через него мог пройти космодесантник. Вход скрыт у основания северной скальной стены. Чтобы увидеть его боевой брат должен подойти на расстояние 20 метров и пройти **Напряжённый (-40) тест на Бдительность**.

Однако, когда боевые братья начинают поиски, то понимают, что приближаются тираниды. МИ должен усилить напряжение, пока группа ищет вход, заставив сначала горгулий, затем гарпий, а затем харридана спикировать сверху. Как только ПИ обнаружат вход, число тиранидов должно быть увеличено ещё больше, так что те боевые братья, которые находятся дальше, рискуют быть задавленными.

Даже после того, как вход будет обнаружен, напряжение не должно ослабевать. Открытие люка требует **Очень тяжёлого (-30) теста на Безопасность**, а тираниды должны приближаться волной зубов и хитина. Наконец люк захлопывается, и группа ПИ оказывается в тёмном туннеле, едва освещённом уходящими вдаль тусклыми люменами. Пока тираниды цапают и грызут внешнюю часть люка, мы переходим ко второй части Падения во тьму.

ЧАСТЬ 2: ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ВНУТРИ

Во второй части боевые братья должны преодолеть оборону бункера магоса Ключа, прежде чем они наконец встретятся с ним и его персоналом. Затем открывается часть правды, и ксенолог делает предложение, от которого ПИ не могут отказаться. У ликвидационной команды есть несколько часов на пополнение боеприпасов и заживления ран, прежде чем приступить к незапланированному заключительному этапу миссии.

ПРОНИКАЯ В БУНКЕР

Космические десантники начинают вторую часть приключения возле входа в бункер и должны обойти ряд изобретательных автоматизированных защит, прежде чем приблизиться к ядру. У обитателей нет прямого контроля над защитой, которая была разработана для отражения любых злоумышленников, которые прорвутся через маскирующее вход пси-подавляющее поле.

Группа ПИ должна пройти через каждую из следующих зон, обходя или иным образом преодолевая встроенную защиту, прежде чем перейти к следующей. Если МИ пожелает, то одну или несколько зон можно пропустить или описать прохождение повествовательно. Но важно, чтобы игроки получили представление о том, насколько хорошо защищён и искусно сделан бункер.

ТУННЕЛИ ВНЕШНЕГО ПЕРИМЕТРА

Туннель, в котором оказываются ПИ, тёмный, холодный и гнетущий, сделанный из грубого литого рокрита. Помимо бледных люмен-шаров на низком потолке, располагающихся примерно каждые десять метров, изогнутые стены пересекают извивающиеся трубопроводы и кабели, ни один из которых не имеет какой-либо очевидной функции. Ошеломляющее ощущение — нахождение внутри трубы огромного механизма.

Внешние тоннели постепенно спускаются вниз, разветвляясь в многочисленных точках, прежде чем снова соединиться с основным стволом. Хотя ПИ могут беспокоиться о том, что могут потеряться, но вскоре понимают, что, следуя постоянному нисходящему градиенту они всегда возвращаются в главный туннель. Боковые проходы едва способны вместить космического десантника, также есть туннели поменьше, но настолько малы, что по ним может пролететь только сервочереп. По главному тоннелю космические десантники могут идти только друг за другом. По мере продвижения вглубь, боевые братья могут заметить, что движутся по широкой спирали, уводящей всё глубже и глубже в кору планеты. Туннели переплетаются вокруг главного спирального ствола, но всегда сходятся с ним. ПИ потребуется около пяти часов, чтобы достичь ана, и температура неуклонно растёт на протяжении всего путешествия.

Хотя это и не является обязательным, МИ может опускать спуск и усилить напряжение, либо представить его кратко, чтобы быстро перейти к следующему сегменту. Если МИ решит добавить немного разнообразия, то может заставить игроков пройти серию тестов на Бдительность (не говоря им, зачем!) и намекнуть, что они могут быть не одни. Могло ли что-то пройти через входной люк до того, как они его закрыли? Могли ли тираниды силой открыть люк после того, как через него прошла команда ПИ? Если МИ пожелает, могут быть введены незначительные угрозы, такие как отдельные потрошители, хормагаунты или термаганты (**последние два описаны на стр. 427 ОКП Deathwatch rus**), требуя от ПИ немедленно разобраться с ними.

Прочитайте вслух или перефразируйте следующее краткое описание спуска:

Спуск по туннелю подобен путешествию к центру земли. Без тактических данных, проецируемых на дисплеях вашего шлема, вы могли бы давно потерять ориентацию даже с потрясающими навыками Агента Астартес. Туннели тёмные и почти безликие, но время от времени странное эхо пробегает вверх и вниз по всей длине. По мере того, как часы тянутся, жар усиливается, пока наконец на дисплее вашего шлема не замигают предупреждающие руны, сообщающие вам, что температура достигает опасного уровня, с которыми системы охлаждения вашего костюма может не справиться.

И затем, как раз когда жар достигает апогея, почти невыносимого даже для космического десантника, спиральных туннелей переходит в длинный, прямой и широкий проход. Вы останавливаетесь, направив оружие в безликую темноту, осознавая, что в данной области значительно меньше укрытий от любой возможной атаки...

Транзитный тоннель

Спустившись ПИ обнаруживают, что в прямом тоннеле полоса люмен-шаров исчезает вдали. Это подходной тоннель, который любой нарушитель вынужден будет пройти. Тоннель оснащён смертоносной автоматизированной системой защиты: потолок выложен направляемыми духами машин целеуказателями, а стены – десятками скрытых тяжёлых болтеров. Если боевые братья хотят проникнуть глубже в царство магоса Ключа, то у них есть только два выбора: выдержать огонь тяжёлых болтеров, либо найти способ сбить с толку или обойти целеуказатели.

Однако, прежде чем любой из этих вариантов может быть реализован, ПИ должны обнаружить наличие автоматизированной защиты. Если и как защита сработает, зависит от того, ожидает ли группа засаду. Если ПИ решат идти дальше не занимаясь поиском ловушек, то пусть каждый пройдёт **Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность**. Успех приводит к обнаружению подсказки, например, блеска шпионской линзы над головой или едва слышимого звука жужжащего сервопривода. Провал означает, что боевые братья вот-вот попадут прямо под град масс-реактивных снарядов тяжёлого болтера и будут должны понести последствия.

Вполне возможно, что игроки достаточно хитры, чтобы заподозрить, что тоннель – это одна большая ловушка, и заявить о намерении просканировать на предмет признаков засады и т. д. Этого можно добиться, пройдя **Тяжёлый (-20) тест на Поиск или Безопасность**. И в случае успеха ПИ также найдут некую подсказку. Если тест пройден, то ПИ не знают о конкретной угрозе, но уверены, что она есть. Одна степень успеха приводит к тому, что они замечают целеуказатели над головой. Две и более степеней успеха позволяют обнаружить скрытые тяжёлые болтеры и раскрыть всю степень угрозы.

То, как боевые братья пройдут через тоннель, зависит от того, было ли обнаружено спрятанное оружие. Если это так, у ПИ есть ещё два выбора. Они могут попытаться сбить с толку целеуказатели или само оружие, или могут попытаться избежать худшего из огня. В первом случае лучшим способом действий будет выслушать предложения игроков по этому поводу и назначить тест на соответствующее умение и сложность. Никакой конкретной механики не предлагается, ибо есть много потенциальных методов, которые игроки могут придумать: от перегрузки целеуказателей электромагнитным импульсом технодесантником, до создания фантомов библиарием.

Второй вариант потребует от боевых братьев уклоняться от града снарядов. Длина туннеля составляет 100 метров, каждые десять установлены тяжёлые болтеры (по десять с каждой стороны, смещённые ёлочкой, чтобы они смотрели на пустой участок стены). Если ПИ решат выдержать этот шквал, то разрешите им их смелую попытку, заставив сделать серию перекатов. Тяжёлые болтеры активируются потолочными целеуказателями и стреляют с навыком Дальнего боя 20. Каждый целеуказатель управляет одним тяжёлым болтером, поэтому, если он уничтожен или перегружен, то соответствующее оружие не может стрелять.

Если боевые братья начнут идти по тоннелю не подозревая о ловушке, то ближайшая пара болтеров откроет огонь, прежде чем ПИ смогут среагировать. Получив Длинную очередь боевые братья могут отступить с линии огня и решить, как поступить лучше.

Камера сжигания

Как только боевые братья пройдут через подходной тоннель, прочтите вслух или перескажите следующее:

Выйдя из туннеля вы попадаете в большое прямоугольное помещение, противоположную стену которого занимают массивные фронированные ворота. Из конструкции ворот ясно, что это вход в сам бункер, поскольку выглядит таким же могучим, как нос военного корабля.

Камера сжигания представляет собой квадратную комнату примерно тридцать метров длиной. Потускневшие серые стены цвета оружейной стали в основном невыразительны, но при внимательном рассмотрении обнаруживается, что они изрыты и покрыты чем-то вроде горелых остатков. В противоположной стене находится массивная бронированная дверь с небольшим командным терминалом, в то время как ряд небольших круглых вентиляционных отверстий установлены в полу и потолке.



Кроме того, точка, через которую боевые Братья вошли в камеру, обозначена аналогичной бронированной дверью, которая захлопывается с громким металлическим грохотом, как только вся группа проходит через неё.

В помещение происходит вспрыск мельта взрыва на любого нарушителя, которого обитатели бункера сочтут опасным. Применимо ли это к ПИ или нет, зависит от их действий на данный момент, и хотя адепт надеется, что помощь будет оказана, у него также есть достаточные основания с подозрением относиться к любому нарушителю. В конце концов, обитатели следили за смертью планеты и были свидетелями всевозможных ужасов. У них есть все основания быть осторожными, поскольку известно, что существа тиранидов доминируют над другими формами жизни, оскверняя их на генетическом уровне для собственных, непостижимых целей.

Приближаясь к входу в бункер боевые братья останавливаются и бронированная вокс-решетка оживает. Прочитайте вслух или перескажите следующее:

“Стойте!” — из вокс-решёток раздаётся глубокий, скрипучий голос. “Ступайте осторожно, ибо вы входите во владения Варнакова круга. Назовите себя, ибо я должен быть уверен, что вы не скопированы заразой разума улья!”

Хотя игроки не должны забывать про угрозу сожжения, за этим следует краткий обмен любезностями, в котором ПИ должны убедить Ключа, что они те, кем и чем кажутся, и что пришли в ответ на его сигнал бедствия. По правде говоря, магос знает, что боевые братья являются теми, кем они себя называют, но то, что он видел в последние недели, заставило его принять меры предосторожности, которые на первый взгляд могут показаться параноидальными или иррациональными.

Событие можно рассматривать как возможность отыграть необычную ситуацию, в которой боевые братья вынуждены (что необычно для себя) уговаривать, вместо того чтобы полагаться на болтеры. Как и в случае с некоторыми предыдущими элементами миссии, игрокам следует разрешить продолжить, но у них не должно сложиться впечатление, что им не нужно для этого работать. Чем дольше они убеждают магоса, тем больше возможностей для усложнения миссии. Возможно, некоторые существа-разведчики тиранидов проследовали за ПИ прямо в бункерный комплекс. И ПИ узнают об этом, когда тяжёлые болтеры начнут стрелять.

