

WARHAMMER

40,000

ROLEPLAY

IMPERIUM MALEDICTUM

ИНСТРУМЕНТАРИЙ ВЕДУЩЕГО

Включает материалы для оживления сеттинга

Создатели

Авторы текста: Киаран О'Брайен, Кристофер Колстон, Джон Данн, Майкл Даксбери, Джордан Гольдфарб и Сэм Тейлор.

Редактор: Александра Ичек.

Продюсер: Сэм Тейлор.

Обложка инструментария: Сэм Мэнли.

Иллюстрирование ширмы: Дж. Дж. О'Донахью.

Иллюстрации: Альберто Бонтемпи, Рунсел Флинн, Диана Григореску, Том Хатчингс

Графический дизайн и вёрстка: Диана Григореску, Лора Джейн Фелан, Падрэг Мёрфи.

Корректурa: Брюс Джонстон.

Главный продюсер Warhammer: Падрэг Мёрфи.

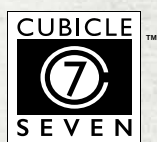
Команда Cubicle 7: Дэйв Аллен, Эммет Бирн, Алекс Каилл, Дэвид Ф. Чепмен, Уолт Цехановски, Кристофер Колстон, Элейн Коннолли, Джош Коркоран, Дженнифер Крипин, Зак Дейл-Клаттербак, Мэтью Фримен, Пола Грэхэм, Диана Григореску, Фиона Келли, Элейн Литгоу, Т. С. Луикарт, Доминик МакДауэлл, Нил МакГоуран, Сэм Мэнли, Киран Мёрфи, Падрэг Мёрфи, Сейр О'Доханью, Дж. Дж. О'Доханью, Лора Джейн Фелан, Сэм Тейлор и Киан Уилан.

Творческий директор: Эммет Бирн

Издатель: Доминик МакДауэлл

Перевод на русский язык и вёрстка русскоязычной версии: Сергей Широхов

Особая благодарность команде **Games Workshop**



Это неофициальный и некоммерческий перевод. Он предназначен для свободного распространения и использования.

«Warhammer 40 000 Roleplay: Imperium Maledictum» © Games Workshop Limited 2023. Warhammer 40 000 Roleplay, логотип Warhammer 40 000 Roleplay, Imperium Maledictum, логотип Imperium Maledictum, GW, Games Workshop, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40 000, 40 000, логотип «Аквила» в виде двуглавого орла и все связанные логотипы, иллюстрации, образы, имена, существа, расы, образцы техники, места, оружие, персонажи и крайне похожие на таковые являются торговыми марками Games Workshop Limited, зарегистрированными в мире, и используются по лицензии. Cubicle 7 Entertainment и логотип Cubicle 7 Entertainment – торговые марки, принадлежащие Cubicle 7 Entertainment Limited. Все права защищены.

Cubicle 7 Entertainment и логотип Cubicle 7 Entertainment – торговые марки, принадлежащие Cubicle 7 Entertainment Limited. Все права защищены.

Версия оригинального текста: от 9 июня 2023

Версия перевода: 1.00

СЛУХИ В АРХИВИЯХ

к10	Слухи
1	Расследование Инквизиции: «Архив 312-Каппа – это просто ужас! Какие-то чужаки разбросали все документы, а что-то и вовсе унесли с собой! А я даже не могу подать жалобу – коды безопасности говорят, что это были агенты Инквизиции».
2	Пропавшая эскадра: «Да, время от времени такое находится в архивах. Говорят, что в походах Махария потерялась не одна эскадра, чьи астропаты внезапно замолчали после варп-перехода. Положи это к остальным «ожидającym ответа» бумагам».
3	Авантюры вольных торговцев: «Династиям плевать на экономические последствия того, что они творят. Их архивы в таком небрежении, что на исправление уйдут годы! Рынки обваливаются! Начинаются волнения!»
4	Голод: «Голод почти по всей планете. Не сомневаюсь, что погибли уже миллионы, но мы не можем просто перебросить провиант откуда-то ещё. Он нужен на фронтах. Кроме того, оформлены ещё не все документы».
5	Козни ксеносов: «К вашим отчётам о нападениях ксеносов должны прилагаться бланки о дозволении ответных мер, подписанные офицером Астра Милитарум. А пока что эти миры могут уповать на Бога-Императора».
6	Отступничество: «Если в бумагах нет ошибки, то нехватка этих товаров в субсекторе указывает на то, что мир готовится к восстанию. Но я слышал, что какой-то писарь просто потерял документы на них, а с ними – на весь мир!»
7	Невыплаченные подати: «Ах да, ошибка в документах привела к тому, что десятину на планете не платили три столетия. Несколько поколений солдат, которым нужна война. Генералы будут рады».
8	Неожиданное пополнение: «Все корабли в секторе полны, но у нас есть излишки провианта. Если мы на найдём место для хранения, всё так и сгниёт в элеваторах, а фермеры будут негодовать!»
9	Забывтая система: «Эта система не значится ни на одной карте. Возможно, это просто ошибка. А быть может, её велели забыть под страхом смерти. И я не собираюсь выяснять, какой именно смерти!»
10	Попорченные документы: «О, архив 1313-Сигма. Трагическая потеря. Каким-то образом они не заметили заражения. Если спросите меня, то виноват кто-то из них самих».

Архивии: документы в Махарии хранятся в огромных, защищённых хранилищах, разбросанных по всему сектору. Здесь когитаторы постоянно анализируют информацию, а автоперья переписывают бумаги для длительного хранения. В архивиях бывает много людей, что приходят и уходят, запрашивают и приносят документы или встречаются с агентами Администратума, так что пустой болтовни не избежать. Слухи срываются с неосторожных губ перегруженных работой писков или их скользящих посетителей.

СЛУХИ В ОСЫПАЮЩИХСЯ УЛЬЯХ

к10	Слухи
1	Волна преступности: «В этом районе бывали преступления, но в последние пару месяцев они стали невыносимы. Война банд? Безвластие? Просто отчаяние? А кто именно совершает злодеяния – для жертв не так уж и важно».
2	Происки культа: «Странные песни, жуткие шествия, обряды, что напугали бы любого дьякона. Уж не знаю, кому они там так поклоняются, приятель, и не хочу знать».
3	Отступничество: «Они не хотят служить, видишь ли. Теперь придумали себе что-то и сражаются против верноподданных. Даже побеждают. Что будет, когда они заявятся сюда, а солдат тут не будет?»
4	Игры престолов: «Губернатор говорит одно, его родственник-бунтарь – другое. Энергии, еды и воды всё меньше, а каждый, у кого есть амбиции, решает, на чьей он стороне».
5	Нехватка сырья: «Скажи этим дуракам-гильдейцам, что мои ребята не могут работать без сырья. Если не будет поставок, гильдии придётся объяснять, почему не выполняется норма».
6	Задержка Чёрных кораблей: «Тюрьмы набиты колдунами, а Чёрных кораблей мы не видели уже годами. Скверна пятнает наш мир – это позор».
7	Катастрофа на складах: «Товары с общественных складов будут реквизированы, чтобы покрыть дефицит из-за разрушений в хранилищах десятины. Попомните мои слова, кто-то замыслил недоброе, а расплачиваться за это нам».
8	Чистота воды: «Все запасы на пять миль вокруг протухли ещё месяц назад. Скоро будут болезни. Попы говорят, что это кара за недостаток веры. Наверное, в нашем районе это правда».
9	Странные огни: «Бабушка говорит, что некоторые ночи прокляты. Те, когда освещение в блоке даёт сбой. В ночной цикл оно должно тускнеть, но я сам видел, как светились здания, машины, люди... Не выходи из дома в такие ночи».
10	Вербовка в Гвардию: «Не нарывайся! Говорят, они ещё не набрали достаточно людей. Все тюрьмы пусты, но аресты продолжаются. Неважно, за что тебя загребут – приговорят всё равно к службе в следующем полку».

Осыпающиеся ульи: за тысячелетия улей успевают вырасти из дыры в земле в запутанный метрополис, а его общество – прогнить. Вера здесь увядает, а люди охотятся друг на друга, чтобы выжить. Высшие слои общества могут отчаянно искать способ сбежать, в надежде глядя на звёзды, а простолюдинам остаётся только держаться и защищать то, что считают своим. Слухи о имущих и неимущих распространяются по улью со скоростью лесного пожара и питают отчаяние и преступность.

СЛУХИ В ТЁМНЫХ ЗОНАХ

к10	Слухи
1	Помощь страждущим: «Без гроша в кармане, но хочешь это исправить? Говорят, есть общество, где просто так дадут еду и кров. Может это и честные люди, но некоторые их постояльцы возвращаются не такими».
2	Война банд: «Не высовывайся на улицы поздно ночью – бандиты начали войну, и простой люд рискует попасть под пули. Ночью они всегда дерутся ожесточеннее».
3	Кража товаров: «Парни со значками приходили с верхних ярусов, совали везде свой нос и искали какой-то груз. Они думают, что кто-то местный его украл».
4	Ксенотех: «Здесь внизу у людей есть очищенная вода, но никто не понимает, откуда она берётся. Говорят, шестерёнки тоже бродили тут и выискивали что-то связанное с водой».
5	Бесчинства мутантов: «Банды мутантов выбрасывают людей из домов и похищают добро – кажется, они хотят соорудить себе свой улей».
6	Нечистый псайкер: «Один псих здесь, на нижних ярусах, собирает последователей. Мы думаем, он прячется от Чёрных кораблей. Видел, как он заставил человека умереть, просто бросив на того тяжёлый взгляд».
7	Хищный зверь: «Тела изуверены и наполовину съедены, повсюду кровь – всё указывает на кого-то с нижних ярусов. Оно охотится, а мы можем только надеяться, что это просто кто-то из нас».
8	Эпидемия чумы: «Тебя ещё не взяла зараза? В соседней зоне расходуется какая-то гниль. Хирурги не будут тратить на нас свои микстуры – проще поставить карантин и ждать, пока мы все не перемрём».
9	Необычный целитель: «Я тебе этого не говорил, но недалеко живёт целитель, что поставит тебя на ноги и не будет задавать вопросов. Хотя в уплату он всегда просит что-то странное...»
10	Знатный беглец: «Сегодня видел любителя свежего воздуха. Говорят, он ищет тут какого-то беглеца, тоже с верхних ярусов. Его за милую видно – шлем с плюмажем, золотое шитьё, воротник выше головы. Скоро помрёт, а его красивый костюмчик распродадут».

Тёмные зоны: эти слухи звучат в забытых и скрытых уголках сектора, где свет Императора тусклее всего. Там отчаявшиеся люди обитают в ужасных условиях на самом дне городов-ульев, в заброшенных безднах древних шахт или обширных руинах промышленных районов или даже забытых палубах пустотных кораблей. Эти люди отрезаны от общества, хотят они того или нет. Такие слухи могут разносить бандиты, культисты, мутанты или любой, кто пытается скрыться в тёмных зонах от властей «сверху».

СЛУХИ В ФЕОДАЛЬНЫХ ГОРОДАХ

к10	Слухи
1	Скорый праздник: «Приехали на праздник? Добрые люди собираются со всей округи. Три дня музыки, танцев, необычной еды и питья. Конечно, вербовщики будут следить за толпой, но все мы должны как-то послужить Императору...»
2	Гон: «Каждый год прямо здесь бывает гон. Славная охота, пока звери не начинают паниковать. Так вы охотитесь или строите баррикады?»
3	Засуха: «Мама говорила, что в воде живёт зло, что вредит животным и растениям. Схоласты говорят, что смогут очистить её, попы – что покаяние сделает её безвредной. А я скажу, что легче переселить прочь весь город!»
4	Происки культа: «Этот символ, вышитый на наших одеждах – он не для чужаков. Знак героя? Символ пророчества? Неважно, чем он был, важно то, что это наш священный и почитаемый обычай».
5	Нечистый псайкер: «Если больше ничего не поможет... Тут в холмах есть пещера, это недалеко. Там живет святейший отшельник. Он умеет исцелять, прозревать будущее и призывать адское пламя».
6	Лесной народ: «Держись подальше от леса! Там обитают странные люди. Они носят нечеловеческие маски и говорят на чужих языках. У них странное, колдовское оружие, которым они несут благословение и проклятие».
7	Чума: «Тем, кто уже умер, повезло. Эта болезнь уродует хуже любой оспы и навсегда оставляет наросты. Глаза и волосы могут изменить оттенок. Но хуже всего – сны».
8	Хищный зверь: «Это зверь, что пришёл из межзвёздной тьмы! Никакое земное создание не способно на такую свирепость. Каждый, кто встречал его, погибал. Боже-Император, помоги нам!»
9	Запретные химикаты: «Да, я был у того торговца, у которого обшарпанный фургон на краю рынка. Он продал мне микстуру, что за ночь излечила ногу! Как будто и не ломал!»
10	Славный урожай: «Бури и дурные знамения весь сезон, а потом – самый богатый урожай, что можно упомянуть? Это дело рук злых духов! Только посмотрите, как все передрались за плоды!»

Феодалы города: некоторые миры Империи живут на слабой технологической базе. Порой это вызвано отсутствием нужных ресурсов или простым небрежением; впрочем, иные миры сознательно удерживают в таком состоянии, чтобы выращивать крепких солдат. Кроме того, эти заштатные планетки самодостаточны – сельское хозяйство и феодальная иерархия дают им всё, чтобы жить и выплачивать десятину. Воинская аристократия таких миров, властвующая над крестьянством, напоминает рыцарей древней Терры, а пропасть между сословиями служит обильным источником тёмных слухов.

