
WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY
IMPERIUM
MALEDICTUM
МРАЧНЫЕ И НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В 41М ТЫСЯЧЕЛЕТИИ

СОЗДАТЕЛИ

Ведущие дизайнеры: Эммет Бирн, Зак Дейл-Клаттербак, Коди Фолк, Элейн Литгоу, Т. С. Луикарт, Доминик МакДауэлл, Падрэг Мёрфи и Сэм Тейлор.

Авторы текста и замысла: Дэйв Аллен, Эммет Бирн, Тим Кокс, Зак Дейл-Клаттербак, Джон Данн, Майкл Даксбери, Коди Фолк, Тим Хаклбери, Д. Дж. Лэйдроут, Элейн Литгоу, Т. С. Луикарт, Доминик МакДауэлл, Падрэг Мёрфи и Сэм Тейлор.

Редакторы: Каллум Коллинс и Брайан Джонсон.

Автор обложки: Альваро Хименез Эрнандес.

Иллюстрации: Хельге С. Бальцер, Альберто Бонтемпи, Саймон Карр, Бартоломей Федычак, Рунсел Флинн, Уэсли Гарднер, Марк Грюнерт, Том Хатчингс, Дэниэл Ковач, Сэм Мэнли, Дж. Дж. О'Доханью, Кристиан Элиас Перес, Аврил Прадал, Эрин Ре и Феликс Тиш.

Графический дизайн и вёрстка: Диана Григореску, Том Хатчингс, Падрэг Мёрфи и Нура Стабб.

Корректура: Андрес Монтедонго, Малкэй Амонра.

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.

Игру тестировали: Лэнс Андерсон, Антон Волошин, Роб Браун, Донал Бёрк, Оуэн Бёрк, Джонатан Батлер, Коперник, Бен Дюродье, Фергал Фаннинг, Андрей Федоришин, Антон Гамов, Оуэн Кингстон, Гэвин Линдон, Кристофер Ллойд, Андрей Лящук, Макс МакДональд, Нид Геймс, Киаран О'Брайен, Станислав Остапов, Богдан Охимец, Стелио Пассарис, Антон Шандра, Антон Смилевский, Питер Тисдалл, Андрей Вербицкий и Марк де Врие.

Главный продюсер: Падрэг Мерфи

Творческий директор: Эммет Бирн

Издатель: Доминик МакДауэлл

Перевод на русский язык: Сергей Широхов

Вёрстка русскоязычной версии: vk.com/rus_table_rpg

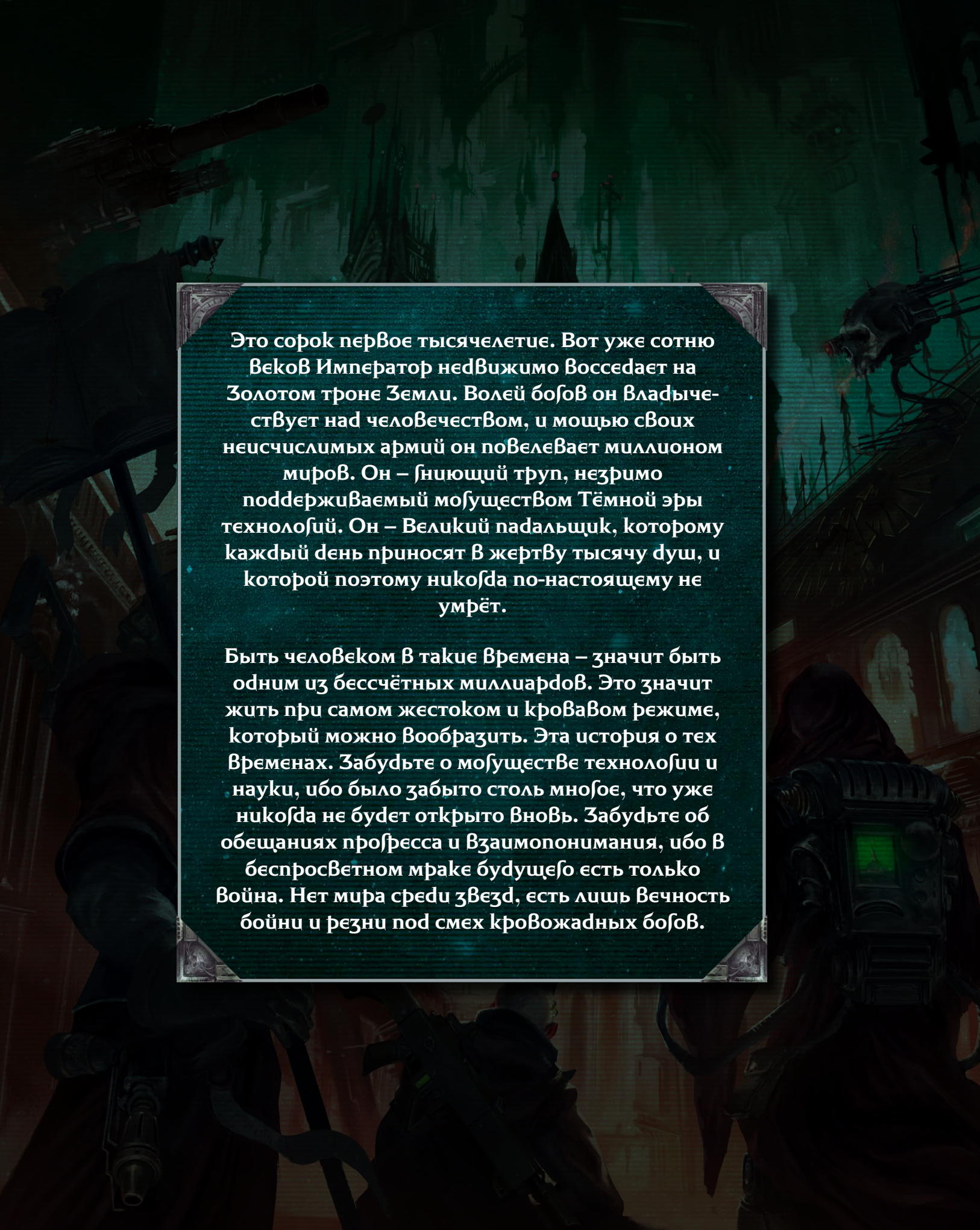
Особая благодарность команде Games Workshop

Это неофициальный перевод оригинальной книги «Warhammer 40 000 Roleplay: Imperium Maledictum». Перевод создан исключительно для принятия решения перед покупкой оригинала и упрощения игры. **После прочтения вы обязуетесь удалить файл (сжечь распечатку, если она у вас имеется) и приобрести оригинальную версию книги. НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ!**

«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 исполь-зуются 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 14 июня 2023
Версия перевода: 1.01



Это сорок первое тысячелетие. Вот уже сотню веков Император недвижимо восседает на Золотом троне Земли. Волей богов он властвует над человечеством, и мощью своих неисчислимых армий он повелевает миллионом миров. Он – гниющий труп, незримо поддерживаемый могуществом Тёмной эры технологий. Он – Великий Надальщик, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, и которой поэтому никогда по-настоящему не умрёт.

Быть человеком в такие времена – значит быть одним из бессчётных миллиардов. Это значит жить при самом жестоком и кровавом режиме, который можно вообразить. Эта история о тех временах. Забудьте о могуществе технологии и науки, ибо было забыто столь многое, что уже никогда не будет открыто вновь. Забудьте об обещаниях прогресса и взаимопонимания, ибо в беспросветном мраке будущего есть только война. Нет мира среди звезд, есть лишь вечность бойни и резни под смех кровожадных богов.

СОДЕРЖАНИЕ

I ВСТУПЛЕНИЕ

*Введение в «**Империум Малединктум**», сектор Махарий и использование этой книги.*

Как использовать эту книгу 6
Основы 7
Жизнь в секторе Махарий 7

II СОЗДАНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

Правила создания покровителя – могущественной фигуры, что свела персонажей вместе

Ваше место в Империуме 16
Создание покровителя 17
Служба и обязанности 17
Стремление покровителя 28
Характер покровителя 28
Плата агентам 29
Возможности и слабости 29
Прошлое и влияние 42
Имя и подробности 44

III СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

*Правила создания героев в «**Империуме Малединктум**»*

Создание персонажа 46
Карьера 47
Характеристики 50
Происхождение 51
Служба 54
- Адептус Администратум 56
- Адептус Астра Телепатика 58
- Адептус Механикус 60
- Адептус Министорум 62
- Астра Милитарум 64
- Имперские флотилии 66
- Одиночки 68
- Инквизиция 70
- Династии вольных торговцев ...72

Роль 74
- Переговорщик 75
- Мистик 76
- Полутень 77
- Эрудит 78
- Воин 79
- Фанатик 80

Снаряжение 81
Подробности 81
Цели персонажей 85
Связи 86
Оживление персонажей 87
Последние штрихи 88
Развитие персонажа 90

IV УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ

Перечень умений и талантов, необходимых, чтобы выжить в мрачном и коварном секторе Махарий

Умения 91
- Улучшения умений 91
- Специализации 92
- Особые умения 92

Список умений 93
Таланты 102

V АРСЕНАЛ

Всеобъемлющий путеводитель по оружию, броне, инструментам, услугам и иным товарам

Деньги сектора Махарий 118
Покупка и продажа снаряжения .119
- Доступность 119
- Покупка предметов 120
- Продажа предметов 120
- Обмен 121

Качество 121
- Достоинства предметов 121
- Недостатки предметов 122
- Вес 122

Оружие 123
- Свойства оружия и брони 124
- Холодное оружие 126
- Таблица холодного оружия 128
- Стрелковое оружие 129
- Таблица стрелкового оружия ..132
- Гранаты, ракеты и взрывчатка 134
- Улучшения оружия 136

Средства защиты 138
- Броня 138
- Защитные поля 142

Инструменты и снаряжение 143
- Одежда и носимое снаряжение 143
- Инструменты 145

Аугметика 152
- Аугметические протезы 152

Услуги 155
- Транспорт 155
- Удобства и жилье 155
- Еда и напитки 155
- Медицинская помощь 156

VI ПСИХОСИЛЫ

Правила псайкеров и чудовищных способностей, которыми они владеют

Псайкеры в Империуме 158
- Эпоха чудес и колдунов 159
- Псайкеры в секторе Махарий ..159

Психические дисциплины 160
- Малые психосилы 160
- Биомантия 160
- Прорицания 161
- Пиромантия 161
- Телекинез 161
- Телепатия 161

Сотворение психосил 161
- Применение психосил 161
- Поддержание психосил 162
- Усилие 162
- Очевидные психосилы 162
- Отвергни ведьмовство! 163

Варп-заряд 163
- Очищение 163
- Психические феномены 163
- Прорывы Варпа 166

Психосилы 166
- Малые психосилы 166
- Биомантия 171
- Прорицания 174
- Пиромантия 177
- Телекинез 179
- Телепатия 182

VII ПРАВИЛА

*Правила игры в «**Империум Малединктум**», описывающие проверки, урон, порчу и т. п.*

Проверки 185
Влияние 192
- Временное влияние 195

Превосходство 196
Бой 198
- Как проходит битва 198
- Поле брани 200
- Действия 207
- Совершение атаки 211

Ранения и урон 214
- Раны 214
- Критические раны 214
- Смерть 215
- Увечья 216
- Иные типы урона 218
- Медицинская помощь 219

Судьба 220
- Трата очков судьбы 220

Сжигание очков судьбы 220
Порча 220
Получение порчи 221
Воздействие порчи 221
Таблица мутаций 222
Таблица осквернений 223
Избавление от порчи 225
Техника 225
Действия машин 226
Грузовоз 226
Мотоцикл 226

VIII МЕЖДУ ЗАДАНИЯМИ

Занятия и события, что занимают время ваших персонажей между приключениями

События 229
Занятия 229
Групповые занятия 229
Личные занятия 231

IX ИМПЕРИУМ

Путеводитель по Империуму – величайшей державе, что знала галактика

Император 236
Галактика опасностей 237
Враг внешний 237
Враг внутренний 238
Службы 238
Адептус Астра Телепатика 238
В секторе Махарий 238
Устройство власти 239
Бастион Махария 239
Слухи 239
Адептус Механикус 240
В секторе Махарий 240
Устройство власти 240
Бастион Махария 240
Слухи 241
Адептус Администратум 241
В секторе Махарий 241
Устройство власти 241
Бастион Махария 242
Слухи 242
Астра Милитарум 242
В секторе Махарий 242
Устройство власти 242
Бастион Махария 242
Слухи 243
Адептус Министорум 243
В секторе Махарий 243
Устройство власти 243
Бастион Махария 244
Слухи 244
Инквизиция 244
В секторе Махарий 244
Устройство власти 245
Центры власти 245
Слухи 245
Имперские флотилии 245
В секторе Махарий 245
Устройство власти 246
Центры власти 246
Слухи 246
Династии вольных торговцев 246
В секторе Махарий 247
Устройство власти 247
Центры власти 247
Слухи 247
Одиночки 247
В секторе Махарий 248
Устройство власти 248
Бастион Махария 248
Слухи 248

X СЕКТОР МАХАРИЙ

Путеводитель по сектору Махарий, созданному завоеваниями великого лорда-соляра

Возвышение лорда-соляра 249
Завоевания Махария 250
Полководцы Махария 251
Трофеи принадлежат верным ..254
Плодовитый сектор 255
Тьма и безмолвие 258
Боевая группа «Фортис» 261
Миры сектора Махарий 262
Киферида 262
Персеполь 262
Астерион 264
Бельншудха 266
Крульт 267
Дао Тейрас 268
Эскутчакс 270
Харьюс 272
Иллисир 273
Махария 274
Леонова 276
Малир 277
Омир 278
Варкасса 278
Витезович 280
Волл 280
Дримор 281
Айзинитская бездна 281
Древняя гармония 281
Протей Секундус, Квартус и Квинтус 282
Сомрот 283
Вирида 284
Исс 286
Эйтлер 286
Горос Пок 286
Хром 288
Железный архипелаг 289
Рес Вилиссима 289
Таранг 291
Андоск 293
Гнев Арриана 293
Форкас-63 294
Айбал Прайм 295
Калластин 295
Махаган 297
Ксенофонт 297
Туманность Галлоск 299
Йотунгард 299
Палеон 300
Рардан Секундус 303
Упокоение святой Исидоры 303

XI ВЕДУЩИЙ

*Советы и необязательные правила вождения игр в «**Империум Малединтум**»*

Перед тем, как вы начнёте 304
Ведение игры 307
Инструментарий ведущего 313
Бои на тактической карте 313
Стрельба по участникам рукопашной 314
Учёт каждой пули 314

XII БЕСТИАРИЙ

Профили ваших заклятых врагов, возможных соратников и беспомощных мирных жителей

НИП в «Империуме Малединтум» 316
Адептус Астра Телепатика 319
Адептус Механикус 322
Адептус Администратум 325
Астра Милитарум 328
Адептус Министорум 331
Инквизиция 353
Навис Империалис и вольные торговцы 336
Обыватели и одиночки 399
Еретики 343
Ксеноугроза 347
Демоны 350

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение I: Таблицы фиаско ..355
Приложение II: Диковины 355
Приложение III: Критические раны 356
Приложение IV: Состояния 356
Приложение V: Я хочу играть… .357
Таблицы критических ран 358
Таблицы "Я хочу играть…" 362





ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в беспросветный мрак игровой системы **«Империум Малединктум»**! Вы входите в сектор Махарий и присоединяетесь к тысячелетней битве за выживание во враждебной галактике. Этот регион космоса охватывает сотни звёзд, покорённых легендарным лордом-соляром Махарием. Ныне все они находятся под владычеством Империума Человека.

Жизнь несметных миллиардов проходит в бесконечном, изматывающем труде, но вы были избраны. Будь то удача или злосчастье, но некий могущественный человек – покровитель – поднял вас из безвестности, чтобы поставить ваши умения на службу своим непостижимым планам. Вы связаны с покровителем и почти наверняка погибнете на его службе, но такая жизнь даёт намного больше свободы, чем имеет обычный имперский подданный.

Вы будете странствовать по сектору, видеть события и пейзажи, находящиеся за гранью воображения простых смертных или даже запретные для них, – от пышных полей агромиров до стерильных мануфакторумов кузниц, от гниющих недр исполинских ульев до их сверкающих шпилей, пронзающих отравленное небо; вы побываете в космосе и будете путешествовать меж звёзд на пустотных кораблях через кишащий демонами Варп.

Новичкам

«Империум Малединктум» – это настольная ролевая игра. Эта книга излагает правила, необходимые для того, чтобы начать. Если вам не приходилось играть в ролевые игры раньше, вы можете узнать больше на нашем сайте – www.cubicle7games.com. Там вам вы найдёте бесплатные приключения и другие продукты. **Стартовый набор «Империума Малединктум»** – это отличная возможность начать знакомство с ролевыми играми.

Ваши первые шаги во тьме Махария начинаются в **главе 2**, где вы создаёте своего покровителя. Вместе с другими игроками и ведущим вам предстоит придумать ту загадочную фигуру, что собрала вас вместе, и определиться с её мотивами, сильными и слабыми сторонами. Затем игроки смогут создать своих героев по правилам из г**лавы 3**.

Как использовать эту книгу

В целом, первая половина этой книги предназначена для всех. Она излагает правила и сведения, нужные для всех участников. **Глава 9** станет полезным пособием для тех, кто хочет лучше понять своё место в Империуме, а **глава 6** будет ключевой для проклятых психическим даром. **Главы 10 и 12** описывают сектор Махарий и всевозможных врагов – ведущий может делиться сведениями об этом с теми игроками, чьи персонажи обладают соответствующим происхождением или *Знаниями* – подразумевается, что им известно больше, чем простым смертным. Тем не менее, вторая половина книги предназначена лишь для ведущего – обычным игрокам лучше не читать её, чтобы не испортить удовольствие от интригующих сюжетов или леденящих кровь тайн!

Текст книги

Эта книга использует несколько способов подать информацию.

Игровые термины: Все игровые термины написаны заглавными буквами, чтобы Вы знали, когда Вам нужно приложить абстрактное мастерство, или когда Вам нужно использовать определённое умение.

Заглавные буквы и курсив: игромеханические термины в тексте выделены *курсивом*, а названия – также написаны с заглавных букв. Например, *средняя дистанция, большое существо, Походка пустохода, Запретные тайны, Слепота, Беспомощность.*

Проверки: требования пройти проверку всегда выделены полужирным – например, необходимость пройти **очень сложную (-30) проверку *Медики***, чтобы перевязать рану товарищу, или **среднюю (+0) *проверку Стрельбы***, чтобы подстрелить вероломного осведомителя из лазгана.

Сокращения: в тексте иногда встречаются сокращения – например, **КУ** (количество успехов в проверке).

Врезки: по всей книге можно найти врезки – обычно в них изложены дополнительные сведения, указания и подробности о жизни в секторе Махарий и Империуме.

Заметки на полях: в некоторых главах на полях есть заметки. Если какое-то слово или несколько слов, связаны с такой заметкой, они будут выделены **цветом и полужирным**. Обычно такие указания отсылают вас к другим разделам книги.

Основы

Перед тем как создавать героев, стоит разобраться с азами игры, чтобы странные термины и варианты решений не ставили вас в тупик.

Одно из самых основных понятий – это проверка. Она применяется, когда кто-то хочет совершить значимое действие с неопределённым исходом. К примеру, ваш персонаж по имени Валерия стреляет из лазпистолета по приближающемуся бандиту – и вы бросаете проверку её умения **Стрельба** или специализации **Стрельба** (**Пистолеты**), если ей повезло иметь таковую. Ведущий будет указывать, когда нужно бросать проверки, но вы быстро научитесь и сами.

Чтобы совершить проверку, игрок бросает две десятигранные кости (к10), намереваясь получить результат меньше или равный уровню своего умения. Все проверки совершаются одинаково:

1. **Назначение проверки**: ведущий говорит игроку, какую проверку нужно предпринять, называет умение и специализацию. Эта проверка называется проверкой к100 (почему – см. ниже).
2. **Бросок костей**: игрок бросает две десятигранные кости, чтобы получить случайное число от 1 до 100. При этом число, выпавшее на одной кости, считается десятками, а на второй – единицами. Например, единица на кости десятков и четвёртка на кости единиц дадут результат 14, а 4 и 2 превратятся в 42. Два ноля всегда означают 100.
3. **Подсчёт успехов**: если выпавший результат ниже или равен уровню умения, проверка успешно пройдена!

Все проверки в «**Империуме Малеdиктум**» подчиняются этим правилам, хотя иногда применяются некоторые модификаторы – обычно облегчающие или усложняющие бросок. Подробнее о проверках читайте на стр. 185.

Жизнь в секторе Махарий

Недавнее возвращение света Императора из кошмара Ноктис Этерна показало, какие катастрофы перенёс сектор Махарий. Имперские Адептус, отпрыски благородных домов, канониссы Адепта Сороритас, инквизиторы, вольные торговцы, кардиналы и магосы Техножречества лишь сейчас начали осознавать масштабы опустошений и возможности, что это открывает. Они трудятся на благо Империума и сектора, но у каждого есть и свои планы.