Обмен любезностями может быть отыгран как диалог, так и с помощью правил Социального взаимодействия (см. стр. 315 ОКП *Deathwatch* rus). В последнем случае адепт начинает с наихудшего возможного Отношения (Отвращение/Мятежность/Отрицание/Безрассудство) и должен быть “уговорён” до Серьёзного (+0) уровня (Безразличие) или лучше, прежде чем он решит довериться боевым братьям, и до Рутинного (+20) (Теплота/Принадлежность/Доверие/Испуг), прежде чем решится открыть двери в бункер. Обратите внимание, что данный уровень представляет собой крайние меры, которые магос чувствует себя обязанным предпринять для защиты своих работ от уничтожения рабами разума улья, а не то, что он

действительно агрессивно настроен по отношению к ПИ.

Когда космодесантники уговорят магоса, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

“Хвала Олинисии!” — восклицает голос из вокс-решётки, и в его тоне появляются нотки теплоты. “Мы спасены. Входите, друзья мои, и укройтесь от бури!”

ВХОД В БУНКЕР МАГОСА КЛЮТА

Проходя через массивные бронированные створки боевые братья встречаются магосом Ключом и его окружением. Группа боевых сервиторов прикрывает открытый вход, прежде чем отступить, когда вся команда пройдёт и люк снова закроется. То, как именно две группы отреагируют и будут взаимодействовать друг с другом, зависит от многих факторов, но в целом магос Ключ радуется тому, что сигнал бедствия был получен и вызвал нужный результат. Он проводит команду ПИ в стратегиум бункера и спрашивает, нужна ли кому-либо из боевых братьев медицинская помощь или есть ли у кого-либо другие неотложные потребности (см. раздел Медотсек ниже). Как только потребности будут удовлетворены, он представляет себя и персонал и отвечает на любые вопросы, которые боевые братья неизбежно захотят задать.

В какой-то момент адепт озвучит просьбу о помощи (описанную в следующем разделе). До тех пор у ПИ есть возможность взаимодействовать с адептом и любым из его сотрудников (если они того пожелают) и воспользоваться удобствами бункера. Они вольны делать это по своему усмотрению, и сам магос Ключ или один из его сотрудников с радостью помогут любым возможным способом. По сути эта часть миссии является краткой передышкой перед бурей. Она обеспечивает драматическую паузу и возможность для ПИ подготовиться к тому, что произойдёт дальше. В зависимости от темпа миссии на данный момент и характера персонажей, данный отрывок приключения не должен быть особенно подробным. При необходимости его можно резюмировать, в таком случае переходите непосредственно к разделу “Предложение магоса Ключа”.

Если ПИ решат поговорить с обитателями бункера или исследовать его, то информация о людях и местах ниже должна предоставить достаточно подробностей.

МАГОС КСЕНОЛОГ ЭРЛАН КЛЮТ

Магос Ключ — старший магос-биологис, посвятивший служение уничтожению угрозы тиранидов с тех пор, как она впервые возникла. Эрлан посвятил большую часть жизни изучению трудов уважаемого магоса Варнака — первого техножреца, который идентифицировал и наблюдал за существами флота-улья на планете Тиран. Ключ и его товарищи движимы ксеноидной ненавистью, их механически усиленные сердца горят жаром кузницы. Так называемый “Варнаков круг” преследовал цель уничтожения тиранидов с самого падения Тирана. Широко распространённые по всей Восточной окраине,

эти несколько человек неустанно работают против тиранидов. Клют действует в Иерихонском рубеже чуть более четырёх лет, прибыв как раз перед появлением флота-улья Дагон. Хотя он хорошо скрывал свои подозрения, магос определил, что щупальце или ответвление флота-улья Бегемот проникнет на эту территорию, и его предсказание было поразительно точным. Если бы он сообщил о нём собратьям из Культа Механикус, то его просто посчитали бы за чудака. Однако затем осудили бы как еретика, поскольку предупреждения были настолько точными, что Клют наверняка использовал запрещённые методы для предсказания.

Те техножрецы, которые не входят в Варнаков круг, оказались бы совершенно правы, если бы подвергли сомнению его методы: магос действительно далеко отошёл от основных заповедей Культа Омниссии. Движимый ненавистью к ксеносам Варнаков круг отклонился от предписанного Поиска Знаний и занялся еретическими исследованиями, давно запрещёнными в Адептус Механикус. Члены Круга ступали по поверхности запретных миров и разграбляли давно захороненные гробницы. Говорят даже, что некоторые из них, включая самого Клюда, проникли в запечатанные архивы под самим Марсом, получив доступ к разрушающимся стекам данных и восстановив детали запрещённых технологий, которые, как они считают, помогут им в битвах с Великим Пожирателем.

Клют и Варнаков круг разграбили хранилища как людей, так и ксеносов, накопив значительный арсенал мощных и часто отвратительных технологий. Хотя все члены секретной группы являются специалистами по ксеносам, каждый из них занимался собственным аспектом этой широкой дисциплины. Некоторые из них являются мастерами науки ксеносов, генетики и даже физики.

Особая одержимость магоса Клюда — генетика ксеносов, в частности, тиранидов. За последний год он получил представление о методах, которые разум улья использует для распространения, что довело его рассудок до предела. Хотя пока что очень хорошо скрывает степень подступающего безумия. Недавно он сформулировал несколько весьма эзотерических теорий относительно сбора тиранидами генетического материала и методов, с помощью

которых поглощаются полезные элементы. Построив бункер, чтобы фиксировать процесс, посредством которого планета поглощается, а её биомасса перерабатывается, ксенолог определил то, что посчитал жизнеспособным методом уничтожения флота-улья изнутри.

Он создал искусственный вирус (сам по себе еретический процесс), генетически закодированный под наиболее распространённые элементы биомассы Хнума. Он уверен, что, внедрив вирус непосредственно в процесс потребления, каждое тиранидское существо, которое разделит даже небольшую часть генетического материала Хнума, может быть уничтожено на генетическом уровне. И если процесс сработает на Хнуме, то его можно заставить работать где угодно.

Единственная проблема с планом магоса Клюда заключается в том, что его геновирус должен быть доставлен непосредственно в бассейн пищеварения на самой последней стадии, когда тираниды завершат процесс потребления. Он знает, что у него нет

шансов на успех в такой миссии. Тем не менее, отправив сигнал бедствия он понадеялся и привлёк внимание элитного Караула Смерти. А значит есть крохотный шанс победить флот-улей Дагон раз и навсегда.



АСТРОПАТ КСЕНЕК

Астропат Ксенек — устрашающе могущественный псайкер, обладающий уникальной способностью проецировать свой мыслеголос через тень в варпе. Без неё миссия магоса Ключа на Хнуме была бы ограничена простой записью разрушения планеты, и не могла бы продолжиться, пока щупальце флота-улья Дагон не двинулось дальше. Однако с ней магос Ключ смог предупредить Империум о своём присутствии и вызвать помощь.

Ксенек была завербована Варнаковым кругом около трёх лет назад несколько нетрадиционным способом. Молодая астропатка только недавно обрела свои силы, пройдя непостижимый ритуал Связывания души у полножия самого Золотого Трона, прежде чем её отправили в Каликсиду в астропатический хор на столичный мир, Сцинтиллу. Однако Ксенек так и не достигла Каликсиды, поскольку инструкции по курсу её судна были намеренно искажены агентом Круга, чтобы гарантировать, что оно окажется далеко от предполагаемого пункта назначения. С помощью хитрой серии манипуляций кодами Варнаков круг добился того, что судну Ксенек были назначены неопровержимые, высокоуровневые инструкции по проходу через варп-врата Иерихон-Пасть. Оттуда магосу было несложно увести молодого астропата к себе на службу.

Причина, по которой Круг приложил столько усилий, заключалась в том, что, перехватив расшифровки тестов, проведённых над ней на борту Чёрного корабля, они увидели в её способностях нечто особенное, чего не заметили другие. Потрясающие пси-силы Ксенек работают на (за неимением лучшего слова) частоте, которая позволяет ей проникать сквозь тень в варпе, хотя это далеко не точное определение. Учитывая, что Варнаков круг так предан борьбе с угрозой Великого Пожирателя, неудивительно, что они искали такого человека. На сегодняшний день Ксенек единственный астропат, продемонстрировавший подобную способность. Излишне говорить, что если другие органы, в частности Инквизиция, узнают о навыках астропата, то проявят повышенный интерес. Факт, который может прийти в голову (или нет) команде ПИ, если и когда они столкнутся с ней.

Внешне астропат Ксенек тихая и безобидная, и, конечно, не подаёт никаких внешних признаков, что обладает какими-то особыми качествами. Ей около двадцати, она невысокая и скромная. Её пустые глазницы скрыты платком из мерцающего шёлка — единственной реликвии, которую она хранит в память о родном мире. Ксенек носит зелёные одежды своего ордена и по неизвестной причине избегает ношения обуви или сандалий. Она носит увенчанный глазом-символом бронзовый посох и небольшую сумку с немногими личными вещами.

Если ПИ встретятся и пообщаются с астропатом, то найдут её робкой, но не запуганной. Ксенек смирилась со своим положением понимая, что из-за дара ей суждено страдать в любом случае. Она не знает, что её судьбой манипулировали, но даже если бы знала, то просто приняла бы это как окончательный план Императора для неё. Однако, если ПИ попытаются каким-либо образом подо-

рвать авторитет Ключа, Ксенек увидит в них более близких к Императору, чем магос, и поэтому будет следовать их приказам.

АДЕПТ БРАВК

Задача адепта Бравка — поддерживать пси-подавляющее поле, которое удерживает тиранидов подальше от входа в бункер. Бравк — старый техножрец, в теле которого осталось очень мало органической материи. Даже разум почти полностью заменён аугметическими улучшениями — в центре его бронированного черепа остался лишь клочок серого вещества. Давным-давно пройдя обряд чистых мыслей, Бравк холодно логичен и лишён почти всех человеческих эмоций. Однако есть одно чувство, которое он всё ещё ощущает, и это безжалостное стремление завладеть ксенотехнологиями независимо от любых моральных или юридических затруднений. Хотя адепта мало волнуют навязчивые идеи Варнакова круга, Бравк настолько движим неутолимим желанием овладеть ксенонаукой, что добровольно связал свою судьбу с ними, в результате чего ему поручили использовать таинственное устройство, известное как “Вальбаранский двигатель субъективности”.

Данная машина находится в бронированной камере, которую сам техножрец никогда не покидает. По сути, он жёстко подключен к машине, его разум контролирует и модерирует каждую её функцию. Двигатель субъективности выглядит как огромный массив стеклянных клапанов, каждый из которых светится пульсирующей фиолетовой энергией. В сердце машины находится большая сфера, на которой выгравированы ксеноские руны, а внутри сферы находится источник психического эффекта, проецируемого в Долину снов.