СЛУХИ НА ФРОНТИРАХ

к10	Слухи
1	Корабль снабжения: «Я была маленькой девочкой, когда в последний раз видела имперский транспорт. Тогда мы праздновали много дней напролёт! Не могу дождаться – новые лица и материалы расширят наш дом во славу Трона».
2	Удача рудознатца: «Выпивка сегодня с меня! Утром я нашёл рудную жилу! Послушай, если правильно разыграем наши карты, то озолотимся ещё до того, как шестерёнки построят тут шахту».
3	Странные руины: «Да плевать мне, что тут час езды, я туда не вернусь! Все сны, что я видел там, сбылись один за другом, ты не понимаешь? Это колдовство!»
4	Отказ оборудования: «Омниссия испытывает нашу изобретательность. Запчастей для генераториев не будет до зимы. Либо мы придумаем что-то другое, либо весной их будет уже некому чинить».
5	Пропавший урожай: «Магос сказал, что это заражение токсичным грибом. Не знаю, что это значит, но урожай теперь ядовит. Если нам не помогут, в следующем месяце полгорода умрёт от голода».
6	Разбойники: «Разбойники и есть разбойники, я не стал бы выяснять, ксеносы они или нет. Забирают людей, скот, снаряжение – крадут всё. Уверен, что скоро вернутся за новой добычей».
7	Отступничество: «Будь осторожен в пути – здесь есть дезертиры. Если не согласишься присоединиться у ним – ограбят и убьют. Это еретики – они говорят, что до святого Махария и его Похода жилось лучше».
8	Происки культа: «Проповедник сказал, что мой брат одержим, но это не так! Он любил говорить с Императором, когда вокруг никого не было, но разве это не то же, что и молитва? Проповедник сказал, что сотворит экзорцизм, но я не слышал ни о ком, кто пережил бы такую процедуру...»
9	Нечистый псайкер: «Официально мы изгнали её из колонии. Теперь она живёт одна в холмах. Неофициально, люди к ней ходят и обычно возвращаются. Обычно».
10	Странная фауна: «Раньше мы не видели таких зверей. От них пахнет серой или чем-то ещё более странным. Они точно не местные. Континентальная или даже межзвёздная миграция? Будь осторожен с ними!»

Поселения на фронтирах: миры на рубежах Империи слабо населены, хотя стремятся быстро расти, ведь планеты не колонизируют без веской причины, будь то редкие ресурсы, стратегическое расположение или сама возможность исследовать неизведанное. Местные вынуждены обходиться своими силами, а имперские корабли редко сюда заглядывают. Внутри тесно сплочённых общин ходит много слухов о ещё неизученных землях, грузе будущих транспортов или беззаконии, что творят соседи.

СЛУХИ В УЛЬЕВЫХ ШПИЛЯХ

к10	Слухи
1	Отступничество: «О да, капитан силовиков, что служит у моего кузена. Он с первоклассным отрядом спустился в улей несколько месяцев назад и не вернулся, но мы знаем, что они ещё живы. Восхитительный скандал!»
2	Происки культа: «Как он смеет ставить друзей выше семьи! Я вижу в его глазах, что те вечеринки просто удивительны. Почему герцогиня пригласила его, а не меня? Несправедливо!»
3	Ксенотех: «Наш барон любит хвастаться своей коллекцией диких перед всеми, кого приглашает на переговоры или званые ужины. Говорят, его собрания всегда имеют большой успех, но он никогда не рассказывает, где добывает экспонаты».
4	Археотех: «Я слышал, техножрецы в восторге, насколько они на это способны. Якобы нашли что-то интересное в батареях улья, так что теперь нам придётся подолгу терпеть задержки в их ремонте».
5	Целитель-еретик: «Я не завидую этому целителю. Да, вельможи сейчас здоровее, чем раньше, и оказывают ему гостеприимство. Но теперь каждому молодому наследнику придётся ждать целые десятилетия!»
6	Союз ульев: «Мне следовало высечь этих дипломатов! Пошлите другую делегацию. Если мы не можем ударить по рукам в санктиме-администратум, мы ударим на поле брани!»
7	Катастрофа в улье: «Я слышал, что при обрушении шпиля мы потеряли девять миллионов рабочих. Администратум прогнозирует падение выработки на 15%. Скажите выжившим, что мы можем позволить падение только на десять».
8	Нуворис: «Прошу вас, не произносите больше имени этого выскочки! Где бы он не добыл свои деньги, хороших манер там же он не прихватил. Презренный хвостун. Моя мама просто вне себя».
9	Прекрасный букет: «Урожай этого года великолепен! Это стоило... той необычной погоды. Я боюсь, что при таком спросе по всей системе, у нас совсем не останется запасов!»
10	Десятина: «Исправно выплачивать десятину – хорошо и достойно, это радует Бога-Императора и так далее, но стабильное выполнение квот несёт их повышение. Там нужно позаботиться о том, чтобы любые дополнительные выплаты легли на наших соперников».

Ульевые шпили: самые богатые и влиятельные жители ульев обитают в шпилях, на самой вершине циклопических метрополисов. Они редко соизволяют покинуть покои, откуда управляют жизнями всех, что находится ниже их. Они живут в роскоши и отделены ото всех, кого считают низшими сословиями. Главная забота знати из шпилей – это противоречия их желаний и требований Империи, которому улей платит десятину. Подлые предательства, распри семейств и драматизм – вот тема множества гуляющих здесь слухов.

СЛУХИ В МАНУФАКТУРУМАХ

к10	Слухи
1	Чрезмерный надзор: «На линии Каппа снова задержки – слишком много раненых. Я слышал, у тамошнего смотрителя шоковый хлыст и тяжёлая рука. Это хорошо, но если от этого страдает производство, то виноват только он!»
2	Сомнительные плоды труда: «Я слышал, как магос спорит с боссом. Рабочие делают всё правильно, но кто-то портит товар. Шестерёнка сказал, что разбираться будут его начальники».
3	Еретехника: «Вместо того, чтобы бросаться беспочвенными обвинениями в техноереси, мой высокочтимый коллега мог бы взглянуть на плачевное состояние собственного мануфактура. Омниссия не награждает ленивых».
4	Диверсия: «Работай и не высовывайся. Техножрецы говорят, что обрушение в соседнем цехе было диверсией. Ты ничего не видел, ты ничего не слышал, и молись, чтобы они в это поверили».
5	Расследование Инквизиции: «Я не знаю, кто эти чужаки, но видел, как магос Нияла кланялась им, а вы знаете, что она ни перед кем не стелется. Значит эти ребята – всё равно, что сам Бог-Император во плоти».
6	Перегруженный транспорт: «Говорят, отгрузка руды снова задерживается. Смотрители в гневе – поговаривают об очищении шахт от рабочих, если ситуация не исправится».
7	Делегация техножрецов: «Смотритель объявил дополнительную смену в эту ночь, и половина рабочих готова бунтовать – была бы готова, не вались они с ног. Это всё для подготовки какой-то делегации, которая будет завтра».
8	Диктатес Администратум: «В Администратуме говорят, что нам нужно новое производство. Попомните мои слова – будут беспорядки. Новой продукции не появится, пока дети по подрастут – их проще учить».
9	Необъяснимый эдикт: «Дело не в росте производства. 0,3% – это довольно умеренный показатель. Меня сбивает с толку наказание за его превышение. Говорят, производство сдерживают, чтобы излишки не сбывали бандитам».
10	Чума: «Болезнь на линии Омега-23 – там перестают работать даже сервиторы. Смотрители хотят привезти больше рабочих и говорят, что всё стерилизовано. В прошлый раз они говорили то же самое. Я слышал, что никто не знает причин болезни, но рисковать падением производства они не хотят».

Мануфактуры: так называют узловы́е центры промышленности, откуда техножрецы Адептус Механикус и главы Администратума следят за рабочими-людьми и сервиторами, что производят товары, без которых Империи не выжить. Это огромные комплексы могут занимать целые районы городов, а на мирах-кузницах превращаться в расплзшиеся мегаполисы. Монотонность труда на таких заводах радует техножрецов, но для рабочего любой слух становится событием недели.

СЛУХИ НА ОРБИТАЛЬНЫХ СТАНЦИЯХ

к10	Слухи
1	Падение нагрузки: «В последние годы через станцию проходит меньше судов – что-то нарушает работу маршрутов. Говорят, губернатор беспокоится, что станция пойдёт на слом. Куда тогда идти нам?»
2	Ксеносы: «Налёты ксеносов здесь не новость. Они научились обходить оборону, так что появляются тут, как им вздумается. Только вот никто будто не помнит, чего эта нечисть здесь хочет».
3	Перебои с энергией: «Сегодня ночью шестерёнки запечатали нижние ярусы. Освещение и малозначимые системы отключили – они говорят, что из-за утечки топлива. Я думаю, они просто не справляются с обслуживанием».
4	Действия флота: «Скоро прибудет крупная эскадра на обслуживание и заправку. Все рабочие в портах. Мы будем таскать снаряды день и ночь».
5	Коллапс: «Прошли годы с тех пор, как пустота оторвала и поглотила нижние жилые палубы, будто откусила. Никто не знает, что тогда всё-таки произошло».
6	Дела техножрецов: «Шестерёнки беспокоятся – я слышал, что скоро придет их магос, и ему не нравятся размеры выработки. Сейчас они как безумные переочищают когитаторы».
7	Скверна Варпа: «Экипаж с корабля, что стоит с доках, говорил, что Варп задал им хорошую трёпку – капитан выгнал всех и не пустит на борт, пока каждую палубу не осятят».
8	Дела вольных торговцев: «Один разодетый вольный торговец бывал тут как по часам. Палубные присмотрелись к его грузам, что таскали, но так и не поняли, что это».
9	Урезанные пайки: «Один парень из официина говорит, что последние две эскадры погрузили больше провианта, чем предполагалось. Завтра начнётся нормирование, и народ этому не обрадуется».
10	Происки культа: «Пустоходы часто бывают на той заброшенной палубе. Я слышал, там дают еду, воду, воздух и другие удовольствия просто так – если гости умеют держать язык за зубами».

Орбитальные станции: имперские станции могут вращаться вокруг небесных тел или стоять на якоре в ключевой точке важной звёздной системы. Некоторые служат торговыми постами или складами, где можно заключать сделки и быстро разгружать корабли. Другие подобны крепостям, что защищают важные участки, или пустотным докам для ремонта и переоснащения кораблей. Большинство станций не назовёшь самодостаточными – они зависят от рабочих, писцов, техников и тех, кто обеспечивает их. И, конечно, здесь могут появляться странные путешественники и пустоходы.

СЛУХИ В НАЗЕМНОМ ТРАНСПОРТЕ

к10	Слухи
1	Пропавшие вещи: «Пассажиры жалуются, что у них пропадает багаж. Но в дороге он хранится под замком. Если кто-то и правда крадёт, то где он его прячет?»
2	Происки культа: «Если прислушаешься хорошенько, то через гул вентиляции услышишь, как они поют. Не знаю, что это, но не могу выбросить ритм из головы».
3	Проблемы с техобслуживанием: «Мы делаем всё, что в наших силах, но кое-что просто не починить. Рабочие говорят, что скоро корабль спишут».
4	Переселение рабочих: «Пассажирские отсеки забиты людьми, которых переводят на новые места работы в системе. Никто не рад таким переменам».
5	Местная мегафауна: «Тут птицы бывают размером с дома, поверь! Вот почему не взлетаем. В это время года они вечно нарушают нам маршруты. Гвардия не хочет тратить на них снаряды».
6	Чума: «Пассажиров на нижних палубах одолевает кашель, рвота и одышка. Я чую запах болезни, а ты? Если ничего не изменится, когда мы прибудем в порт, корабль посадят в карантин, я не сомневаюсь».
7	Пропавшие пассажиры: «Я сверился со списком пассажиров в начале своей смены и обнаружил, что целая группа пропала без вести. Никто не знает, что они. Лучше бы им быстрее найтись».
8	Признаки ереси: «Они не похожи на паломников, которых мне приходилось видеть. Половина с ног до головы в бинтах – кто угодно скажет, что они что-то прячут».
9	Эдикт о колонизации: «Трюмы набиты людьми, которые не хотят быть здесь. Массовый призыв – всех сорвали с мест и бросили заселять мир-фронтир. Рано или поздно это выйдет нам боком».
10	Отступничество: «Смена курса удлинит путешествие больше, чем на неделю – капитан проводит корабль мимо какой-то аномалии. Имперский Флот нас прикроет, я уверен».

Наземный транспорт: путешествия между поселениями и комплексами одной планеты обычно происходит благодаря массовым транспортным системам – наземным поездам, дирижаблям или подводным аппаратам. Это огромные суда, что могут двигаться к цели долгие дни. У пассажиров будет много времени поговорить друг с другом – в том числе с представителями противоположных сословий, от которых им некуда деваться в тесных каютах. Благодаря безделью, скуке или нервному ожиданию конца путешествия слухи здесь цветут пышным цветом.