Именно поэтому кто-то из них и завербовал вас – расходный ресурс, что можно использовать в своих интересах и которым можно пожертвовать, когда он исполнит своё предназначение. На следующих страницах вы узнаете, каково это – служить покровителю в «**Империуме Малеdиктум**» и какие опасности ждут вас в такой жизни

БРОСКИ КОСТЕЙ

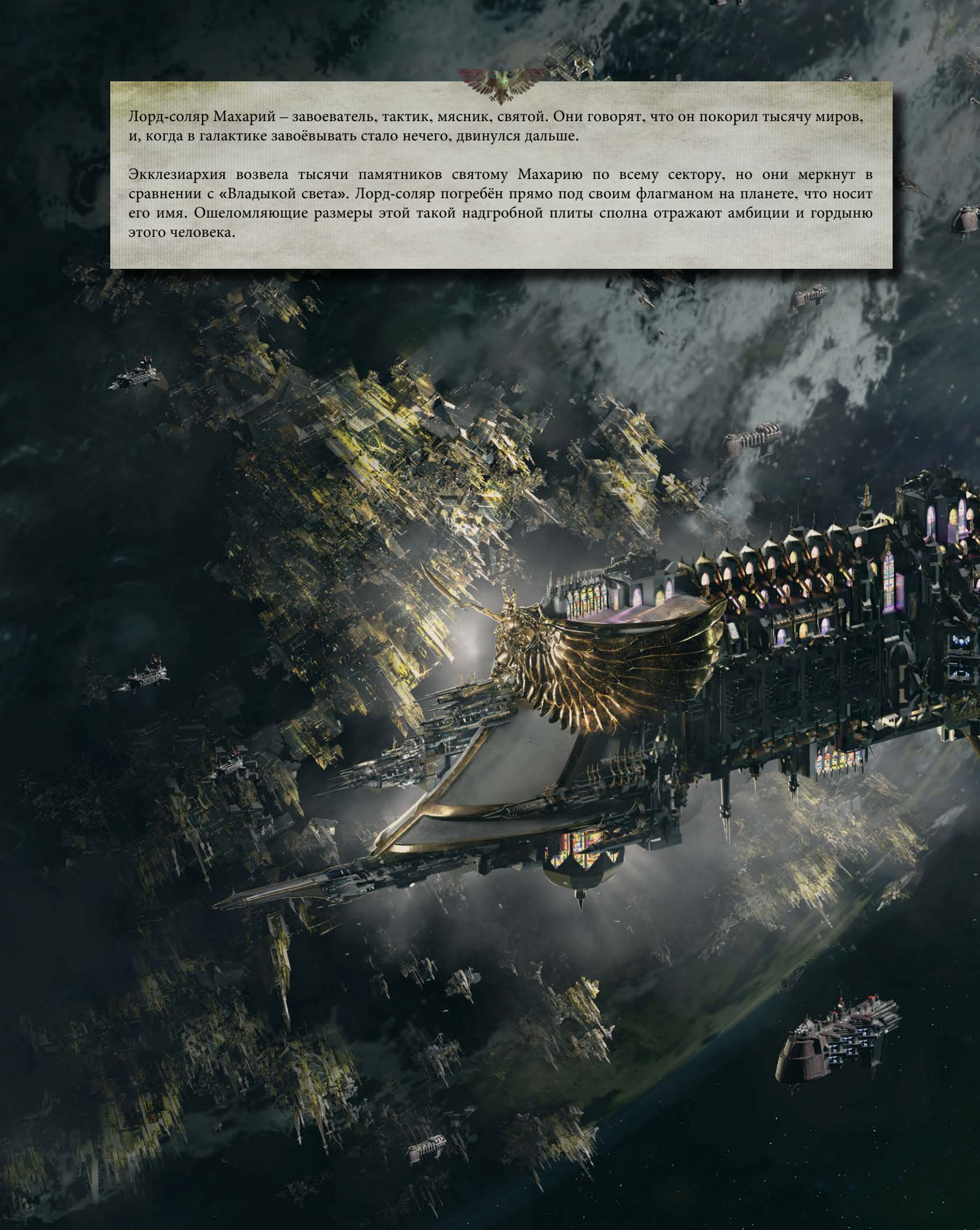
В **«Империуме Малеdиктум»** используются только десятигранные кости, что можно купить в большинстве магазинов настольных игр или найти в стартовом наборе. Десятигранные кости или к10 обычно пронумерованы от 0 до 9, где ноль считается за 10, но встречаются и варианты, где на гранях указаны десятки – 10, 20, 30 и т. д. Для **«Империума Малеdиктум»** будут идеальны наборы из костей с единицами и костей с десятками.

Иногда вам потребуется бросить несколько костей. Указание «бросить 1к10» означает бросить один десятигранный кубик, «бросить 2к10» – бросить сразу два и т. д. В таких случаях результаты всегда складываются. Например, если правила требуют бросить 2к10, вам нужно бросить две десятигранные кости и сложить выпавшие числа. Скажем, если у вас выпало 0 и 3, вы получите 13 (10+3=13). Иногда к этому броску будет добавляться некое число (или вычитаться из него). Скажем, бросок 1к10+4 означает, что вам нужно бросить один десятигранный кубик и прибавить к результату 4.

Если игра требует бросить 1к5, просто бросьте 1к10, но разделите результат на 2 (округлять вверх).

Лорд-соляр Махарий – завоеватель, тактик, мясник, святой. Они говорят, что он покорил тысячу миров, и, когда в галактике завоёвывать стало нечего, двинулся дальше.

Экклезиархия возвела тысячи памятников святому Махарию по всему сектору, но они меркнут в сравнении с «Владыкой света». Лорд-соляр погребён прямо под своим флагманом на планете, что носит его имя. Ошеломляющие размеры этой такой надгробной плиты сполна отражают амбиции и гордыню этого человека.





Я задаюсь вопросом, неужели полностью действующему звёздному кораблю типа «Император» не нашлось лучшего применения, чем сжигать по шестнадцать гигатонн прометия за каждый оборот, пребывая на высокой геосинхронной орбите прямо над мавзолеем Махария? Лорд Ол Сеян, что молит о помощи пред лицом множества трудностей, мог бы найти применение этому кораблю. Когда я пишу эти строки, линейный флот сектора ведёт не меньше двадцати трёх конфликтов.

Но они не только оставили в небесах корабль Махария, но и назвали в честь лорда-соляра целый сектор, в котором ныне живут миллиарды миллиардов людей. Это богатый сектор, важный для Империума. И хотя сейчас наши корабли дают твёрдый отпор внешним врагам, наша защита от врагов внутренних намного ослабла. Я горд быть частью этой оборонительной линии, что уже тонка, как лезвие бритвы.

Ноктис Этерна, наконец, отступила, лишь для того, чтобы мы увидели, какие ужасы крылись во тьме. Сектор лежит в руинах. Лишь одна из десяти планет может полностью платить свою десятину.

Сейчас мне больше всего не хватает точных сведений и верных, волевых слуг. Агентов, что будут заниматься мириадами проблем, которые возникли на множестве планет, когда появился Великий разлом. Посланцев, которые напомнят подданным, что Император наблюдает за ними.

И что он защищает их… и что его слуги не знают жалости к предателям.





Выбрал бы я тех, кого выбрал, если бы мои ресурсы были безграничны? Вряд ли. И всё же опыт подсказывает мне, что некоторые души выплавляются в сталь лишь, когда обработаешь их молотом на наковальне службы Императору. Так что мне предстоит стать кузнецом, и работать с этим сырьём.

Я тщательно обдумываю, каких людей вырываю из привычного им хода жизни. В конце концов те, кого я изберу, будут действовать от моего имени и станут моими представителями. Моя власть даст им возможность путешествовать, получать знания и опыт, на который они не могли бы рассчитывать иначе.

Взамен им придётся узнать мрачную правду об Империуме, которую не получится забыть, столкнуться с ужасами, которых прежде они не смогли бы и представить, а в итоге – встретить свою жестокую смерть.

Сколько стоит жизнь, у которой есть истинное предназначение? Жизнь, наделённая смыслом?

Моя служба требует многого, ибо нужды Империума велики. Мои агенты часто будут сталкиваться с вероломными или обманутыми слугами Адептус Терра, что станет потрясением для тех, кто вырос в убеждении, что мы едины в своих целях. Хотя самая страшная рана, которую им доведётся вынести – это осознание того, насколько глубоко проникла скверна.

Как только ты погружаешься в тени, вокруг сгущается низменное вероломство и творятся ничтожные преступления. Полковник Астра Милитарум продаёт припасы полка, чтобы удовлетворить свои экзотические пристрастия. Вигилы закрывают глаза на вымогательство бандитов, если получат пригоршню соляров. Держатель патента везёт контрабанду Тихого торга в руки развращённых и жаждущих аристократов. Пока мы боремся в внешними врагами, нас пожирают изнутри.



Но это лишь начало. Слишком быстро мои агенты могут выйти на след планетарного губернатора, что отчаянно пытается скрыть еретические традиции своей семьи, или целый кабал ведьм, захвативший власть в улье, или юнца, что продал своих родичей чудовищам из стекла и звёздного света, чтобы получить могущество. Рабы Тёмных богов уже пробрались в Махарий – их нужно изничтожить, ибо их присутствие подобно гною, что копится в раскрытой ране.

Чем больше мои посланцы будут узнавать, тем яснее они будут понимать, как одиноки – никто, кроме них, не встанет против наступающей тьмы. У них будет та небольшая поддержка, что смогу обеспечить я, но не более. Им понадобится отвага, ибо их поражение обречёт на огненную смерть целые миры. И им не воздвигнут памятников, о них не будут рассказывать легенды, в их честь не назовут планеты.



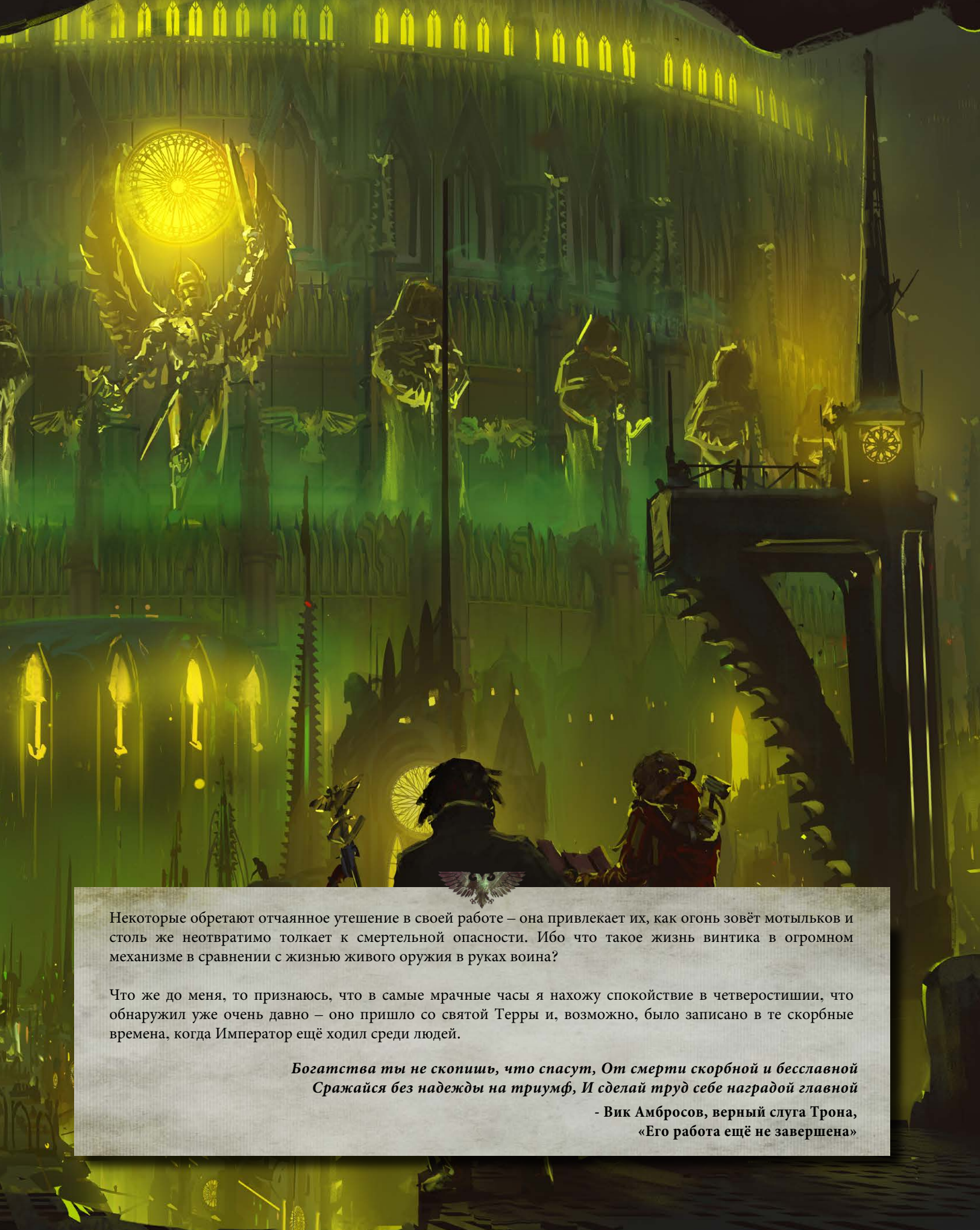
Зачем кому-то принимать на себя такое бремя?

Для кого-то относительная свобода, что даёт такая служба – уже достаточная награда. Такие люди жаждут выйти за отведённые им пределы и служить Императору на более высоком уровне. Они увидят чудеса и ужасы. Обретут веру, которую считали навсегда утраченной. Они откроют красоту многих владений Императора, узрят их упадок и нищету. Они смогут увидеть, как нечестивцы будут наказаны, а иногда, очень редко, – убедиться, что правосудие восторжествовало.

Другие окажутся по-настоящему преданными орудиями Императора Человечества. Зависть, которую я испытываю к таким чистым душам, удивляет меня самого. Я – пылкий и верный слуга Империума, но чтобы быть совершенно лишённым колебаний и не сомневаться в своём толковании воли Императора, нужен неизмеримый внутренний покой. Я бы немало дал за такую отраду.

Я всегда был верным орудием Императора, но я завидую тем, кто считает, что вера сама по себе позволит Империуму восторжествовать. На каждого преданного слугу приходится тысяча таящих сомнение в своих сердцах, что не видят утешения в долге и самопожертвовании, или те, чьи мысли поражены ересью. Для чего мы трудимся, если Империум полон предателей?





Некоторые обретают отчаянное утешение в своей работе – она привлекает их, как огонь зовёт мотыльков и столь же неотвратимо толкает к смертельной опасности. Ибо что такое жизнь винтика в огромном механизме в сравнении с жизнью живого оружия в руках воина?

Что же до меня, то признаюсь, что в самые мрачные часы я нахожу спокойствие в четверостишии, что обнаружил уже очень давно – оно пришло со святой Терры и, возможно, было записано в те скорбные времена, когда Император ещё ходил среди людей.

Богатства ты не скопишь, что спасут, От смерти скорбной и бесславной
Сражайся без надежды на триумф, И сделай труд себе наградой главной

- Вик Амбросов, верный слуга Трона,
«Его работа ещё не завершена»

II



СОЗДАНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

Ваш первый шаг к опасным приключениям в Махарии – это коллективное создание покровителя. Это будет могущественный человек, что собрал персонажей в один отряд, дабы служить интересам Империума или своим собственным. Как правило, покровители – верные слуги Императора, хотя их цели и методы могут сильно различаться и входить в противоречие с интересами других служб. Выбранный покровитель окажет огромное влияние на игры, а потому придумывать его должны все участники.

ВАШЕ МЕСТО В ИМПЕРИУМЕ

Империум существует тысячелетиями. Он пережил кризисы, предательства, схизмы и бесконечные ожесточённые войны. Готовность лить кровь, бесконечный труд и милость Императора двигали человечество вперёд. Но сейчас оно ведёт самую отчаянную войну за выживание, погибая под бесконечным натиском ужасных врагов, жаждущих его полного уничтожения. Теперь Империуму как никогда нужны умелые агенты, избранные за свой талант, потенциал или просто потому что их легко заменить.

Персонажи «**Империума Маледиктум**» вырваны из относительного безвестия, чтобы служить высшей цели. Благой это или дурной поворот в их жизнях, ещё предстоит узнать, но сотворил это маленькое чудо тот, кого они называют своим покровителем. Его могущество и влияние дают персонажам определённые свободы, но вынуждают служить. Утрата благосклонности господина может означать изгнание, кару или даже смерть.

Хуже того – покровитель может просто вернуть неугодного слугу туда, где нашёл его, обрекая на жалкое существование, ибо лишь повидавший сектор может сполна оценить окружающее его убожество.

Сотворение покровителя

Создание покровителя – это общая задача для ведущего и всех игроков. В зависимости от того, к какой имперской службе принадлежит ваш господин, будут различаться его планы, поручения, враги и даже возможности, что он даёт своим агентам. Обсудите, в каких историях вы хотите поучаствовать, какие части Империума интригуют вас больше всего, и создайте покровителя, исходя из своих пожеланий. В этой главе вы найдёте таблицы, которые позволят сотворить господина бросками костей, но они предназначены лишь для тех, кто хочет ими пользоваться – как правило, вам нужно будет **тщательно подумать** над каждым решением, ибо оно окажет большое влияние на игру.

Служба и обязанности покровителя

Ваш господин – высокопоставленный член одной из имперских служб, руководящий целыми группами адептов, подобных вам. Ваши персонажи не обязаны принадлежать к той же службе, что и покровитель – при создании своего героя вы можете выбрать любую.

- **Влияние**: на свою службу ваш покровитель имеет показатель *влияния* +2. Вы можете использовать его *влияние* вместо своего в ходе игры.

Каждая служба – это запутанная система из чинов и должностей, которые в **«Империуме Малединтум»** отражаются в понятии *обязанности*. Подобно своему господину, каждый персонаж принадлежит в какой-то службе и исполняет некие обязанности. Покровитель стоит в иерархии службы выше своих агентов, а также сам исполняет обязанности – например, он может быть высокопоставленным техножрецом, что управляет производством бронетехники на целой планете и наслаждается всеобщим уважением, а быть может – бесконечно трудится в давно забытом инфохранилище, в совершенном безвестии почтительно изучая древнее знание и сохраняя рассудок лишь благодаря усиливающей разум аугметике. Иными словами, обязанности покровителя говорят о том, какую роль он играет, зачем ему вы, и какие возможности он может вам открыть.

- **Обязанности**: у вашего покровителя есть обязанности перед своей службой. Обязанности описывают его место в Империуме и предоставляют возможность, которая может помочь его слугам.

Игроки должны совместно решить, к какой службе принадлежит господин в зависимости от того, во что они хотят играть, или бросить кости по таблице. Когда вы определитесь с принадлежностью покровителя к службе, ведущий запишет его *влияние*. В каждой службе есть свои варианты обязанностей – см. описания ниже.

Служба

к100	Служба
01-10	Адептус Администратум
11-15	Адептус Астра Телепатика
16-30	Адептус Механикус
31-39	Адептус Министорум
40-54	Астра Милитарум
55-64	Имперские флотилии
65-74	Одиночки
75-94	Инквизиция
95-00	Династия вольных торговцев

Возможности и слабости

Каждый покровитель предоставляет агентам одну служебную возможность – уникальный способ использовать свою власть и ресурсы. Например, это может быть поддержка отборного отряда отпрысков Темпестус или вылет «Валькирий», чтобы нанести удар с небес. Увы, у всего есть цена – за каждую возможность, что предоставляет покровитель, он должен получить одну слабость. Слабость – это черта личности или событие в прошлом господина, что будет вредить его агентам. Подробнее возможности и слабости описаны на стр. 29.

Возможности и слабости, помеченные звёздочкой (*) изменяют *влияние* покровителя. Если не указано обратного, то каждую возможность или слабость можно приобретать только один раз.

Шаг 1
Выбрать Службу

Пусть будет весело!

Господин не должен ставить палки в колёса своим агентам. Он зачем-то выбрал именно ваших героев, и он хочет, чтобы они преуспевали. Порой забавно создать очень странного покровителя, что будет постоянно недоволен или готов предать своих слуг, но **«Империум Малединтум»** – это игра не про то, как на вас кричит ваш начальник. Игра должна быть весёлой – поговорите о том, как господин не должен себя вести, и не делайте того, что может выбить игроков из колеи.

СОЗДАНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

1. Определите, к какой службе принадлежит покровитель
2. Определите его обязанности
3. Определите его стремления
4. Определите его характер
5. Игроки выбирают возможности, что даёт покровитель
6. Ведущий тайно выбирает слабости, от которых покровитель страдает.
7. Определите прошлое и влияние покровителя.

Имперские службы – это империи внутри империи, с собственными целями, культурой и предназначением. Даже самая единообразная внешне служба разделена на множество группировок с противоречащими друг другу замыслами. Подробнее об этом читайте в **главах 3** и **10**.

Шаг 2
Выберите обязанности



Адептус Администратум, см. стр. 240

АДЕПТУС АДМИНИСТРАТУМ

Ваш покровитель принадлежит к **Адептус Администратум** – всегалактическому чиновничьему аппарату, что пытается управлять многоликим колоссом Империума и всесторонне влияет на его подданных. Администратум делится на множество ветвей, что ведают каждым аспектом жизни Человечества – от сбора десятины до обеспечения войн снаряжёнными и подготовленными солдатами.

- **Влияние:** покровитель получает +2 к *влиянию* на Администратум.
- **Обязанности:** ваш покровитель может быть ординатом Департаменто Мунитурум или десятинным префектом.

ОРДИНАТ ДЕПАРТАМЕНТО МУНИТОРУМ

Ваш господин – высокопоставленный чиновник логистического подразделения Администратума, что отвечает за пополнение, снабжение и вооружение Имперской Гвардии и переброску её воинов до поля брани на кораблях Навис Империалис.

Служебная возможность: Склад Мунитурума

Покровитель предоставляет вам штаб-квартиру в санктуме Департаменто Мунитурум. Вы получаете *преимущество* на проверки *доступности* и можете бесплатно запасаться дополнительными магазинами для своего оружия.