Помимо магоса ксенолога Ключа, адепт Бравк — единственный член Варнакова круга, который знает истинные подробности того, что лежит в основе двигателя субъективности. И важно, что Бравк — единственный человек, которому Ключ доверяет эти знания. Источником энергии машины является масса мозгового вещества ксеноса, одарённого колоссальной псионической силой. Ни один из адептов не уверен полностью, с какого вида ксеноса была собрана эта материя или как долго она питала двигатель. Всё, что их волнует — это то, чтобы машина продолжала работать с максимальной эффективностью.

Если у космических десантников есть причина взаимодействовать с адептом, то они находят его противоречивым персонажем. Большую часть времени магос отстранён, бесстрастен и едва ли взаимодействует с кем-либо или чем-либо вокруг себя. Только когда он говорит о субъективном двигателе или ксенотехнологиях, то выказывает намёк на свою былую человечность, становясь оживлённым до маниакального состояния, чем дольше продолжается такой разговор. Если кто-либо из ПИ носит какие-либо необычные предметы ксенотехнологий, он проявляет к ним интерес и может даже попросить осмотреть их и починить, если они каким-либо образом повреждены.

Один очень важный момент, который следует иметь в виду, заключается в том, что проецируемое психическое поле зависит от адепта Бравка, который всё время

находится у пульта управления. Ему не нужен сон или питание, поэтому он может оставаться на посту бесконечно. Но если его постигнет какая-то судьба, которая приведёт к отключению или лишит возможности управлять машиной, то психическое воздействие немедленно прекратится. Если это произойдёт, то разум улья узнает о последнем оазисе жизни и начнёт поглощать его с ненасытным голодом. Это может иметь ужасные последствия позже в миссии, поскольку Долина будет кишеть всевозможными тиранидами, а скрытый вход вполне может быть скомпрометирован.

ТЕХНОЖРЕЦЫ

В бункере находится около пятидесяти техножрецов разных рангов и дисциплин. Многие занимаются теми же видами деятельности, что и их хозяин, в то время как другие являются ремесленниками и инженерами, ответственными за обслуживание сложнейших систем жизнеобеспечения

Руководство МИ: Если всё пойдет наперекосяк

Хотя магос ксенолог Клят не слишком откровенен, МИ должен помнить, что ему нужны боевые братья для уничтожения флота-улья. Без них магос не сможет доставить генотоксин в пищеварительные бассейны, и поэтому постарается сохранить дружественные отношения, даже если кто-то из ПИ будет действовать враждебно.

Однако существует вероятность, что по какой-либо причине, скорее всего, из-за воинственности или подозрительности ПИ, отношения резко испортятся. Если это произойдёт, предлагается, чтобы МИ наблюдал за напряжённым противостоянием, в ходе которого магос представит своё предложение, как подробно описано на [стр. 227](#). Надеемся, что игроки поймут, что шанс уничтожить флот-улей гораздо важнее того, что вызвало конфронтацию, и ситуацию можно будет вернуть под контроль. По сути, чтобы миссия была выполнена в полном объёме, у ПИ нет иного выбора, кроме как работать с магосом. Это может привести к очень интересным и необычным моральным выборам, особенно если космические десантники узнают, насколько далеко магос погрузился в ересь. То, что произойдёт после завершения миссии – это совершенно иной вопрос, и некоторые идеи более подробно рассматриваются в разделе “Дальнейшие приключения”.

Однако некоторые игроки просто не понимают намёков и могут решить атаковать Клята, устроив перестрелку в помещениях и коридорах бункера. Если это произойдёт, то команда ПИ будет должна пробиться из заполненного врагами бункера, вооружёнными разнообразным смертоносным экзотическим оружием. А когда ПИ вернутся на наблюдательный пост, то обнаружат последнюю передачу от магоса Клята, в которой он сетует на то, что боевые братья разрушили его “безошибочный” план по уничтожению флота-улья Дагон раз и навсегда. Излишне говорить, что команда получит наказание, которому их начальники решат подвергнуть за неудачу...

бункера. Лишь небольшое число этих низкоранговых техножрецов посвящены в секреты Круга, и большинство не знают о полном объёме деятельности магоса Клята. Тем не менее, все они поклялись служить адепту, и ни у кого нет причин предавать его. Если истинная природа всех деяний Эрлана станет известна, возможно, что около половины техножрецов могут отвернуться. Хотя это вряд ли произойдёт, если только игроки намеренно не выберут такой вариант развития событий.

Профиль среднестатистического техножреца можно найти на [стр. 236](#). МИ может свободно варьировать навыки и снаряжение каждого из них по своему усмотрению.

СЛУГИ

Бункер обслуживает персонал из примерно трёхсот слуг и техников, каждый из которых связан пожизненным служением Адептус Механикус. Хотя эти скромные личности не подвергаются стиранию памяти и нейромониторингу, они не хозяева своей судьбы и рабы во всём, кроме названия. Сервы оснащены рядом аугментаций, соответствующих их роли в бункере, и большинство организованы в группы по десять-двадцать человек, находящиеся под непосредственным надзором одного или нескольких техножрецов. Слуги вряд ли вступят в контакт с космическими десантниками и явно напуганы их присутствием. Им легко приказывать выполнять задания для боевых братьев, пока приказы не противоречат преданности Культуре Механикус, поскольку они боятся техножрецов даже больше, чем ПИ.

Профиль см. [стр. 429 ОКП Deathwatch rus](#).

СЕРВИТОРЫ

Магос Клят позаботился о том, чтобы его бункер был хорошо укомплектован сервиторами, особенно боевыми с широким рядом тяжёлого оружия. Они необходимы для работы любого объекта такого типа и размера как бункер, в то время как вооружённые варианты присутствуют для защиты хозяев. По правде говоря, даже сотня боевых сервиторов (в данный момент присутствующих в бункере) оказались бы совершенно бесполезны, если бы тираниды узнали о существовании объекта и начали атаку.

Профиль боевых сервиторов можно найти на [стр. 432 ОКП Deathwatch rus](#). Большинство вооружены тяжёлыми болтерами, плазменными пушками и тяжёлыми огнеметами.



МЕСТА И СОБЫТИЯ В БУНКЕРЕ

Хотя нет особой необходимости для боевые братья исследовать различные локации внутри бункера, тем не менее игроки могут захотеть сделать это. В таком случае могут быть использованы следующие локации и связанные с ними события.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ СТРАТЕГИУМ

Стратегиум – главный центр управления магоса Ключа. Он представляет собой большую круглую комнату, каждый квадратный метр стен увешан пикт-планшетами всевозможных размеров и конфигураций. Многие из них изображают сцены с поверхности, передаваемые многочисленными шпионскими дронами под управлением десятков техножрецов, обслуживающих терминалы управления, которые доминируют на главном этаже. Другие экраны показывают стопки необработанных данных, бесконечные строки текста, представляющие собой сопоставление и анализ огромных объёмов информации с датчиков. Однако около половины из них погасла, поскольку сами датчики были обнаружены и разбиты тиранидами, либо переварены.

Именно в центральном стратегиуме магос Ключ будет разговаривать с ПИ, и именно там чаще всего его можно будет найти. В комнате постоянно работают по меньшей мере дюжина техножрецов и десятки сервов, а за многими когитаторами сидят монозадачные сервиторы.

ОРУЖЕЙНАЯ

Эта бронированная камера расположена в конце длинного коридора, и любой должен пройти через три взрывобезопасных двери. Помещение состоит из центрального пустого пространства, вокруг которого подобно паутине расположены многочисленные острова стазисных ячеек, каждая из которых содержит запасы оборудования всех типов. Оружейную обслуживает персонал слуг, которые всё время преклоняют колени, но выполняют только те приказы, которые санкционированы их хозяином магосом Ключом.

Если ПИ попросят магоса, то боевым братьям с готовностью разрешат пополнить израсходованные боеприпасы. Но если ПИ захотят забрать любое из многочисленных видов оружия, то они должны подать ходатайство о выдаче разрешения. Как и любой техножрец, Ключ ревностно относится к своим ресурсам и должен быть убеждён (путём соответствующих тестов Социального взаимодействия) предоставить что-либо необычное.

Точное содержимое арсенала остаётся на усмотрение МИ. Боеприпасов должно быть достаточно, чтобы пополнить всё, кроме самого необычного оружия. Кроме того, в арсенале должно быть по крайней мере несколько, а возможно и огромные запасы, всех типов снаряжения вплоть до Среднего уровня доступности (см. стр. 152 ОКП *Deathwatch rus*). Также в нём должно быть несколько других, более необычных предметов, вплоть до Почти уникальных, хотя магос не захочет их отдавать даже элитным воинам Караула.

МЕДОТСЕК

Медотсек представляет собой обширное учреждение, предназначенное для лечения как органических, так и механических компонентов человеческого тела (поскольку большинство персонала оснащено аугметическими улучшениями). Отсек представляет собой большую сеть рабочих помещений и палат, где работают несколько десятков слуг и техножрецов.

Местные системы настолько продвинуты, что время Длительного ухода (см. стр. 105 ОКП *Deathwatch rus*) сокращено. Так что любое лечение, которое обычно требует ежедневного теста Медики может проводиться каждый час, а еженедельное – каждый день. В отличие от оружейной магос не возражает против того, чтобы его сотрудники лечили любые раны, которые могли получить боевые братья.

Кроме того, здесь есть ресурсы для замены утраченных конечностей аугментикой, для ремонта повреждённой бионики и даже для её модернизации до более совершенных типов. Степень, в которой это возможно, остаётся на усмотрение МИ, но магос должен быть убеждён в необходимости расходования ценных ресурсов, прежде чем любая такая процедура будет предпринята.

Персонал в основном состоит из сервов, все из которых имеют навык Медики (Интеллект). Старший персонал является полноправными техножрецами, и поскольку следуют дисциплине Биологис, все они также имеют навык Медики (Интеллект) +20.

ЗАПЕЧАТАННЫЙ АРХИВ

Данная часть объекта закрыта и доступна только самому Ключу. Внутри находится хранилище самых ценных предметов археотеха, находящихся во владении адепта, предметов слишком ценных или убийственных, чтобы он мог оставить их без присмотра в другом месте. Архив представляет собой сферическую камеру диаметром тридцать метров. Внутренняя поверхность выложена стазисными кубами, доступ к которым осуществляется через шарнирно-управляемый портал в центре. Каждый из стазисных кубов содержит отдельный предмет, многие из которых являются загадкой для адепта, а их происхождение и функция пока не определены.

С точки зрения МИ, архив и его содержимое могут быть использованы для представления боевым братьям характера и философских наклонностях адепта. Он не объявляет себя еретиком (как и большинство еретиков), но рассматривает себя как радикала. Теоретически, Караул Смерти выше таких понятий, и, кроме того, тонкие моменты доктрин Культа Механикус находятся за пределами понимания боевых братьев, хотя технодесантник мог бы заподозрить неладное.