СЛУХИ В ГОРОДАХ-ХРАМАХ

к10	Слухи
1	Приближается святой праздник: «Что будешь делать в день святого? Я слышал придут паломники с самой Махари. Губернатор пытается всё подготовить, но обязательно где-нибудь напортчит».
2	Ересь: «Целая толпа паломников не смогла поприветствовать кардинала. Движения рук и коленопреклонения не отвечали доктрине. Министоруму не терпится начать расследование».
3	Вандализм: «Шайка скользких еретиков сегодня ночью отбила головы статуям одного давно покойного генерала. Силовики расставили посты и пытаются схватить нечестивцев».
4	Строительство собора: «Когда все приделы достроят, это будет крупнейший собор на континенте. Само собой, неспособные на такое попытаются помешать нам».
5	Пропавшие реликвии: «Несколько реликвий, связанных с одним святым, пропали. Одни фанатики верят, что это говорит о возвращении святого, а другие утверждают, что крали они!»
6	Нечистый псайкер: «Один полоумный паломник говорил прихожанам, что город обречён. Вигилы попытались арестовать его, но все погибли, а негодяй сбежал».
7	Церковная политика: «Местные главы Министорума борются за то, кто будет проводить следующий праздник. Говорят, что святоши уже подрались – что за неприемлемое поведение!»
8	Паломники повсюду: «Мы никогда не готовились к такому количеству путников. Город перегружен, но паломники всё прибывают, чтобы услышать приговор архиисповедника».
9	Инквизиторская конгрегация: «Ты слышал, что в городе работает инквизитор? Одни говорят, выискивает крупную ересь, а другие – что хочет явить смирение и пройти очистительные ритуалы».
10	Чистки фанатиков: «Фанатики считают, что Министорум слабоволен, а потому принимают искать еретиков сами. Говорят, они сожгли целый жилой блок прошлой ночью за какое-то кощунственное граффити».

Города-храмы: такие поселения – оплоты Адептус Министорум. Здесь несут свою стражу реликвии павших героев и святых, а праведники наслаждаются бесконечными молитвами и воспевают хвалу целыми хорами. Хотя набожные люди совершают паломничества в такие святыне места, самые преданные вере постоянно живут здесь и изучают священные писания и документы церкви. Увы, под величественным фасадом из сверкающих статуй и кажущегося благочестия, города-храмы полны характерных для каждого метрополиса иллюзий и негодяев.

СЛУХИ В ВЕРХНИХ ЯРУСАХ

к10	Слухи
1	Количество рабочих: «Вы думаете, их много? Производительность всё ещё не восстановилась после последней вспышки чумы. Мы ждём, когда Администратум переселит несколько миллионов душ, чтобы пополнить рабочую силу».
2	Бывшая вдова: «Герцогиня выходит замуж в девятый раз. Потерять одного супруга – трагедия, но потерять восьмерых – безрассудство».
3	Нормирование: «Этот дура-техножрица всё нудела про то, что улей на грани бедствия. Хорошо, что кто-то из ей подобных прервал эти скучные заверения».
4	Высокая мода: «Вы знаете, Бертуэлл снова надевала эти проклятые ксеносамоцветы. Может они и очень модные, но с тех, пор как она начала появляться в них при дворе, у меня начались странные сны».
5	Союз ульев: «Я слышал, что писцы барона пропустили изъём в нашем последнем торговом соглашении, отчего оно не стоит и бумаги, на которой написано. Глупо не воспользоваться этим и не отомстить тому, чей кузен оскорбил меня на моей свадьбе в том году».
6	Чистота: «Вы были на последнем представлении ко двору в том месяце? Конечно, сохранение родословных очень важно, но уже говорят, что та девчонка – без пяти минут мутант!»
7	Логистические цепочки: «Если верить техножрецам, в улье назревает нехватка воды. Конечно, я позаботился, чтобы орошение садов не прерывалось. Мы просто перенаправим воду от жилых ульев».
8	Корни ереси: «Полубарон больше не встаёт на колени во время мессы. Ему это позволено? Сначала он, а потом десятки других принялись слушать песнопения сидя. Почему им это разрешено?»
9	Преступные дела: «Гильдеец Дюпри говорит, что простои снова снизили производительность в этом году, но я слышал, что он продаёт запасы, рискуя не справиться с выплатой десятины. Дайте ему знать, что если он не окажет ту же услугу и нам, губернатор узнает о его неблагодарности».
10	Возможность для паломничества: «Подотчётная мне семья рабочих просила разрешить им отправиться в паломничество больше ста лет назад и получила разрешение на этой неделе. Не понимаю, о чём думал мой дед. Возможно, мы сможем отложить этот вопрос, если обнаружим на заводе пару «еретиков».

Верхние ярусы ульев: стоящие над погубленными тёмными зонами и мрачными мануфактурами, но уступающие роскошным шпилям, верхние ярусы – это своего рода противопожарный барьер между сословиями. Здесь люди наслаждаются удобствами, недостижимыми для рабочих, отвечают за работу всего улья и служит преградой, отделяющей чернь от аристократии. Давление сверху и снизу может усиливаться, но жители верхних ярусов хорошо знают своё место в иерархии.

СЛУХИ НА ПАЛУБАХ ПУСТОТНЫХ КОРАБЛЕЙ

к10	Слухи
1	Выбросы Варпа: «Я ненавижу эту систему. Не так давно здесь был выброс мерзости Варпа. Хотя мы не совершаем сейчас перехода, но молимся вдвое больше, чтобы эта мерзость даже не думала о нас».
2	Бандиты: «Мы не ходим на нижние служебные палубы. Туда стекаются банды изгоев, людоедов и кого похоже. Или решай проблему с верхней палубы или просто оставь её в покое, ради Императора».
3	Происки культа: «Некоторые пустоходы завели новую традицию. Собираются после каждого варп-перехода, обмениваются историями и обсуждают, какие молитвы и обряды помогут лучше всего».
4	Ксеносы: «Тот корабль следовал за нами по всей системе. Пушкари говорят, что он был непохож на имперский, а им так и не приказали открыть огонь. Капитан что-то знает».
5	Испортившийся провиант: «Проклятые вредители добрались до складов с провизией и заразили всё, кроме серых пайков. Пока не пополним трюмы, будет строгое нормирование. Даже офицеры жуют их без специй».
6	Наш груз: «Кто-то портит наш груз. Охрана ничего не видела. Может, бродяги? Обозлившиеся рабочие? Рано или поздно, они доберутся до чего-то, о чём офицеры забеспокоятся, и тогда покатаются головы».
7	Сбои двигателя: «Шестерёнки говорят, что главный двигатель зол – то рвётся вперёд, то засыпает, и не успокоится, пока мы не встанем в док. Вперед долгий путь, и только Бог-Император спасёт нас от врагов, если нам не хватит ходу».
8	Пираты: «Там, куда мы идём, пиратов ещё больше. Когда вынырнем из Моря душ, молись, чтобы нас не заметили и держи оружие под рукой»
9	Странные безбилетники: «Во время последнего перехода в поле Геллера была утечка, и теперь сотни палубных рабочих занимаются непонятно чем. Кажется, они выполняют свою работу, но я им не доверяю».
10	Нечистый псайкер: «Тот рядовой получил повышение на этой неделе. У него годы службы, и только теперь он заговорил – да так убедительно, что мог бы заставить орка искупаться. С последнего варп-перехода он стал любимчиком офицеров».

Палубы пустотных кораблей: пустотный корабль может быть имперским (купеческим или военным), принадлежать династии вольных торговцев или быть простым транспортником и грузовозом. Многие пустотные суда служат тысячелетиями, а в их экипажах одно поколение сменяется другим. Порой путешествие длится десятки лет. За такой срок на борту складывается собственное общество, в котором пассажиры и члены экипажа приноравливаются к жизни в замкнутом помещении. Здесь каждый быстро узнает обо всех спутниках хоть что-нибудь.

Таблицы обитателей Махария

Приведённые ниже таблицы позволяют вам быстро создавать второстепенных героев несколькими бросками к10. Для каждой важной имперской службы есть собственная таблица, идеально подходящая, чтобы создать персонажа, который будет уместен почти везде в Махарии.

Колонка «Роль» описывает чины или титулы в составе службы. **Особые приметы** отражают черту внешности, что первой бросается в глаза при встрече с этим человеком. **Настроение** указывает на душевное состояние героя (сейчас или в целом), а **поведение** обозначает мелкие причуды или тики, которым поддаётся такой персонаж.

Большинство пунктов из таблиц написано так, чтобы ведущий мог легко отыгрывать это или вплетать во взаимодействие с группой – это помогает сделать персонажа запоминающимся. Также вы можете дать герою имя, воспользовавшись таблицей и выбрать подходящий профиль из главы 12 «Бестиарий» (см. стр. 82 и 315 книги правил).

Перед каждой таблицей есть краткое введение, подсказывающее, где в секторе чаще всего можно встретить таких персонажей и указание на соответствующие разделы «Слухов». Ниже приведено два примера создания героя с помощью таблиц.



Пример: Адептус Механикус

Сцена: группа обыскивает местный мануфактуром, пытаясь понять происхождение устройства, крайне важного для их расследования. Поиски сведений идут со скрипом, и персонажи проникают в место, где им быть не положено. Ведущий создает персонажа, который встретится им там и делает четыре броска по таблице «Представители Адептус Механикус».

Это *машиновед* (6) Адептус Механикус по имени Экзитор-До 4С, над плечом которого угрожающе покачивается стрелковый механодендрит (4). Он вечно погружён в раздумья и не любит, когда его беспокоят (5), а в его голове что-то щёлкает и жужжит, когда он делает паузу в своей речи (5). Чтобы отобразить его игромеханически, ведущий может использовать профиль **техножреца** со стр. 324.



Пример: вольный торговец

Сцена: группа пытается попасть на приём к вольному торговцу, чей корабль отправится на фронт, чтобы попросить взять их на борт. Ведущий решает, что сам держатель патента занят, да и выше таких мелочей, а потому создаёт помощника торговца, используя таблицу «Представители торговых династий».

Это *сенешаль* (9) по имени Новианна. Вам в глаза бросаются *красиво убранные волосы с несколькими дорогими украшениями* (3). Она вечно жалуется на *стоимость общепризнанно дорогих вещей* (8), пока сверяется со множеством свитков, карт, записок и книг (7). Чтобы отобразить её игромеханически, ведущий может использовать профиль **адепта Администратума** со стр. 325.



Адептус Астра Телепатика

Адептус Астра Телепатика отвечает за отлов, сбор, вербовку и обучение псайкеров. Эта служба действует во всём секторе. Она разделена на два ордена – Лигу Чёрных кораблей и Схоластику Псайкана, что оценивает и готовит псайкеров. Члены Астра Телепатика редко задерживаются где-либо надолго –

обычно они охотятся на «проблемных» псайкеров или разыскивают потенциальных рекрутов среди обычных людей. Скорее всего, слуг Телепатика можно найти в крупных транспортных узлах и в перелётах – например, на орбитальных станциях, палубах пустотных кораблей и планетарных транспортах.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Адепт	Тёмные, безжизненные глаза, которые видели слишком много	Живет в ужасе перед своим «особым даром» и питает к себе отвращение	От прилива чувств начинает летать
2	Астропат	Молочно-белые глаза, лишённые радужки и зрачков	Высокомерный, любит напоминать о своей силе	Порой кричит и хватается за голову
3	Пустой	Ваши чувства заходятся от необъяснимого отвращения, что вызывает этот человек	Ищет скрытый смысл в каждой фразе	Выказывает иррациональный страх перед сервачерепами
4	Неонат	Тень, что не повторяет движения своего владельца	Скромный, благочестивый и покорный, как и подобает любому жителю Империи	Дряхлый и рассеянный; считает персонажей своими старыми друзьями
5	Наставник	Страшные шрамы на лице, оставленные при удалении глаз	Саркастичен и критичен, но ценит тех, кто не боится запачкать руки	Совершает жест, отгоняющий зло всякий раз, когда упоминается Варп
6	Санкционированный псайкер	Тонкий слой инея, появляющийся в нескольких ярдах от него	Обладает большими познаниями, но непривычен общаться с людьми	Носит с собой позолоченный череп псайкера, к которому относится как к питомцу
7	Схоласт	Символическая цепь, плотно обмотанная вокруг глаз	Строг, профессионален и хорошо представляет опасности принужденного общения	В присутствии религиозных символов из его глаз (или глазниц) сочится дым
8	Ловчий	На этом лице больше меди, трубок, кабелей и радиаторов, чем живой плоти	Питает к Империи пренебрежение и злость, но верен клятве служить ему	В его присутствии начинает моргать свет, а сервачерепа дрожат
9	Теомант	Независимо от того, куда он смотрит, вы уверены, что он смотрит на вас	Погружен мыслями в Имматиум и почти не обращает внимания на мир вокруг	Периодически встречается взором с теми, кого не может видеть никто другой
10	Пустоход	Он носит навсегда заваренный и заклёпанный шлем в виде аквилы	Параноиден, подозревает новичков, связывает происходящее со своими мучениями	Иногда кажется, что из его глотки раздаются сразу несколько голосов



Адептус Министорум

Праведникам и фанатикам Адептус Министорум, также известного как Экклезиархия, нет числа, и нет места в Махарии, где они бы не пустили корни. Верующие беспрестанно работают над распространением Имперской веры – догматичными проповедями или священным прометием и пламенем.