ДЕСЯТИННЫЙ ПРЕФЕКТ

Ваш господин – высокопоставленный чиновник Адептус Администратум, чей долг – следить за сбором титанических объёмов десятины с миров Махария и заботиться о том, чтобы Император получил всё, что ему причитается. Разные миры платят подать по-разному – одни поставляют провиант или переработанные руды, другие – отчаянно необходимые промышленные товары. Так или иначе, налоговое ярмо всегда тяжело – каждая планета отдаёт не меньше, чем может отдать.

Служебная возможность: Десятинная инспекция

Ваш господин имеет право устраивать совершенно законные «проверки» мест и людей, чтобы убедиться, что Императорская десятина будет собрана.

Один раз за задание вы можете попросить покровителя устроить такую инспекцию от лица своей службы. Ей будут заниматься адепты Администратума, смотрители и вигилы (см. стр. 325-327) или их коллеги из других организаций. Персонажи могут их сопровождать.

ОРДИНАТ ДЕПАРТАМЕНТО МУНИТОРУМ

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Цензорий	1	Резкий характер *
2	Школа Администратума	2	Порченный
3	Астропатическая связь *	3	Драконовские законы *
4	Связные в Картографике *	4	Одной ногой в могиле
5	Транспортная логистика *	5	Бесконечные отчёты
6	Доступ в инфохранилище	6	Известный интриган
7	Флотский десант *	7	Педант-архивист
8	Богатства Мунитурума *	8	Много агентов, мало времени
9	Право на вербовку *	9	Сторонние заботы
10	Прикомандированные войска *	10	Подсчёт ущерба

ДЕСЯТИННЫЙ ПРЕФЕКТ

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Цензорий	1	Резкий характер *
2	Школа Администратума	2	Драконовские законы *
3	Древние слуги *	3	Трус *
4	Астропатическая связь *	4	Одной ногой в могиле
5	Связные в Картографике *	5	Бесконечные отчёты
6	Группа клерков *	6	Педантичный архивист
7	Агентурная сеть	7	Скупец
8	Транспортная логистика *	8	Древний наблюдатель
9	Доступ в инфохранилище	9	Ревизионист
10	Патруль вигилов *	10	Подсчёт ущерба

АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

Ваш покровитель принадлежит к **Адептус Астра Телепатика**, организации, что отвечает за отлов и содержание **псайкеров**. Некоторых учат и санкционируют, другие становятся подношениями Астрономикану. Скорее всего, ваш господин и сам будет псайкером, что использует собственные аномальные способности на благо Телепатики, обеспечивая связь и помогая в бою. Впрочем, он может быть и тем, кто охотится на **нечистых псайкеров**.

- **Влияние**: покровитель получает +2 к *влиянию* на Адептус Астра Телепатика.
- **Обязанности**: ваш покровитель может быть астропатом или сестрой безмолвия.

АСТРОПАТ

Ваш господин – высокопоставленный астропат. Возможно, он даже глава хора, связанный душой с Императором. Его долг – передавать сообщения через пустоту и непредсказуемый Варп, отправляя психические образы в разум другого астропата и толкуя те, что прислали ему.

Служебная возможность: Астропатическая связь

Ваш покровитель – астропат, что может передавать послания другим астропатам через пустоту, или знаком с таковым. Без этой возможности персонажи могут связываться с господином лишь через вокс-системы или курьеров.

Кроме того, покровитель получает +1 к *влиянию* на Адептус Астра Телепатику.

СЕСТРА БЕЗМОЛВИЯ

Ваша госпожа – рыцарь-центура, высокопоставленная сестра из древнего ордена парий, принёсших обет молчания. Она может путешествовать на Чёрном корабле или даже командовать им и охотиться на псайкеров по всему Империуму или иным образом защищать его от психических угроз.

Служебная возможность: Нуль-санктум

Госпожа предоставляет вам штаб-квартиру, где есть нуль-тюрьма – неуязвимая к влиянию Варпа комната, в которой невозможно творить психосилы. Обычно в таких содержат пленных псайкеров.

АСТРОПАТ			
к10	Возможность	к10	Слабость
1	Древние слуги *	1	Резкий характер *
2	Шантажист *	2	Враг *
3	Связные в Картографике *	3	Одной ногой в могиле
4	Агентурная сеть	4	Много агентов, мало времени
5	Нуль-санктум	5	Параноик
6	Оракул *	6	Показная набожность
7	Психическая защита	7	Дрянные припасы
8	Поддержка псайкера *	8	Сторонние заботы
9	Санктум-обскурус	9	Под подозрением *
10	Временные союзы	10	Видения Варпа

СЕСТРА БЕЗМОЛВИЯ			
к10	Возможность	к10	Слабость
1	Древние слуги *	1	Резкий характер *
2	Связные в Картографике *	2	Сложные каналы связи
3	Тайный тренировочный лагерь Инквизиции *	3	Я вас не знаю *
4	Очищающее пламя	4	Враг *
5	Доступ в инфохранилище	5	Чти машинных духов
6	Флотский десант *	6	Скупец
7	Грозная слава	7	Много агентов, мало времени
8	Обряды очищения	8	Показная набожность
9	Священные болтеры	9	Подсчёт ущерба
10	Охота на ведьм	10	Охотник на ведьм



Адептус Астра Телепатика, стр. 238

Псайкерами называют людей, что имеют доступ к параллельному измерению психических энергий – Варпу – и могут использовать его, чтобы сверхъестественными способами влиять на реальный мир.

Нечистые псайкеры – это псайкеры, что не подчиняются Адептус Астра Телепатика. Они особенно уязвимы к соблазнам Губительных сил и одержимости демонами.

ОБЕТ МОЛЧАНИЯ

Полноправные сёстры безмолвия никогда не говорят вслух, вместо этого полагаясь на сложные мыслежесты, хотя в бою могут применять более простые боевые знаки, позволяющие быстро обмениваться сведениями. Как правило, при такой покровительнице служит сестра-послушница, что будет переводить «слова» госпожи, хотя если таковая есть среди игроков, она может взять эту роль на себя.



АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Ваш покровитель – член культа Механикус, религиозного ордена, что обладает безраздельным правом на технологические тайны. **Адептус Механикус** отвечают за производство и обслуживание всех технологических устройств в Империуме и считают своим святым долгом искать и систематизировать знание. Техножрецы правят **мирами-кузницами** и проходят **аугметическое протезирование**, чтобы избавиться от слабости плоти и заменить её святыми механизмами.

Адептус Механикус, стр. 240

Миры-кузницы, стр. 53

Аугментика, стр. 152

- **Влияние**: покровитель получает +2 к *влиянию* на Адептус Механикус.
- **Обязанности**: ваш покровитель может быть владыкой кузницы или магосом Биологис.

ВЛАДЫКА КУЗНИЦЫ

Ваш господин – магос-ремесленник, знаток древних технологий, надзирающий за производством угодной Омниссии продукции.

Служебная возможность: Управитель мануфакторума

Ваш господин управляет мануфакторумом или даже целым миром-кузницей, что производит полезное снаряжение для Империума. Большая часть продукции нужна, чтобы удовлетворить запросы десятилетней или вековой давности, но часть простого снаряжения можно передать агентам. Выберите один тип снаряжения из **главы 5** – например, **флак-броню**, **лазерное оружие** или **необычные боеприпасы**. Покровитель предоставляет один *обычный* или *необычный* предмет выбранного типа в начале каждого задания.

Флак-броня, стр. 139
Лазерное оружие, стр. 129
Необычные боеприпасы, стр. 132

МАГОС БИОЛОГИС

Ваш господин – высокопоставленный техножрец-генетор, что изучает и изменяет биологические формы жизни.

Служебная возможность: Творец совершенства

Ваш господин одержим идеей улучшения тел и оружия своих агентов. Вы не должны предпринимать **проверок *доступности*** для получения аугметики и **улучшений** оружия. Покровитель может устраивать для вас (или сам проводить) бесплатные **операции по вживлению аугметики** – более того, он может потребовать, чтобы вы прошли такую операцию, когда будет время и возможность.

Доступность, стр. 119
Улучшения оружия, стр. 136
Вживление аугметики, стр. 156

ВЛАДЫКА КУЗНИЦЫ

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Наставление от Адептус Механикус *	1	Резкий характер *
2	Школа Администратума *	2	Инфонаркоман
3	Древние слуги *	3	Драконовские законы *
4	Мастерская аугметики	4	Враг *
5	Связные в Картографике *	5	Чти машинных духов
6	Транспортная логистика *	6	Известный интриган *
7	Доступ в инфохранилище	7	Педантичный архивист
8	Ублажение машинных духов *	8	Древний наблюдатель
9	Клада сервиторов	9	Законы Омниссии
10	Владыка пустотного порта	10	Захват территорий

МАГОС БИОЛОГИС

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Наставление от Адептус Механикус *	1	Резкий характер*
2	Школа Администратума*	2	Сложные каналы связи
3	Древние слуги *	3	Инфонаркоман
4	Мастерская аугметики	4	Я вас не знаю *
5	Доступ в инфохранилище	5	Враг *
6	Запретный архив	6	Бесконечные отчёты
7	Ублажение машинных духов*	7	Педантичный архивист
8	Госпиталь	8	Древний наблюдатель
9	Клада сервиторов	9	Законы Омниссии
10	Ксенотехник	10	Необычные верования *

АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

Ваш господин занимает завидное место в **Адептус Министорум** – исполинской сети миссионеров, писцов, исповедников и кардиналов, что проповедуют Имперскую веру бессчётным миллиардам. Эта церковь, также именуемая Экклезиархией, несёт тяжкое бремя надзора за духовной чистотой Человечества, и большинство её членов считают благом те страдания, что они выносят или причиняют на этой службе. Одни священники несут слово Императора языческим мирам, что лишены Его света, другие искореняют еретические и богохульные мысли в самом Империуме.

- **Влияние**: покровитель получает +2 к *влиянию* на Адептус Министорум.
- **Обязанности:** ваш покровитель может быть архиисповедником или канониссой.

АРХИИСПОВЕДНИК

Вам покровительствует ревностный служитель Адептус Министорум и настоящий образец пламенной веры. Он упорно ищет следы ереси повсюду и может обладать властью над ульем, целой планетой или даже всем субсектором.

Служебная возможность: Святилище Экклезиархии

Ваш господин позволяет вам устроить штаб-квартиру в церкви, соборе или ином святилище. Сложность проверок *Знаний (Богословия)* в церковной библиотеке падает на 20. Каждый персонаж получает священный символ.

КАНОНИССА

Ваша госпожа принадлежит к Адепта Сороритас и занимает высокий пост в одном из его военных орденов. Она командует сёстрами битвы и руководит проповедниками, крестоносцами, убийцами из культов смерти и множеством иных слуг.

Служебная возможность: Обряды очищения

В начале каждого задания покровитель творит ритуал, что защитит его агентов от Варпа – это приносит ***преимущество*** на первую попытку сопротивления **порче**. В конце каждого задания покровитель проводит обряд очищения ваших душ, что вдвое снижает количество текущих **очков порчи**.

АРХИИСПОВЕДНИК

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Семинария *	1	Резкий характер *
2	Церемоний-мейстер *	2	Хвастун
3	Очищающее пламя	3	Догматик
4	Фанатики *	4	Враг *
5	Разжигатель праведных войн *	5	Одной ногой в могиле
6	Благородная кровь	6	Блаженное неведение
7	Роскошь	7	Известный интриган *
8	Обряды очищения	8	Миссионерское предписание
9	Помощь проповедника *	9	Грешен перед Омниссией *
10	Охота на ведьм	10	Показная набожность

КАНОНИССА

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Семинария *	1	Резкий характер *
2	Тайный тренировочный лагерь Инквизиции *	2	Догматик
3	Очищающее пламя	3	Драконовские законы *
4	Святилище Экклезиархии	4	Враг *
5	Грозная слава	5	Блаженное неведение
6	Военная академия *	6	Скупец
7	Госпиталь	7	Миссионерское предписание
8	Священные болтеры	8	Немезида
9	Помощь проповедника *	9	Показная набожность
10	Охота на ведьм	10	Убийца псайкеров



Адептус Министорум, стр. 243



Астра Милитарум, стр. 242

АСТРА МИЛИТАРУМ

Ваш господин служит в Имперской Гвардии, также известной как **Астра Милитарум** – самой многочисленной армии в галактике. Она состоит из множества пехотинцев, боевых машин и специалистов, разбитых на полки, которые набирают почти на каждом имперском мире.

- **Влияние**: покровитель получает +2 к *влиянию* на Астра Милитарум
- **Обязанности**: ваш покровитель может быть лордом-комиссаром или старшим офицером.

ЛОРД-КОМИССАР

Ваш господин – высокопоставленный член Комиссариата, политический офицер, заслуги которого позволили ему подняться на значимый пост и отвечать за боевой дух на самом высоком уровне. Он должен карать продажность, некомпетентность и открытую ересь среди полковых офицеров.

Служебная возможность: Грозная слава

Одно лишь имя вашего господина вселяет ужас в сердца врагов. Когда вы взываете к имени покровителя, вы можете потребовать от того, кто знает о его репутации, пройти **сложную (-20) проверку *Дисциплины (Страх)*** или получить состояние *Страх*. Не сомневайтесь – все состоящие на службе там же, где покровитель, знают о нём. Насколько будут осведомлены все остальные – решать ведущему.

СТАРШИЙ ОФИЦЕР

Ваш господин – это высокий чин в Астра Милитарум, имеющий под командованием целый полк солдат и боевых машин.

Служебная возможность: Прикомандированные войска

Ваш покровитель может отправить вам на помощь пехоту Имперской Гвардии. Один раз за задание господин на один день может передать под начало своих агентов отряд солдат Астра Милитарум (см. стр. 328). Количество солдат равно количеству персонажей. За солдат действует ведущий – они получили приказ содействовать персонажам.

Также покровитель получает +1 к *влиянию* на Астра Милитарум.

ЛОРД-КОМИССАР

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Семинария *	1	Резкий характер *
2	Церемоний-мейстер *	2	Спорщик *
3	Святилище Экклезиархии	3	Постоянная бдительность!
4	Военная академия *	4	Хвастун
5	Склад Муниторума	5	Догматик
6	Поддержка псайкера *	6	Драконовские законы *
7	Право на вербовку *	7	Враг *
8	Священные болтеры	8	Чти машинных духов
9	Прикомандированные войска *	9	Цель оправдывает средства*
10	Знаток оружия	10	Немезида

СТАРШИЙ ОФИЦЕР

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Поддержка с воздуха*	1	Резкий характер *
2	Астропатическая связь *	2	Враг *
3	Разжигатель праведных войн *	3	Блаженное неведение
4	Военная академия *	4	Чти машинных духов
5	Госпиталь	5	Известный интриган*
6	Склад Муниторума	6	Грешен перед Омниссией *
7	Богатства Муниторума *	7	Много агентов, мало времени
8	Право на вербовку *	8	Убийца псайкеров *
9	Стратегос Экстремис	9	В поисках сторонников
10	Знаток оружия	10	Захват территорий

ИМПЕРСКИЕ ФЛОТИЛИИ

Ваш покровитель служит в **Имперских флотилиях** – колоссальной армаде пустотных кораблей, что странствует между мирами Империума. Она делится на две части – торговый флот и военный. Торговый флот – это коммерческий союз капитанов-хартистов и их слуг, что возят грузы по требованиям Администратума. Военный флот или Навис Империалис ведёт пустотные сражения с врагами Империума, перевозит солдат и поддерживает наземные воинства огнём с орбиты.

- **Влияние**: покровитель получает +2 к *влиянию* на Имперские флотилии.
- **Обязанности**: ваш покровитель может быть капитаном пустотного корабля или комендантом порта.

КАПИТАН ПУСТОТНОГО КОРАБЛЯ

Ваш господин командует пустотным кораблем и его бесчисленным экипажем, благодаря чему волен странствовать среди звёзд. Он может быть капитаном-хартистом, что возит титанические объёмы жизненно важных ресурсов, или офицером Навис Империалис, берущим на борт солдат и способным сжигать целые миры залпами своих исполинских орудий.

Служебная возможность: Пустотный корабль

Покровитель предоставляет вам доступ на пустотный корабль, где вы можете устроить себе штаб-квартиру. На борту корабля вам всегда обеспечено жилье и пропитание хотя бы *среднего* качества, а также доступны бесплатные внутрисистемные и межзвёздные перелёты.

КОМЕНДАНТ ПОРТА

Ваш господин – самодержавный правитель пустотного порта и безраздельный владыка важного транспортного узла в Махарие. В его власти может быть планетарный космопорт или межзвёздная станция, но так или иначе, там его слово – закон. Комендант полностью отвечает за свой порт. Он наделён полномочиями собирать сведения, обыскивать или даже задерживать корабли в погоне за врагами Императора.

В торговых портах главная забота – оценка и перевозка грузов, а также пополнение запасов для входящих судов, в то время как военные порты – это узлы обороны или плацдармы для ожесточённых столкновений.

Служебная возможность: Владыка пустотного порта

Господин обладает безраздельной властью над одним или несколькими пустотными портами. Его именем вы получаете:

- Доступ к грузовым накладным и портовым отчётам.
- Возможность инспектировать корабли и их грузы.
- Возможность временно закрыть порт.
- Транспорт в порт или из порта за половину обычной цены.

Кроме того, покровитель получает +1 к *влиянию* на Имперские флотилии.

КАПИТАН КОРАБЛЯ

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Поддержка с воздуха *	1	Резкий характер *
2	Астропатическая связь *	2	Спорщик *
3	Связные в Картографике *	3	Неудачная сделка *
4	Транспортная логистика *	4	Догматик
5	Флотский десант*	5	Враг *
6	Разжигатель праведных войн *	6	Много агентов, мало времени
7	Склад Мунитурума	7	Параноик
8	Благородная кровь	8	Показная набожность
9	Право на вербовку *	9	В поисках сторонников
10	База подготовки пустоходов *	10	Сторонние заботы

КОМЕНДАНТ ПОРТА

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Астропатическая связь *	1	Резкий характер *
2	Ценитель прекрасного	2	Спорщик *
3	Контрабандист *	3	Жертва шантажа*
4	Транспортная логистика *	4	Неудачная сделка*
5	Флотский десант*	5	Враг *
6	Разжигатель праведных войн*	6	Много агентов, мало времени
7	Нуль-санктум	7	В поисках сторонников
8	Право на вербовку *	8	Ревизионист
9	Десятинная инспекция	9	Зыбкая власть
10	База подготовки пустоходов *	10	Странные пристрастия



Имперские флотилии, стр. 245

ИГРЫ НА БОРТУ КОРАБЛЕЙ

Имперские пустотные корабли поистине колоссальны. Самые большие похожи на города, а по размерам не уступают малым ульевым шпилям. Не все на борту – члены экипажа, ибо в бесконечных туннелях и проходах могут таиться целые общины рабочих. Игрокам, которые хотят путешествовать по Махарию на таком корабле в роли агентов могущественного господина, может понравится покровитель-инквизитор с возможностью *Пустотный корабль*. Если же вам по душе часто или всегда проводить задания на борту, лучше берите в господа капитана.



Одиночки, стр. 247

Отвернись от Императора на свой страх и риск.

ОДИНОЧКИ

Ваш господин принадлежит к одной из множества преступных группировок, что действуют в тени Империума. Хотя говорят, что Император даёт своим подданным всё необходимое, преступность остаётся частью повседневной жизни в его царстве. Некоторые становятся бандитами, не имея иного выбора, другие же с радостью нарушают закон, считая угрозу, исходящую от властей, достойной ценой за относительно свободную жизнь.

Влияние: покровитель получает +2 к *влиянию* на одиночек.

Обязанности: ваш покровитель может быть преступным гением или гильдмейстером.

ПРЕСТУПНЫЙ ГЕНИЙ

Ваш господин – один из королей порочного преступного мира Махария. Он обладает немалой властью и богатствами, но стремится к большему.

Служебная возможность: Расходный материал

Среди слуг вашего господина есть те, что готовы нарушать Лекс Империалис и нести за это последствия. Один раз за задание вы можете попросить покровителя отправить своих «расходников» совершить выбранное вами преступление – например, разжечь бунт, чтобы отвлечь продажных вигилов, похитить проповедника прямо во время проповеди или застрелить особого сервитора-телохранителя, что принадлежит аристократу.

Кроме того, *влияние* покровителя на одиночек повышается на +1.

ГИЛЬДМЕЙСТЕР

Ваш господин возглавляет гильдию – это вид ремесленной организации, разрешённый на некоторых мирах, как средство контролировать рабочих. Хотя власть такого человека невелика, многие гильдмейстеры ищут средства расширить своё влияние.

Служебная возможность: Зарегистрированный торговец

Ваш господин – один из тех редких людей, которым позволено вести торговлю в Империуме. Он может достать торговые документы, обеспечить вам проезд на торговом судне и добыть, что угодно из **главы 5 «Арсенал»** со скидкой в 10% за каждое очко своего наивысшего показателя *влияния*.

Кроме того, покровитель получает +1 к *влиянию* на Адептус Администратум, либо на Имперские флотилии, либо на династии вольных торговцев

ПРЕСТУПНЫЙ ГЕНИЙ

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Тайный союзник	1	Резкий характер *
2	Шантажист *	2	Порченный
3	Контрабандист *	3	Опасные долги *
4	Шпионская легенда	4	Враг *
5	Поддельные документы	5	Отлучённый *
6	Банда *	6	Параноик
7	Санктум Обскурус	7	Диверсант *
8	Внедрённые осведомители	8	Дрянные припасы
9	Стратегос Экстремис	9	Странные пристрастия
10	Временные союзы	10	Под подозрением*

ГИЛЬДМЕЙСТЕР

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Тайный союзник	1	Резкий характер*
2	Шантажист *	2	Жертва шантажа*
3	Группа клерков *	3	Трус *
4	Ценитель прекрасного	4	Опасные долги *
5	Поддельные документы	5	Враг *
6	Банда *	6	Одной ногой в могиле
7	Управитель мануфакторума	7	Самозванец
8	Благородная кровь	8	Цена жизни
9	Расходный материал *	9	Зыбкая власть
10	Временные союзы	10	Странные пристрастия

ИНКВИЗИЦИЯ

Ваш господин состоит в тайной организации, что ищет и уничтожает внутренних и внешних врагов Империума. **Инквизиции** боятся по всей галактике, а вкупе с широчайшими полномочиями это позволяет её членам в погоне за опасной добычей творить почти всё, что угодно.