Если МИ захочет развить содержимое архива, то может сделать это, придумав профили оружия, предметов, устройств и т.д. Дополнение *Edge of the Abyss* для *Rogue Trader* содержит множество примеров ксенотехнологий, которые можно использовать и здесь. Магос Ключ не приглашает никого из боевых братьев просмотреть его хранилище, и только если за ним следят или обманывают, ПИ смогут узнать о содержимом.

КОГИТАТОРНОЕ ЯДРО

В основе комплекса лежит мощный когитатор. Он необходим не только для регулирования тайных систем жизнеобеспечения бункера, но и для обработки, анализа и хранения потока данных относительно поглощения планеты. Массив содержит ошеломляющее количество информации, подобной которой никогда не было доступно ранее, потому что никто не пытался записать процесс потребления так, как это сделал Ключ. Были собраны всевозможные обрывки информации, охватывающие каждую стадию потребления с момента приземления мицетических спор, до микроскопических наблюдений за действиями порождённых тиранидами гибридизирующих бактерий.

Хотя такое богатство данных было бы чрезвычайно ценным для продолжающейся войны против Великого Пожирателя, трагедия в том, что Варнаков круг намерен сохранить его только для себя. Ключ и его коллеги стремятся использовать собранные данные в собственных целях независимо от ценности, которую они представляют для более широкой борьбы за выживание. Излишне говорить, что если кто-либо из космических десантников осознает ценность информации, то вполне могут решить что-то с этим сделать.

Магос ксенолог Ключ вряд ли позволит боевым братьям узнать истинный объём собранных данных, хотя готов предоставить ограниченный доступ. Только если технадесантник успешно получит доступ к ядру (пройдя **Очень тяжёлый (-30) тест Техпользования**), то осознает истинное богатство и природу информации. Проходя **Сложный (-10) тест Техпользования** каждые десять минут боевой брат сможет скопировать около 1% полезных данных, хранимых в эйдетических катушках. Если магос узнает об этой деятельности, то станет крайне враждебным. Но несмотря на это, ему все равно нужны боевые братья для выполнения плана по уничтожению флота-улья изнутри.

ПРОТИВОМАГМАТИЧЕСКИЕ ОБЕРЕГИ

Бункерное сооружение расположено так глубоко под поверхностью, что фактически погружено в океан расплавленной породы. Само собой разумеется, что сохранение конструкции в целости, а её обитателей в сохранности — это колоссальное начинание, требующее специальных инженерных технологий. Сам бункер имеет форму сферы, окружённой ореолом противоматических щитов. Эти устройства используют почти утерянные технологии и проецируют эзотерический эффект поля в окружающую мантию, манипулируя магмой таким образом, что она перестаёт представлять угрозу для бункера. То, как именно это достигается, является предметом споров даже среди тех, кто построил сооружение. И хотя некоторые утверждают, что поле прерывает локальный поток пространства-времени, другие считают, что оно изменяет законы физики таким образом, что огромное тепло и давление просто не вступают в игру.

Изнутри бункера противоматические обереги выглядят как огромные полусферические пузыри, выстланные дугообразными латунными узлами и кипящие тайной силой. Воздух внутри заряжен и наполнен рёвом настолько громким, что разговор практически невоз-

можен. Обереги постоянно укомплектованы командой техножрецов и обслуживающего персонала, поскольку если хотя бы один выйдет из строя, то всё сооружение будет обречено.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ МАГОСА КЛЮТА

Когда ПИ закончат исследовать бункер или используют какие-либо из его объектов, магос Ключ объяснит им настоящую причину, по которой он заставил астропата Ксенок спроецировать песнь бедствия. Хотя ранее ПИ могли предположить, что сигнал бедствия был предназначен для спасения персонала бункера, они вскоре обнаруживают, что адепт имел в виду нечто совсем другое. Данный отрывок приключения приводит к **Части 3**, поэтому его следует играть только тогда, когда группа завершит все исследования и взаимодействия в бункере. Когда придёт время собрать группу в главном стратегиуме, прочтите вслух или перескажите следующее.

“Сотратники и слуги всеведущего Оминисси!” — обращается к вам Ключ, широко расставив руки и многотисленные механодонтриты. “Пришло время поделиться с вами некоторыми находками и планами, который я разработал, и который может погубить флот-улей Дагон и его мерзких сородичей раз и навсегда”.

Пока на стратегические воцаряется тишина, магос продолжает: “Мы накопили столько мудрости, обнаружили столько слабостей, что я верю, что мне удалось успешно синтезировать генно-кодированный гибридирующий токсин, с помощью которого мы сможем убить этого зверя из внешней тьмы!”

Подняв тяжёлый цилиндр из оружейной стали, Ключ продолжает: “Я люблю вас о помощи, потенные боевые братья Агелтус Астартес. Этот цилиндр содержит токсин, который, будучи введённым в главный пищеварительный бассейн, будет передан в геном флота-улья Дагон и со временем разрушит его генетическую структуру. У меня нет средств, чтобы доставить токсин, поскольку такая задача может быть выполнена только такими воинами, как вы. Вы можете мне?”

Если боевые братья примут план и согласятся доставить генотоксин, то магос прикажет сервитору выдвинуться вперед, неся большой, тяжёлый цилиндр, снабженный ручкой для переноски на одном конце и панелью управления сбоку. Чтобы активировать цилиндр нужно поднять крышку на панели и ударить по руне. После этого, объясняет магос, цилиндр нужно бросить в пищеварительный бассейн. Магос рассчитывает, что токсин вряд ли подействует немедленно, и что боевые братья смогут вернуться в бункер тем же путём.

Цилиндр — тяжёлый предмет, для переноски которого требуется как минимум одна свободная рука. Это повлияет на то, как носитель использует двуручное оружие, поэтому стоит следить за тем, кто и как его несёт.

ЧАСТЬ 3: ПЛОХОЕ ЛЕКАРСТВО

Третья и последняя часть Падения во тьму предоставляет боевым братьям возможность доставить генетически запрограммированный токсин магоса Ключа в сердце Великого Пожирателя и потенциально уничтожить его изнутри. Конечно, никаких гарантий нет, и боевые братья могут решить, что магос находится в плену у ксеноархеотека и не достоин их помощи.

ПАРАМЕТРЫ

Магос Ключ предоставил боевым братьям возможность нанести смертельный удар по флоту-улью Дагон. И хотя должно быть очевидно, что его план далеко не обязательно будет успешным, у замысла есть очевидные достоинства. Однако исполнение гораздо менее ясно, и ПИ предстоит разработать план пересечения кишаших тиранидов пустошей, достижения пищеварительного бассейна и успешного бегства. Есть несколько потенциальных планов, которые могут сформулировать игроки, и некоторые рассматриваются ниже. Всегда есть вероятность, что игроки придумают что-то своё, в этом случае МИ должен будет отреагировать соответствующим образом. И наоборот, если игрокам ничего не приходит в голову, их персонажи могут пройти тесты на Логiku или Тактику, чтобы придумать некоторые из этих идей. Также МИ от лица магоса может дать некоторые зацепки.

В дополнение к представленным здесь проблемам, следующий раздел включает в себя ряд конкретных столкновений, которые можно разыграть независимо от того, какой подход выберет ликвидационная команда.

ВЫХОД ИЗ БУНКЕРА

Какой бы метод боевые братья ни планировали использовать, чтобы добраться до цели, есть только один выход из бункера (о котором знают ПИ!), и это через Долину снов. Когда они поднимутся, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Снова ступив на поверхность Хнула, вы сразу же видите, что процесс потребления продолжается быстрой темп-ли и, несомненно, приближается к своему обратитель-ному завершению. Долина такая же, какой вы её оставили — психическое поле всё ещё нетронуто, так что тираниды держатся на расстоянии. Те неликие звери, которые преследовали вас до входа, когда вы были здесь в последний раз, похоже, рассеялись, но вдалеке вы можете разглядеть движе-ния, предполагающие, что умирающий мир теперь буквально кишит тудовищами тиранидов.

Обратите внимание, что описание предполагает, что Вальбаранский двигатель субъективности всё ещё акти-вен и не даёт тиранидам найти вход в бункер. В случае, если работа двигателя была нарушена, измените описание соответствующим образом.

ТАКТИЧЕСКИЙ ПЕРЕХОД К БИТВЕ

Самый очевидный способ добраться до бассейна — пеш-ком. Данный способ имеет как преимущества, так и недостатки. Хотя необходимо преодолеть большое пространство, боевые братья могут продвигаться с осто-рожностью, разведывая путь вперёд и избегая наихудших скоплений тиранидов. Очевидный недостаток заключа-ется в том, что чем больше времени требуется для пере-сечения пустошей, тем больше вероятность того, что не-большое столкновение может выйти из-под контроля и привлечёт внимание орды тиранидов.

Если ПИ решат продолжить путь пешком и отважно встретить ужасы умирающего ландшафта, то должны решить, идти ли медленно, но осторожно, или же вы-брать более агрессивный подход. Если они будут действо-вать тихо, то путешествие должно занять около десяти часов. При этом Встречный тест на Скрытность против Бдительности тиранидов будет проводиться каждый час, пока команда не достигнет пункта назначения (в допол-нение к любым событиям, представленным в следующем разделе). Если у тиранидов есть основания подозревать, что поблизости находится нарушитель (например, шум от выстрелов), то Встречный тест на Скрытность становится против Проницательности тиранидов. Всякий раз, когда требуется прохождение теста, бросьте куб по **Таблице 4-2: Бродячие тираниды** для определения того, какие существа находятся поблизости.

ТАБЛИЦА 4-2: БРОДЯЧИЕ ТИРАНИДЫ

D10 Столкновение с тиранидами

1	Тиран улья (см. стр. 424 ОКП Deathwatch rus). Снова бросьте кубик, чтобы определить, какие существа его сопровождают.
2	Три воина тиранидов (см. стр. 426 ОКП Deathwatch rus).
3-4	Орда хормагаунтов в 30 особей (см. стр. 427 ОКП Deathwatch rus).
5-6	Орда термагантов в 30 особей (см. стр. 427 ОКП Deathwatch rus).
7-8	Орда горгулий в 30 особей.
9	Одинокий мавлок скрывающийся под землёй и атакующий, когда мимо проходят ПИ.
10	Один иеродул.

Помимо данных угроз помните о неестественных опасностях со стр. 212. Также учтите, что если одна из вышеперечисленных угроз не будет быстро устранена, то другие могут быть привлечены через коллективный раз-ум или просто звуком выстрелов.

ОТЯХНУТЬ ПЫЛЬ С ШАТЛА

Другой способ достичь цели — вызвать грозовой ворон. Если боевой шаттл ждёт на орбите, то ему потребуется некоторое время, чтобы долететь до ПИ. Для связи с пилотом потребуется **Очень тяжёлый (-30) тест Техпользования**. Если тест провален, его можно попробовать пройти ещё раз, но каждый раз сложность увеличивается на уровень. И как только он дойдёт до **Адского (-60)**, то повторная попытка будет невозможна — вызванные процессом потребления атмосферные возмущения создают слишком много помех.