Адептус Министорум – это большая и разнородная организация. Её слуг можно встретить по всему сектору, где они заботятся о своей пастве, надзирают за постройкой новых храмов и церквей или несут свет Императора в самые тёмные глубины Махария.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Боевая сестра	Страшный ожог на половину лица	Дружелюбен и добр ко всем, кого не подозревает в ереси	Сидит совершенно неподвижно и глядит на собеседника поверх сплетённых пальцев
2	Глава часовни	Электрохлыст, заменяющий левое предплечье	Высокомерный и надменный, считает себя выше всех	Постоянно подкрепляет свои слова цитатами из святых текстов
3	Исповедник	Клеймо в виде аквилы на лбу	Ужасно наивный и слепой ко множеству угроз существованию Империи	Несёт обет молчания, отчего общается лишь языком жестов или записками
4	Дьякон	Свиток с молитвой, прибитый к груди; рана не заживает	Тщеславный, а его речи и жесты столь же показушны, сколь его одеяния	Постоянно возится с ножом или иным орудием умерщвления плоти
5	Миссионер	Спутник-сервочереп с кадилом	Ограниченный и неспособный вдохновить паству или впечатлить вышестоящих	Делает глоток амасака из фляжки на бедре, когда думает, что этого никто не видит
6	Проповедник	Грубо заточенные зубы, из-за чего губы постоянно кровоточат	Громогласный в бою, тихий и незаметный вне боя. Бывалый паломник	Смотрит не в глаза собеседнику, а на ангелов, что якобы стоят рядом
7	Искупитель	Плоский и широкий нос, явно сломанный несколько раз	Король драмы – воспринимает каждое событие так, будто на кону судьба Империи	Постоянно дёргается, а глаза бегают туда-сюда
8	Хранитель реликвий	Зажжённая жаровня на голове и стойкий запах горелого мяса	Тщательно подбирает слова и скрупулёзно оценивает на еретичность всё, что услышит	Рассеяннo насвистывает или напевает известные гимны
9	Сестра-послушница	Развевающиеся одеяния, украшенные подвижными языками пламени	Всегда рвётся в бой и готов столкнуться с ересью лицом к лицу	Постоянно записывает свои удивительно нечестивые мысли в карманный блокнот
10	Сестра-супериор	Грубый и пронзительный голос, что искажён вокс-усилителем	Ищет добро по всех людях. Заставляет мелких грешников искать искупления	Дёргается от любого внезапного звука и постоянно требует от персонажей не кричать



Адептус Механикус

Если исходить из мест, перечисленных в разделе «Слухи, гуляющие по сектору», то представителей Механикус чаще всего можно встретить в мануфактурных центрах, инфохранилищах, а также на пустотных кораблях и планетарных транспортах. Техножрецы занимаются обслуживанием, изучением и систематизацией технологических

устройств – ни одна ключевая для Империи технология не работала бы без культа Механикус. Несмотря на их необходимость всему человечеству, техножрецы – это очень закрытая служба. Их отделяет от людей собственный извод имперского культа и осознание себя скорее, как машин, чем как живых существ.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ АДЕПТУС МЕХАНИКУС

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Аркан	Устройство калькулуса логи, что заменяет половину черепа	Всегда в дурном настроении, но никогда не объясняет почему	Один из его имплантатов постоянно даёт сбой
2	Биокогитат	Гордо выставленное напоказ аугметическое сердце	Всегда довольный и разговорчивый	Испускает долгий вокс-вдох прежде, чем заговорить
3	Биологис	Древний, покрытый золотом оптический блок с рубиновым глазом	Вечно погружён в раздумья и не любит, когда его беспокоят	Постоянно издаёт помехи из-за неисправных вокс-динамиков
4	Киберкузнец	Угрожающе покачивающийся над плечом стрелковый механодендрит	Постоянно заикливается на мыслях и анализирует данные с ауспиков	Трёт подбородок, когда погружается в раздумья
5	Электроид	Полированный пласталевый нас	Не доверяет тем, у кого нет верительных данных	Когда он делает паузу в речи, что-то в его голове начинает тикать и жужжать
6	Машиновед	Обрубок механодендрита с искрящимися кабелями	Больше интересуется устройствами, чем повседневными делами	Постоянно пробегает пальцами по кнопкам и переключателям
7	Генетор-экстремис	Полный медицинский механодендрит, висящий над плечом	Никогда не будет работать с неподходящим или нечищенным снаряжением	Вечно проверяет, чиста ли его ряса
8	Геронтократ	Пара длинных оптических механодендритов на позвоночнике	Страстно любит свою работу и всегда готов поговорить о ней	Часто отключается от происходящего, теряясь в потоках данных
9	Метахирург	Гусеничная ходовая часть, заменяющая ноги	Скрывает свои дела и ни с кем не делится результатами	Рассеянно щёлкает переключателями и постукивает по циферблатам на теле, будто они чешутся
10	Некромеханик	Пара тонких ног, сгибающихся не в ту сторону и заканчивающимися чем-то вроде копыт	Больше интересуется аугметикой человека, чем её обладателем	Постоянно держит руки скрещёнными на груди, а с миром взаимодействует лишь через механодендриты.



Администратум

Администратум – это бесконечная, непреклонная бюрократическая машина, что управляет Империем и удовлетворяет его бесконечные запросы. В него входят несметные миллиарды клерков, писцов и законоведов, чьи жизни посвящены составлению документов, соблюдению правил и служению запутанной, косной системе.

В Империеме где угодно можно встретить огромное количество бюрократов – они могут изучать аномалии переписи на верхних ярусах ульев, копаться в недрах инфохранилищ, собирать подати на фронтах или надзирать за кровопусканием, что сборщики десятины устраивают феодальным городам.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ АДМИНИСТРАТУМА

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Адепт-градион	На лбу вытатуирована молитва от критических ошибок	Презрительный и грубый	Сильно заикается
2	Адепт-логистик	Физически подсоединён к когитаторному блоку	Обожает объяснять тонкости своей работы	Смеётся над шутками, которые понимает только он сам
3	Шифратор	Никаких особых примет. Совершенно непримечательный человек	Параноик, убеждённый, что повсюду кроются враги	Записывает все разговоры своим автопером
4	Куратор	Скрытая аугметика, натужно стонущая при движении	Ленивый, вечно пытается перенаправить запрос в другой отдел	Цитируя правила, заложенные в нейроимплантаты, говорит пустым, механическим тоном
5	Литератор-надзиратель	Древний респираторный блок и вокс-синтезатор, скрывающие нижнюю половину лица	Благонамеренный, но высокомерный по отношению к нижестоящим	Говорит о документах так, будто они более живые, чем те, кто их составляет
6	Слуга	Одна рука заменена на позолоченное автоперо и чернильницу	Буквалист, легко впадающий в ступор от шуток или фигур речи	Сопровождает каждое предложение ударом кулака по столу
7	Ординат	Несколько новых черепных имплантатов – плоть вокруг них красная и набухшая	Необычно весёлый, счастлив служить Администратуму	Плохо слышит и постоянно переспрашивает
8	Префект	Носит на шее цепочки, к которым подвешено несколько пар очков	Никогда не отклоняется от протокола и чувствует вину за это	В перерывах между припадками разговорчивости ожесточённо спорит с сервитором
9	Квестор	Лицо постоянно в тени от света красного аугметического глаза	Очарован всеми, кто не относится к Администратуму	Что-то шепчет сервоочерепу, который затем чётко повторяет сказанное
10	Писец	Череп вытянут и переделан, отчего похож на лошадиный	Больше интересуется сплетнями, чем своей работой	Вентиляция в черепе испускает пар, когда владелец разъярён или возбуждён



Астра Милитарум

По всему бескрайнему, терзаемому войнами Империи сражаются несметные миллионы солдат, что защищают Человечество от его врагов. Громовые орудия Астра Милитарум и её колоссальная численность дают отпор нечестивым еретикам и злокозненным ксеносам.

Гвардейцы отправляются туда, куда их пошлёт Администратум, – это вездесущая армия. Они могут сражаться на передовой, защищая поселения на фронтах, стоять огромными гарнизонами в городах-храмах или следовать на новый театр военных действий в планетарном транспорте или пустотном корабле.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ АСТРА МИЛИТАРУМ

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Комиссар	Отчётливый запас гроксопаса	Серьёзный, профессиональный и ждёт того же от других	Одержимо полирует своё оружие
2	Призывник	Страшно сломанный нос, прилегающий к скуле	Как будто вечно стоит по стойке «смирно»	Постоянно промокает пот на лбу
3	Полевой хирург	Большая полковая татуировка на шее	«Взгляд на тысячу ярдов», медленно отвечает, нерешительный	Во время разговора чистит ногти уступающим ножом
4	Офицер	Носит покаянную форму и приговорен к наказанию	Постоянно вздыхает и закатывает глаза, явно недовольный выпавшей ему участью	Разговаривая с вышестоящими, заканчивает каждое предложение чётким «Сэр!»
5	Штрафник	Множество икон, носимых на броне	Подозрительный, по два-три раза переспрашивает пароли и долго проверяет документы	Вечно поправляет головной убор, будто он немного мал
6	Интендант	Круглый радиационный ожог на лице	Всегда придумает предлог, чтобы избежать тяжёлой работы или сложного задания	Наклоняет голову набок, будто оценивая услышанное
7	Сержант	Новенькая аугментическая нога, к которой хозяин ещё не привык	Чванлив и высокомерен со всеми невоенными	Испуган, будто его застучали за каким-то неуставным занятием
8	Рядовой	Неприятный шрам, из-за которого на лице вечно застыла ухмылка	Напыщенный и устрашающий, как сержант-инструктор перед новобранцами	Вечно щёлкает застёжкой на кобуре
9	Ветеран	Шрам в виде цифры XIXI на лбу	Хладнокровный и готовый помочь, смирился со своей ролью с воинствах Императора	Добавляет и изменяет примечания к своей «Памятке»
10	Связист	Нижняя челюсть заменена на адамантиевый протез	Удачливый контрабандист, готовый помочь, если вы поможете ему	Подсознательно прикасается к аквиле на форме, услышав слова «Бог-Император»



Имперский Флот

В Имперский Флот входит львиная доля огромных пустотных эскадр Империиума – это и тяжело-вооружённые фрегаты и гвардейские транспорты и торговые суда дальнего следования. Флотские – это суровый народ; жизнь в пустоте беспощадна, столкновения с ужасами Варпа обыденны, а тяжкого труда и соблюдения распорядка здесь ждут от каждого.

Представителей Имперского Флота легко встретить на орбитальных станциях сектора, в пустотных доках или наземных транспортах. Строевые офицеры – особенно высокоранговые лейтенанты – будут вполне уместны в ульевых шпилях и феодальных городах в компании аристократов.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИМПЕРСКОГО ФЛОТА

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Пилот Аэронавтики	Монокль с прицельной сеткой	Исполнительный, но шумный и любопытный	Выразительно жести- кулирует, когда говорит
2	Астропат	Очень гибок благодаря жизни в низкой гравитации	Напряжённый, чопорный и педантичный	Вечно с чашкой горячего рекафа в руке
3	Абордажник	С ног до головы увешан полосками пергамента с молитвами и талисманами	Циничный, грубоватый, помогает тем, кто нарушает правила	Напевает странно знакомую мелодию, когда размышляет
4	Мичман	Слова «УБЕЙ» и «КСЕНОСА», набитые на фалангах пальцев	В обиде на вышестоящих и судачит за их спинами, но верен всем остальным	Рассеянно почёсывает аугметические конечности, которые не могут чесаться
5	Лейтенант	Ездит на коляске из крас- ной меди, покрытой пане- лями и экранами	Ленив и ненадёжен – не стоит поручать ему сделать что-то в срок	Подолгу смотрит на изображение в медальоне
6	Гардемарин	Безупречная униформа, но её носитель будто не спал месяц	Несчастный, озлобленный, всеми силами пытается быть бесполезным	Непривычен к нормальной силе тяжести, отчего нетвёрдо держится на ногах
7	Навигатор	Аугметическая нога, что гремит при каждом шаге	Интриган, что вечно стремится пролезть выше в иерархии корабля	Постоянно подбивает эки- паж петь пустотные шанти, чтобы укрепить боевой дух
8	Корабельный труженик	Жетоны павших товарищей вшиты в куртку, отчего та почти вся металлическая	Искренне жизнерадостный человек, которого не затронули ужасы войны	Встречные часто пожимают ему руку или хлопают по плечу
9	Пустотный оруженосец	Аугметические лёгкие, похожие на газовые баллоны	Меланхоличный и подав- ленный, избегает мрачных тем и опасных заданий	Всё время смахивает с мундира несуществую- щую пылинку
10	Патентный офицер	Водит с собой сервитора, что носит за хозяином медали, не поместившиеся на мундире	Непоколебимо уверен в своих способностях и не ценит таланты других	Всюду ходит с подпева- лой, что неизменно соглашается с ним и хохочет над его шутками



Одиночки

Большинство одиночек обитают на самом дне имперского общества, в тёмных зонах и осыпающихся шпилях, где влачат своё существование как можно дальше от силовиков. Если одиночка встречается где-то ещё, значит он преследует свои низменные цели, занимается чем-то незаконным или ведёт аферу, которую вы еще не разгадали.