- **Влияние:** покровитель получает +2 к *влиянию* на Инквизицию.
- **Обязанности:** ваш покровитель может быть инквизитором из Ордо Ксенос или Ордо Еретикус. Оба дают одну и ту же начальную возможность – *Безграничную власть*.

ИНКВИЗИТОР ОРДО ЕРЕТИКУС

Ваш господин служит в Ордо Еретикус и искореняет ересь во всех её проявлениях. Нечистые псайкеры, ложные проповедники и тайные культисты встречают жуткий конец в руках инквизитора из этого ордена. Увы, на каждого схваченного предателя находится дюжина тех, что незаметно подбираются к самому сердцу Империума.

ИНКВИЗИТОР ОРДО КСЕНОС

Ваш господин принадлежит к Ордо Ксенос и занимается выслеживанием и истреблением инопланетной скверны. Многие орочьи *войны!* и налёты друкхари были остановлены благодаря тайной работе инквизитора и его аколитов. Некоторые используют оружие ксеносов, обращая его против ненавистных врагов. Другие считают всё, вышедшее из нечеловеческих рук, неисправимо осквернённым. Победы инквизиторов не отмечают пышными праздниками, а их поражения уносят жизни миллиардов.

Служебная возможность:
Безграничная власть

Ваш господин – инквизитор, теоретически обладающий абсолютной властью над всеми имперскими службами. Когда вы применяете *влияние* своего покровителя, вы можете использовать его *влияние* на Инквизицию, а не на ту службу, с которой сейчас имеете дело. Есть вероятность, что ваша цель сочтёт такое оскорблением и не испугается ваших полномочий (или вовсе окажется еретиком) — точный исход определяет ведущий.

ИНКВИЗИТОР ОРДО ЕРЕТИКУС

К10	Возможность	К10	Слабость
1	Тайный тренировочный лагерь Инквизиции*	1	Резкий характер*
2	Агентурная сеть	2	Я вас не знаю*
3	Шпионская легенда	3	Сложные каналы связи
4	Доступ в инфохранилище	4	Постоянная бдительность!
5	Грозная слава	5	Враг*
6	Психическая защита	6	Убийца псайкеров*
7	Санктум Обскурус	7	Сторонние заботы
8	Осведомители	8	Немезида
9	Стратегос Экстремис	9	Параноик
10	Охота на ведьм	10	Охотник на ведьм

ИНКВИЗИТОР ОРДО КСЕНОС

К10	Возможность	К10	Слабость
1	Тайный тренировочный лагерь Инквизиции *	1	Резкий характер *
2	Агентурная сеть	2	Я вас не знаю *
3	Грозная слава	3	Враг *
4	Шпионская легенда	4	Отлучённый *
5	Оракул *	5	Немезида
6	Психическая защита	6	Грешен перед Омниссией *
7	Санктум Обскурус	7	Параноик
8	Осведомители	8	Слухи о смерти
9	Стратегос Экстремис	9	Необычные верования *
10	Ксенотехник	10	Видения Варпа



Инквизиция, стр. 244



Династии вольных торговцев, стр. 246

ДИНАСТИИ ВОЛЬНЫХ ТОРГОВЦЕВ

Ваш покровитель – это вольный торговец, отпрыск династии, чьё богатство накоплено благодаря торговому патенту. Этот документ дарует владельцу неслыханную степень свободы – он имеет право путешествовать за пределы Империума, исследовать космос, завоёвывать планеты и торговать, как ему угодно. Впрочем, такая свобода несёт и бремя обязательств – вольные торговцы должны использовать свою власть, чтобы расширять границы Империума и крепить его могущество. Обладатель патента действует в местах, где имперские власти не могут ни защитить его, ни дать ему укорот, и нередко собирают вокруг себя слуг столь же необычных, сколь они сами.

- **Влияние**: покровитель получает +2 к *влиянию* на династии вольных торговцев.
- **Обязанности**: ваш покровитель может быть дипломатом или торговцем-милитантом. Оба дают одну и ту же начальную возможность – *Пустотный корабль*.

ДИПЛОМАТ

Вы служите вольному торговцу, что привык вести переговоры с имперскими и чужацкими партнёрами и наживаться на противоречиях между службами (а то и целыми биологическими видами).

ТОРГОВЕЦ-МИЛИТАНТ

Ваш покровитель – вольный торговец, всеми силами эксплуатирующий военные полномочия, что даёт ему патент. Он располагает собственными вооружёнными силами, порой способными побеждать целые миры и приводить их население и ресурсы под руку Империума.

Служебная возможность: Пустотный корабль

Покровитель предоставляет вам доступ на пустотный корабль, где вы можете устроить себе штаб-квартиру. На борту корабля вам всегда обеспечено **жилье** и **пропитание** хотя бы *среднего* качества, а также доступны бесплатные внутрисистемные и межзвёздные перелёты.

Удобства и жилье, еда и напитки, стр. 155

ДИПЛОМАТ

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Астропатическая связь *	1	Резкий характер*
2	Тайный союзник	2	Хвастун
3	Шантажист *	3	Трус*
4	Связные в Картографике *	4	Неудачная сделка*
5	Контрабандист *	5	Враг *
6	Запретный архив	6	Цель оправдывает средства *
7	Временные союзы	7	Миссионерское предписание
8	Зарегистрированный торговец *	8	Параноик
9	Роскошь	9	Цена жизни
10	Ксенотехник	10	Слухи о смерти

ТОРГОВЕЦ-МИЛИТАНТ

к10	Возможность	к10	Слабость
1	Поддержка с воздуха *	1	Резкий характер *
2	Связные в Картографике *	2	Спорщик *
3	Ценитель прекрасного	3	Хвастун
4	Контрабандист *	4	Опасные долги *
5	Флотский десант*	5	Враг *
6	Разжигатель праведных войн *	6	Цель оправдывает средства *
7	Военная академия *	7	Слухи о смерти
8	Роскошь	8	Странные пристрастия
9	Изысканные доспехи	9	Захват территорий
10	Зарегистрированный торговец	10	Необычные верования *



СТРЕМЛЕНИЕ

У покровителей могут разные цели и методы, но их стремления легко разбить на несколько широких групп. Стремление – это не сиюминутная прихоть или мимолётная одержимость. Оно отражает взгляды своего обладателя на галактику, его подход к решению проблем и тип заданий, которые он будет поручать своим слугам.

Служба, на которой состоит покровитель, имеет свои взгляды, и они частично определяют стремление господина. Бросьте к10 и сверьтесь с таблицей. Впрочем, если ваша группа считает, что будет веселее отыграть какое-то определённое стремление, вы можете выбрать что угодно. Если у игроков и ведущего есть чёткое представление о том, чего они хотят, но ни один из вариантов их не устраивает, они могут выдумать что-то совершенно своё.

КОНФЛИКТ

В распрях рождается сила. Между союзниками должно быть соперничество. Слабых ждёт смерть.

Ваш господин добивается своего насилием – прямым или опосредованным. Он может отправить вас расправиться с определённым человеком или извести ячейку подозреваемых в ереси. Возможно, вам придётся сеять дезинформацию, чтобы разжечь конфликт между двумя сторонами.

ЗНАНИЯ

Знания – сила. Лучший способ уничтожить своих врагов – это понять их.

Ваш господин достигает своих целей, собирая и применяя знания. Покровитель может послать вас в экспедицию за недавно обнаруженным **археотехом** или отправить собирать данные о привычках и пристрастиях враждебного инквизитора.

БОГАТСТВО

Защита своих богатств прежде всего. Крепость прочна настолько, насколько надёжно её основание.

Ваш господин сосредоточен на стяжании и защите ценностей и сокровищ. Покровитель может послать вас на поиски древних реликвий или захват новых земель для него. Такому стремлению подходят даже поиск сторонников или охота на псайкеров в имперскую десятину.

СЛАВА

Я не прошу проливать их кровь. Смерть устроить просто. Я хочу их обожания, их веры. Лишь вы можете дать мне это.

Ваш покровитель стремится стяжать великую славу. Он может потребовать подвигов, дабы весть о свершениях во имя его разнеслась по сектору, либо послать очернять имя своего соперника, дабы его место освободилось.

ЕДИНСТВО

Империум крепнет, когда его слуги работают вместе. Словом или болтером, заставьте их сотрудничать.

Ваш господин верит, что раздор между службами – главная беда Империума, и ищет способ дать царству Императора единство. Скорее всего, вы будете решать проблемы, заключать договоры и вести дипломатию. Покровитель может потребовать защитить нужного человека, сохранить мир в определённом месте или внедрить вас к заговорщикам, дабы сорвать их планы до того, как они перейдут в открытую войну.

ШАГ 3
Определите Стремление

Не спрашивай, почему ты должен служить. Спрашивай как.

Археотех: образцы древних и могущественных технологий из далёкого прошлого человечества.

СТРЕМЛЕНИЯ ПОКРОВИТЕЛЯ

к10	Конфликт	Знания	Богатства	Слава	Единство
Адептус Администратум	1	2–3	4–5	6–7	8–10
Адептус Астра Телепатика	1–2	3–4	5–7	8	9–10
Адептус Механикус	1	2–4	5–7	8–9	10
Адептус Министорум	1–2	3	4–5	6–8	9–10
Астра Милитарум	1–3	4–5	6–7	8–9	10
Имперские флотилии	1–2	3–4	5–7	8–9	10
Одиночки	1–2	3–4	5–6	7–9	10
Инквизиция	1–2	3–5	6	7–8	9–10
Династия вольных торговцев	1–2	3–4	5–7	8–9	10

Шаг 4
Определите Характер

Характер

Возможно, вы уже придумали, что за человек ваш покровитель, и ведущий знает, как отыгрывать его. Выбор характера поможет вам закрепить эти идеи, сделать личность господина целостной и раскрыть другие её грани.



Подумайте все вместе и решите, какой характер у вашего покровителя, исходя из того, что уже о нём знаете, или того, что было бы интересно увидеть в игре. Если вы не можете ничего решить, бросьте кости по **таблице** ниже.

Император благословил нас даром нетерпимости.

ХАРАКТЕР ПОКРОВИТЕЛЯ

к10	Характер
1–2	**Гневливый**: ваш господин решителен, честолюбив и не привык медлить. Он требует результатов и не слушает оправданий. Этот человек мстителен и скор на расправу.
3–4	**Мрачный**: ваш господин задумчив и рассудителен. Он действует не спеша и обдумывает последствия каждого решения. От своих слуг он ждёт не меньшего совершенства, чем от себя.
5–6	**Прагматичный**: ваш господин спокоен и безмятежен. Он больше других правителей Империума способен рассматривать другие точки зрения и понимает, когда можно пойти на взаимные уступки.
7–8	**Деятельный**: ваш господин словоохотлив, деятелен и полон энтузиазма. Он окружает себя слугами и соратниками. Такой человек презирает безделье, но порой бывает опрометчив.
9–10	**Непостижимый**: ваш господин скрывает свою личность за пеленой стоического профессионализма или показного добродушия.

Плата

Покровитель освободил вас от жизни, полной монотонного труда, и платит жалованье, чтобы вы могли и дальше служить ему. Изначально считается, что вы получаете *среднее* жалованье, которое выплачивают в конце каждых нескольких дней активной службы – то есть, между заданиями. Также господин покрывает расходы на жизнь, но не более того. Обсудите, как и где вы получаете жалованье – возможно, попытка выбить себе больше денег станет для вас интересным вступлением в «**Империум Малединктум**».

Определённые **возможности** и **слабости** могут повысить или понизить жалованье. Кроме того, особенно впечатлившие или разочаровавшие своего господина слуги также могут почувствовать изменения платы.

ПЛАТА АГЕНТАМ ПОКРОВИТЕЛЯ

Жалованье	Плата за стандартный терранский день
Низкое	50 соляров каждому
Среднее	100 соляров каждому
Хорошее	200 соляров каждому
Превосходное	600 соляров каждому

Возможности и Слабости

У вашего господина есть власть и ресурсы, которые могут помочь его слугам. Эта помощь выражается в виде **возможностей**. Но как бы не был силён ваш покровитель, он лишь человек (по большей части), и некоторые его недостатки могут скверно отразиться на его слугах. Эти недостатки называют **слабостями**.

Каждый покровитель предоставляет слугам одну служебную возможность, определённую его обязанностями, и наделён одной слабостью, которую ведущий тайно выбирает из таблицы **возможностей** и **слабостей**. Игроки могут выбрать (или определить броском костей) до трёх дополнительных возможностей. За каждую дополнительную возможность ведущий может выбрать (или определить броском костей) одну слабость.

ВОЗМОЖНОСТИ

Ниже приведён обширный список возможностей, что покровитель может предоставить своим агентам. Не все возможности подойдут всем господам – вашим игрокам стоит хорошо подумать над ними для чего они могут опираться на таблицы, соответствующие обязанностям покровителя, но не ограничивать себя ими.

Некоторые возможности увеличивают *влияние* покровителя или оказывают воздействие на сюжет, отражая союзников, которыми покровитель обзавёлся за время своей блестящей или мрачной карьеры. Не все возможности приносят *влияние*, но опираясь на них ведущий может придумывать другие способы изменить этот показатель.

НАСТАВЛЕНИЕ ОТ АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Влияние покровителя на Адептус Механикус увеличивается на +1.

Ваш господин сам готовит техноадептов для Механикус или поддерживает крепкий союз с таким наставником. Покровитель может устроить агентам встречу с учителем, что поделится знаниями и откроет некоторые тайны Машинного бога. При таком обучении цена указанных ниже **специализаций** падает на 20 ОО.

- Логика (Все)
- Знания (Все)
- Техника (Все)

СЕМИНАРИЯ

Влияние покровителя на Адептус Министорум увеличивается на +1.

Покровитель открывает вам двери церковной семинарии, где многообещающие священники постигают Его слова и учатся правильным методам нести и насаждать Имперскую веру. При таком обучении цена указанных ниже специализаций падает на 20 ОО.

- Чутьё (Люди)
- Языки (Высокий готический)
- Знания (Богословие)
- Командование (Все)
- Взаимопонимание (Обаяние)

ЦЕНЗОРИЙ

Покровитель предоставил вам штаб-квартиру в одном из циклопических архивиев, где хранятся бесконечные океаны документов. Вы можете использовать цензорий, чтобы добыть сведения почти о любом месте, организации или семье – хотя Империум нередко пересматривает свои исторические документы и подправляет официальную версию событий.

ШКОЛА АДМИНИСТРАТУМА

Влияние покровителя на Администратум увеличивается на +1.

Благодаря покровителю вы можете попасть в школу Администратума, где адепты воинствующей имперской бюрократии оттачивают свои чиновничьи, архивные или медицинские умения. При таком обучении цена указанных ниже специализаций падает на 20 ОО.

- Чутьё (Люди)
- Языки (Высокий готический)
- Логика (Оценка и Следствие)
- Знание (Схоластика и Обыденные)
- Медика (Люди)
- Взаимопонимание (Сбор сведений)

ШАГ 5
Выберите возможности

В будущих книгах появятся новые возможности и слабости.

Доверяй своему рвению – нет оружия лучше его.

Специализации, стр. 92



ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА

Влияние покровителя на Имперские флотилии увеличивается на +1.

Покровитель всегда может обеспечить вам **внутрипланетное путешествие *хорошего* качества** на атмосферном самолёте. Кроме того, раз за задание вы можете вызвать авиаудар или поддержку авиации – это считается тремя **атаками фраг-** или **крак-ракетами** с показателем *Стрельбы* 60. Ведущий может изменить параметры авиаудара – например, на налёт «Стервятников», что будет представляет собой два залпа из **тяжёлых болтеров** и выстрел **лазпушки** со *Стрельбой 60*. Полные правила на боевую технику см. в будущих дополнениях.

Путешествия по планете, стр. 155

Стрелковые атаки, стр. 212
Фраг- и крак-ракеты, стр. 136

Тяжёлый болтер и лазпушка, стр. 132
Превосходство, стр. 196

ТВОРЕЦ СОВЕРШЕНСТВА

Ваш господин одержим идеей улучшения тел и оружия своих агентов. Вы не должны предпринимать **проверок доступности** для получения **аугметики** и **улучшений оружия**. Покровитель может устраивать для вас (или сам проводить) бесплатные операции по вживлению аугметики – более того, он может потребовать, чтобы вы прошли такую операцию, когда будет время и возможность.

Проверки доступности, стр. 119
Улучшения оружия, стр. 136
Аугметика, стр. 152

ДРЕВНИЕ СЛУГИ

Влияние покровителя на Адептус Механикус или Адептус Администратум увеличивается на +1.

У вашего господина есть подчинённые, что служат ему после смерти в виде сервочерепов. Покровитель может дать каждому члену команды один монозадачный сервочереп.

Транспорт, стр. 155

АСТРОПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

Влияние покровителя на Адептус Астра Телепатика увеличивается на +1.

Ваш покровитель – астропат, что может передавать послания другим астропатам через пустоту, или знаком с таковым. Без этой возможности персонажи могут связываться с господином лишь через вокс-системы или курьеров.

МАСТЕРСКАЯ АУГМЕТИКИ

Ваш господин предоставляет вам штаб-квартиру в комплексе по установке **аугметики**. Вам не нужно проходить проверки доступности, чтобы получить аугметику. Покровитель может устроить для вас бесплатные операции по установке аугметики и позаботится о том, чтобы установленные вам имплантаты имели одно достоинство.

Аугметика, стр. 152

ТАЙНЫЙ СОЮЗНИК

У вашего господина есть тайный союз с представителем иной службы. Группа может выбрать уместную службу, а ведущий выбирает или придумывает неигрового персонажа-союзника из этой службы, на которую тот имеет *влияние* +3. Увы, такой альянс работает в обе стороны – иногда союзник может сам просить персонажей об услугах.

ШАНТАЖИСТ

Влияние покровителя на одиночек увеличивается на +1.

Ваш господин умеет узнавать то, что скрывают другие. В начале задания покровитель может дать вам компромат на определённого человека, что приносит одно очко **превосходства**, когда вы взаимодействуете с ним.

СВЯЗНЫЕ В КАРТОГРАФИКЕ

Влияние покровителя на Имперские флотилии или династии вольных торговцев увеличивается на +1.

Ваш покровитель состоит или имеет надёжных связных в Астра Картографике – ведомстве, что отвечает за составление карт Империума и опасной пустоты за рубежами владений Бога-Императора. Господин может предоставить вам пустотные карты и устроить дешёвое или вовсе бесплатное **пустотное путешествие**.

ЦЕРЕМОНИЙМЕЙСТЕР

Влияние покровителя на Адептус Министорум увеличивается на +1.

Ваш господин имеет возможность и готовность устраивать обряды поклонения Богу-Императору. Один раз за задание вы можете попросить покровителя организовать такую церемонию – благочестивое шествие или обязательный молебен.

ТАЙНЫЙ ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЛАГЕРЬ ИНКВИЗИЦИИ

Влияние покровителя на Инквизицию увеличивается на +1.

Господин устроил вам обучение на тайной базе для агентов Инквизиции – жёстком и зачастую временном комплексе, созданном, чтобы научить рядовых аколитов основам агентурной работы. При таком обучении цена указанных ниже специализаций падает на 20 ОО.

- Бдительность (Зрение и Слух)
- Дисциплина (Все)
- Чутьё (Все)
- Логика (Следствие)
- Ориентирование (Следы)
- Командование (Допрос)
- Взаимопонимание (Сбор сведений)

ОЧИЩАЮЩЕЕ ПЛАМЯ

Ваш господин испытывает тягу к очищению врагов святым пламенем. В начале каждого задания каждый персонаж может получить (если ещё не владеет таким) **ручной огнемёт,** либо **огнемёт**, либо **магазин инферно-патронов**, либо три **огненные бомбы**, либо **экстерминатор**.

ГРУППА КЛЕРКОВ

Влияние покровителя на Адептус Администратум увеличивается на +1.

Ваш покровитель может отправить вам на помощь мелких чиновников **Администратума**. Один раз за задание господин на один день может передать под начало своих агентов пару адептов Администратума. За адептов действует ведущий – они получили приказ содействовать персонажам, не рискуя своими жизнями и не нарушая **Лекс Империалис**.



ЦЕНИТЕЛЬ ПРЕКРАСНОГО

Ваш господин любит всё красивое. Взаимодействуя с ним, вы получаете **преимущество** на проверки **доступности** и всегда можете получить снаряжение с достоинствами *Мастерской работы* или *Красивое*.

АГЕНТУРНАЯ СЕТЬ

У вашего господина есть сеть осведомителей по всему Махарию. Такие агенты могут снабжать вас информацией, что приносит **преимущество** на проверки **Взаимопонимания** (Сбор сведений) в их зоне ответственности.

КОНТРАБАНДИСТ

Влияние покровителя на одиночек увеличивается на +1.

Ваш господин наладил связи по всему преступному миру и способен достать всё, что вам может потребоваться – просто не спрашивайте, откуда оно взялось. В начале задания вы можете попросить покровителя добыть любой предмет из **главы 5** независимо от его **доступности** и за половину цены. В конце задания покровитель передаст вам этот предмет. Ведущий может поставить, что нужная вещь краденая или несёт в себе иные проблемы.