Если грозовой ворон ждёт на поверхности, то для его вызова необходим **Сложный (-10) тест Техпользования** с теми же сложностями, что и выше. Однако в этом случае боевому кораблю требуется всего десять минут для подлёта. Как было сказано в первой части приключения, если боевому кораблю было приказано ждать на поверхности, то пилот потратил большую часть времени отбиваясь от внимания рыскающих организмов тиранидов и постоянно перемещаясь в более безопасные укрытия. В результате шаттл получил некоторые повреждения. Все тесты пилотирования и стрельбы получают штраф -10 на оставшуюся часть приключения.

Путь из Долины снов до цели — дело двадцати минут. Однако полёт привлечёт внимание летающих тиранидов. Используйте **Таблицу 4-1: Воздушные осложнения** для определения существ, проверяя не каждый час, а каждую минуту времени полёта.

ХИТРЫЕ УЛОВКИ

Для достижения поставленной задачи игроки могут придумать свои уловки. Например, отвлечь тиранидов уведя их от пищеварительного бассейна, пока к нему приближается команда ПИ. Они могут использовать какую-нибудь технологическую уловку, используя персонал и ресурсы Ключа или придумать способ использования сил астропата Ксенека. Они могут даже убедить магоса и (каким-то образом) адепта Бравка отключить Вальбаранский двигатель субъективности на достаточно долгое время, чтобы тираниды заметили его и ринулись расследовать. Любые такие предложения следует рассматривать по их достоинствам. А при условии прохождения тестов на необходимые умения, давать шанс на успех.

ОСЛОЖНЕНИЯ В ПОСЛЕДНЮЮ МИНУТУ

Какой бы метод команда ПИ ни использовала для достижения цели неизбежно, что в последнюю минуту возникнут осложнения. Следующие события являются необязательными, происходящие непосредственно перед, во время или после путешествия к бассейну. МИ может обыграть столько, сколько сочтёт нужным для миссии. При описании МИ должен опираться на текущую ситуацию, поскольку команда ПИ может путешествовать как пешком, так и на боевом шаттле.

Руководство МИ: МИЗЕРНЫЕ ШАНСЫ

Таблицу 4-2 следует использовать с осторожностью, ибо ПИ могли получить ранения, иметь в составе группы обычных людей или понести потери. Ещё одной большой переменной является уровень мастерства команды и боевое снаряжение. Всё это должно заставить МИ соответствующим образом скорректировать боевые столкновения. Излишне говорить, что ПИ могут и должны погибать в бою, но только в обстоятельствах, которые обогатят повествование для всех участников.

Один из способов смягчить столкновения — быть снисходительным к игрокам в отношении растущей угрозы, представляемой дополнительными тиранидами, втянутыми в бой. МИ может использовать первые несколько столкновений для оценки способностей персонажей сражаться с ними, и соответствующим образом скорректировать будущие баталии.

Кроме того, если столкновения по **таблице 4-2** становятся непосильными или просто повторяющимися, смело заменяйте их одним или несколькими из представленных в следующем разделе. В частности, “Последним из Хнумикан”, который, с небольшими изменениями, можно использовать несколько раз.

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ ХНУМИКАН

Если ПИ встретили раненого туземца в первой части миссии, то могли подумать, что он последний выживший своего народа. Однако это не так, поскольку боевые братья натываются на группу туземцев, вовлечённых в смертельную битву с ордой термагантов. Похоже, что осталось всего около дюжины воинов и они на грани поражения. Если боевые братья смогут вмешаться в течение следующих нескольких минут, то спасут туземцев от неминуемой смерти, хотя то, что произойдет дальше, далеко не предсказуемо.

Если боевые братья попытаются связаться с выжившими, то найдут воинов на грани безумия — они видели, как весь их мир превратился в кошмар наяву. Если космодесантники попытаются использовать какие-либо умения Социального взаимодействия, то аборигены начнут с наихудшего возможного Отношения (Отвращение/Мятежность/Отрицание/Безрассудство) и с одинаковой вероятностью могут как убежать в панике, так и напасть на ПИ. Однако, если кто-либо из боевых братьев открыто носит амулет, данный им выжившим в Части 1 (при условии, что событие было запущено), либо додумается показать его, то этот ПИ получит модификатор +30 к любым тестам Социального взаимодействия. Если игроки просто забудут, что у кого-то из них есть амулет, то МИ может рассмотреть возможность того, чтобы один из аборигенов увидел его, и взять ситуацию под контроль.

Если игроки пожелают, то могут объединиться с местными воинами, по крайней мере на время. Мужчины являются сильнейшими из своих племён и ветеранами в борьбе с тиранидами. При условии установления подходящего взаимопонимания посредством Тяжёлого (-20) теста Языкознания, который проводится каждый раз,



когда отдаётся приказ или просьба (снижается на уровень сложности каждый раз, когда тест пройден), воины готовы сражаться вместе с ПИ и могут направлять их к пищеварительному бассейну. Навыки аборигенов по выживанию дают модификатор +10 к любым тестам на Бдительность для обнаружения скрытых или находящихся в близости тиранидов.

РАЗРУШИТЕЛЬ МИРОВ

Примерно на середине пути до бассейна на горизонте появляется тёмная фигура, её огромные конечности движутся с величественной, хотя и отвратительной грацией по опустошённой местности. Низко склонённая голова качается вперёд и назад, сканируя местность в поисках врагов. Низкий, гудящий рёв эхом разносится по пустошам. Это существо – иерофант, огромный тиранидский биотитан, и если ПИ не предпримут действий, чтобы обойти его, то вскоре столкнутся с самым ужасающим из врагов.

По всей вероятности, ПИ не пожелают сталкиваться с биотитаном, особенно когда у них есть цель и нет подходящего оружия. Однако особенно упрямые игроки или те ПИ, у кого есть личные цели или клятвы, могут оказаться неспособными устоять перед таким вызовом. Если это так, то предлагается, чтобы МИ позволил боевым братьям побаловать себя... их судьба в их собственных руках! Открытые небеса

По мере приближения последних часов Хнума небеса становятся ещё темнее, а чёрные тучи расходятся. Медленно распутываясь масса огромных, извивающихся щупалец-капилляров спускается с небес, пытаясь поглотить оставшуюся биомассу. Каждое щупальце имеет десятки метров в поперечнике и видно за много километров, так что в целом их несложно избежать. Однако время от времени одно из них спускается прямо сверху, давая ПИ всего несколько секунд, чтобы убраться с его пути. Даже если они избегают первоначального сюрприза такой встречи, щупальца могут представлять опасность, поскольку мечутся, засасывая каждый клочок материи в свои мерзкие утробы.

Увидев спускающихся с неба на некотором расстоянии несколько щупалец-трубок, пусть ПИ пройдут **Сложный (-10) Тест на Бдительность**. Успех означает, что персонаж замечает оную и может отпрыгнуть. В то время как провал означает, что увидел слишком поздно и рискует быть затянутым в сфинктерную пасть.

Застигнутые врасплох ПИ должны выполнить **Серьёзный (+0) тест на Уклонение** и обратиться к **Таблице 4-3: Смерть от кормящегося щупальца**.

ТАБЛИЦА 4-3: СМЕРТЬ ОТ КОРМЯЩЕГОСЯ ЩУПАЛЬЦА

2 и больше	Масса извивающихся щупалец хлещет боевого брата, нанося 1d10+5 урона (Броня 0) за каждую степень провала.
1	Огромное щупальце врывается в боевого брата, нанося один удар с уроном 2d10+5 (Броня 0).

ИНСТИНКТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Ксенологи Адептус Механикус и ксеносаванты Инквизиции давно предполагали, что одной из последних фаз планетарного потребления флотом-ульем должно быть повторное поглощение тиранидских существ на поверхности целевого мира. Хотя большинство совершенно уверены, что такой процесс должен иметь место, никто, по крайней мере в Иерихонском рубеже, не был свидетелем этого (и не выжил). Однако, приближаясь к пищеварительному бассейну, боевые братья оказываются в уникальном положении. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Из ниоткуда раздаётся звук, похожий на падение горы на землю, и вы вовремя оборачиваетесь, чтобы увидеть появляющуюся на горизонте позади вас тёмную линию. Прежде чем вы успеете отреагировать, линия превращается в огромное пятно, которое просасывается через ландшафт с невероятной скоростью. И вскоре вы понимаете, что это самый большой рой тиранидов, который вы когда-либо видели. Произнося безмолвную молитву, вы вверяете свои души своим орденам, когда первый из зверей тиранидов бежит прямо на вас...

Хотя игроки не должны узнать об этом, пока тираниды не окажутся прямо возле ПИ, эта волна зверей действует в соответствии с неукротимой волей разума улья, подчиняясь всепоглощающей команде направиться к ближайшему бассейну и броситься в него, чтобы каждый кусочек биомассы мог быть повторно использован флотом ульем. Каждое существо в волне настроено только на одно – подчиняться разуму улья. Ни один из тиранидов не знает о космических десантниках, даже когда они бегут прямо на них. Тираниды остановятся, только если ПИ предпринимают какие-либо действия, которые заставят естественные инстинкты зверей включиться и пересилить команду разума улья. Пока тираниды приближаются дайте игрокам время обдумать последующие действия, но наметните, что ни одно существо, похоже, не обращает на них внимания. Если игроки поймут, что стрельба сделает только хуже, то прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Подобно лавине огромных валунов, разбивающих всё вокруг, рой охватывает вас, но, как ни странно, ни одна из тварей не обращает на вас никакого внимания. Все типы существ, включая десятки тех, которых вы никогда раньше не видели и не слышали, проносятся мимо в одном направлении.

Если же ПИ решат сражаться, то вскоре обнаружат, что каждый тиранид, которого они расстреляют или атакуют, мгновенно узнает об их присутствии и сам атакует боевого брата. Поскольку ПИ теперь полностью окружены огромным морем чудовищ, то им следует дать шанс убедиться, что только те тираниды, которых они атакуют, отвечают, а это значит, что с каждым придётся сражаться насмерть. Хотя большинство существ в рое потрошители, хормагаунты, термаганты и им подобные, присутствуют

все разновидности тиранидов. Какие бы действия ни выбрали ПИ, рой в конечном итоге пройдёт мимо.

Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Наконец, рой проходит мимо вас, последние из его числа удаляются вдаль. Следуя за его продвижением по ландшафту вы наблюдаете, как передовой край подходит к болезненным берегам огромного пищеварительного бассейна на горизонте, того самого бассейна, к которому вы сами направляетесь. Даже на расстоянии зрелище ужасает. Ведущие существа, будь то потрошитель или карнифекс, сражаются в пищеварительные соки, хитин и плоть отслаиваются, когда их поглощает флот-улей. Через несколько минут весь утенок берега превращается в огромный кипящий тан с люлюющими когтями, оглушительными визгами и фонтанирующими гейзерами кислоты. Вскоре всё заканчивается, весь рой сражается в пищеварительный бассейн, не оставляя ничего, кроме вонючего жёлто-зелёного слога, ползающего по разорванному ландшафту.