Ими часто движет стремление выжить, отомстить за причинённую несправедливость, алчность или желание исправить неравенство на свой лад. Молодые одиночки всегда готовы подраться, но опытные бандиты предпочтут сперва поговорить – это лишний раз говорит об их мудрости и объясняет, как они дожили до своих лет.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ОДИНОЧЕК

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Переработчик трупов	Химические ожоги на руках и груди	Чрезвычайно уверен в себе и легко пускает в ход силу	Всегда держит одну руку на оружии
2	Резчик	Липкая и слегка шелушащаяся кожа	Внимательный, сдержанный, не тратит времени на любителей и бездельников	Регулярно хрустит костяшками пальцев
3	Инфофальсификатор	Амулет с изуродованной аквилой на груди	Ни на грош не доверяет имперским властям	Не может (или не хочет) правильно сотворить аквилу
4	Сборщик долгов	Сломанный нос и много выбитых зубов	Не ищет неприятностей и хочет, чтобы его оставили в покое	Очень нервный, дёргается при каждом звуке
5	Вожак банды	Губы удалены, а зубы заточены.	Вспыльчивый и насмешливый, но легко поддаётся более сильному или страшному	Бренчит монетами или ключами в карманах
6	Ульевой курьер	Имперские татуировки скрыты за слоями новых и более зловещих	Катастрофист, ненавидящий техножрецов и нечестивцев	Издаёт ужасные сосущие звуки чудовищно грязными зубами
7	Фальсификатор ценных бумаг	Протекающие и скрипящие протезы, явно необслуживаемые какое-то время	Рабочий с долгой смены – вечно уставший и ищущий возможность отдохнуть	Нервно смеется в опасных для жизни (или кажущихся такими) ситуациях
8	Солдат удачи	Носит кепку, что закрывает клеймо штрафного легиона на лбу	Подобострастный льстец, говорящий то, что, по его мнению, люди хотят услышать	Речь постоянно прерывается приступами кошмарного мокрого кашля
9	Техновор	Хорошо пошитый костюм, совершенно не подходящий к грязному лицу	Не любит говорить открыто и предпочитает, чтобы у него за спиной всегда была стена	Говорит о себе в третьем лице, как будто со стороны смотрит на себя и мир
10	Неплательщик десятины	Ужасное лицо и язык, что был раздвоен в знак вступления в банду	Вызывает собеседника на состязание в силе. Результат определяет его поведение.	Отхаркивается и сплёвывает, когда хочет подчеркнуть важные предложения



Инквизиция

Хотя сами инквизиторы немногочисленны, у каждого есть много агентов, что тайно действуют везде, где подозревают ересь. Они могут искоренять культы в осыпающихся ульях и тёмных зонах, очищать огнём шпили и даже вести расследования на фронтах и

феодалных городах сектора. Каждый инквизитор в первую очередь заботится о своих делах и имеет карт-бланш заниматься ими, как угодно. Их агентам лучше не заступать дорогу.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИНКВИЗИЦИИ

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Аколит	Кадийская броня со знаками различия высокого чина	Начисто лишён чувства юмора, будто оно в нём выгорело	Двигается так, будто он намного старше, чем кажется
2	Убийца	Смесь богатого, набожного и военного в одежде	Суров, но справедлив и любим подчинёнными	Бранится под нос на смеси низ. готического с жаргоном
3	Демоноборец	Половина головы заменена металлом, оба глаза аугметические	Необычно разумен, готов прислушиваться к нестандартным просьбам и доводам	Во время разговора часто раскладывает таро и гадает
4	Экскорпатор	Прекрасный древний клинок, излучающий мощь	Многое знает о ксеносах и уважает тех, кто сражался с ними	Жутковатым образом сгибает пальцы своей аугметической кисти
5	Экзорцист	Большая татуировка Инквизиции на бритом затылке	Отстранен и понимает, что соратники не протянут столько, чтобы к ним привязываться	Поднимает одну бровь всякий раз, когда с ним заговаривают
6	Экспликатор	Массивный двусторонний молот на спине, покрытый литаниями	Пугающе внимателен и услужлив	Постоянно проверяет, на месте ли его оружие
7	Фанатик	Горящие глаза, взор которых оценивает чистоту вашей души	Пуританин до мозга костей и не терпит никакого неуважения к Императору	Озадачивает собеседников вопросами о святых доктринах, испытывая их познания
8	Дознаватель	Выцветшая техножреческая ряса под бронёй Министорума	Жёстко и прямо говорит об опасностях сектора и шансах персонажей на выживание	Часто вдыхает неизвестно что из дыхательного аппарата
9	Мудрец	Капюшон скрывает лицо, не считая свечения одного аугметического глаза	Часто отвлекается на мелкие, второстепенные подробности, пока его не одёрнут	Сервочереп летает вокруг него и шепчет потоки данных на ухо
10	Провидец Варпа	Элементы древней силовой брони с изображениями святого Махария	Оправдывает свои поступки цитатами из книги инквизиторского кредо, которую помнит наизусть	Корчит гримасы и часто касается лица, поскольку недавно принимал полиморфин, чтобы изменить внешность



Династии вольных торговцев

Из всех типов местности, перечисленных в разделе о слухах, представители династий будут встречаться там, где это выгоднее для их дел, будь то сами вольные торговцы или члены их разношёрстных свит из самых разных имперских служб. Они будут вращаться в свете верхних ярусов и шпилей,

приглядывая за своими товарами на пустотных палубах и наземных транспортах и могут даже найтись на фронтах и в феодальных городах. Каждой династией движет алчность, жажда завоеваний, расширения торговли в границ Империиума.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ТОРГОВЫХ ДИНАСТИЙ

к10	Роль	Особые приметы	Настроение	Поведение
1	Искатель приключений	Герб династии, вытатуированный на лице	Легко восторгается, порывист и поспешен	Постоянно тербит ус или прядку волос
2	Архимилитант	Скверная копия патента, гордо носимая на шляпе	Своевольный, вечно предлагает пари	Хлопает в ладоши, чтобы подчеркнуть важность сказанного
3	Каталогизатор	Красиво убранные волосы с несколькими дорогими украшениями	Почти оскорбительно пафосен, надменен и игрив в равной мере	В раздумьях тербит талисман, висящий на шее
4	Дипломат	Золотая маска, изображающая основателя династии	Скучный и необщительный, но очень опытен и сметлив в финансовых делах	Перекачивает очень крупную монету по костяшкам пальцев
5	Наёмник	Несколько тяжёлых перстней на каждом пальце, что лязгают при каждом движении	Дружелюбен, но не совсем вменяем, часто говорит стихами или метафорами	Перед тем как заговорить, оглядывается себе за спину, будто боясь засады
6	Миссионер	Золочёный сервочереп, что носит поднос с напитками	С подозрением относится к явным пуританам и многое знает о культурах ксеносов	Всегда ходит с вычурным кубком, полным изысканного алкоголя
7	Навигатор	Пугающий взгляд глаз, что видели слишком много	Глубоко набожен и всегда говорит так, будто читает проповедь	Вечно сверяется со множеством свитков, карт, заметок и книг
8	Вольный торговец	Херувимы-спутники с кадилами	Вечно жалуется на стоимость общепризнанно дорогих вещей	Улыбается так, будто заранее знает, что ему хотят сказать
9	Сенешаль	Ужасно броский гардероб – мешанина красок, изысканных тканей и украшений	Мелодраматичен до ужаса и всё воспринимает, как триумф или трагедию	Дурачится, подбрасывая монетку всякий раз, когда нужно принять решение
10	Пустоход	Все зубы заменены на протезы из золота, серебра и драгоценных камней	Корыстный до мозга костей и не сделает ничего без платы – не обязательно денежной	Часто подносит к лицу надушенный платок, будто не выносит запаха окружающих людей

ОСМОТР ХИРУРГЕОНА

к100	Диагноз	к100	Диагноз
01–05	«Его кровь кипит гневом Императора – это сильная лихорадка от ещё неустановленной инфекции».	51–55	«Необычно высокий уровень адреналина и ферментов. От умер от шока или сердечного приступа до того, как тело начали уродовать».
06–10	«Крайняя усталость, побледневшая плоть – что-то в окружении пациента высасывало из него саму жизнь».	56–60	«Серьёзное нарушение баланса гуморов – вероятно, плоды нечестивой жизни и дурных решений. Лекарства вернут его разум в порядок».
11–15	«Вздутие живота, гной из всех отверстий – всё указывает на приём внутрь крайне ядовитого вещества».	61–65	« <i>Coactus mortem</i> , повреждение мышц руки, в которой он держал клинок. Это членовредительство, но необычное. Он будто боролся сам с собой».
16–20	«Потемневшая кровь, судороги и крошечный гноящийся след – он был ранен кем-то или чем-то ядовитым».	66–70	«Этот был проклят Омниссией, и его плоть отторгла имплантаты, что поддерживали в нём жизнь».
21–25	«Кислота содержала сильный нейротоксин – отсюда пена изо рта, ушибы от судорог и ожоги, вызывающие необычные выделения».	71–75	«Нечестивость проявляется в виде неприятной сыпи и чесотки. Я пропишу успокаивающие мази и епитимью»
26–30	«Как бы не был силен дух, плоть может подвести. Микротрещины в костях, крупные синяки – он получил удар чем-то большим».	76–80	«Болезненный цвет кожи, увеличенная печень. Этот офицер мог заниматься самолечением при помощи неверно назначенных препаратов».
31–35	«Уродливые наросты, но никаких следов инфекции. У пациента был контакт с мутагенами. Есть только один выход – <i>Curatix Ignat</i> ».	81–85	«Тяжёлое дыхание, нечестивая мокрота в лёгких – все признаки респираторной инфекции. Рекомендую ввести карантин».
36–40	«Невнятная речь, переменчивое настроение, токсиколитум чист, никаких следов травмы головы – как будто заражён сам разум».	86–90	«Резкая боль в суставах, урат натрия в синовиальной жидкости. Это не проклятие – у тебя подагра».
41–45	«Обратите внимание на сильные кровоподтёки вокруг шеи – обезглавливающий удар был силен, как у орка, но орудие оказалось тупым».	91–95	«Сыпь на коже, выпадение волос, воспаление гланд – всё тело ревностно и параноидально ищет ересь внутри себя».
46–50	«Точные и сильные удары в уязвимые места – убийца много знал о людях и пехотной броне Имперской Гвардии».	96–00	«Я боюсь, это неизлечимое поражение нервных окончаний. Решения два – отставка или благословение Машинного бога».

На заметку: это таблица содержит характеристики телесных недугов, что можно использовать для описания трупов или больных людей – как будто это заключение хирурга. Любой персонаж, обладающий медицинскими знаниями, может делать подобные выводы.

АРИСТОКРАТИЧЕСКИЕ ТИТУЛЫ

к10	Приставка	Титул	Владение
1	Архи-	Судья	...твердины Кринт
2	Сиятельный	Барон	...дальнего Порубежья
3	Верховный	Кастелян	...ульевого яруса «Гамма»
4	Леди	Консул	...дома Тавол
5	Лорд	Губернатор	...Окрестных пустошей
6	Премьер-	Маркграф	...Внешнего Вопроса
7	Прайм-	Магистр	...последнего полка Ролокара
8	Регент	Воротила	...сектора XR-52
9	Младший	Смотритель	...субсектора Альфа
10	Сам	Префект	...Жаждущего залива

На заметку: чтобы составить благородный титул, сделайте бросок по каждому столбцу или выберите из них любые пункты. Вы можете взять приставку и титул, титул и владение или использовать все три колонки. Здесь перечислены абстрактные владения, но вы можете добавить к их перечню знакомые вашей группе персонажей места или окрестные земли. Обдумывая, как назвать аристократа, вы можете дать ему имя из таблицы на стр. 82 книги правил и (если хотите) прибавить к нему небольшую римскую цифру, чтобы обозначить, сколько носителей этого имени было в его династии – например, «Магдала IX, прайм-судья субсектора Альфа».

КОМИССАРСКИЕ ПРИДИРКИ

к100	Придирка
01-05	«...шнурки на ботинках завязаны не по уставу».
06-10	«...на стволе твоего оружия грязь».
11-15	«...у тебя пятна на штанах».
16-20	«...на твоём оружии сбит прицел».
21-25	«...у тебя грязь под ногтями».
26-30	«...у тебя трусливый взгляд».
31-35	«...у тебя не застёгнут шлем».
36-40	«...у твоей «Памятки» загнут уголок».
41-45	«...твои столовые приборы не так уложены».
46-50	«...на твоём уставном ноже какие-то зарубки».
51-55	«...у тебя изо рта воняет, как у больного грокса».
56-60	«...у тебя не выглажен воротничок».
61-65	«...к твоему оружию прикреплён пергамент с неуставной молитвой».
66-70	«...ты развалился как «Часовой»? Подберись!»
71-75	«...твоя «Памятка» выглядит такой чистой, будто ты её даже не открывал?»
76-80	«...печать чистоты на твоём лазгане оплавлена».
81-85	«...ты такой весёлый, солдат? О каком твоём нарушении я пока не знаю?»
86-90	«...мне сообщили, что ты придумал для меня необычное прозвище, солдат?»
91-95	«...у тебя пузо, как у огрина».
96-00	«...у тебя батареи не полностью заряжены».

На заметку: подойдите к солдату и выберите придирку или бросьте кости. Начините фразу с «Потрудись объяснить, почему...», чтобы это больше походило на разнос от офицера. Как правило, придирки указывают на какие-то особенности, что не заметил сам персонаж. Таблица может быть очень полезна для покровителя из Астра Милитарум, что хочет устроить своим бойцам суровую проверку.

МАХАРИЙСКИЕ ПРОКЛЯТИЯ

к100	Проклятие
01-05	«Варп заведи тебя и твою семью!»
06-10	«Ты бы и оркову мать посадил на Золотой трон!»
11-15	«Ты неуклюж как пьяный грокс!»
16-20	«Серый паёк характером твёрже тебя!»
21-25	«Ты без навигатора и свой зад не найдёшь!»
26-30	«Да поглотит Великий разлом тебя и твою семью!»
31-35	«У тебя башка тверда, как у огрина!»
36-40	«Ты хромоногий, Варпом жёванный, Троном проклятый басдак!»
41-45	«Толку от тебя, как скитарии от ботинок».
46-50	«У тебя такой открытый разум, что все мозги выдуло через уши!»
51-55	«Комиссар бы заставил тебя лизать ему сапоги!»
56-60	«Океан крови не смоет твоих грехов!»
61-65	«Если демон решит сожрать твою душу, ему придётся голодать!»
66-70	«Тебя даже на десятину не сдашь».
71-75	«Тебя и ратлинг поколотит!»
76-80	«С тобой интересно, как с сервитором на званом ужине!»
81-85	«Мне жаль вшей, что решили жить на тебе».
86-90	«Намажь себе башку священным маслом – вдруг поможет».
91-95	«Когда собирали десятину, ты отдал мозги».
96-00	«Ты вонючий сточный клещ!»