ТРАНСПОРТНАЯ ЛОГИСТИКА

Влияние покровителя на Имперские флотилии увеличивается на +1.

Ваш господин владеет множеством видов транспорта. Он может обеспечить вам бесплатный **транспорт хорошего качества**, а также доступ к грузовым накладным и спискам экипажей.

ШПИОНСКАЯ ЛЕГЕНДА

Один раз за задание господин может создать всем членам команды фальшивые личности. Те получают +1 к *влиянию* на одну службу и подходящую форму (**набор для маскировки**, **лёгкий кожаный доспех** или **одеяния**). Поддерживать личность придётся уже персонажам при помощи **средних (+0) проверок *Взаимопонимания (Обман)***.

ДОСТУП В ИНФОХРАНИЛИЩЕ

Господин может даровать вам доступ к хранилище знания, связанное с его службой. К примеру, покровитель из Адептус Администратум может открыть вам бесконечные океаны десятинных документов, а магос позволит изучать запасы тайного технознания (жаль, что у вас не будет нескольких сотен лет, чтобы постичь и понять все эти данные).

ФАНАТИКИ

Влияние покровителя на Адептус Министорум увеличивается на +1.

Ваш покровитель может отправить вам на помощь шайку фанатичных праведников. Один раз за задание господин на один день может передать под начало своих агентов отряд **праведников**. Количество праведников равно количеству персонажей. За праведников действует ведущий – это суровые приверженцы Имперской веры, и достаточно фанатичные, чтобы рисковать своей жизнью на его службе.

Ручной огнемёт и **огнемёт**, стр. 132
Инферно-патроны, стр. 133
Огненные бомбы, стр. 136
Экстерминатор, стр. 137

Адепт Администратума, стр. 325

Лекс Империалис: так называется свод законов, принятых в Империуме.

Преимущества, стр. 189
Доступность, стр. 119
Достоинства предметов, стр. 121

Набор для маскировки, стр. 147
Лёгкий кожаный доспех и **одеяния**, стр. 141

Преимущество, стр. 189

Взаимопонимание, стр. 99

Специализации, стр. 92

Разум без цели обречён блуждать во тьме.

Доступность, стр. 119

Праведник, стр. 331

Транспорт, стр. 155

ФЛОТСКИЙ ДЕСАНТ

Влияние покровителя на Имперские флотилии увеличивается на +1.

Ваш покровитель может отправить вам на помощь бойцов Навис Империалис. Один раз за задание господин на один день может передать под начало своих агентов отряд оруженосцев (см. стр. 337). Количество бойцов равно количеству персонажей. За оруженосцев действует ведущий – они получили приказ содействовать персонажам.

Оруженосец, стр. 337

СВЯТИЛИЩЕ ЭККЛЕЗИАРХИИ

Ваш господин позволяет вам устроить штаб-квартиру в церкви, соборе или ином святилище. Сложность проверок ***Знаний (Богословия)*** в церковной библиотеке падает на 20. Каждый персонаж получает **священный символ**.

Знания, стр. 96

Священный символ, стр. 148

Открытый разум подобен крепости, чьи врата распахнуты и лишены стражи.

ГРОЗНАЯ СЛАВА

Одно лишь имя вашего господина вселяет ужас в сердца врагов. Когда вы взываете к имени покровителя, вы можете потребовать от того, кто знает о его репутации, пройти **сложную (-20) проверку *Дисциплины (Страх)*** или получить состояние ***Страх***. Не сомневайтесь – все состоящие на службе там же, где покровитель, знают о нём. Насколько будут осведомлены все остальные – решать ведущему.

Страх, стр. 356



ЗАПРЕТНЫЙ АРХИВ

Ваш господин собирает странное и еретическое знание. Он готов открыть вам доступ в свой архив, где можно найти сведения о ваших целях и врагах, что приносит преимущество в проверках ***Знания*** (Запретное).

Бандит, стр. 340

Знания, стр. 96

ПОДДЕЛЬНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Господин в силах обеспечить вам фальшивые бумаги. Вы можете попросить у покровителя любые документы, что он в силах подделать, и получите их спустя неделю. Распознать подделку можно лишь очень **сложной (-30) проверкой *Логики* (Оценки)**.

Преимущество, стр. 189

Логика, стр. 96

БАНДА

Влияние покровителя на одиночек увеличивается на +1.

Ваш покровитель может отправить вам на помощь банду громил. Один раз за задание господин на один день может передать под начало своих агентов отряд **бандитов** (см. стр. 340). Количество бандитов равно количеству персонажей. За бандитов действует ведущий – им велели помогать персонажам, но превыше всего они будут заботиться о своей шкуре.

РАЗЖИГАТЕЛЬ ПРАВЕДНЫХ ВОЙН

Ваш господин известен страстью вести войны веры – это особенно набожный воин или всегда готовый сражаться церковник. Взывая к имени своего покровителя и убеждая людей взяться за оружие во имя Бога-Императора, вы получаете **преимущество** в проверках.

Если ваш покровитель принадлежит к Астра Милитарум, Имперским флотилиям или династии вольных торговцев, он получает +1 к *влиянию* на Адептус Министорум.

Если ваш покровитель принадлежит к Адептус Министорум, он получает +1 к *влиянию* на Астра Милитарум или Имперские флотилии.

БЕЗГРАНИЧНАЯ ВЛАСТЬ

Ваш господин – инквизитор, теоретически обладающий абсолютной властью над всеми имперскими службами. Когда вы применяете *влияние* своего покровителя, вы можете использовать его *влияние* на Инквизицию, а не на ту службу, с которой сейчас имеете дело. Есть вероятность, что ваша цель сочтёт такое оскорблением и не испугается ваших полномочий (или вовсе окажется еретиком) – точный исход определяет ведущий.

УБЛАЖЕНИЕ МАШИННЫХ ДУХОВ

Влияние покровителя на Адептус Механикус увеличивается на +1.

Адептус Механикус единолично отвечают за священные обряды обслуживания имперской машинерии, и ваш покровитель, будучи высокопоставленным техножрецом, может потребовать проверки любой технологии, которой владеет иная служба – тайны Машинного бога ведомы лишь техномагосам, и мало кто осмелится без самых веских причин отмахнуться от такого запроса. Один раз за задание покровитель может заявить, что определённой машине требуется обслуживание, и послать вас провести нужные обряды, таким образом, открыв вам доступ туда, куда обычно путь бывает заказан.



УПРАВИТЕЛЬ МАНУФАКТОРУМА

Ваш господин управляет мануфакторумом или даже целым **миром-кузницей**, что производит полезное снаряжение для Империума. Большая часть продукции нужна, чтобы удовлетворить запросы десятилетней или вековой давности, но часть простого снаряжения можно передать агентам. Выберите один тип снаряжения из **главы 5** – например, **флак-броню**, **лазерное оружие** или **необычные боеприпасы**. Покровитель предоставляет один **обычный или необычный** предмет выбранного типа в начале каждого задания.

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ

Ваш господин позволил вам учиться в заведении, где готовят отборных солдат – возможно, **вигилов** местного планетарного губернатора, или даже **отпрысков Темпестус**. При таком обучении цена указанных ниже **специализаций** падает на 20 ОО.

- Атлетика (Все)
- Дисциплина (Страх)
- Стойкость (Все)
- Медика (Люди)
- Бой (Одноручное оружие)
- Ориентирование (Поверхность)
- Стрельба (Все)

ГОСПИТАЛЬ

Господин открывает вам доступ в штаб-квартиру, устроенную в учреждении медики. Вы получаете доступ к медицинских архивам и **медицинской помощи хорошего качества**.

СКЛАД МУНИТОРУМА

Покровитель предоставляет вам штаб-квартиру в санктуме Департаменто Муниторум. Вы получаете **преимущество** на **проверки доступности** и можете бесплатно запасаться дополнительными магазинами для своего оружия.

БОГАТСТВА МУНИТОРУМА

Влияние покровителя на Астра Милитарум увеличивается на +1.

У вашего господина есть доступ к снаряжению Астра Милитарум. Каждый персонаж в начале игры может выбрать один пункт из **списка ниже**. Также вы можете тратить **занятие** на то, чтобы получить дополнительный предмет.

- Лазпистолет, лазган или длиннолаз.
- 3 фраг-гранаты или три крак-гранаты.
- Любая часть флак-брони.
- Один предмет: рюкзак, респиратор, снаряжение выживальщика, хроно, снаряжение скалолаза, шанцевый инструмент, фонарик, крюк-кошка, лазерный резак, магнокль или вокс-вещатель.

Все описанное в возможности «*Богатства Муниторума*» снаряжение можно найти в **главе 5.**

Махарийские вигилы, стр. 326
Отпрыски Темпестус, стр. 330

Специализации, стр. 92

Император будет судить тебя не по твоим медалям, а по твоим шрамам.

Медицинская помощь, стр. 156

Преимущества, стр. 189
Проверки доступности, стр. 119

Занятия, стр. 229

БЛАГОРОДНАЯ КРОВЬ

Один раз за приключение ваш господин может дать вам рекомендательное письмо, что обеспечит встречу с любым членом имперского благородного сословия на любом мире.

Лекс Империалис: так называется свод законов, принятых в Империуме.

НУЛЬ-САНКТУМ

Господин предоставляет вам штаб-квартиру, где есть нуль-тюрьма – неуязвимая к влиянию Варпа комната, в которой невозможно творить психосилы. Обычно в таких содержат пленных псайкеров.

Махарийские вигилы, стр. 326

Сервитор, стр. 323

РОСКОШЬ

Ваш господин богат и щедр. Повысьте **жалованье** на один шаг.

Жалованье, стр. 29

ОРАКУЛ

Влияние покровителя на Адептус Астра Телепатика увеличивается на +1.

Ваш покровитель (или псайкер на его службе) получает краткие видения будущих событий, когда открывает разум опасному шёпоту Варпа или раскладывает **Императорское таро** и внемлет мудрости Золотого трона. Один раз за задание вы можете попросить господина применить любую **психосилу Прорицаний**.

Преимущество, стр. 189
Дисциплина, стр. 94

Императорское таро, стр. 147

Прорицания, стр. 174

Псайкер-примарис, стр. 321

ГОСПОДСТВО НА ПЛАНЕТЕ

Ваш покровитель – законный правитель имперского мира. На его планете его *влияние* в отношении всех служб повышается на +1.

Влияние, стр. 42
Преимущество, стр. 189
Порча, стр. 94

Неси волю Императора как факел и разгоняй им тени.



РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ

Влияние покровителя на одиночек увеличивается на +1.

Среди слуг вашего господина есть те, что готовы нарушать **Лекс Империалис** и нести за это последствия. Один раз за задание вы можете попросить покровителя отправить своих «расходников» совершить выбранное вами преступление – например, разжечь бунт, чтобы отвлечь **продажных вигилов**, похитить проповедника прямо во время проповеди или застрелить особого **сервитора-телохранителя**, что принадлежит аристократу.

ПСИХИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

В начале каждого задания господин одаривает вас защитой от психических сил – лично или через санкционированного псайкера. Вы получаете *преимущество* на все проверки ***Дисциплины*** *(Психосилы)*, пока не провалите проверку ***Дисциплины*** *(Психосилы)*. Другие псайкеры могут почуять эту защиту, пройдя **сложную (-20) проверку *Бдительности (Психического чутья)***.

ПОДДЕРЖКА ПСАЙКЕРА

Влияние покровителя на Адептус Астра Телепатика увеличивается на +1.

Ваш покровитель может отправить вам на помощь санкционированного псайкера. Один раз за задание господин на один день может передать под начало своих агентов одного **псайкера-примарис.** За псайкера действует ведущий – тот получил приказ содействовать персонажам, как можно меньше рискуя своей жизнью. Какими дисциплинами он будет владеть – решать ведущему.

ОБРЯДЫ ОЧИЩЕНИЯ

В начале каждого задания покровитель творит ритуал, что защитит его агентов от Варпа – это приносит **преимущество** на первую попытку сопротивления **порче**. В конце каждого задания покровитель проводит обряд очищения ваших душ, что вдвое снижает количество текущих очков порчи.

ПРАВО НА ВЕРБОВКУ

Влияние покровителя на Астра Милитарум, Адептус Администратум или Имперские флотилии увеличивается на +1.

Ваш господин наделён полномочиями набирать имперских подданных на службу в Астра Милитарум, отправлять трудиться в Администратум или записывать на Флот. Один раз за задание вы можете попросить покровителя устроить облаву на потенциальных рекрутов – это нарушит обычный ход работ в указанной области, а всех рядовых работников сгонят в одно место.

ИЗЫСКАННЫЕ ДОСПЕХИ

Ваш господин гордится бронёй, что носят его агенты. Взаимодействуя с покровителем, вы получаете **преимущество** в **проверках доступности**, предпринятых, чтобы купить **броню**, а цена любой брони падает вдвое.

ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫЙ ТОРГОВЕЦ

Влияние покровителя на Адептус Администратум, Имперские флотилии или династии вольных торговцев увеличивается на +1.

Ваш господин – один из тех редких людей, которым позволено вести торговлю в Махарие. Он может достать торговые документы, обеспечить вам проезд на торговом судне и добыть, что угодно из **главы 5 «Арсенал»** со скидкой в 10 % за каждое очко своего наивысшего показателя *влияния*.

СВЯЩЕННЫЕ БОЛТЕРЫ

Ваш господин благоговеет перед мощью болтерного оружия. Он вручает каждому персонажу **болт-пистолет** или **болтер**, а также будет снабжать боеприпасами к такому оружию в конце каждого задания, в зависимости от того, как вы проявили себя. Неумение обращаться со святым оружием легко вызовет гнев покровителя.

САНКТУМ ОБСКУРУС

Господин устроил вам секретное убежище, скрытое от посторонних и снабжённое снаряжением для тайных операций.

Никто, кроме вашей команды и покровителя не знают, где находится санктум. В нём можно найти следующее **снаряжение:** хамелеолиновый плащ, фотовизор, ауспик, снаряжение скалолаза, коммпиявку, набор для маскировки, три магнокля, пикт-писец, подавитель сигнала и вокс-вещатель.

ПРИКОМАНДИРОВАННЫЕ ВОЙСКА

Влияние покровителя на Астра Милитарум увеличивается на +1.

Ваш покровитель может отправить вам на помощь пехоту Имперской Гвардии. Один раз за задание господин на один день может передать под начало своих агентов отряд **солдат Астра Милитарум**. Количество солдат равно количеству персонажей. За солдат действует ведущий – они получили приказ содействовать персонажам.

КЛАДА СЕРВИТОРОВ

Влияние покровителя на Адептус Механикус увеличивается на +1.

Ваш покровитель может отправить вам на помощь группу монозадачных сервиторов. Один раз за задание господин на один день может переподчинить каждому агенту одного обычного сервитора. Особенно могущественный или богатый покровитель может послать орудийного или медицинского сервитора.

ВНЕДРЁННЫЕ ОСВЕДОМИТЕЛИ

Ваш господин содержит целую когорту осведомителей в каждой имперской службе – **продажных вигилов**, подкупленных **адептов Администратума** или добровольных шпиков. Если вы свяжетесь с таким информатором, он может снабдить вас полезными сведениями о текущих делах службы. Будет ли такой связной знать что-то ценное – решать ведущему, но если тот не обладает нужной информацией, он должен хотя бы указать, кто может ей владеть.

СТРАТЕГОС ЭКСТРЕМИС

Ваш господин – выдающийся стратег и тактик, и его совет может очень помочь в отчаянных обстоятельствах. Один раз за задание вы можете попытаться получить наставление у покровителя. Тот волен посоветовать вам, что делать дальше – это принесёт группе +1 очко **превосходства**.

ПОМОЩЬ ПРОПОВЕДНИКА

Влияние покровителя на Адептус Министорум увеличивается на +1.

Ваш покровитель может отправить вам на помощь высокопоставленного проповедника Экклезиархии. Один раз за задание господин на один день может передать под начало своих агентов одного **священника Министорума**. За священника действует ведущий – тот получил приказ содействовать персонажам в распространении и насаждении Имперской веры, не рискуя своей жизнью.

Преимущество, стр. 189
Проверки доступности, стр. 119
Доспехи, стр. 138
Сервитор, стр. 322

Махарийские вигилы, стр. 326
Адепт Администратума, стр. 325

Болт-пистолет и **Болтер**, стр. 132

На войне нет свидетелей – лишь солдаты и предатели.

Все описанное в возможности *«Санктум Обскурус»* снаряжение можно найти в **главе 5 «Арсенал»**, стр. 118

Священник Министорума, стр. 332

Солдат Астра Милитарум, стр. 328

ВРЕМЕННЫЕ СОЮЗЫ

Ваш господин – хитроумный политик, способный заключать кратковременные союзы с другими организациями – как имперскими, так и нет. В начале каждого задания вы можете выбрать одну известную вам службу. Покровитель получает +1 к *влиянию* на неё до конца задания.

ДЕСЯТИННАЯ ИНСПЕКЦИЯ

Ваш господин имеет право устраивать совершенно законные «проверки» мест и людей, чтобы убедиться, что Императорская десятина будет собрана. Один раз за задание вы можете попросить покровителя устроить такую инспекцию от лица своей службы. Ей будут заниматься адепты **Администратума**, **смотрители** и **вигилы** или их коллеги из других организаций. Персонажи могут их сопровождать.

Адепт и смотритель Администратума, стр. 325
Махарийский вигил, стр. 326

ПАТРУЛЬ ВИГИЛОВ

Ваш покровитель может отправить вам на помощь **махарийских стражей** порядка – вигилов. Один раз за задание господин может на один день прикомандировать к группе персонажей двух вигилов. За вигилов действует ведущий – они получили приказ помогать персонажам поддерживать и насаждать **Лекс Империалис**.

Плазменное, пусковое и мельта-оружие, стр. 132 -133

ПУСТОТНЫЙ КОРАБЛЬ

Покровитель предоставляет вам доступ на пустотный корабль, где вы можете устроить себе штаб-квартиру. На борту корабля вам всегда обеспечено **жилье и пропитание** хотя бы *среднего* качества, а также доступны бесплатные **внутрисистемные и межзвёздные перелёты**.

Имперский обыватель, стр. 338
Праведник, стр. 331
Махарийский вигил, стр. 326

БАЗА ПОДГОТОВКИ ПУСТОХОДОВ

Влияние покровителя на Имперские флотилии увеличивается на +1.

Усилиями покровителя вы попали в центр подготовки Имперских флотилий, где обучают пилотов и пустоходов. При таком обучении, цена указанных ниже **специализаций** падает на 20 ОО.

Услуги и транспорт, стр. 155

- Бдительность (Зрение)
- Дисциплина (Страх)
- Чутьё (Окружение)
- Ориентирование (Все)
- Пилотирование (Все)
- Стрельба (Лёгкое оружие и Пистолеты)
- Рефлексы (Равновесие и Уклонение)

Специализации, стр. 92

ВЛАДЫКА ПУСТОТНОГО ПОРТА

Влияние покровителя на Имперские флотилии увеличивается на +1.

Господин обладает безраздельной властью над одним или несколькими пустотными портами. В его владениях вы можете рассчитывать на следующее:

- Доступ к грузовым накладным и портовым отчётам.
- Возможность инспектировать корабли и их грузы.
- Возможность временно закрыть порт.
- Транспорт в порт или из порта за половину обычной цены.

ЗНАТОК ОРУЖИЯ

Покровитель верит, что специальное оружие – это благословление от самого Императора, что помогает по-разному решать многие задачи – обычно обращая их во прах превосходящей огневой мощью. Ваш господин всегда найдёт того, кто будет готов продать вам **плазменное**, **пусковое** или **мельта-оружие** и обеспечит скидку в 10% (округлять вверх).

ОХОТА НА ВЕДЬМ

Покровитель имеет возможность начать охоту на одного или нескольких людей, подозреваемых в том, что они наделены психическим даром. Один раз за задание, господин может объявить охоту на ведьм – в ней явно будут участвовать толпы невольных **имперских обывателей** и **праведник** под **надзором вигилов** или иных сил охраны порядка или военных. Вы должны убедить покровителя, что цель заслуживает охоты и можете сопровождать охотников. Если обвинения окажутся ложны, вас ждут тяжёлые последствия.

КСЕНОТЕХНИК

Ваш господин вдвойне необычен – он не только интересуется запрещённым ксенотехом, но и достаточно влиятелен, чтобы избегать за это казни. Покровитель не будет возражать, если вы станете использовать ксенотех и собирать его в качестве трофеев и даже готов наградить тех, кто пополнит его коллекцию новыми экспонатами. Увы, необычные взгляды господина не защитят его слуг от других властей.

СЛАБОСТИ

Подобно возможностям, не все **слабости** подходят каждому покровителю – вам стоит хорошо подумать над выбором, опираясь на соответствующие таблицы.

Хотя некоторые из описанных недостатков имеют игромеханический смысл, большинство остаётся повествовательными и служат опорой для отыгрыша и причиной для введения в сюжет сложностей. Некоторые слабости понижают *влияние* покровителя на одну или несколько служб, отражая дурную славу, что господин стяжал прошлыми поступками. Хотя не все слабости понижают *влияние*, ведущий может использовать их как источник вдохновения, если захочет как-то изменить *влияние* покровителя.

РЕЗКИЙ ХАРАКТЕР

Влияние покровителя на любые три службы падает на -1.

Ваш господин ведёт дела резко и бесцеремонно. Такое поведение приносит ему -1 к *влиянию* на три службы.