ПРИБЛИЖАЮТСЯ ПОСЛЕДНИЕ ЧАСЫ

Когда ликвидационная команда приближается к цели — огромному морю пузырящихся пищеварительных соков, системы брони предупреждают их об изменении атмосферы. Похоже, что одновременно происходят два события, и оба одинаково зловещие. Во-первых, чем ближе космические десантники приближаются к цели, тем выше концентрация переносимых по воздуху загрязняющих веществ с высокой кислотностью. Предупреждающие руны, мигающие на дисплеях шлемов боевых братьев, сообщают им, что эти кислотные пары становятся плотнее и очень скоро достигнут концентраций, потенциально опасных для целостности брони. Второе разворачивающееся событие заключается в том, что давление воздуха медленно падает, что говорит о том, что идёт одна из самых последних стадий планетарного потребления — сбор самой атмосферы. По мере их продвижения воздух начинает затуманиваться желчной жёлто-зелёной дымкой, и видны далёкие формы извивающихся трубок-хоботков, которые падают сквозь облака, чтобы всосать воздух.

Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

По мере того, как падает давление воздуха, падает и температура, и небо над головой, кажется, становится тёмным, как будто наступает ночь. И на тёмном фоне начинают мерцать крошечные точки звёзд. Но это не сумерки — это пропадает сама атмосфера Хнума, которую высасывают раздутые суда тиранидов, едва видимые в небе над головой. Единственные части мира, которые ещё не собраны — это далёкие океаны и огромный бассейн впереди.

ДОСТАВКА ТОКСИНА

Наконец, боевые братья оказываются на берегу огромного моря кипящей желудочной кислоты. Такое зрелище никогда не описывалось, поскольку ни один воин Империи не видел его и не выжил, чтобы рассказать об этом. Это действительно худший конец, который мог встретить мир: некогда великие леса, обильная животная жизнь, даже гордые туземцы и минералы в земле превратились в тянущуюся до горизонта отвратительную пузырящуюся кашу. Даже когда биокорабли тиранидов выдвигаются на позицию, чтобы высосать остатки океанов Хнума, небо становится ещё чернее и вся земля вокруг погружается в

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ...

Магос ксенолог Ключот объяснил ПИ, что после введения в пищеварительный бассейн генотоксин будет действовать как медленно действующий агент, и что его эффекты могут проявиться через дни, недели или даже месяцы. Однако он прекрасно понимал, что это утверждение основано на очень малом количестве доказательств, и знал, что разум улья может обнаружить токсин и отреагировать на него в тот момент, когда тот будет введён.

Опасаясь, что тираниды могут вот-вот войти в новую, ранее невиданную фазу планетарного поглощения, которую даже защищённый магмой бункер не сможет пережить, магос Ключот привёл в действие план на случай непредвиденных обстоятельств. Транспортное судно Адептус Механикус ждёт на орбите, спрятанное в защищённом стыковочном комплексе внутри небольшого астероида. Магос и ключевой персонал (то есть техножрецы и астропат, но ни один из сервов или сервиторов) должны переместиться на корабль через телепортарий, скрытый внутри самой секретной части бункера. Эвакуация начинается почти сразу после отбытия космических десантников, у которых есть только два шанса обнаружить его на данном этапе миссии. Первый вариант — если ПИ использует любой вид ауспика (независимо от того, является ли он портативным или установленным на грозовой вороне) и сможет пройти **Мучительный (-50) тест на Бдительность** (модифицированный используемым сенсорным устройством). Успех будет означать, что ПИ обнаружил аномальный сигнал. Затем потребуется успешный **Тяжёлый (-20) тест Оценки** для определения того, что сигнатура энергетического всплеска соответствует выбросу телепортации.

Другой способ, благодаря которому ПИ смогут узнать об эвакуации — это если они завоевали доверие астропата Ксенек. Когда магос сообщит, что персонал уходит, астропат выскажет возражение против судьбы. И если ПИ были к ней добры, то будет умолять их о помощи и о предательстве Ключота используя свой дар. Успешный **Очень тяжёлый (-30) тест Психонауки** устанавливает слабую связь между астропатом и персонажем, при этом степени успеха определяют, сколько она сможет рассказать им, прежде чем общение резко прервётся, когда активируется телепортарий.

тень. Над головой появилось что-то очень большое. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Когда вы приближаетесь к берегам пищеварительного бассейна свет звезды Хнуша меркнет. И глядя в небеса вы разжигаете тушу, на столько большую, что затмевает звёзды. Как будто в замедленной съёмке, скопление отвратно извивающихся щупалец разворачивается, неуловимо опускаясь сквозь то, что осталось от атмосферы, и, по-видимому, движется всё быстрее по мере спуска. Наконец, щупальца ныряют в центр озера пищеварительной жидкости перед вами, выбрасывая озерные струи биокислоты, когда бассейн натиная кипеть. Теперь, как вы понимаете, настал момент доставить ваш смертельный груз.

Достигнув цели, боевые братья должны столкнуться с последним врагом. Как только несущий цилиндр ПИ приближается к берегу, земля содрогается, и кислота вскипает, превращаясь в фонтанирующий гейзер! Из отдели вырастает огромный мавлок (если они уже сталкивались с одним в приключении, это может быть тот же зверь, воскрешённый грубой силой разума улья). Появление мавлока из отмелей пищеварительного бассейна означает, что он автоматически заставит ПИ врасплох. Однако за каждый раунд боя, который он проводит (хотя бы частично) погружённым в пищеварительную кислоту, то теряет одно очко Брони, поскольку его твёрдый хитин отслаивается.

Желающий активировать цилиндр должен пройти **Серьёзный (+0) тест Техпользования** прежде чем бросить его в бассейн. Поскольку для этого требуется действие, может оказаться, что несущий цилиндр, должен быть прикрыт своими братьями или отложить активацию токсина до тех пор, пока мавлок не будет побеждён.

Когда цилиндр будет брошен в пищеварительный бассейн, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Цилиндр пролетает по воздуху, истезая в бурлящем озере, прежде чем затонуть без следа. Хотя вы не ожидали немедленного ответа, но слегка разотарованы, когда, похоже, ничего не происходит. Решив отправиться в трудное обратное путешествие, вы поворачиваетесь спиной к отвратительному зрелищу биокорабля, всасывающего жижу вместе с токсином. Но затем вы останавливаетесь, какими-то образом осознавая, что что-то не так...

Газообразный выброс вырывается из бассейна, куда был брошен цилиндр, а через мгновение следует второй, более крупный взрыв газа и кислотной жидкости. Затем земля натиная дрожать, а корящиеся щупальца натиная дрожать. Вскоре они натиная дёргаться, затем биться как в припадке, и во всех направлениях разлетаются огромные сгустки пищеварительной кислоты. Проливается дождь из кислотных капель, покрывая вашу фронт дымились великами. Пока скорбная панихида разносится эхом из судна над головой, а пищеварительный бассейн взрывается от движения, вы понимаете, что если немедленно не уберётесь, ваше тело будет похоронено на выжженных пустошах Хнуша, судьба окажется неизвестной, а деяния неосвящены...

КИСЛОТНЫЕ СПОРЫ В ВОЗДУХЕ И ИСЧЕЗАЮЩАЯ АТМОСФЕРА

Если МИ захочет передать чистую смертоносность пребывания в непосредственной близости от бурлящего пищеварительного бассейна, то может применить несколько простых эффектов, чтобы представить исчезающую атмосферу и обрушивающийся на ПИ кислотный дождь. Самый простой способ представить капли кислоты — заставить каждого боевого брата получать 2d10+5 урона (Броня 4) каждый ход, пока они остаются в непосредственной близости от берега, сокращая это до одного раза в минуту если отходят. И даже реже, если прилагают серьёзные усилия, чтобы покинуть область. Космические десантники способны выдержать потерю атмосферы мира, пока носят шлема и герметичные доспехи. Но если необходимо, то МИ может использовать правила для вакуума и удушья со стр. 293 ОКП **Deathwatch rus**. В этот момент при-ак мембрана может заставить задохнувшегося боевого брата впасть в защитную кому.

ЭКСТРЕННАЯ ЭВАКУАЦИЯ

С такой бурной реакцией тиранидов на применение генотоксина у боевых братьев не остаётся иного выбора, кроме как уходить, пока их не захлестнула местность, ввергнутая в дикий пароксизм смерти. Есть три варианта побега, но МИ должен быть готов к тому, что игроки придумают больше.

ВЫЗОВ БОЕВОГО ШАТЛА

Если грозовой ворон всё ещё цел, то сейчас самое время его вызвать. Если он ждёт на орбите, то боевые братья должны пройти **Напряжённый (-40) тест Техпользования**. Если ждёт на поверхности, то должны пройти **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**. ПИ могут проходить тест пока не вызовут, но за каждый провал должна возникнуть какая-то угроза, например, волна из десяти хормагаунтов. Эти атаки предназначены для усиления давления и доведения до понимания апокалиптического характера ситуации, а не для того, чтобы представлять огромную проблему.

После установления контакта с шаттлом, время прибытия зависит от того, как далеко он находится, но нет необходимости точно рассчитывать интервал. Если он летит с орбиты, то лучшим способом изобразить ожидание будет заставить несколько отдельных или небольших групп тиранидов изнурять ПИ. Но, опять же, это скорее неудобство, поскольку боевые братья уже победили главных врагов и выполнили задачу.

Когда прибудет десантный шаттл, боевые братья (и, возможно, любые выжившие местные воины) могут сесть на борт и улететь. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Когда ваши фронированные ботинки ступили на посадочную раину боевого шаттла, вы останавливаетесь и просаете последний взгляд на мир Хнуи. Вы едва можете поверить, что всего несколько недель назад пустоши перед вами были покрыты кишащими жизнью густыми лесами. Как быстро и беспощадно Великий Пожиратель осквернил этот мир, и сделает то же самое с другими, если продолжит свой путь.

Без необходимости кому-либо из вашего числа открыто высказывать это, каждый из вас клянётся, что пока вы стоите на Долгом Бдении, Великому Пожирателю не будет дозволено грабить миры теловетества без сопротивления. Ваши орден и вашей тесью, вы клянетесь...

ВОЗВРАЩЕНИЕ В БУНКЕР

Вполне возможно, что по какой-то причине ликвидационная команда может решить вернуться в бункер магоса Ключа. Возможно, они чувствуют некий долг перед обитателями, что стремятся помочь им любыми способами. Если это так, то нет необходимости отыгрывать обратный путь, но его можно обобщить, описав мир в предсмертных муках, а тиранидов, как охваченных безумием ярости и замешательства. Когда ПИ вернутся в Долину снов и спустятся в бункер, то никаких магосов там уже не будет, хотя это может быть не сразу очевидно. В данный момент ликвидационная команда может как вызвать шаттл и эвакуироваться (см. Вызов боевого шаттла), так решить пережить последние стадии смерти Хнума внутри бункера и надеяться, что их подберёт судно на орбите, как только щупальце флота-улья двинется дальше. Если игроки выберут этот вариант, то будут в полной безопасности внутри бункерного комплекса. Его системы (в частности, противомагматические обереги) будут функционировать достаточно долго, чтобы обеспечить их выживание. Спустя несколько недель, когда планета станет всего лишь холодной, мёртвой, безвоздушной скалой, прибудет миссия Караула и заберёт их.