На заметку: такими многословными ругательствами могут бросаться персонажи, обладающие солидным словарным запасом. Очень полезно для тех, о ком говорят «ругается, как пустоход».

ГОТИЧЕСКАЯ ТАРАБАРИЩИНА

к10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Эз	ЛфХ	НГзфн	ЪлХн	ЛнТХ	Щс с dтdз	Г ннГн	Ч ХхddW	ЪлзсGЗхd	ПззdЗW
2	Г	Аксис	Логи	Сурга	Миас	Мортис	Галаксис	Акутэ	Еретикус	ЛлзфднГн
3	Лх	Вол	Кант	Ксенос	Терра	Ноктис	Ультима	Нобилите	Пердитум	Ч dЗдннзлGз
4	Гн	Пер	Прио	Люксур	Навис	Маллеус	Корпус	Махар	Император	ОблХнЗнWн
5	Гнн	Астра	Наус	Виктис	Юста	Оптим	Сигнор	Абсентия	Легионис	Ч ХнЗддGн
6	Ллфн	Полис	Арпе	Интер	Авет	Гладиус	Стрикто	Генетор	Малеволус	Г дннХлз dЗннГн
7	Нзфн	Анте	Унм	Лубри	Магос	Милитэ	Капита	Лектицио	Сенсориум	Омниссия
8	НW	Пост	Верс	Дием	Иовиан	Анима	Домини	Этерна	Пробации	Сенетус
9	Ънфн	Омни	Иори	Хоми	Корам	Импери	Мортем	Дивинатус	Префектус	Абоминус
10	ПХ	Бона	Лиас	Авит	Верум	Бастус	Хари	Солеум	Когнитэ	Сороритас

На заметку: чтобы нести всякую чушь на высоком готическом, выберите слово или два из таблицы, вставьте из в начало или конец какой-нибудь осмысленной фразы, потом выберите снова, и так, пока мысль не получится достаточно бессмысленной. Эту таблицу можно использовать с талантом **Готическая тарабарщина** (см. стр. 111 книги правил), чтобы сделать диалоги более многословными.

БЮРОКРАТИЯ АДМИНИСТРАТУМА

к10	Вид документа	С чем связан	Индекс	Время на подготовку
1	Форма	Муниторий	604-F	15 минут
2	Запрос	Обслуживание	XR-1004	Полчаса
3	Экзактионем	Мануфакторум	54-Альфа	Час
4	Приложение	Санктум	CN22	Три часа
5	Верительное письмо	Инфохранилище	Билет-23	Шесть часов
6	Заявление о намерениях	Архивий	21-Гамма	Двенадцать часов
7	Свидетельство	Пустотный порт	RX-45d	День
8	Подтверждение	Астропатический	17-FT	Два дня
9	Петиция	Картография	K32-CSE	Четыре дня
10	Ходатайство	Редакция	АМА-49	Неделя

На заметку: чтобы придумать документ, выберите (или определите броском кости) один пункт из каждого столбца и скорректируйте результат, чтобы это подходило к обстоятельствам. Индексы – просто набор цифр и букв; они могут быть какими угодно.

Время на подготовку – необязательное добавление, показывающее, сколько времени замёт бюрократический кошмар по сбору данных и выяснению, как оформить этот документ. Игроки могут сократить это время вдвое, если пройдут **среднюю (+0) проверку Логики**. Срок не учитывает, сколько времени потребуется Администратуму, чтобы обработать бумаги, а это могут быть дни, годы, а порой и века – не ждите быстрого ответа, если вы недостаточно влиятельны, чтобы ускорить свой запрос.

ПСИХИЧЕСКИЕ ВИДЕНИЯ

к100	Положительные видения (0-50)	к100	Дурные видения (51-00)
01–05	На тёмном небе расступаются серебряные облака, и оттуда взирает золотой лик Императора.	51–55	Вы заблудились в тёмном лесу из железа и пламени, и знаете, что на вас охотится аспект Предателя.
06–10	Молот, на котором выгравированы имперские аквилы, разбивает сковывающие вас цепи.	56–60	Восемь недреманных глаз смотрят, как ваша плоть плавится и слезает с костей.
11–15	Святой Махарий ведёт вас через жуткий лес и срубает окружающие деревья.	61–65	Из вашего живота вырывается быстро растущий саженец, но вместо семян на нём пули.
16–20	Сверкающее око Шестерни Механикус восстаёт над потерянными миром, подобно солнцу.	66–70	Вы привязаны к столбу. Многорукое чудовище наносит семь ударов каждым из семи хлыстов.
21–25	С небес спускаются ангелы с огненными крылами, зовут верных на войну и сжигают нечестивцев.	71–75	Вы бежите через бесконечный лабиринт сверкающих кристаллов, преследуемый жутким смехом.
26–30	Вокруг воет ветер, унося с собой скверну – в вас остаётся лишь свет.	76–80	Небеса разверзаются и подобно дождю, оттуда идёт тьма, что ослепляет и душит вас.
31–35	Вы видите одинокого молящегося гвардейца, что без вреда прошёл через орду демонов.	81–85	Вы стоите на вершине горы и видите, как планета стремительно гниёт и съёживается подобно залежалому плоду.
36–40	Собор сгорает дотла, но на его месте появляется ещё более великий храм.	86–90	Вы кричите, а ваша душа раскалывается на тысячи осколков. Каждый осколок становится демоном.
41–45	Нечестивый змей с многоцветной чешуёй кусает женщину за пятку, но она пронзает её голову изящным копьём.	91–95	Вы стоите перед величественной гробницей и видите, как внутри неё разгорается жуткий свет, а потом наружу вытягивается мёртвая, иссохшая рука, что хватает весь мир.
46–50	В небесах кипит схватка ангелов и демонов. Кровь льётся подобно дождю, отчего мёртвые деревья вновь расцветают.	96–00	Вокруг только кровь! Бойня! Плающий гнев и хохот кровожадных богов! Вы испытываете не меньшую кровожадность.

На заметку: выберите строчку или бросьте кости. Видения могут являться разными способами – псайкеры способны увидеть их во сне или в ходе варп-путешествия. Видения могут проявиться при гадании на таро (см. стр. 147) или в ходе психических феноменов и прорывов Варпа (см. стр. 164-165) или быть связаны возможностями и слабостями покровителя (такими как **Оракул** или **Видения Варпа** со стр. 34 и 41).

ГРУЗОВЫЕ НАКЛАДНЫЕ СЕКТОРА

к100	Накладная
01–05	Герметичные упаковки сушеных фитоводорослей с Горос Пок.
06–10	Бочки красного воска для печатей с Махари.
11–15	Бутылки с едкими и вонючими синтетическими чернилами с Астериона.
16–20	Бутылки дешёвого амаса с Крульта.
21–25	Ящики незаряженных гильз от стаб-снарядов с Калластина.
26–30	Коробки с черепами примерно одинакового размера с Рес Вилисими.
31–35	Банки с солёным небесным скатом с Харьюса.
36–40	Коробки с тщательно упакованными яйцами иссохвоста из Андоска.
41–45	Баллоны с энкантикалом с Таранга.
46–50	Пакеты с серыми пайками неизвестного происхождения.
51–55	Поддоны ярких люминополос с Эскуткакса.
56–60	Пачки стандартных листов пергамента с Дао Тейраса.
61–65	Протезы для сервиторов с Форкаса-63.
66–70	Мешки с зерном орзы с Варкасса.
71–75	Опечатанные канистры прометия с Калластина.
76–80	Катушки изолированного провода с Айбала.
81–85	Мешки с камнебетонным порошком с Леоновой.
86–90	Банки с сушеными и купажируемыми листьями рекафа с Персеполя.
91–95	Жестянки с корнями серварха с Палеона.
96–00	Флаконы с медицинскими мазями с Волла.

На заметку: в этой таблице перечислены случайные виды грузов и контейнеров, что можно найти на имперских складах, хранилищах транспортных узлах, мануфактурах и т. д. Количество намеренно не указано – это могут быть десятки предметов, а могут быть тысячи – в зависимости от размеров контейнера. Также в каждой строке указано, с какой планеты мог прийти этот товар. Подробнее о торговле читайте раздел «**Торговые гильдии сектора**» на стр. 255.



ИМПЕРСКИЙ ТЕХНОТРЕП

к10	Первое слово	Второе слово	Третье слово
1	Адамантин	Авгур	Броня
2	Анима	Корпус	Аугмент
3	Археотех	Кибер-	-кариум
4	Двоичный	Омни-	Когитатор
5	Керамитовый	Образец	Конструкт
6	Кованный	Плазменный	Двигатель
7	Гексаграмма	Псайбер-	Поле
8	Ноосферный	Соляр	Множество
9	Пласталевый	Синтетический	Реле
10	Прометиевый	Варповый	Хранилище

На заметку: бросьте 1к10 или выберите два-три слова.

Первые две колонки содержат эпитеты, а третья – понятия и окончания.

НАЗВАНИЯ ПУСТОТНЫХ КОРАБЛЕЙ В МАХАРИИ

к10	Пре-фикс	Эпитет	Оконча-ние (А)	Оконча-ник (Б)
1	Его	Погибельный	Вознесение	Махарий
2	Сам	Кардинал	Поход	Кармин
3	Импера-торский	Святой	Ястреб	Сеян
4	Вечность	Бессмертный	Инфернус	Киферида
5	Ярость	Непобедимый	Тень	Тавол
6	Слава	Незримый	Соляр	Во
7	Страж	Смерто-носный	Терра	Молинайр
8	Священ-ный	Велико-лепный	Гром	Эскуткакс
9	Молот	Вечный	Бдитель-ность	Карин
10	Меч	Сверкающий	Гнев	Персеполь

На заметку: сделайте бросок или выберите по слову из каждой колонки, чтобы дать кораблю имя. Вы можете взять префикс и эпитет, эпитет и окончание, или все три сразу. Окончания из колонки «А» более обобщённые, а из колонки «Б» сильнее связаны с Махарием – подробнее о секторе читайте в главе 10 книги правил.

БЛАГОСЛОВЕНИЯ

к100	Благословение
01-05	«Смерть на службе Императору – сама по себе награда».
06-10	«Блаженны неглубокие умы, ибо легко наполняются верой».
11-15	«Не страшись безнадёжного боя, ибо попытка – уже награда».
16-20	«На каждого прославленного героя десять тысяч мучеников гибнут невоспетыми».
21-25	«Закрытый разум подобен несокрушимой крепости».
26-30	«Честное лицо может скрывать прискорбные отклонения».
31-35	«Изучай своих врагов, дабы они открыли тебе свои слабости».
36-40	«Осквернённый Варпом для своих братьев может быть только добычей».
41-45	«Не даруй милосердия врагам своим, ибо они не даруют его тебе».
46-50	«Мудрость – это понимание своего долга».
51-55	«Не упускай из вида того, кто задаёт вопросы власти, – ему нет доверия».
56-60	«Пока трус колеблется, праведник действует».
61-65	«Кинжал в ночи стоит тысячи мечей на рассвете».
66-70	«Избавь себя от слабостей – милосердия, всепрощения и сострадания».
71-75	«Дела красноречивее любых слов».
76-80	«Не сутана делает тебя праведником».
81-85	«Времени для скорби нет никогда».
86-90	«Уложи свои мысли в форму своей воли».
91-95	«Если дорога легка, значит она ведёт никуда».
96-00	«Верь в Императора, ибо остальные переменчивы».

На заметку: этот набор благословений взят из различных текстов Имперского культа, и может использоваться в боевых кличах, проповедях или в приступах благочестия. Они отлично подойдут персонажам из Министора.



ТЕХНОМОЛИТВЫ

к100	Молитва
01-05	«Точка опоры, груз и усилие – вот святая троица, что направляет меня».
06-10	«Знание вечно. Знание священно. Знание – сила».
11-15	«Машинный дух когитатора, убереги мои вычисления от ошибок».
16-20	«Железная воля, стальное тело, пламенный гнев; преобрази меня по замыслам своим».
21-25	«Поворачивая рычаг и толкая поршень, пой хвалу Омниссии».
26-30	«Дух машины, слушай мой приказ».
31-35	«Я отрекаюсь от ложных данных, злокозненного мусорного кода и нечестивых творений».
36-40	«Железо превыше плоти, когитация – превыше мысли, факты превыше домыслов. Так достигается чистота и победа».
41-45	«Скрежет шестерёнок войны – это симфония, что славит Омниссию, где вместо топлива – кровь, а вместо масла – преданность».
46-50	«В тёмные времена, Омниссия, ведай нас не к новшествам, но к вековым догмам».
51-55	«Погрузите сплавы в священный свет. Узрите, как обожжённая форма закаляется жаром. То, что горит, всегда будет благословенно».
56-60	«В печи огненной мы изгоняем нечистоту из железа; ненавистью огненной мы изгоняем милосердие из наших душ».
61-65	«Пусть твоё оружие будет защищено от осечек, как твоя душа – от скверны».
66-70	«Я верю Машине, я подчиняюсь без сомнений, ибо шестерня не спрашивает, зачем вращается».
71-75	«Без Двигателя топливо сгорит напрасно; так и все наши труды проржавеют без Понимания, что направит их».
76-80	«Понимать ересь – значит практиковать её; Омниссия, убереги моё неведение о ксеносах, еретехах и всех, что нарушают Твою волю».
81-85	«Машинный дух мыслит внутри механизмов, что выбрасывают пулю из ствола, но мыслить он будет лишь, если за его обиталищем есть должный уход».
86-90	«Омниссия бережёт мои датчики от ошибок, защищает регрессии от выбросов и направляет машинных духов моих инструментов».
91-95	«Колоколом и свечой, я заклинаю тебя, машинный дух! Во имя Машинного бога, будь дефрагментирован и оптимизирован!»
96-00	«Сбереги мою плоть, Омниссия, дабы я мог заменить её сталью. Сбереги мою душу, Омниссия, дабы я мог вести святой труд во имя Твоё».