СПОРЩИК

Ваш господин работает со множеством имперских служб и постоянно вступает с ними в противоречия. В начале каждого задания он получает -1 к *влиянию* на одну службу (какую – решает ведущий). К концу задания покровитель восстановит эти отношения, но наверняка поссориться с кем-то ещё.

ПОСТОЯННАЯ БДИТЕЛЬНОСТЬ!

Господин считает, что вы должны всегда быть начеку. Он может устраивать учебные засады, боевые тренировки, проверки и иные неожиданные трудности, чтобы сделать своих агентов лучшими из лучших.

ЖЕРТВА ШАНТАЖА

Вашего господина шантажируют. Он может поручать вам дополнительные задания на благо шантажиста или давать меньше припасов и соляров. Покровитель может и приказать лишить шантажиста его рычага влияния или просто заставить его исчезнуть. Также господин получает -2 к *влиянию* на ту службу, к которой принадлежит шантажист.

ХВАСТУН

Покровитель не делает тайны из своих побед и целей, а также не скрывает, как доволен вашей работой. Он будет рассказывать соратникам в своей службе и вне её о ваших свершениях и может просить местные власти сотрудничать с вами. Всё это привлекает немало нежелательного внимания на всех этапах каждого задания. Когда поползут слухи, ваши враги поймут, что вы придёте за ними, и успеют подготовиться.

СЛОЖНЫЕ КАНАЛЫ СВЯЗИ

Господин настаивает на том, что вы должны общаться с ним лишь с помощью регулярно меняемых шифров, что может искажать смысл посланий.

ПОРЧЕННЫЙ

Ваш господин тайно служит кому-то, кроме Бога-Императора. Возможно, он излишне предан лишь своим интересам, поглощён алчностью или достаточно порочен, чтобы поддаться интригам Губительным сил.

ТРУС

Влияние покровителя на Астра Милитарум падает на -2.

Ваш господин некогда проявил позорную трусость и не любит подвергать себя опасности.

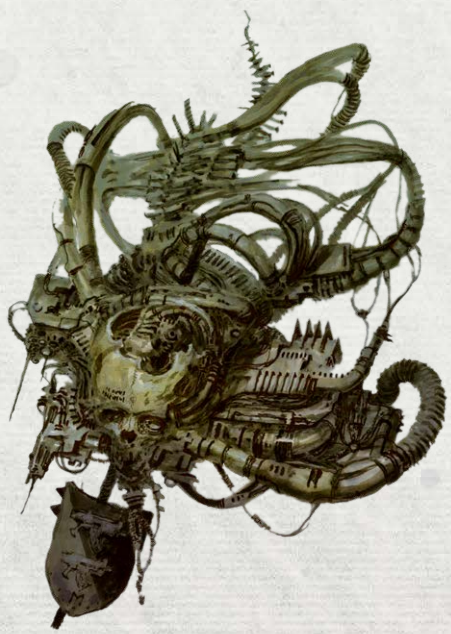
ОПАСНЫЕ ДОЛГИ

Ваш господин наделал долгов и может потребовать агентов оказывать заимодавцам услуги, что с ним не случилось какого-нибудь прискорбного инцидента. Пока долг не будет выплачен, покровитель получает -2 к *влиянию* на одну службу.

ШАГ 6
Выберите Слабости

Слабость – единственное, чего стоит боятся.

Источником таких опасных займов нередко (но не всегда) служат всевозможные одиночки.



ИНФОНАРКОМАН

Господин страдает от необычной болезни – инфозависимости, ненормальной тяги к поглощению данных. Некоторые осторожно предполагают, что это может быть вызвано нейроаугментациями, хотя в многогранных глазах Омниссии такие предположения еретичны. Покровитель может требовать от вас рассказывать множество мелочей, зачастую лишь косвенно связанных с вашим заданием. Отказ или неспособность снабдить господина желанной информацией может дурно сказаться на его мнении о вас, ваших способностях и достойном вас жаловании.

НЕУДАЧНАЯ СДЕЛКА

Ваш господин провалил важные торговые переговоры с другой службой. Возможно, он допустил катастрофическую ошибку, намеренно саботировал процесс или стал жертвой обстоятельств – так или иначе, на его деловой репутации лежит несмываемое пятно. По решению ведущего это может осложнить получение определённых предметов из **главы 5**.

Невиновность ничего не доказывает

Покровитель получает -2 к *влиянию* на службу, переговоры с которой некогда провалил. Обычно это Администратум, династия вольных торговцев или одиночки, но может быть и иная сторона – как решит ведущий.

Я ВАС НЕ ЗНАЮ

Покровитель не желает, дабы его связывали с делами, которыми вы для него занимаетесь, и позволяет использовать его имя лишь в случае абсолютной необходимости. Нарушивший это правило будет наказан или просто исчезнет.

В некоторых частях Империума такая скрытность равносильна признанию вины. По ходу кампании персонажами могут заинтересоваться **адепты Администратума** или аколиты **Инквизиции**, копающие под такого таинственного покровителя.

Адепт Администратума, стр. 325
Аколит Инквизиции, стр. 334

ДОГМАТИК

Господин не терпит никаких искажений Имперской веры. Он готов наказывать даже за самое мелкое богохульство против Бога-Императора и его Церкви – обычно урезанием жалования или ударами электрохлыста.

ДРАКОНОВСКИЕ ЗАКОНЫ

Влияние покровителя на одиночек падает на -2.

В прошлом ваш господин жестоко расправлялся с нарушителями закона. Он не потерпит пренебрежения Лекс Империалис и готов наказывать такие поступки урезанием жалованья, пытками или ещё более страшными карами. Покровитель будет требовать от вас действовать строго по инструкции – в том числе, сообщать местным властям о своём присутствии и действиях или даже согласовывать с ними свои операции. Какими бы не были распоряжения господина, они будут стоить вам лишнего времени – в лучшем случае.

ВРАГ

Влияние покровителя на службу, к которой принадлежит его враг, падает на -2.

Ваш господин нажил себе врага среди высоких чинов определённой службы. Этот соперник может мешать вашей работе, подсылать своих агентов, что будут преследовать ту же цель, что вы, или даже пытаться подкупить вас. Кроме того, такой враг достаточно могущественен, чтобы ваш покровитель получил -2 к *влиянию* на службу, к которой принадлежит его противник.

ОТЛУЧЁННЫЙ

Ваш господин был обвинён в преступлениях против Империума или даже объявлен отлучённым предателем устами Инквизиции. Вы должны быть очень осторожны и хорошо думать над тем, где, когда и перед кем используете имя и влияние покровителя – иначе вас обвинят вместе с ним и подвергнут тому же наказанию.

Очищение имени своего господина (неважно, справедливо было обвинение против него или нет) может стать важной частью кампании, что позволит вам избавить покровителя от этой слабости и дать другую из числа уместных в изменившихся обстоятельствах. Помните, что это почти невыполнимая задача – указа о статусе «Экскоммуникат Трайторис» удостаиваются лишь за самые гнусные ереси, а те, кто выносят его, не склонны менять своё мнение.

Покровитель получает -3 к *влиянию* на Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Администратум, Астра Милитарум, Адептус Министорум, Инквизицию и Имперские флотилии.

ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
Ваш покровитель слаб, но отчаянно держится за свою телесную оболочку. Он может зависеть от омолаживающих операций или иных загадочных медицинских технологий, ведомых лишь магосам Биологис. Покровителю часто требуются определённые химикаты, которые поддерживают в нём жизнь, и порой состояние здоровья господина не будет позволять ему говорить со своими слугами.

БЛАЖЕННОЕ НЕВЕДЕНИЕ
Ваш господин верит, что незнание – это добродетель, особенно когда дело касается вас. Покровитель не будет делиться с вами подробностями задания, которые сочтёт неважными, и может намеренно не давать ходу вашим попыткам узнать больше.

ЧТИ МАШИННЫХ ДУХОВ
Господин ждёт, что вы будете обращаться со своим снаряжением, как подобает. Он станет осматривать ваше оружие и экипировку после каждого задания и готов урезать вам жалование за небрежение.

САМОЗВАНЕЦ
Ваш господин – не тот, за кого себя выдаёт, но очень хорошо играет свою роль. Возможно, покровитель не в силах предоставить вам те ресурсы или припасы, которыми по идее, должен обладать, но его влияние действует… пока что.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ОТЧЁТЫ
Ваш господин стремится вникать в каждую мелочь и требует постоянных письменных или вокс-отчётов. Это пожирает ваше время и может выдать ваши планы и позиции.

ИЗВЕСТНЫЙ ИНТРИГАН
Ваш господин известен своим интересом к чужим делам. Всякий раз, когда вы пытаетесь использовать влияние покровителя, следующая проверка Товарищества делается с *помехой*. Кроме того, прошлые интриги господина не прошли даром – его *влияние* на две выбранные ведущим службы падает на -1.

ЦЕЛЬ ОПРАВДЫВАЕТ СРЕДСТВА
Влияние покровителя на Адептус Администратум падает на -2.

Ваш господин известен готовностью пренебрегать **Лекс Империалис** и другими правилами, чтобы добиться своих целей – «во имя Императора», конечно же, и с неоспоримыми результатами. Покровитель не будет возражать, если вы станете обходить или прямо нарушать правила, чтобы исполнить задуманное – в его глазах чрезвычайные обстоятельства или юридические препоны не являются оправданием бездействия.

Лекс Империалис: так называется свод законов, принятых в Империуме.

ПЕДАНТИЧНЫЙ АРХИВИСТ
Ваш господин – любитель вести документы. В конце каждого задания он ждёт всеобъемлющего отчёта о ваших действиях, где должно быть изложено, что вы делали, где были и почему. За отсутствие рапортов покровитель может урезать жалованье.

СКУПЕЦ
Ваш господин не располагает большими деньгами или просто не хочет давать их вам. Ваше **жалованье** падает на один шаг.

Плата агентам, стр. 29

МИССИОНЕРСКОЕ ПРЕДПИСАНИЕ
Господин требует от вас нести слово Бога-Императора, куда бы он вас не отправил, и защищать народ, укрепляя его веру. При каждой встрече покровитель будет оценивать ваши успехи и может вознаградить за удачи или покарать за безделье.

Ересь порождает возмездие

НЕМЕЗИДА
У вашего господина есть злейший враг, не входящий в имперские службы – это может быть вероломный еретик, ужасный демон или нечестивый ксенос. Противник ищет способ расправиться с вашим господином, и эта вражда неминуемо коснётся вас – враг может вмешиваться в ваши операции и действовать между ними, а также в силах напасть на покровителя и его верных последователей.

ДРЕВНИЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ
Ваш господин всегда точно хочет знать, что вы делаете, и потому приставил к вам наблюдателя – **сервочереп** или **сервитора**, оснащённого пикт-писцом, чтобы задокументировать ваши свершения. Такой спутник может время от времени мешать работать над заданием, шумя, привлекая врагов и путаясь под ногами.

Преимущества и помехи, стр. 189

Сервочерепа и **сервиторы**, стр. 323

Логика – враг веры

ГРЕШЕН ПЕРЕД ОМНИССИЕЙ

Влияние покровителя на Адептус Механикус падает на -2.

Ваш покровитель накликал на себя гнев Техножречества – теперь оно питает к нему заслуженную или нет враждебность. Записи о том, что сотворил ваш господин, хранятся в инфохранилищах ближайшего мира-кузницы, и тянущий к себе любые данные культ не забудет о его проступках следующие десять тысячелетий. Это значит, что господин не в силах снабдить вас качественным снаряжением – вы можете полагаться лишь на ***обычные*** предметы из иных источников или ***дрянные*** аналоги с чёрного рынка.

Доступность, стр. 119
Недостатки предметов, стр. 122

ЗАКОНЫ ОМНИССИИ

Ваш господин – верный слуга Машинного бога, который требует и от вас почитать священные запреты культа Механикус. Вы должны уважить каждого машинного духа, с которым встретитесь, а любой вред священным технологиям Омниссии будет сочтён преступным и наказан урезанием жалованья.

МНОГО АГЕНТОВ, МАЛО ВРЕМЕНИ

Ваш покровитель постоянно плетёт заговоры и рассылает своих людей на множество заданий. Как бы не была важна ваша миссия, вам редко удастся напрямую обсудить свои действия с господином. Получить от него больше информации, снаряжения или денег в ходе задания почти невозможно.

Взаимопонимание, стр. 99



ПАРАНОИК

Ваш покровитель не доверяет никому – в том числе вам. Он сомневается в вашей верности и будет сомневаться в ваших докладах, следить за вами и даже готов послать на самоубийственное задание.

ПОКАЗНАЯ НАБОЖНОСТЬ

Покровитель требует от своих агентов выказывать набожность. Он может велеть вам ежедневно молиться, бывать на определённых церковных службах и совершать иные обряды. Это может мешать выполнению заданий и похищать время между таковыми.

ЦЕНА ЖИЗНИ

Ваш господин разделяет нетрадиционные взгляды на ценность человеческой жизни и считает, что решать, когда человеку жить, а когда умереть может только Император. Покровитель будет требовать оправдания каждому убийству и готов урезать ваше жалованье за ненужные смерти.

УБИЙЦА ПСАЙКЕРОВ

Влияние покровителя на Адептус Астра Телепатика падает на -2.

Ваш покровитель поддался полуеретическому суеверию, требующему убивать, а не отлавливать всех несанкционированных псайкеров. Если он узнает, что где-то рядом с зоной ваших действий находится несанкционированный псайкер, он потребует принести его голову.

В ПОИСКАХ СТОРОННИКОВ

Ваш покровитель понимает, насколько важны рядовые исполнители и как потоком тел можно смести любого врага. В ходе каждого вашего задания он может потребовать набрать ему на службу новых людей и урежет ваше жалование, если вы не справитесь.

РЕВИЗИОНИСТ

Ваш господин верит, что тот, кто управляет прошлым, управляет и будущим. Он может изменять отчёты, искажать истину и жить в собственной версии реальности и требовать того же от вас.

СЛУХИ О СМЕРТИ

Ходит немало сплетен об ужасной кончине вашего покровителя. Всякий раз, когда вы пытаетесь использовать его влияние, ведущий может потребовать проверки ***Взаимопонимания*** *(Обаяние)*, чтобы убедить цель, что этот человек всё ещё жив. Сложность проверки может быть разной.

ДИВЕРСАНТ
Вражда покровителя с определённой службой выливается в приказ саботировать её работу. Ведущий выбирает две службы, с которыми у покровителя идёт конфликт. Если вы будете иметь дела с любой из них, господин прикажет устроить им какую-нибудь диверсию (несмертельную). Прошлые попытки саботажа приносят покровителю -1 к *влиянию* на обе службы.

ЗЫБКАЯ ВЛАСТЬ
Власть вашего господина ненадёжна. Всякий раз, когда вы прибегаете к его **влиянию**, бросайте 1к10. Если выпадет 0, его положительное *влияние* не оказывает никакого эффекта.

ДРЯННЫЕ ПРИПАСЫ
Вооружая и снаряжая своих слуг, господин полагается на чёрный рынок и мародёров, чтобы тратить поменьше. Всё полученное от покровителя снаряжение имеет **недостаток *Дрянное***.

СТОРОННИЕ ЗАБОТЫ
На каждом мире и в каждом городе, куда вы попадаете, найдётся человек, которому покровитель что-то задолжал и с которым готов расплатиться вашими услугами. Возможно, вам придётся поработать телохранителем, переговорщиком, курьером или кем угодно ещё. Выполнение таких заданий будет отнимать время от главного дела, но пренебрежение ими создает вам нового врага и вызовет гнев господина.

СТРАННЫЕ ПРИСТРАСТИЯ
Ваш господин питает страсть к чему-то очень необычному и скорее всего, неодобряемому **Лекс Империалис**, и будет требовать он вас помочь ему тайно доставать предметы своих желаний. Что именно интересует покровителя – решать ведущему.

ПОД ПОДОЗРЕНИЕМ
Одна или несколько служб подозревают вашего покровителя в преступлениях или ереси. Если ваша связь с господином станет известна, их агенты будут ходить за вами по пятам, следить или даже вмешиваться в вашу работу, чтобы найти доказательства. Покровитель получает -2 к *влиянию* на службу, что подозревает его (обычно Инквизицию).

ЗАХВАТ ТЕРРИТОРИЙ
Ваш господин верит в основополагающую силу собственности и владения землёй. Он будет требовать от своих слуг захватывать новые территории и основывать базы везде, где возможно. Хотя порой вернуться в уже готовое убежище бывает полезно, на его обустройство придётся убить очень много времени – возможно, между заданиями.

ПОДСЧЁТ УЩЕРБА
Ваш господин понимает, что Империум ступает по лезвию ножа и не потерпит бессмысленных разрушений. Если вы не сможете оправдать сопутствующий урон, покровитель урежет ваше жалованье.

НЕОБЫЧНЫЕ ВЕРОВАНИЯ
У вашего господина прискорбная репутация последователя нетрадиционных верований – возможно, он входит в не самый схизматический культ смерти или стоит в шаге от ереси. Покровитель может предлагать вам разделить его убеждения и участвовать в обрядах, что поглотят часть времени между заданиями. Необычные взгляды господина приносят ему -2 к *влиянию* на Адептус Министорум.

ВИДЕНИЯ ВАРПА
Господин страдает от порождённых Варпом кошмаров или переживает посланные Императором откровения, кои даруют лишь самым праведным. В любом случае, видения покровителя часто вынуждают вас гонятся за химерами. Задачи, которые ставит господин, и улики, которыми он с вами делится, могут иметь смысл лишь в мире его призрачных галлюцинаций, отчего, понять, чего от вас хотят, будет непросто.

ОХОТНИК НА ВЕДЬМ
Ваш господин требует всегда быть начеку и остерегаться колдунов и требовать от вас ловить псайкеров и сдавать на Чёрные корабли. Если покровитель узнает, что где-то в зоне ваших действий есть псайкер, не порабощённый Губительными силами, он потребует захватить его. Узнав о нечистом псайкере, господин потребует его голову.

Влияние покровителя, стр. 193

Истинная вера слепа и оправдана

Недостатки предметов, стр. 122

Лекс Империалис: так называется свод законов, принятых в Империуме.

ПРОШЛОЕ И ВЛИЯНИЕ

Мудрый учится на смертях других

Ваш господин – это могущественный человек, но никто в Империуме не может подняться до таких высот, не обзаведясь друзьями и не нажив врагов. Союзники и противники покровителя – это не просто элемент повествования. Их отношения выражаются в его *влиянии*. Вы можете использовать *влияние* покровителя вместо собственного, когда нужно открыть двери, что иначе остались бы запертыми, или подкрепить вескими словами свои просьбы или угрозы. Каждое **очко влияния** приносит +1 **успех** в социальных проверках, обращённых к представителям той группы, на которую распространяется этот показатель.

Влияние, стр. 192

Количество успехов (КУ), стр. 187

Персонажи будут знать все положительные значения *влияния* своего господина с начала игры, но эти показатели могут меняться, и ведущий будет держать их в тайне.

Все отрицательные показатели также должны оставаться секретом для игроков, и если *влияние* господина меняется – быть может, благодаря действиям персонажей – ведущий тоже об этом промолчит, так что подумайте, кому можно говорить о своём господине, а кому нет.

Изначально покровитель имеет +2 очка *влияния* в своей службе. Это может измениться благодаря его обязанностям, возможностям и слабостям.

АДЕПТУС АДМИНИСТРАТУМ

Положительное влияние показывает, что покровитель дотошно исполнял свой долг перед Империумом, не выходя за рамки полномочий. Администратум ценит неукоснительное следование протоколу, говоря, что это обеспечивает более эффективное управление и сбор ресурсов, и ваш господин мог содействовать этому – или просто происходить из знатного семейства.

ТАК ЧТО ТАКОЕ «ВЛИЯНИЕ»?

С точки зрения игровой механики, применение *влияния* приносит вам +1 успех в уместных социальных проверках. Это абстрактная мера, показывающая отношения между персонажем и определённой группировкой. Она отражает личные знакомства, знания о том, как эта организация работает, или даже возможность шантажировать её ключевых членов. Путеводитель по Махарию (см. стр. 249) описывает разных людей и организации внутри каждой службы – ведущий может использовать их, когда игроки захотят применить влияние – своё или покровителя.

К примеру, если персонаж хочет воспользоваться своим влиянием на Адептус Механикус кузницы Эскутчакс, он может обратиться к техножрецу Толмету Квартик-9, а если желает пустить в дело влияние на одиночек сектора, то может оказаться что картель Бесследной цепи как раз задолжал покровителю услугу.

Хотя персонажи могут наслаждаться *влиянием* на целые службы, куда чаще они будут приобретать *влияние* на отдельных людей или группы внутри службы. В конце каждого приключения ведущему стоит обдумать действия персонажей и их отношения с представителями разных служб.

К примеру, если герои в ходе приключения впечатлили Толмета Квартик-9, они могут получить +1 очко *влияния* на него лично (или -1, если сумели рассориться). Отметьте такую награду в листе ответственного за неё персонажа – это может сыграть свою роль в будущем.

Такие «личные» бонусы и штрафы складываются с *влиянием* персонажа (или его покровителя) на всю службу. Вы вполне можете оказаться в центре запутанной паутины отношений между ведомствами, организациями и отдельными людьми, которые поразному уважают или ненавидят вас. Так и должно происходить, а ведущему стоит подумать о том, с какими последствиями могут столкнуться обладатели столь широкой сети влияния. Агенты, заводящие новых союзников и наживающие новых врагов по всему сектору, в силах изменить общее *влияние* своего господина, а давние враги могут заключить союз, чтобы остановить общих противников.

Отрицательное влияние показывает, что господин пренебрегал законом или открыто его нарушал. Он мог причинять Администратуму заметные неудобства, вынуждая его тратить ценные ресурсы и время, или просто ставил свои нужды выше требований Империума.

АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

Положительное влияние означает, что покровитель помогал Чёрным кораблям утолять бесконечную жажду Империума до псайкеров, широко сотрудничал с обладателями психического дара или проповедовал терпимость к ним.

Отрицательное влияние может говорить о том, что покровитель устраивал беспричинные казни псайкеров (даже санкционированных), организовывал масштабные охоты на ведьм, в которых жертвы гибли, а не становились частью Имперской десятины, либо просто известен своим нескрываемым отвращением к псайкерам всех видов.

АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Положительное влияние означает, что покровитель передал культу Машины утраченное знание или иным образом содействовал его техническим изысканиям. Он мог сражаться плечом к плечу со скитариями или легионами титанов, а мог помогать Адептус Механикус в поиске ресурсов для производства и обслуживания священной машинерии.

Отрицательное влияние может значить, что покровитель вмешивался в Поиск знания, уничтожил священную технологию или иным образом оскорбил Омниссию. Он может не принимать различий между культом Машины и Имперской верой, мешать делам Механикус или заполучить знание, запретное для всех, кроме Техножречества Марса.

АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

Положительное влияние означает выдающуюся набожность вашего господина. Имперский культ регулярно получает щедрые пожертвования от богатых и титулованных людей – деньги, собственность и невольников – и ваш покровитель мог быть одним из таких дарителей. Впрочем, самые большие праведники могут заслужить благосклонность Экклезиархии великими подвигами во имя Бога-Императора.

Отрицательное влияние может означать, что ваш господин подозревается в ереси или клевещет на Имперский культ. Многие церковники не доверяют Адептус Механикус за их иные верования, и с неприязнью смотрят на любого, кто сворачивает с узкой дорожки, прочерченной Экклезиархией.

АСТРА МИЛИТАРУМ

Положительное влияние говорит о великих подвигах на войне или поддержке Имперской Гвардии и щедром вкладе в её победы. Господин мог сражаться вместе со славным полком или в самый отчаянный миг подоспеть с бесценными припасами и подкреплениями, чтобы переломить ход казавшейся безнадёжной битвы.

Отрицательное влияние показывает трусость, что покровитель выказал перед лицом смерти, бегство с поля боя или нарушение важных линий снабжения, что лишило воинов оружия. Господин мог опоздать с поставками нужных ресурсов или отказаться передать Гвардии силы, которые были ей очень нужны.

ИМПЕРСКИЕ ФЛОТИЛИИ

Положительное влияние показывает, что господин в прошлом сражался бок о бок с Имперскими флотилиями или иным образом помогал ему – оберегал экипажи или подвозил припасы. Возможно, он предпринял опасную вылазку на спасение повреждённого корабля, помог вернуть в порт и отремонтировать древний и драгоценный крейсер или помогал «вербовать» судовых рабов для недр корабля из нижних слоёв общества.

Победа будет жить вечно; поражение едва вспомнят.

Отрицательное влияние означает, что покровитель как-то помешал действиям флотилий – передал неверные разведданные, что привело к потере корабля, или вынудил провести рискованную спасательную операцию, когда наземное наступление блистательно провалилось. Кроме того, километровые корабли Флота требуют огромных поставок, и вмешательство в цепочки снабжения может легко вызвать гнев адмиралов.

ИНКВИЗИЦИЯ

Ересь порождает возмездие

Положительное влияние подразумевает работу плечом к плечу с агентами Святых Ордосов и поддержку их операций – сведениями, деньгами или воинами. Тот, кто раскрыл ересь в своих ближних, также могут считаться союзниками Инквизиции и по её призыву искоренять отклонения и пагубное влияние врагов Человечества.

Отрицательное влияние – верный знак того, что Святые Ордосы подозревают вашего господина в ереси. Могут ходить слухи (возможно, правдивые), что он спутался с еретиками и ксеносами или просто мешал Инквизиции в её расследованиях.

ОДИНОЧКИ

Положительное влияние говорит о взаимовыгодной связи с преступным миром Империума. Покровитель мог помочь банде расширить свою территорию, перевозить незаконные товары или сбывать краденое. Возможно, ваш господин сражался вместе с преступниками или сам поднялся из их рядов.

Ведущему также могут помочь советы по подготовке и ведению игр из **главы 11 «Ведущий»** на стр. 304.

Отрицательное влияние указывает на то, что покровитель вмешивался в дела преступных сообществ и жестоко расправлялся с криминалом. Возможно, господин казнил мелких сошек, проводил против негодяев тайные операции или присвоил их территории.

ДИНАСТИИ ВОЛЬНЫХ ТОРГОВЦЕВ

Положительное влияние отражает успешные дела в прошлом, благодаря которым династия сумела нажиться или добиться своих целей. Возможно, покровитель помогал вольному торговцу в экспедиции, сражался вместе с ним во время заселения нового мира или даже служил в его экипаже.

Отрицательное влияние может означать оскорбление, некогда нанесённое торговцу, вмешательство в его дела или даже предательство. Вольные торговцы сотрудничают со всеми службами всеми мыслимыми способами – это часть имперской знати, и она не потерпит пренебрежения к себе.

Имя и Подробности

Теперь вы знаете, кто ваш покровитель, какое место в Империуме он занимает, какими возможностями и слабостями обладает, с кем дружит и враждует – он почти готов. Осталось придумать ему имя (даже если это будет агентурный псевдоним). См. **таблицу имён** на стр. 82 – возьмите оттуда одно или придумайте что-то своё.

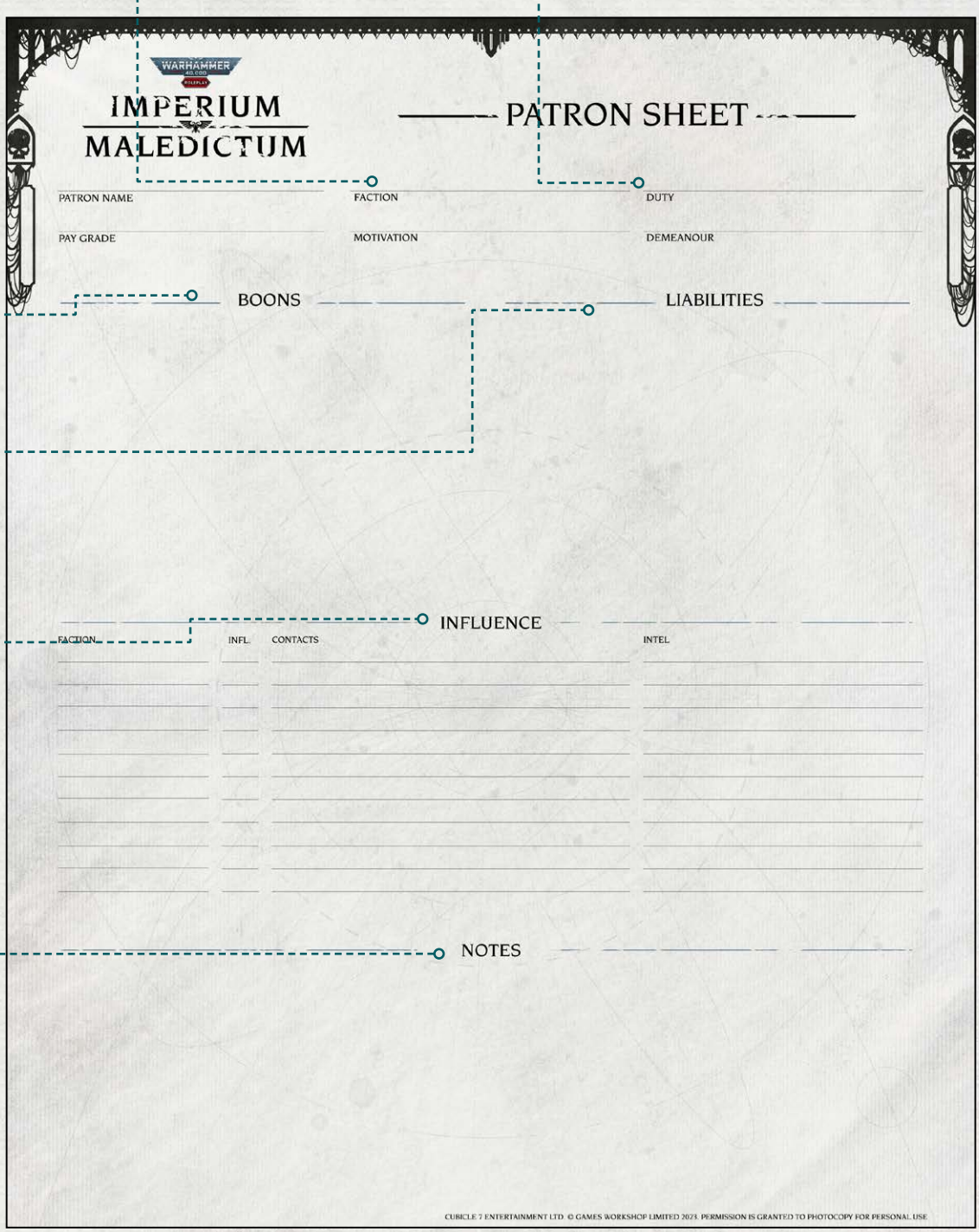
Ведущий может продумать покровителя ещё глубже – например, использовав разделы «**Подробности**» со стр. 81 и «**Оживление персонажа**» со стр. 87. Покровитель будет расти и меняться вместе с вашими героями в **«Империуме Маледиктум»**, так что не бойтесь, что не все получилось идеально. Помните, что покровитель – это средство продвижения сюжета и меняйте в нём все, что не подходит вашей игре. По ходу ваших мрачных приключений ведущий может менять доступные возможности, слабости и *влияние*, чтобы отразить запутанные истории, что происходят за игровым столом и поступки персонажей в ходе заданий.



ОПИСАНИЕ ЛИСТА ПОКРОВИТЕЛЯ

СЛУЖБА
К какой службе в составе Адептус Терра принадлежит покровитель. Это может решить ведущий или все участники коллективно.

ОБЯЗАННОСТИ
Роль или титул, кто имеет ваш покровитель – например, «инквизитор Ордо Ксенос».



ВОЗМОЖНОСТИ
Способности, привилегии и ресурсы, что покровитель предоставляет команде.

СЛАБОСТИ
Связанные с покровителем долги, враги и требования, что отравляют жизнь команде.

ВЛИЯНИЕ
Власть вашего покровителя над имперскими службами. В зависимости от масштабов игры, это влияние может распространяться на службу в пределах планеты, сектора или всего Империума.

ПРИМЕЧАНИЯ
Заметки, связанные с покровителем – его внешность, приоритеты, мнение о персонажах и т.д.

III



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создав или выбрав покровителя по правилам из **главы 2**, можно браться за ваших героев в **«Империуме Маледиктум»**. Вам потребуется карандаш и лист персонажа (его можно найти в конце этой книги или скачать с www.cubicle7games.com) или просто чистая бумага. Предстоит пройти восемь шагов, результаты которых вы будете заносить на лист.

Не забудьте посоветоваться с другими игроками о том, каких персонажей они планируют, и какую команду вы хотите создать!

На некоторых этапах вы можете принять решение сами или бросить кости. Последнее приносит вам дополнительные очки опыта – сам Император доволен тем, что вы полагаетесь на его волю. Подробнее об очках опыта рассказано в разделе «**Развитие персонажа**» на стр. 90.

В этой главе будут встречаться ссылки на другие части книги, а также советы по созданию персонажей, которыми вам понравится играть, но не волнуйтесь о том, что сделаете что-нибудь «неправильно» – досконально понимать, что значит каждая цифра, сейчас не требуется, и вы всегда можете изменить принятые решения, уже начав игру.

1) ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики отражают изначальный потенциал персонажа, его природные телесные и духовные показатели, такие как Сила, Ловкость, Интеллект, а также умение сражаться.

2) ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Все обстоятельства ранних этапов жизни героя именуются *происхождением* – оно изменяет некоторые ваши характеристики и влияет на то, на какой *службе* вы будете находиться. Скорее всего, ваш персонаж – уроженец Махария, один из бесчисленных миллиардов подданных Империума – крупнейшего государства человечества, что когда-либо существовало.

3) СЛУЖБА

Служба, на которой вы состоите, определяет, что за изматывающий труд составлял вашу жизнь до того, как вы попали под крыло покровителя. Некоторые ведомства берут к себе слуг с особыми склонностями – обладателей острого ума или психического дара – но большинству важен лишь бесперебойный поток тружеников, что будут выполнять их великую работу.

4) РОЛЬ

У господина были причины взять вас к себе – он разглядел в вас искру полезности, которая может послужить его интересам. Выбранная вами *роль* отражает такие причины и показывает, чем вы будете заниматься в команде.

5) СНАРЯЖЕНИЕ

Ваш персонаж начинает игру с набором снаряжения, что определили его происхождение, служба и роль. Подробно оно описано в **главе 5 «Арсенал»**.

6) ПОДРОБНОСТИ

Вы выбираете имя своего героя, определяетесь с его внешностью, а также кратко- и долгосрочными целями.

7) ОЖИВЛЕНИЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Вы можете точнее обрисовать портрет вашего героя – как он верует в Императора, чего боится и какими тайнами никогда не поделится.

8) ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Наконец, вы определяете показатели максимального количества ран и критических ран, инициативы, очков судьбы, а также решаете, правша ваш герой или левша.

КАРЬЕРА

Карьера – это вся жизнь персонажа до начала игры в **«Империум Малединктум»**. Она началась с вашего рождения, прошла через детство, когда способ служения Империуму определил ваше положение в обществе. Это жизненный путь, ибо нет жизни вне служения Императору.

Карьера рассказывает о вашей прошлой жизни и обрисовывает будущую, помогает в отыгрыше, но не определяет вашего героя полностью. Вы можете использовать эту главу как источник вдохновения и сами определить все подробности. Как именно вы будете служить господину в Тёмном Империуме – ещё предстоит определить, и как только вы начнёте играть и получать очки опыта, **вы сможете тратить их на таланты и улучшения**, как пожелаете.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. **Характеристики**, стр. 50
2. **Происхождение**, стр. 51
3. **Служба**, стр. 54
4. **Роль**, стр. 74
5. **Снаряжение**, стр. 118
6. **Подробности**, стр. 81
7. **Оживление персонажа**, стр. 87
8. **Последние штрихи**, стр. 88

Развитие персонажа, стр. 90

ОПИСАНИЕ ЛИСТА ПЕРСОНАЖА

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики отражают ваши способности. Они многое говорят о потенциале вашего героя, но редко применяются сами по себе. Больше информации на стр. 50

УМЕНИЯ

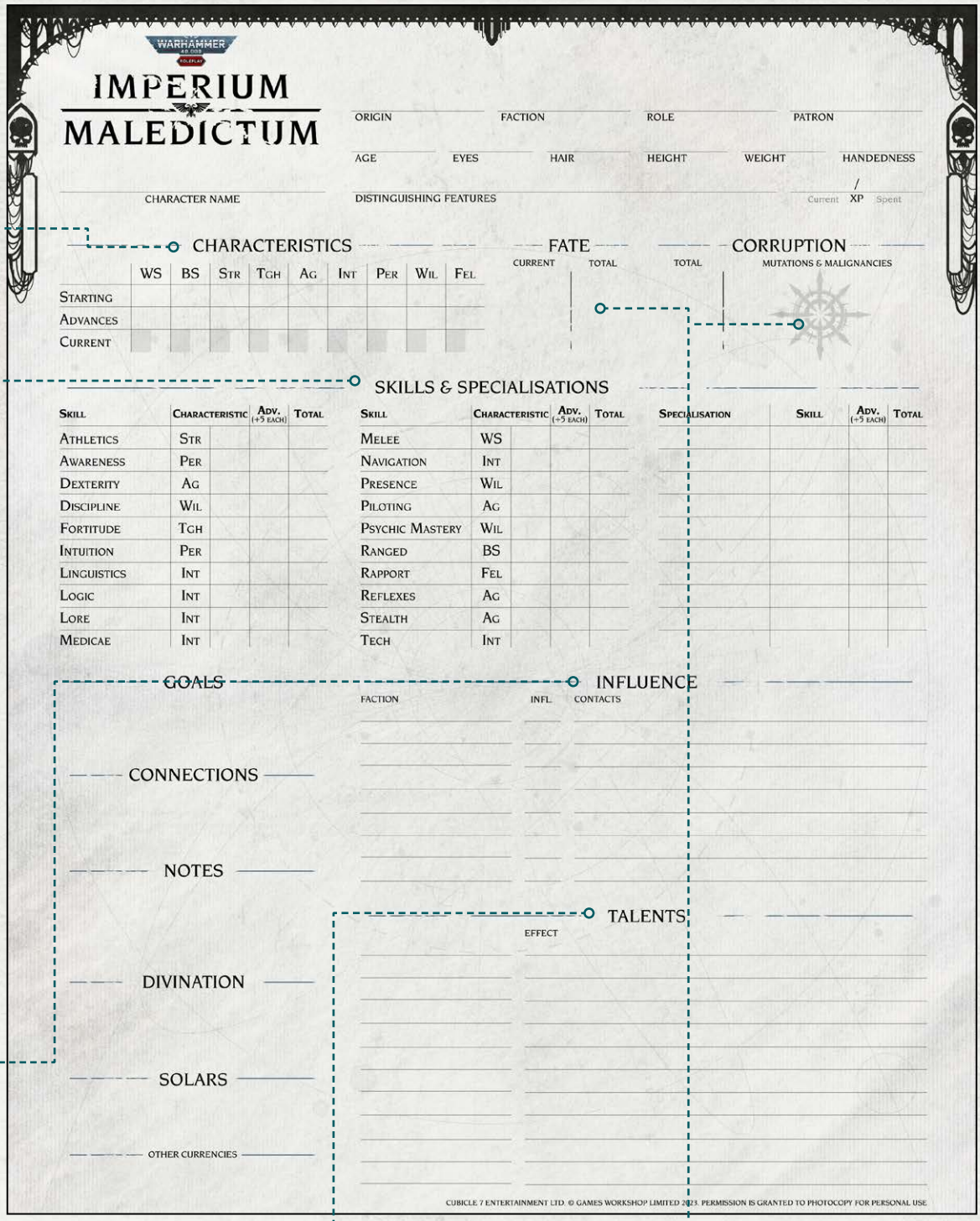
Умения усиливают способность персонажа справляться с определёнными задачами. Вы можете поднимать показатели умений, приобретая улучшения умений. Каждое улучшение увеличивает выбранное умение на +5. При создании персонажа вы можете распределить не более двух улучшений в каждое умение и не более одного улучшения в каждую специализацию. Подробнее о специализациях см. стр. 92.

После создания персонажа вы можете купить больше улучшений, потратив опыт, что получили за то, что полагались на случайность при создании персонажа (если полагались).

Умение не может иметь более четырёх улучшений (то есть бонуса +20). Если вы уже купили столько улучшений, вам нужно приобретать улучшения специализации.

ВЛИЯНИЕ

Влияние говорит о вашей репутации и опыте вести дела с определённой службой. Вы начинаете с +1 к *влиянию* на вашу службу. Каждая единица *влияния* приносит +1 успех в социальных проверках с НИП из этой службы. Также вы можете иметь отдельных знакомых (контактов) внутри службы, на которых у вас будет свой показатель *влияния*.



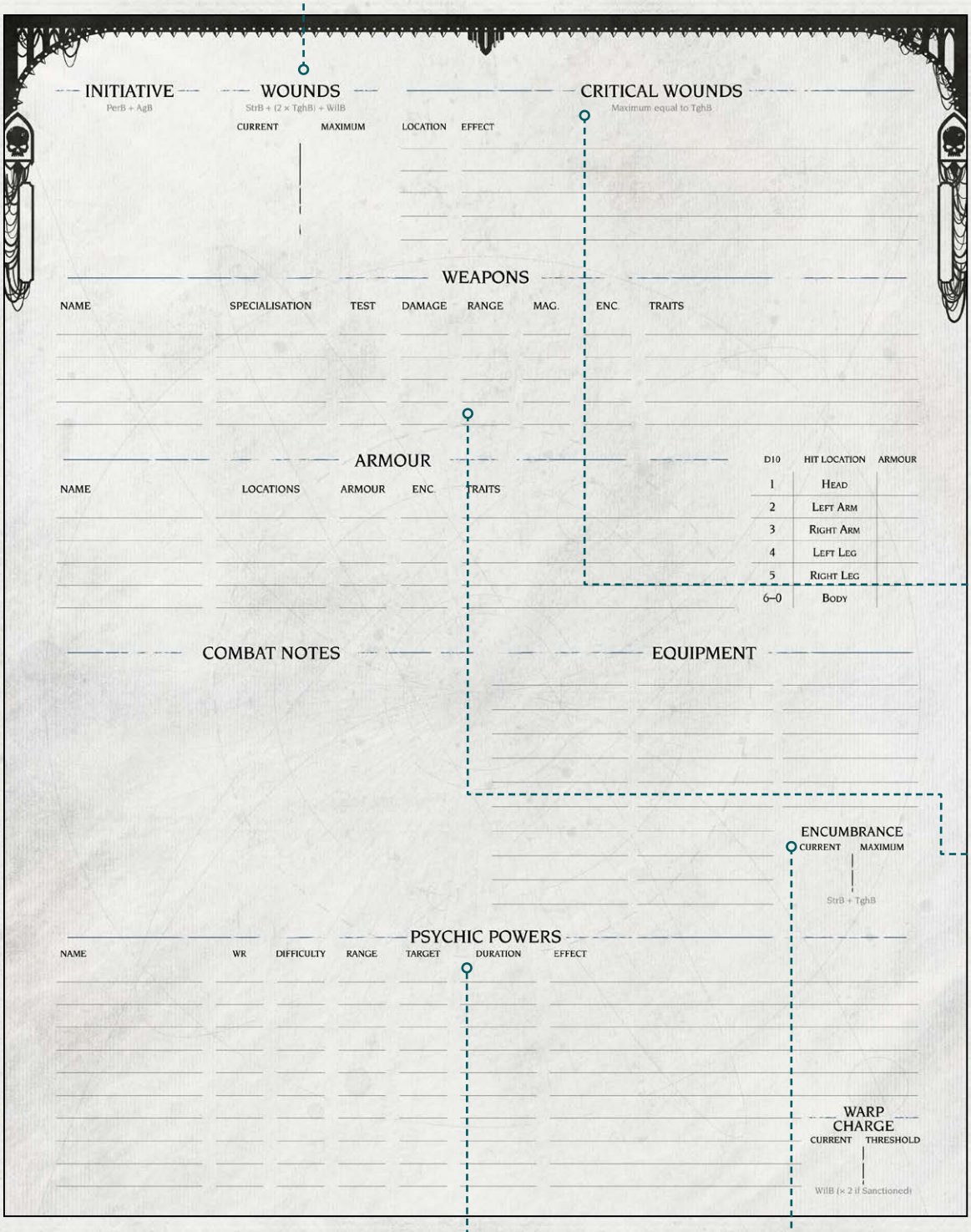
ТАЛАНТЫ

Таланты – это особые способности вашего героя, его наклонности или связи, что дают уникальные преимущества. Выбранная служба и роль принесут вам несколько талантов. При создании персонажа вы можете игнорировать требования талантов. Также вы можете купить дополнительные таланты, потратив опыт, который получили за то, что полагались на случайность при создании персонажа (если полагались).