ЕРЕСЬ РАСКРЫТА!

Последний поворот, который МИ может бросить игрокам — это столкнуть их с поистине еретической природой Варнакова круга, навязывая им выбор прямо в самый разгар приключения. Если МИ хочет следовать этому потенциальному финалу, то сообщение от астропата Ксенек (см. врезку “Тем временем”) должно быть более легко обнаруживаемым и гораздо более срочным по содержанию. Фактически, оно должно принять форму отчаянной мольбы о помощи, поскольку астропату стало известно, что, скрывая существование телепортариума, магос проявил себя как предатель, готовый отправить элитных воинов Императора на смерть, в то время как самому съезжать. Сообщение должно прийти в самый момент принятия решения, например, когда боевые братья садятся на шаттл или уже летят на орбиту. Конечно то, как персонажи отреагируют, полностью зависит от игроков. Но если они решат прислушаться к предупреждению

астропата и попытаться спасти её или сразиться с магосом Ключом, то у них есть два варианта относительно того, как и где это может произойти.

Первый вариант — провести сражение внутри бункера, в самом телепортариуме. Космические десантники должны проникнуть через оборону бункера, а затем пробиться через орды прислуг и боевых сервиторов, отправленных, чтобы замедлить ПИ, пока старший персонал сбегает (с астропатом). Этот вариант имеет то преимущество, что он довольно знаком для персонажей и МИ, что упрощает описание и навигацию. Это также возможность повторить более ранние темы, включая встреченных ранее мотивы персонажей. В идеале МИ должен спроектировать события так, чтобы финальное противостояние произошло внутри телепортариума, как раз когда включается тайное устройство, а воздух наполняется дугами смертоносной энергии. Более того, сражение может продолжиться на борту судна Ключа на орбите, если машину вовремя не выключить (**Тяжёлый (-20) тест Техпользования**). А это значит, что грозовому ворону придётся извлекать команду ПИ из посадочной палубы под огнём многочисленных боевых сервиторов корабля.

Второй вариант — направить шаттл к кораблю Ключа на орбите и взять его на abordаж, вызвав конфронтацию на посадочной палубе. Корабль имеет фактически неисчерпаемый запас боевых сервиторов, поэтому у боевых братьев мало шансов получить полный контроль над судном. Таким образом, эта битва должна быть сосредоточена на победе над магосом-еретехом, спасении астропата и погоне до того, как ПИ будут задавлены подкреплением.



ЭПИЛОГ

Наконец, боевые братья возвращаются на караульный пост Федас и рапортуют капитану Авинкусу. Это возможность связать все оставшиеся концы, в частности, относительно судьбы магоса Ключа и эффекта, который его токсин оказал на шупальце флота-улья Дагон. Если ксенолог сбежал, то не смог вернуться в лоно Адептус Механикус. Ключ и весь Круг были отлучены Культом Механикус якобы из-за погружения в запретные технологии, но также и потому, что скрывали свою деятельность и результаты наблюдений от коллег. Инквизиция утвердила положение о Круге и объявила о намерении выследить и привлечь к ответственности Ключа. Палата Бдения уже получила запрос о помощи в данном вопросе, что делает это идеальной зацепкой для будущих миссий.

Несмотря на вероломство и ересь магоса, шупальце флота-улья Дагон на Хнуме было остановлено. Что усугубило его преступление, ибо он не поделился исследованиями со коллегами. Поглотив Хнум, шупальце двинулось вперёд вдоль клина, но затем несколько следовавших за ним зонда-дронов Караула Смерти заметили нечто действительно необычное. Часть сил тиранидов внезапно отклонилась от курса и пошла на перехват хнумским биокораблям. За этим последовало событие, которое никогда ранее не наблюдалось и не было зафиксировано — основной рой обрушился на хнумский и разорвал его на части, полностью победив в огромной космической битве в пустоте на некотором расстоянии за Хнумом. Ксеносаванты Инквизиции только начинают изучать записи битвы, но некоторые уже заявляют о своей вере в то, что заражённое генетическим токсином магоса Ключа шупальце было “отвергнуто” разумом улья. Усик, который его уничтожил, действовал как антитела, очищая организм от инородного тела. Последствия этих наблюдений действительно велики, и ПИ заслуживает высокой похвалы за ту роль, которую они сыграли в инциденте.

НАГРАДЫ

Количество присуждаемых очков Опыта должно основываться на сочетании того, насколько успешно были достигнуты каждая цель и задача. А также того, как игроки отреагировали на изменчивый характер миссии. Предлагаемые награды следующие:

- Основная цель выполнена: 300 ОО за каждое.
- Второстепенная цель выполнена: 200 ОО за каждую.
- Третичные/личные цели выполнены: 50 ОО за каждую.
- Доставка генотоксина хотя и не была начальной целью, но являлась сложной задачей и поэтому должна принести каждому боевому брату 200 очков вместо 50, поскольку это фактически непредвиденная основная цель.

Кроме того, игрокам следует выдать дополнительные очки Опыта за исключительный отыгрыш и решение проблем.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Хотя Падение во тьму отлично работает как отдельная миссия, но может служить отправной точкой для нескольких других. Кроме того, различные персонажи приключения могут появиться в будущем, создавая уникальных для каждой кампании родной и постоянно растущий состав “драматических персонажей”. Следующие пункты могут стать основой целых кампаний, в то время как другие могут быть идеальными в качестве личных целей или встречаться в структуре других миссий.

Охота за справедливостью: ПИ получает задание по привлечению магоса Ключа к ответственности. Он может скрываться где угодно в Иерихонском рубеже, и хотя его ненависть к Великому Пожирателю сохраняется, кто знает, в какие глубины ереси его заставит погрузиться изгнание из Культа Механикус? Возможно, он продаст свою душу Хаосу и свяжется с еретиками извращённого мира-кузницы Самех? Куда бы охота ни привела ПИ, их может сопровождать инквизитор или даже представитель Адептус Механикус, и у каждого могут быть собственные планы...

Крик в темноте: Если астропат Ксенек выжила, один или несколько членов ПИ могут наткнуться на её психический след во время выполнения другой миссии, особенно если ПИ — библиарий. Следуют ли они по следу (возможно, на время отвлекаясь от основной миссии) или возвращаются позже и пытаются отследить источник?

Секреты Внешней Тьмы: Если Варнаков круг смог построить такой продвинутый бункер для выживания на Хнуме, могли ли они сделать это и в других местах? Возможно, боевые братья отправятся в ряд миров на пути флота-улья Дагон в попытке выследить изгоя или других ему подобных.

Возвращение на Хнум: Команда ПИ отправляется обратно в Хнум — теперь бесплодную, безжизненную скалу для поиска любых записей о генотоксине, который синтезировал магос Ключ, чтобы другие могли его воспроизвести. Несомненно, ксенолог оставил после себя всевозможные секреты, но есть ли ловушки или всё ещё охраняющие бункер молчаливые стражи, о которых боевые братья ничего не знают? Кроме того, в каком состоянии будут находиться противоматематические обереги, оставаясь без присмотра в течение длительного времени? Возможно, вся конструкция находится на грани обрушения, и миссия ПИ — гонка со временем, прежде чем бушующая мантия раз и навсегда уничтожит бункер и всё внутри.



НПС И АНТАГОНИСТЫ

МАГОС КСЕНОЛОГ ЭРЛАН КЛЮТ

МАГОС КСЕНОЛОГ ЭРЛАН КЛЮТ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
42	45	40	45	31	49	47	51	21

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 24

Умения: Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Шифры (Дивизио Биологис) (Инт) +10, Обыденное знание (Империиум, Культи Машины, Техника) (Инт) +10, Вождение (Наземный транспорт, Скиммер/Парящее, Шагоход), (Лов), Запретное знание (Адептус Механикус, Ксеносы), (Инт), Дознание (Общ), Логика (Инт) +10, Пилотирование (Гражданский транспорт, Звездолёты) (Лов) +10, Учёное знание (Архаика, Химия, Нумерология, Геноткачество) (Инт) +20, Языкознание (Низкий готик) (Инт), Безопасность (Лов) +20, Тайный язык (Машинный жаргон) (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20.

Таланты: Автосангвинияция, Двоичный диалог, Тайная полость, Электрическая поддержка, Электропривой, Энергетический запас, Влечение железа, Железная челюсть, Светоносный заряд, Светоносный удар, Всё выдавший, Левитационная милость, Механодендрит (Оружейный, Манипулятор, Вспомогательный), Медитация, Владение холодным оружием (Примитивное, Силовое, Цепное), Ортопраксия, Владение пистолетами (Болт, Лаз, Твёрдотельное, Плазма, Примитивное, Мельта).

Черты: Прикосновение судьбы (3).

Имплантаты: Бионические руки (Исключительного качества), Бионические ноги (Исключительного качества), Бионическая дыхательная система (Исключительного качества), Комплексы авгуров (Исключительного качества), Манипуляторный механодендрит, Вспомогательный механодендрит, Кибернетические чувства (всё Исключительного качества, включающие Ночное зрение, Фотовизор, Инфокристалл для записи наблюдений, Глаз-микроскоп, Эхолокация и полная система вокса), Блок мыслеуправления (Исключительного качества).

Броня: Аугметическая имплантированная броня (всё 5).

Оружие: Скрытый ручной огнемёт, встроенный в правую ладонь (Пистолет; 10m; S/—/— Энерг; Бронев 3; Обойма 4; Перез 2 Полн; Зажигательное), Скрытый плазменный пистолет, встроенный в левую ладонь (Пистолет; 30m; S/2/— Энерг; Бронев 8; Обойма 12; Перез 3 Полн; Яростное).

Снаряжение: Переносной биоауспик, Противогаз, Персональный когитатор.

АДЕПТ БРАВК

АДЕПТ БРАВК

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	38	33	36	28	46	43	45	10

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 24

Умения: Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Империиум, Культи Машины, Техника) (Инт), Запретное знание (Адептус Механикус, Ксеносы), (Инт), Дознание (Общ), Логика (Инт) +10, Учёное знание (Архаика, Нумерология) (Инт) +20, Языкознание (Низкий готик) (Инт), Тайный язык (Машинный жаргон) (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20.

Таланты: Автосангвинияция, Двоичный диалог, Электрическая поддержка, Электропривой, Энергетический запас, Влечение железа, Железная челюсть, Светоносный заряд, Светоносный удар, Всё выдавший, Левитационная милость, Медитация, Владение холодным оружием (Примитивное, Силовое, Цепное), Ортопраксия, Владение пистолетами (Болт, Лаз, Твёрдотельное, Плазма, Примитивное, Мельта).

Черты: Нет.

Броня: Аугметическая имплантированная броня (всё 5).