На заметку: этот набор песнопений и благословений Омниссии отлично подойдёт для работы со сбоящей машинерией или регулярного техобслуживания. Значение этих слов известно только членам Адептус Механикус.

ГОТИЧЕСКИЕ ДЕКОРАЦИИ		ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕКОРАЦИИ		КСЕНОТЕХ. ДЕКОРАЦИИ	
к100	Декорация	Декорация	Декорация	Декорация	Декорация
01-05	Древний череп, на котором мелко вытравлены благословения	Несколько маленьких, постоянно гудящих антенн	Гребень из идеально изогнутых металлических шипов		
06-10	Много свечей, сгоревших наполовину	Череп с красными светящимися и моргающими глазами	Россыпь ярких овальных самоцветов		
11-15	Литании, написанные на висящих полосках пергамента	Оголённые провода разных цветов	Кожух, как будто сделанный из плоти		
16-20	Бронзовый крылатый череп, украшающий свод	Связка чёрных и костяных ключей с узорами на высоком готическом	Выгравированная надпись на незнакомом вам причудливом языке		
21-25	Замысловатая мозаика, запечатлевшая одну из побед Махария	Сложный часовой механизм с шестерёнками шириной в волосок	Череда рун, светящихся в темноте		
26-30	Барельеф, изображающий Сангвиния – Ангела Императора	Трубы с клапанами, из которых регулярно выходит пар	Многочисленные рога из чёрной кости		
31-35	Череда фресок, на которых запечатлено начало Великого похода	Серийные номера и иконография Механикус	Цепь, чьи кольца сделаны из идеально отражающего металла		
36-40	Алтарь из чёрного мрамора с золотыми черепами	Полированный металлический череп с вокс-вещателем во рту	Мешочек с органическим гелем, прошитый серебряной проволокой		
41-45	Витраж с изображением крылатого астартес	Украшенная рукоять из железа и человеческих костей	Специально выращенная кость с ракушкообразными завитками		
46-50	Резьба, изображающая Императора в ипостасях Воина, Отца и Защитника	Гололит со свитками молитв Машинному богу	Сложный гололитический глиф, почему-то твёрдый на ощупь		
51-55	Гобелен, посвящённый жизни малоизвестного святого	Неразорвавшийся болт с подписью, запрещающей его трогать	Идеальный шар из жидкого металла, как-то сохраняющий форму		
56-60	Светящаяся рукопись на высоком готическом	Панель управления из скалящегося черепа – каждый зуб служит кнопкой	Кристалльные наросты, что издают звуки разной тональности при прикосновении		
61-65	Железные силуэты фигур в капюшонах, несущих святые мощи	Архаичная звуковая труба из потускневшей меди	Панель управления, что выглядит по-разному под разными углами		
66-70	Висящая кадилъница с благовониями, от которых кружится голова	Клавиатура с костяшками человеческих пальцев вместо клавиш	Руны из металла, сохраняющие температуру абсолютного нуля		
71-75	Барельеф, изображающий окрестные звёзды	Цифровой индикатор в форме готического свода	Шестиугольная панель, которую не увидит невооружённым глазом		
76-80	Щит с золотой орлиной головой и крылом	Индикатор подачи энергии, убранный в железную сетку	Явно излишнее количество шипов		
81-85	Аквила, отлитая из тёмной стали, пересечённая боевыми шрамами	Механодендрит, не имеющий никакого явного предназначения	Странные скопления длинных, зазубренных, покачивающихся шипов		
86-90	Роскошный, но пустой ковчег, покрытый золотом и самоцветами	Три печати чистоты из красного воска	Поверхность фосфоресцирует, когда к ней прикасается плоть		
91-95	Кусок пергамента, перечисляющий наказания за ересь	Электронные лампы, наполненные зелёным газом	Как ни странно, к поверхности примагничиваются предметы		
96-00	Высеченные из камня статуэтки херувимов	Гололитический экран с потоками данных на технолингве	Необычные, кривобокие символы, различимые в ультрафиолете		

На заметку: это собрание декораций можно применять к различным объектам или сценам. Просто начните описание со слов «Этот предмет...», «Машина приметна...», «В храме вы замечаете...» и т. д.





Невозможные сведения

В ходе своих расследований персонажи заводят осведомителя, чьи сведения всегда полны, точны и надёжны. Косвенные доказательства говорят, что их информатор – а это местный ординат Администратума по имени Нарин – спящий псайкер, получающий очень точные видения. Персонажи не знают этого, но культисты наметили Нарин себе в жертвы, намереваясь сделать из неё демонхоста.

Это дело хорошо встраивается в череду расследований, проходящих в одной местности (это может быть район мануфактурума или улья или даже крупный отсек пустотного корабля) – это позволит ввести Нарин заранее, а персонажам – привыкнуть и привязаться к ней, благодаря чему её судьба будет им безразлична, что и впускает их в последующие события.

ЗАЦЕПКА

Уже какое-то время персонажи получают сведения от местного ордината, что заведует складами – Нарин. Эта женщина живёт тихо, скрупулезно исполняет свои обязанности и прилежно ведёт документы. Данные, что она поставляет, связаны с самыми разными случаями в окрестностях и нередко касаются разных организаций, мотивов и типов преступлений. В идеале ведущему стоит ввести Нарин заранее, чтобы игроки оценили её полезные (хоть и не ключевые) советы и подсказки за скромную плату. В ином случае ведущий может просто постановить, что персонажи в прошлом обращались к Нарин. Точность и своевременность её сведений намекают, что у непримечательного ордината обширные связи с подпольными группами в этом районе.

Доказательства, что предоставляет Нарин, крайне основательны. Это могут быть стопки покрытых чернильными строками пергаментов, тщательно описывающих людей и события, вручную нарисованные карты и наброски мест преступлений и подозреваемых. Персонажи никогда не получали от Нарин пиктов или выдержек из инфопланшетов и сервочерепов – только собственноручно сделанные документы.

Всякий раз переданные сведения оказывались верными – это указывает на надёжность ордината как источника. Сама Нарин объясняет, что помогает группе лишь потому, что они ей за это платят.

ОТКЛИК

Персонажи могут почувствовать, что в информации от Нарин слишком много совпадений, проверить её данные через другие источники или просто надавить на неё. Если ординат доверяет персонажам, она может сама позвать их на помощь, почувствовав внимание культа. Если персонажи не доверяют Нарин и начнут против неё расследование, то выйдут на культ, что стал действовать, дабы не дать никому увести у них из-под носа ценную добычу.

Если персонажи обратятся к иным источникам, то не узнают о Нарин ничего необычного. Обязанности ордината отнимают у неё почти всё время, в её доме нет ничего подозрительного, а её семья живёт очень далеко. Исследования её методов тоже не принесут плодов – Нарин никак не связана с событиями, местами и людьми, на которых указывала персонажам, но её сведения всегда были точны.

Если персонажи прямо начнут расспрашивать Нарин (она использует профиль **нечистого псайкера** со стр. 346) о её источниках или происхождении, она начнёт запираяться. **Встречная проверка Командования (Допрос)** прояснит, что женщина боится за свою личную безопасность. Веские доводы или угрозы заставят её признаться, что все сведения она получает из видений. Если в отряде есть псайкер, он может пройти **среднюю (+0) проверку Бдительности (Психического чутья)** и увидеть следы Варпа на Нарин, её доме и складе.

Реакция группы на это будет зависеть от её происхождения. Нарин – несанкционированный псайкер, которая считает, что получает откровения от самого Императора.

Она понимает, что открыв свои способности, рискует получить клеймо опасной ведьмы. Если кто-то из героев предложит передать её Телепатике, Нарин

будет сопротивляться. Попасть на Чёрный корабль – последнее, чего она хочет, а потому будет играть на своей полезности, дабы избежать такой участи.

Если группа согласится оставить Нарин на свободе, та будет рада и дальше делиться с ними видениями – теперь бесплатно. Увы, вскоре откровения станут касаться её самой. Женщину приметил культ Губительных сил, и с каждым видением он подбирается всё ближе. Нарин умоляет персонажей помочь. Если они пренебрегут её просьбами, культ сделает свой ход. Сперва еретики попытаются завербовать её, а потерпев неудачу – похитить. В зависимости от отношений с персонажами, Нарин может сперва принять защиту культа, но быстро поймёт, какая роль ей уготована.

Есть много способов выследить культистов. Перед похищением Нарин может описать врага, что видела в своих видениях. **Культист** (см. стр. 344) будет выслеживать её по дороге от склада до дома, так что персонажи могут поймать его на живца в виде самой Нарин. Если женщину уже похитили, герои найдут следы противостояния в её доме – дверь сорвана в петель, а всюду валяются наброски культиста, что преследовал её. Местные ничего не знают о культе и не узнают человека с рисунка, но укажут на банду, что носит такие же знаки – написанные красной краской символы на лице и руках – и подскажут, где их искать.

РАЗРЕШЕНИЕ

Культе – его члены называют себя «Девятиглазыми» – прячется в полуразрушенном районе подальше от любопытных глаз. Расследование покажет, что негодяями командует нечистый псайкер Вандил, приметный боевой раскраской в виде синего глаза на бритом лбу. Он использует свои способности в открытую, но делает это экономно, чтобы сберечь силы. Его сопровождает шайка дурно снаряжённых культистов (наделённых **меткой Тзинча** со стр. 344 книги правил), численностью и составом сопоставимая с уровнем персонажей (см. стр. 310 её же). На территории культа на стенах повсюду намалёваны изображения глаза, а все предметы в маленьких святилищах разложены в кучки по девять штук (это очевидное указание на поклонение Губительным силам, но только обладатели нужного запретного знания узнают влияние Тзинча).

Когда группа обнаружит культистов, те уже будут творить обряд. Нарин привязана к алтарю в центре логова. Обладатели запретного знания поймут, что культ намеревается сделать из неё демонхоста, хотя злокозненные намерения негодяев очевидны всем. Долгая подготовка или составление плана увеличивают риск того, что ритуал завершат, но ставя Нарин под угрозу, персонажи могут увеличить своё *превосходство*.

Зона, где находится алтарь, имеет свойство *Прикосновение Варпа*. Если обряд не остановить за шесть раундов (для этого нужно победить Вандила и снять женщину с алтаря), он завершится – но не так, как планировали оккультисты-самоучки. Нарин погибнет, а вместо неё появится **розовый ужас** (см. стр. 353), и набросится на всех, кого увидит, в том числе культистов (если его убить, то голубые и серные ужасы будут делать то же самое и даже попытаются сбежать, чтобы посеять больше хаоса к окрестностям). Если группа тратит время на подготовку, у неё будет всего четыре раунда.

Если Нарин выживет, ей потребуется время, чтобы прийти в себя. Персонажи могут сохранить её в роли осведомителя, но женщина будет бояться, что её способности станут известны и другие попытаются использовать её так же, как культисты – возможно, она начнёт опасаться покровителя персонажей, но будет более склонна отдать себя в руки Астры Телепатки. Хотя персонажи могут быть уверены, что отдав Нарин на Чёрный корабль, они уже никогда её не увидят, позже ведущий может снова ввести бывшего ордината – уже в роли астропата или санкционированного псайкера.





Проблемы Внизу и наверху

Это дело должно происходить в густонаселённом месте – улье или городе-храме, где персонажи смогут иметь дело с низами общества. Они обнаружат, что их связные исчезают или попадают под арест за мелкие проступки. Взявшись за расследование, персонажи обнаружат, что местные власти сдают «нежелательные элементы» одному еретеху за небольшую мзду. Персонажам предстоит решить, что делать с этим сговором – найти политическое решение или выступить против еретеха в открытую?

ЗАЦЕПКА

Когда персонажи попытаются обратиться к своему местному контакту, окажется, что его арестовали силовики. Если связной был не слишком законопослушен, это может быть и неудивительно. Если персонажи ничего не предпримут прямо сейчас, позже окажется, что пропало больше местных осведомителей или иных НИП. Не пытайтесь известить всех важных для группы людей, иначе они почувствуют, что обязаны взяться за это расследование, отложив текущее. Упоминайте множество иных арестованных, чтобы игроки не подумали, что облава ведётся против них.

ОТКЛИК

Расследование покажет, что силовики в этом районе необычно деятельны. Раньше местные едва видели их патрули, но за последние месяцы они арестовали сотни людей. Говорят, что задержания были незаконными – вместо того, чтобы хватать выявленных преступников, силовики вязали всех виновных в мелких проступках. Никто из арестованных не вернулся на свободу, хотя учитывая методы работы стражей это не так удивительно. В чём причина такого интереса силовиков к этому району также не ясно.

Все указывает на то, что законники – лишь одно важное звено в целой цепи. Никто из родичей арестованных не пошёл наверх улья, чтобы пожаловаться на произвол – все были слишком напуганы. Никто не оказывал сопротивления.

Персонажи здесь чужаки, но имеют возможности официально обратиться «наверх» или предъявить претензии силовикам.

Местные говорят, что участок-крепость не так далеко и добраться туда будет нетрудно. Комплекс охраняют **силовики**, в нём трудятся **адепты Администратума** и **смотрители** (см. стр. 325-327 книги правил). Попытки поговорить с уполномоченным человеком, отправят героев в бюрократический лабиринт, где их будут гонять между разными адептами и смотрителями и вынуждать заполнять кучу ненужных бумаг (это должно усилить их подозрения в том, что здесь что-то скрывают). Пройдя **среднюю (+0) проверку Бдительности**, герои заметят, что местные сотрудники одеты явно лучше обычных имперских подданных и щеголяют блестящими безделушками.

Если группа будет упорствовать, она столкнётся с дежурным силовиком – регулятором Халдаком. Он всеми силами пытается скрыть от персонажей правду и убедить их бросить расследование. У него наготове достаточно предлогов и оправданий арестам. Если персонажи будут расспрашивать о конкретных людях, Халдак сверится с бумагами и скажет, что их перевели в другой участок. Он может сослаться на то, что вменённые задержанным преступления вне юрисдикции персонажей или даже сказать, что у силовиков никогда не было таких арестованных. У персонажей должна быть возможность понять, что Халдак лжёт и сам «путается в показаниях».

Если дело зайдёт слишком далеко, Халдак позовёт подмогу, чтобы избавиться от назойливых гостей (см. стр. 310 книги правил, где указано, сколько врагов будет уместно против группы персонажей определённого состава и уровня опыта). Регулятор понимает, что убивать таких шпионов не в его интересах, поэтому взяв любопытных в плен, он вывезет их в соседние трущобы и вышвырнет там, велев больше не совать носа в чужие дела.

Если у героев получится одолеть Халдака и его присных, они узнают, что участок получил приказ сверху – задерживать и перевозить людей для неизвестных целей. Чтобы никто не задавал вопросов, весь участок-крепость стал получать больше денег.

Если персонажи покинут участок мирно или будут вести расследование дальше, чтобы заполучить больше сведений, вы можете открыть им следующее:

- ☛ С Халдаком лучше иметь дело, когда он в патруле. Тогда рядом нет толпы адептов и зрителей, а его легче запутать и выбить нужную информацию. На улицах от Халдака можно будет узнать описанные выше сведения.
- ☛ Изучение рапортов в участке-крепости выявит аномалию – многие тюремные транспорты силовиков ездили на склад местного мануфактура. Связанные с такими маршрутами документы подделаны, чтобы скрыть истинное число арестованных.
- ☛ Пикт-писцы вокруг участка очищали несколько раз за последние месяцы. Лакуны совпадают с записями с пиктеров других зданий, на которых видна группа техножрецов, входящих и выходящих из участка.
- ☛ Несколько рабочих участка-крепости видели, как техножрецы приходили и уходили – им всегда давали пройти к самым высокопоставленным силовикам. Возглавлял таких гостей некто по имени «Биологис 56-Эпсилон».

РАЗРЕШЕНИЕ

Есть два способа закончить это расследование. Один позволяет действовать напролом силой оружия, а второй – законопослушно предоставить собранные улики правительству. Все зависит от того, насколько группа готова рисковать своей репутацией и кому может доверять.

«Мирный» способ предполагает, что персонажи придут с доказательствами к власти имущим. Это требует наличия выходов на такое правительство, времени и упорства (возможно, герои даже попытаются привлечь на помощь своего покровителя). На встрече представитель Механикус будет стойко открещиваться от любых обвинений, но

после совета к персонажам подойдёт Магос 7-Йота и расскажет, что формально подчинённый ему Биологис 56-Эпсилон действовал по собственной воле. Магос пообещает персонажам помочь разобраться в ситуации и попросит поделиться всеми сведениями, что у них есть.

«Боевой» способ требует от героев проникнуть на склад мануфактура, где работает Биологис 56-Эпсилон – он превращает своих пленных в необычных сервиторов. Если персонажи успели навести шуму в участке-крепости, техножрецы будут готовы к их прибытию – это понизит *превосходство* героев на 1. Техножрецы нападут на любых «гостей». Большая часть зон здесь будет иметь свойства *Скверное освещение* и *Слегка опасная*, вызванные сбоящей машинерией – она то включается, то выключается сама собой. Техножрецы как могли боролись с этими поломками, чтобы производство не страдало.

Биологис 56-Эпсилон и его подручные – это **техножрецы** (см. стр. 324 книги правил), которых поддерживают **сервиторы** (см. стр. 323 её же). В бою сервиторы будут себя странно, а их поведение начнёт меняться каждый раунд – они то действуют на пределе возможностей, то будто страдают от *Усталости* или становятся *Беспомощными*. Техножрецы и их глава будут защищать свои творения до последнего.

Одолев еретехов, персонажи найдут своего осведомителя. Его разум очищен, личность и воспоминания стёрты, а тело превращено в сервитора. Важные сведения, за которыми к нему могли обратиться, найдутся среди его личных вещей, которые не успели сжечь. Отдельная область на складе отведена под ещё живых людей, которых не успели прооперировать, а в других размещено около тысячи дремлющих сервиторов.

Изучение произошедшего покажет, что Биологис 56-Эпсилон ставил опыты с куском сервиторского мусорного кода, отчего взаимодействие с любой машинерией здесь очень опасно. В своих заметках Биологис упоминает чудесную эффективность и возможности усиливать сервиторов за пределы возможного. Местным Механикус непременно нужно избавиться от еретеха. Они готовы помочь героям замести следы и предложат свою защиту, если те пообещают держать язык за зубами.



Несвятая земля

Это задание происходит в местном святилище культа Импералис и его окрестностях. Оно может располагаться в улье, на орбитальной станции, крупном пустотном корабле или городе-храме – в любой обитаемой точке Махария. Персонажи могут оказаться здесь по иному делу, расспрашивать храмовую стражу или проводить свободное время в религии. Они узнают, что на церковь напали демоны, не побоявшиеся молитв прихожан. Героям предстоит дать отпор демонам и узнать, что причиной нападения стала хранящаяся здесь реликвия.

ЗАЩЕПКА

В центре святилища хранится святая реликвия, что называется «Хваткой Гаура» – это сокровище Космодесанта времён Махаријева похода. История Гаура покрыта мраком – неизвестно, даже к какому ордену он принадлежал – но поколения послушников составили собственную легенду о нём. Они говорят, что этим серым силовым кулаком Гаур перехватил демонический топор, чем спас свою жизнь и расколол нечестивое оружие врага. Увидев это, воины Имперіума воспрянули духом и вырвали победу. Послушники утверждают, что в пальцах силового кулака всё ещё остался осколок демонического топора. Эта часть легенды правдива – в хватке действительно виден кусок выкованного в Варпе металла, порчу от которого сдерживает только множество оберегов.

Святилище – одно из многих в округе, так что явление демона видели всего несколько прихожан. Он появился меньше, чем в десяти футах от золотой дарохранительницы, где покоится Хватка Гаура. Когда бы персонажи не явились в храм, это случилось как раз после того, как демон был убит.

Чтобы одолеть такого врага (а это был **кровопускатель** со стр. 351 книги правил), потребовались усилия всех оказавшихся в храме. Многие погибли, а оскверняющее присутствие демона ещё ощущается в воздухе. Встреча с демоном часто оканчивается смертью от рук самых безжалостных агентов Имперіума, так что персонажам стоит держать языки за зубами. К ним подходит сестра Кэф – **священница Министорума** (см. стр. 332) и тихо рассказывает о произошедшем.

Прихожане приводят святилище в порядок, счищают кровь, распевают литании и проводят очистительные обряды. Молодые **праведники** (см. стр. 331 книги правил) были потрясены явлением демона и жестокой гибелью товарищей, так что пытаются отвлечься в рутинной работе.

Послушники святилища озабочены тем, как предотвратить будущие вторжения и обезопасить Хватку Гаура. Сестра Кэф просит персонажей помочь. В зависимости от того, кем являются герои, они могут защитить храм от следующих вторжений, попытаться понять, как сущность Варпа сумела воплотиться в святом месте или просто помочь отмыть кровь. Их не выпустят наружу, пока сестра Кэф не возьмёт с них клятву молчания и не убедится, что она нерушима.

ОТКЛИК

Принимая меры защиты, команда и **праведник** могут установить *Преграды* вокруг храма и *Укрытие* вокруг реликвии. Сестра Кэф пытается переосвятить храм, но безуспешно. Расспросы присутствующих и сотрудничество не дадут никаких новых сведений – все слишком потрясены произошедшим.

Обыск храма займёт много времени. Святилище не слишком велико, но правила здесь строги, особенно в центральном санктуме, где выставлена Хватка. В других приделах есть свои дароносицы, dormitorio и другие помещения, которые нужно подолгу очищать, чтобы туда можно было войти. Обряды займут больше часа, а если герои хотят зайти туда раньше, им нужно будет убедить сестру Кэф. Ещё упорнее её придётся убеждать в том, что они ни о чём не разболтают, дабы священница позволила им уйти. Поиски за пределами храма не позволят найти ничего явно еретического – что бы не произошло, оно связано с храмом.

Осмотр Хватки Гаура может раскрыть многое. Любой обладатель таланта *Псайкер* может сказать, что зона вокруг испытывает *Прикосновение Варпа*. Пальцы могучей перчатки сдвинуты в кулак, но старый послушник Руло – кажется, единственный, кого не потрясло появление кровопускателя – может

рассказать, что так было не всегда. Когда-то пальцы кулака были крепко сжаты, но за десятилетия медленно ослабили свою хватку на... чём-то. Если персонажи осмотрят реликвию, они увидят, что перчатка держит что-то багряное. Любой, кто увидел этот предмет, должен пройти проверку, как будто столкнулся с *малым источником порчи* (см. стр. 220 книги правил).

Как только персонажи обнаружат это, появится второй демон (если персонажи вовсе не осматривали перчатку, демон тоже появится). Свет потускнеет, воздух наполнит запах серы, а ткань реальности у алтаря разорвётся. Из Варпа появится рычащий кровопускатель, что бросится прямо к Хватке Гаура, рубя всех на пути. Если персонажи вмешаются, они могут спасти последнего храмового стража, что бросится наперерез зверю. Если нет, последний защитник падёт, успев перед смертью поразить демоническую тварь.

Сестра Кэф переживёт схватку, но её воля – быть может, даже её вера – получили страшный удар. Она примет почти любое предложение (не согласится лишь с уничтожением Хватки). Персонажи могут просто сбежать – остановить их почти некому.

Если же герои решили помочь, они могут сделать это по-разному. Ждать новых демонов и сражаться – плохой вариант, так как порождения Варпа слишком сильны, а если персонажи не сделают ничего другого, демоны будут появляться всё чаще и в большем количестве. Позвать помощь – хороший вариант, но сестра Кэф пояснит, что пришедшие на помощь казнят всех выживших «для их же блага». Хватку можно унести, но любой *Псайкер* почует, что свойство *Прикосновение Варпа* всегда остаётся в одной зоне с перчаткой. Не-псайкеры просто испытывают в её присутствии неясное беспокойство, будто держат в руках неразорвавшийся снаряд. Если среди героев есть особенно отважный, Хватку можно использовать в бою.



РАЗРЕШЕНИЕ

Единственный способ остановить появление демонов – избавиться от осколка, что держит Хватку Гаура или уничтожить его. Если персонажи выбросят осколок, то они просто перевалят проблему на чужие плечи – хотя это может быть для них вполне приемлемым. Если же они хотят решить проблему навсегда, осколок надо уничтожить. Чтобы извлечь его из Хватки Гаура потребуются **трудная (-10) проверка Атлетики**. Другой способ – надеть перчатку. Пальцы можно вновь сжать, чтобы оградить его, но теперь хозяин-демон знает, что осколок надо искать в Хватке Гаура и будет продолжать поиски силами своих смертных культистов, что готовы преследовать персонажей хоть до другого края Империиума.

Осколок демонического топора излучает губительный свет. Это творение Варпа, чужеродное и свирепое, было вырвано из оружия великого чемпиона Кхорна много столетий назад. Теперь бывший хозяин чувствует его и посылает своих слуг отнять его. Увидеть осколок – значит испытать воздействие *малого источника порчи*, прикоснуться к нему – *среднего*. Сильный взрыв или мощная промышленная установка смогут уничтожить осколок – или скорее разбить его в такие мелкие кусочки, что его связь с реальностью исчезнет. Так или иначе, за несколько раундов до уничтожения, из Варпа должны появиться два кровопускателя и попытаться завладеть осколком.

Впрочем, есть и иной путь. Хватку Гаура можно надеть, а оставшейся в её древних батареях энергии хватит на один последний подвиг. Хватка считается силовым кулаком (см. стр. 127). Если надевший перчатку пройдёт длительную **трудную (-10) проверку Атлетики** и наберёт десять успехов, он обратит осколок в пыль. Проверку можно предпринимать каждый раунд, а одновременно с уничтожением осколка, Хваткой Гаура можно сражаться с кровопускателями, которых этот метод решения проблемы обязательно привлечёт.

Персонажей, уничтоживших осколок и вернувших Хватку Гаура, в храме будут чествовать как героев, хотя подробности их триумфа никогда не станут известны. Если же они захотят оставить перчатку себе (опытный техножрец сможет вернуть ей в строй), они явно привлекут внимание кого-то поопаснее любых демонов. Гаур был не простым астартес – он принадлежал к ордену Серых Рыцарей.