Оружие: Лазпистолет (Пистолет; 30m; S/—/— Энерг; Бронев 0; Обойма 30; Перез Полн; Надёжное).

Снаряжение: Инфопланшет, Комбинируемый инструмент.

АСТРОПАТ КСЕНЕК

АСТРОПАТ КСЕНЕК

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
25	25	22	30	40	43	39	50	40

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 10

Умения: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ) +10, Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика) (Инт), Воззвание (СилВол), Психическое (Вос) +10, Учёное знание (Криптология) (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Высокий готик) (Инт).

Таланты: Обострённые чувства (Слух), Пси-рейтинг (5), Сопротивляемость (Страх), Ритуал санкционирования.

Броня: Нет.

Оружие: Нет.

Снаряжение: Зелёная мантия астропата, Посох, небольшая сумка с незначительными личными вещами.

Особые правила

Внутренний голос: Хотя полные правила для специализированной психической дисциплины астропата выходят за рамки данного приключения, астропат Ксенек обладает способностью передавать свой голос в разум других. Однако, в отличие от многих других, она также способна проецировать свой голос через тень в варпе. Цель её передачи должна пройти **Серьёзный (+0) тест Психического**, со степенями

успеха или провала, используемыми для определения того, насколько ясно звучит её голос и насколько цель понимает её сообщение.

АБОРИГЕНЫ

Эти мужчины и женщины — последние остатки человеческой популяции Хнума. События, свидетелями которых они стали за последние недели, вывели их за рамки ужаса, но они будут сражаться вместе с боевыми братьями, если им представится такая возможность.

АБОРИГЕНЫ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
42	42	35	38	38	20	32	40	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 11

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Скрытность (Лов) +10, Уклонение (Лов) +20, Бесшумный шаг (Лов) +10, Выживание (Инт) +20, Выслеживание (Инт) +10.

Таланты: Владение лёгким оружием (Примитивное), Владение холодным оружием (Примитивное), Быстрая атака.

Броня: Шкуры и хитиновые пластины, снятые с убитых врагов (Корпус 2).

Оружие: Примитивное оружие (1d10+3 Режущ; Бронь 0; Примитивное). Каждый пятый вооружён луком. (1d10+2 Режущ; Бронь 0; Обойма 1; Перез Полов; Примитивное, Надёжное).

Снаряжение: Племенные фетиши и рваные лоскуты одежды.

ТЕХНОЖРЕЦЫ

Этот профиль может быть использован любым техножрецом под началом магоса Кляута, с добавлением дополнительных навыков, умений и снаряжения, если таковы будут сочтены подходящими.

ТЕХНОЖРЕЦЫ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
32	31	32	37	30	41	33	35	21

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 12

Умения: Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Адептус Механикус) (Инт), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Запретное знание (Адептус Механикус) (Инт), Логика (Инт) +10, Языкознание (Низкий готик, Технолингва) (Инт), Техпользование (Инт) +10.

Таланты: Двоичный диалог, Химическое осклопление, Электрическая поддержка, Энергетический запас, Благословение оружия, Светоносный заряд, Медитация, Владение холодным оружием (Цепное, Силовое, Примитивное), Владение пистолетами (Болт, Лаз, Плазма, Твёрдотельное), Механодендрит.

Броня: Флак-плащ (Руки 3, Корпус 3, Ноги 3).

Оружие: Цепной топор (1d10+7 Режущ; Бронь 2; Разрывающее), Лазпистолет (30м; S/—/—; 1d10+2 Энерг; Бронь 0; Обойма 30; Перез Полн; Надёжное).

Снаряжение: Блок мыслеуправления, Ауспик, Механодендрит (тип зависит от роли), Комбинструмент, Противогаз, Инфопланшет, Персональный когитатор, 2 Батареи для лазпистолета, Микробусина.

СЕРВЫ

Профиль см. стр. 429 ОКП Deathwatch rus.

РОЙ ПОТРОШИТЕЛЕЙ

Поверхность Хнума буквально кишит этими маленькими, но опасными организмами тиранидов. Потрошители по сути являются передвижными ртами, их основная функция заключается в том, чтобы атаковать и поглотить любую форму добычи, которая попытается сопротивляться. Когда существа наконец насыщаются, они бросаются в ближайший бассейн пищеварения, гарантируя, что их собственная биомасса и биомасса их добычи будет повторно поглощена флотом-ульем. Потрошители перемещаются по поверхности большими волнами, и хотя по отдельности они не опасны, в больших количествах они смертоносны и вполне способны завалить даже самого крупного противника. Эти существа могут появиться в любое время и из любого места, ибо часть из них умеет зарываться в землю, а другая имеет крылья.

Рой потрошителей

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
35	—	25	30	40	10	30	30	—

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 10

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Уклонение (Лов), Бесшумный шаг (Лов), Плавание (Сил), Выслеживание (Инт) +10.

Таланты: Бесстрашие, Обострённые чувства (Обоняние).

Черты: Копатель (1), Ползун, Ночное зрение, Смертоносное природное оружие (Мандибулы), Инстинктивное поведение (Кормёжка), Природная броня (Экзоскелет), Размер (Маленький), Тиранид.

Броня: Экзоскелет (всё 2, Орда 2).

Оружие: Мандибулы (1d5+3 Режущ; Бронь 3)

Особые правила

Орда: Потрошителей можно отыгрывать как орду (см. стр. 413 ОКП Deathwatch rus). В этом случае они получают особенности Яростное, Непреклонный и Сокрушительное, талант Быстрая атака, а их атаки получают свойство Разрывающее. Орда Потрошителей имеет особенность Страх 1 (Тревожащий). Измените особенность Размер в соответствии с Численностью орды.

Биоморфы: По усмотрению МИ, потрошителям могут быть даны следующие особенности: Токсичное (1d10); Летун (3); Сверхъестественная выносливость (x2).

Игольный рассекаатель: +30 ДБ (Пистолет; 20 м; —/3/—; 1d10+1 Ударн; Бронь 0; Обойма —; Перез —; Живые боеприпасы).

Цепкий крюк: Потрошители тянут свою жертву вниз, чтобы другим было легче зацепиться. При попытке схватить противника, вооружённого оружием ближнего боя, потрошители получают -10 к своему ББ вместо обычных -20.

НЕПРЕКЛОННЫЙ (ОСОБЕННОСТЬ ОРДЫ)

Особенность Непреклонный делает орду почти неуязвимой и не обращающей внимания на раны. Орда считается имеющей талант Бесстрашный, если у неё его ещё нет (то есть её нельзя сломить в бою, понеся 25% или 50% потерь, и ей никогда не нужно проходить тест на Силу Воли, чтобы не быть сломленной). Однако такая орда медлительна, поэтому никогда не может Бежать или производить действие Натиск. Непреклонные орды настолько трудно остановить огнём снарядов, что они получают только 1 очко урона Численности от дальних атак, включая атаки оружием со свойством Взрыв. Атаки ближнего боя и атаки оружием со свойством Зажигательное наносят орде обычный урон.

ЯРОСТНОЕ (ОСОБЕННОСТЬ ОРДЫ)

Данная особенность даёт орде шанс нанести дополнительные удары в ближнем бою. Когда орда успешно поражает врага в ближнем бою, то может немедленно провести дополнительную атаку ближнего боя против того же врага с -10 к попаданию. Если этот удар также успешен, то орда может провести ещё одну атаку со штрафом -20, и так далее. Обратите внимание, что эти атаки не обязаны наносить никакого урона, чтобы вызвать дополнительный удар, достаточно успешно попасть. Во всех остальных отношениях эти атаки отрабатываются как обычно. Орда, владеющая двумя оружием или обладающая талантами Быстрая атака или Молниеносная атака, может использовать данную особенность для каждой своей атаки.



ГОРГУЛЬИ

На начальных этапах планетарного поглощения огромные стаи горгулий летят впереди основных штурмовых волн, выискивая противника и изолируя защитников. Позже они высматривают выживших или нарушителей, выступая в качестве часовых разума улья и предупреждая других тиранидов о присутствии добычи или врагов.



ГОРГУЛЬИ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	33	32	30	40	10	40	30	—

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 9

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Побег (Лов), Уклонение (Лов).

Таланты: Смерть с небес, Подскок.

Черты: Ночное зрение, Летун (20), Природная броня (Хитиновый панцирь), Природное оружие (Зубы и когти), Инстинктивное поведение (Укрытие), Тиранид.

Броня: Хитиновый панцирь (всё 3).

Оружие: Телоточец (20m; S/-/-, 1d10+5 Режущ; Бронь 3, Обойма —; Перез —; Живые боеприпасы, Разрывающее), Зубы и когти (1d10+3 Режущ; Бронь 3, Примитивное)

Особые правила

Биоморфы: По усмотрению МИ, у горгульи могут быть Надпочечники (получая талант Неистовый натиск), и/или Токсичные мешки (получая особенность Отравленное (1d10) на все атаки ближнего и дальнего боя),

Ослепляющий яд: Атаки горгульи в ближнем бою имеют шанс ослепить противника. Если удар горгульи зубами и когтями попадает в голову противника, он должен пройти **Рутинный (+20) тест на Выносливость** или стать Ослеплённым на 1d5 ходов. Закрытые шлемы (например, на силовой броне) нейтрализуют эту способность.

Закрытое пространство: Горгульи — дикие существа, и иногда они попадают в ловушку в местах, где не могут летать, становясь безумными от попыток свежать. Горгулья, которая оказывается в ловушке в замкнутом пространстве (т. е. где она не может расправить крылья или использовать своё движение Летун), получает таланты Неистовство и Неистовый натиск, пока не свежит.

Орды горгулий: Горгульи часто перемещаются и сражаются огромными стаями, настолько плотными, что затмевают небо (см. стр. 413 ОКП Deathwatch rus).

DEATHWATCH™

THE JERICHO REACH™

**ВЕРНИТЕ ИЗМУЧЕННЫЕ ВОЙНОЙ ЗВЁЗДЫ ВМЕСТЕ
С АХИЛЛОВЫМ КРЕСТОВЫМ ПОХОДОМ!**

Космодесантники крепости Эриох
стоят тонкой линией, защищающей
Иерихонский рубеж от неминуемой
гибели. Вступайте в их ряды и очистите
звёзды от ксеносов во имя Императора!

Путешествуйте по всем уголкам Иерихонского
рубежа с подробными описаниями планет и лич-
ностей, которые определяют судьбу Иерихонского
рубежа.

Бесчисленные враги Империи никогда не отды-
хают. Изучите новые и мощные способности, чтобы
побеждать ужасных врагов различных кланов.

Сразитесь с титаническими созданиями фло-
та-улья Дагон, включая огромного биотитана
Иерофанта!

**Вооружитесь знаниями и спасите
звёзды Иерихонского рубежа!**

Для использования данного дополнения необ-
ходима копия ОКП DEATHWATCH.



**GAMES
WORKSHOP®**

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

1214FEB12

The Jericho Reach
ISBN: 978-1-58994-785-6

DW08