ОЧКИ СУДЬБЫ И ПОРЧИ

Судьба – это драгоценный ресурс, что отражает вашу удачу, волю к жизни или даже внимание высших сил. Вы можете тратить эти очки, чтобы перебросить проваленную проверку или получить иной бонус. Вы можете сжигать очки судьбы, чтобы избежать смерти. Потраченные восстановятся в начале следующей игровой встречи, а сожжённые теряются навсегда.

Порча отражает воздействие на персонажа Тёмных богов Хаоса. Она накапливается при столкновении с созданиями Хаоса, его артефактами, священными для него местами или варп-феноменами. Порча ведёт к мутациям.



РАНЫ

Раны – это нетяжёлые, но значимые ранения, что ваш персонаж может получить в бою или в результате несчастного случая. Получив предельно возможное количество ран, персонаж замедляется, может потерять сознание и начнёт получать критические раны.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ

Критические раны – это долговременные травмы, исцеление которых требует времени, хирургического вмешательства или даже аугметики. Не лечить критические раны – верный путь в могилу.

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Вы можете записать в этих графах показатели вашего оружия и брони, а также связанные умения и их величину.

ПСИХОСИЛЫ

Персонажи, имеющие нужный талант, могут приобретать психосилы – сильные, но опасные способности, применение которых очень рискованно, но может перевернуть ход битвы. Подробнее о псайкерах и психосилах см. стр. 158.

ВЕС

Именно столько единиц груза ваш персонаж может нести, не получая штрафов. Предельный переносимый вес равен сумме бонуса Силы и бонуса Выносливости. Предметы, что вы носите на себе – например, броня или одежда – считаются весящими меньше на 1.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики отражают изначальный потенциал персонажа, его природные телесные и духовные показатели, такие как Сила, Ловкость, Интеллект, а также умение сражаться. У героев «**Империума Малединтум**» десять характеристик, каждая из которых связана с определённым умением и применяется в соответствующих проверках (см. стр. 185). Характеристики выражены числом от 1 до 100. Уровень обычного человека – 30-40 очков, хотя упорные тренировки позволяют одолеть этот порог, а могучие Адептус Астартес могут иметь показатели 60 или выше. Поскольку характеристики участвуют во всех проверках, **высокие показатели** лучше низких.

Ваши происхождение и служба дают прибавки к характеристикам.

2) Происхождение, стр. 51

3) Служба, стр. 54

Развитие персонажа, стр. 90

В отличие от улучшений умения, что увеличивают его показатель на +5, улучшения характеристик прибавляют только +1.

Атаки в ближнем бою, стр. 211

БОНУС ХАРАКТЕРИСТИКИ

Бонусом характеристики называется количество десятков в этой характеристике. Этот показатель используется разными способами – например, для подсчёта урона, количества ран или в требованиях некоторых талантов.



В тексте книги бонус может упоминаться в виде аббревиатуру БХ, где Х – первая буква характеристики.

***Пример**: Сила 39 имеет бонус Силы 3 (БС 3). Сила воли 51 имеет бонус Силы воли 5 (БСВ 5).*

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Чтобы определить начальную величину ваших характеристик:

Шаг 1: за каждую характеристику бросьте 2к10 +20 и запишите результаты по порядку. Если вы думаете, что вам лучше поменять некоторые показатели характеристик местами, переходите к шагу 2. Если вам по душе такие результаты, записывайте их, получайте 50 очков опыта и переходите выбору **происхождения** (см. стр. 51).

Шаг 2: поменяйте местами все определённые только что числа, присвоив каждый показатель иной характеристике. Если результаты вас устраивает, записывайте их на лист персонажа, получайте 25 очков опыта и переходите к стр. 51, чтобы определить своё происхождение. Если нет, переходите к шагу 3.

Шаг 3: если вы всё ещё недовольны цифрами, бросайте кости снова и меняйте цифры местами, пока не получите результат, что будет вас устраивать. Дополнительных очков опыта вы не получаете.

Также вы можете вовсе не бросать кости, а распределить очки «вручную». Каждая характеристика имеет 20 очков, сверх которых вы можете распределить между всеми ещё 90, вкладывая не менее 4 и не более 18 очков в каждую характеристику. Дополнительных очков опыта вы не получаете.

Ваши **происхождение и служба** могут дополнительно увеличить характеристики. Стоит помнить, что все бонусы к изначальным показателям не считаются **улучшениями** персонажа. В ходе игры вы сможете **увеличивать характеристики** героя, тратя на это опыт.

БЛИЖНИЙ БОЙ (ББ)

Эта характеристика измеряет ваше умение сражаться в ближнем бою. Обладатели высокого показателя – это прославленные воины, искусно владеющие цепным мечом или голыми руками. С помощью этой характеристики вы совершаете атаки в **ближнем бою** и защищаетесь от таковых.

ДАЛЬНИЙ БОЙ (ДБ)
Дальний бой показывает, насколько хорошо вы обращаетесь со стрелковым оружием. Высокий показатель – признак умелого снайпера и грозного противника в любой перестрелке. Дальний бой используется для совершения **стрелковых атак**.

СИЛА (СИЛ)
Сила измеряет грубую мощь ваших мышц. Обладатели высокой Силы могут поднимать тяжести, легко взбираться по отвесным стенам и наносят больше урона **холодным оружием**.

ВЫНОСЛИВОСТЬ (ВЫН)
Выносливость говорит о вашем здоровье, запасе сил и устойчивости. Выносливых персонажей **трудно убить**, им не страшны яды, токсины и скверные природные условия.

ЛОВКОСТЬ (ЛОВ)
Этот показатель отражает присущую вам координацию, скорость реакции и умение управлять своим телом. Высокая Ловкость позволяет б**есшумно двигаться**, **действовать первым в бою** и **уклоняться от вражеских атак**.

ИНТЕЛЛЕКТ (ИНТ)
Интеллект – это ваш разум, проницательность и эрудиция. Персонаж с высоким Интеллектом может знать на память целые тома, связывать воедино загадочные улики и определять подлинность археотехнических реликвий.

ВОСПРИЯТИЕ (ВОС)
Этот показатель говорит о вашей бдительности и остроте чувств. Восприимчивый герой может заметить болтерную гильзу в подульевой трясине, определить ложь или первым **заметить опасность**.

СИЛА ВОЛИ (СВ)
Сила воли показывает психическую стойкость и решимость персонажа. Высокий показатель позволяет персонажу справляться со страхом, творить **психосилы** и противостоять им.

ТОВАРИЩЕСТВО (ТОВ)
Товарищество отражает силу вашей личности, умение вести за собой и убедительность. Хороший показатель поможет герою проникнуть на подозрительное собрание рабочих кузницы, заключить выгодную сделку с самым ушлым торговцем или заставить людей повиноваться.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Обстоятельства ранних лет вашей жизни, в игровой механике именуемые «происхождением», определяют прибавки к некоторым характеристикам и вероятность попасть на ту или иную службу. Скорее всего, вы родились среди несметных миллиардов Махария и живёте в величайшей державе, что создали люди – Империуме Человечества.

Инициатива, стр. 88

Стрелковая атака, стр 212

Психосилы, стр. 158

Холодное оружие, стр. 126

Максимальное количество ран, стр. 88

Засада, стр. 208

Уклонение, стр 208

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

к100	Происхождение	Характеристики
01–10	Агромир	+5 к Силе, а также +5 к Выносливости, Ловкости или Силе воли.
11–20	Дикий мир	+5 к Выносливости, а также +5 к Ближнему бою, Силе или Восприятию.
21–30	Феодальный мир	+5 к Ближнему бою, а также +5 к Силе, Силе воли или Товариществу.
31–40	Мир-кузница	+5 к Интеллекту, а также +5 к Дальнему бою, Выносливости или Ловкости.
41–70	Мир-улей	+5 к Ловкости, а также +5 к Дальнему бою, Восприятию или Товариществу.
71–80	Схола Прогениум	+5 к Товариществу, а также +5 к Ближнему бою, Дальнему бою или Выносливости.
81–90	Мир-храм	+5 к Силе воли, а также +5 к Интеллекту, Восприятию или Товариществу.
91–00	Пустота	+5 к Восприятию, а также +5 к Ловкости, Интеллекту или Силе воле.

Империум астрономически огромен. Триллионы людей трудятся на бессчётных мирах, за каждым мигом их жизни следит таинственная бюрократия Адептус Администратум, а каждый их день посвящён благословенному Богу-Императору. Планеты Империума безгранично разнообразны, но с каждой Администратум взимает тяжкую десятину. Некоторые миры в прошлом были цветущими садами, ныне тщательно преобразованными для производства огромного количества питательных веществ. Другие богаты полезными ископаемыми и потому усеяны шахтами и карьерами, что никогда не прекращают своей работы. Огромная доля человечества живёт в тесных и грязных мегаполисах, метко называемых мирами-ульями.

Если вы хотите, происхождение и служба могут приносить вам не +5, а +1к10 к характеристике. Дополнительного опыта за это не полагается.

Впрочем, ни в Империуме, ни в Махарии не найти двух одинаковых планет – на каждой найдутся свои особенности и установления. К примеру, на планетах особой важности могут быть учреждены Схолы Прогениум – суровые, но действенные академии, что прививают своим подопечным непоколебимую верность Империуму и готовность служить.

Связывают Империум огромные флотилии пустотных кораблей – титанических судов, что перевозят товары, ведут отчаянные войны и имеют собственное немалое население.

В попытках навести порядок в обширном царстве Императора, Администратум относит каждую планету к одной из множества категорий. Такая классификация позволяет примерно понять, что за общество сложилось на конкретном мире и какие там действуют службы, а также – что важнее всего – какие ресурсы эта планета может поставлять в качестве имперской десятины.

Именно десятина определяет, как жители мира могут служить Императору и многое говорит об их культуре. Люди могут заниматься опустошающим разум трудом на заводах, гнуть спину на плантациях или заниматься множеством иных дел, но все они веруют в Бога-Императора и знают, что их работа помогает Его великому плану.

Ниже описаны самые расхожие виды происхождения людей в Махарии, хотя существует и множество иных. Подробнее сектор Махарий описан в **главе 10**.

Определить происхождение своего героя можно двумя способами:

- Бросьте к100, чтобы определить его случайно, и получить 25 очков опыта.
- Выберите любой вариант сами и примените даруемые им прибавки к вашим **начальным характеристикам**.

АГРОМИР

Примеры агромиров Махария
Крульт, Харьюс

Вы родились на аграрном мире, планете целиком отданной производству пищи для полчищ человечества. Очень немногие промышленные миры могут обеспечивать своё население провиантом – чтобы выполнять свой долг перед Императором, им нужны поставки с агропланет. Здесь на огромных полях выращивают самые выгодные культуры, выпасают скот и каждый день заготавливают миллионы литров питьевой воды.

Агромиры несут тяжкое налоговое ярмо. Некоторые выполняют свои квоты благодаря техническим чудесам, чьи тайны давно забыты, но большинство полагается на изматывающий труд своих обитателей. Вы с детства готовились стать фермером того или иного толка. Многие уроженцы таких планет – это крепкие телом работники, привычные к тяжкому труду. Встречаются и ловкие, способные на сложные, пусть и монотонные работы, а у третьих хватает ума для дотошной организации, необходимой для выполнения квот – это верные кандидаты на работу в Администратуме.

- Вы получаете +5 к Силе, а также +5 к ещё одной характеристике – Выносливости, Ловкости или Силе воли.
- Вы получаете *дрянной* шанцевый инструмент.

ДИКИЙ МИР

Примеры диких миров Махария
Иллисир, Омир

Ваша родина – дикий мир, лишённый всех благ цивилизации. Обычно такие планеты населены маленькими общинами охотников и собирателей. Хотя проповедники Адептус Министорум следят, чтобы среди дикарей исповедовалась вера в Императора, жизнь на их мирах далека от имперских норм. Существование в постоянной борьбе со стихиями и по соседству со свирепыми хищниками делает туземцев крепкими и изобретательными. Иные могут спросить, почему Империум не пытается подтянуть их планеты до «цивилизованного» состояния, чтобы собирать больше десятины. Первый ответ состоит в том, что эти планеты и так поставляют недурную десятину в виде сильных волей и искусных воинов. На таких планетах формируется много полков Астра Милитарум, и с них же набирают пополнение некоторые ордена Космического десанта. Второй ответ гласит, что виной тому ошибки управления или бесконечные войны, что не оставляют для таких дел ресурсов, времени и людей.

- Вы получаете +5 к Выносливости, а также +5 к ещё одной характеристике – Ближнему бою, Силе или Восприятию.
- Вы получаете *дрянное* снаряжение выживальщика.

ФЕОДАЛЬНЫЙ МИР

Примеры феодальных миров Махария
Сомрот, Октавиан Секундус

Вы родились на феодальном мире, где технологии откатились к доиндустриальному уровню. Иногда виной тому становится изоляция, вызванная вторжениями, варп-штормами или даже ошибкой Адептус Администратум, что на столетия отрезала планету от Империума. Возможно, что все сведения о галактике на вашей родине уже превратились в миф, и лишь Адептус Министорум бывает на таких мирах, дабы убедиться в их религиозной чистоте. Встречаются и миры, где правящий класс намеренно сдерживает развитие, боясь, что внедрение машин пошатнёт его власть, а другие остаются варварскими в силу убеждения, что такие условия взращивают лучших воинов. И хотя большинство феодальных миров платят десятину, отправляя солдат в Астра Милитарум, вызвано это тем, что больше им просто нечего предложить.

- Вы получаете +5 к Ближнему бою, а также +5 к ещё одной характеристике – Силе, Силе воли или Товариществу.
- Вы получаете *дрянной* писчий прибор.

МИР-КУЗНИЦА

Примеры кузниц Махария
Эскутчтакс, Гексас Панан

Вы происходите с мира-кузницы – владения Адептус Механикус, царства технологий, хранилища знаний и святилища Машинного бога. Кузницы производят и обслуживают сложные механизмы и снабжают машинами другие миры, исполняя древние договоры или недавние соглашения – как правило, в обмен на сырье и признание их верховенства в научных и технологических сферах. Поверхность большинства кузниц покрыта мануфакторумами, техносвятилищами, автоплавильнями, макрогенераторумами, инфохрамами и иными комплексами. Нередко они простираются и вглубь планеты. Экосистема кузниц давно уничтожена безудержной индустриализацией, отчего неаугметированные люди почти не могут выжить на поверхности. Большинство уроженцев кузниц принадлежат к культу Механикус и знакомы с высокими технологиями.

- Вы получаете +5 к Интеллекту, а также +5 к ещё одной характеристике – Дальнему бою, Выносливости или Ловкости.
- Вы получаете флакон *священного* масла.

МИР-УЛЕЙ

Примеры ульев Махария
Персеполь, Волл

Вы родом из улья – титанического многоярусного города, господствующего на планете. Фактически, улей – это сотни городов, поставленных один на другой. В одном улье могут жить миллиарды людей, а на одном мире-улье может быть несколько таких мегаполисов. Двух похожих ульев на найти, но большинство – это замкнутые системы, отделённые от внешнего мира, где всё подвергается переработке – от воздуха, которым дышат горожане, до самих их тел. Ульевики редко покидают родной ярус, не говоря уж о самом городе. Столь многочисленное население обычно трудится на исполинских мануфакторумах, чтобы утолить вечную жажду Империума до промышленных товаров. Термин «уровень жизни» здесь имеет самое прямое значение – аристократы живут на верхних ярусах, где есть чистый воздух и солнечный свет, тогда как уроженцы средних этажей обречены на вечный труд. Те, кому не по душе изматывающая работа, бегут в беззаконные недра мегаполиса, где правят преступники и культисты, а выживают лишь сильнейшие.

- Вы получаете +5 к Ловкости, а также +5 к ещё одной характеристике – Дальнему бою, Восприятию или Товариществу.
- Вы получаете *уродливые* фильтры-затычки.

СХОЛА ПРОГЕНИУМ

Примеры схол в Махарии
Схола нашего лорда-соляра на Махарии, схола милосердия святой Исидоры на Упокоении святой Исидоры

Где бы вы не родились, вы не помните этого. Вы – прогена, сирота, чьи родители погибли на службе Империуму. Вы попали в одну из схол – церковных сиротских приютов на разных мирах Империума, что предназначены для пестования идеальных слуг Бога-Императора. Воспоминания о жизни до схолы выскребли из вашего сознания, чтобы получить чистый лист, глину, из которой наставники смогут вылепить бескомпромиссного командира, бесстрашного воина, пламенного проповедника – смотря, что потребуется Империуму. Ваши ранние годы были наполнены суровыми физическими упражнениями, религиозными церемониями и жёсткими уроками. Вы покинули стены схолы, став образцовым слугой Имперской веры, готовым к служению во имя Его.

- Вы получаете +5 к Товариществу, а также +5 к ещё одной характеристике – Ближнему бою, Дальнему бою или Выносливости.
- Вы получаете хроно.

МИР-ХРАМ

Примеры храмов Махария
Махария, Упокоение святой Исидоры

Вы родились на храмовом мире – священной планете, посвящённой отправлению Имперской веры. В таких местах, где кончается церковь, начинается собор, вокруг возвышаются укреплённые базилики и колоссальные святыни, посвящённые Богу-Императору и сонму его святых. Обычно планеты становятся храмовыми в честь важного события, что якобы на них произошло – это может быть рождение или кончина святого, перелом в Войне веры или крестовом походе или сведения о свершившемся божественном чуде. Такими мирами правит Экклезиархия, и она же насаждает там самое строгое следованием канонам культа. Многие уроженцы храмов глубоко веруют, а благодаря множеству паломников, что бывали на их родине – привычны к встречам с самыми разными людьми.

- Вы получаете +5 к Силе воле, а также +5 к ещё одной характеристике – Интеллекту, Восприятию или Товариществу.
- Вы получаете священный символ.

ПУСТОТА

Примеры мест обитания пустотников в Махарии
Железный архипелаг, Гнев Арриана

Вы родились в пустоте – на борту колоссального корабля, что бороздит космос и странствует среди звёзд, на внутрисистемном судне, что никогда не покидает окрестностей родной звезды, или даже на одной из множества станций сектора. Пустотные корабли насчитывают в длину целые мили – это настоящие технологические чудеса, скорее похожие на странствующие города, что проводят в пути, как дни, так и десятки лет. Пустотные станции ещё больше – это древние механические миры, парящие в вакууме. Общество в таких искусственных полисах определяется назначением и историей станции или судна. На борту могут расцвести целые культуры, что простираются на сотни палуб и угасают раньше, чем хоть один их представитель ступит на твёрдую землю. Ваша жизнь может резко отличаться от тех, кто родился на планетах и полна таких сложностей как невесомость, вакуум и кошмары Варпа.

- Вы получаете +5 к Восприятию, а также +5 к ещё одной характеристике – Ловкости, Интеллекту или Силе воли.
- Вы получаете *дрянные* магнитные ботинки.

СЛУЖБА

Служба – это ведомство, в котором вы состоите, организация, что приняла вас к себе, вырастила, обучила и снарядила для того, чтобы вы могли выполнять определённые **обязанности**.

Несмотря на кажущееся единство в труде для Бога-Императора, главные службы Империума глубоко разобщены. Каждое из этих огромных и сложных ведомств выполняет определённую работу ради выживания Человечества, но их цели часто пересекаются, а потому службы нередко противостоят друг другу.

Исследуя сектор Махарий в «**Империуме Малединтум**», вы будете работать на своего покровителя, но жизнь, прошедшая под крылом определённой службы, не могла не оставить на вас следа. В прошлом вы телом и душой принадлежали тем, кто дал вам всё, что у вас есть – одежду, оружие и умения, не говоря уже о вашем мировоззрении, сформированном уроками, что вы получили в одной из этих колоссальных организаций.

Каждая служба так велика и многолика, что их можно считать самостоятельными государствами. Некоторые – например, Адептус Механикус – владеют множеством миров в Махарии. Другие – скажем, Астра Милитарум или Навис Империалис – командуют многомилионными армиями. Большинство имперских подданных трудятся на благо какой-то из служб и посвящают свои жизни исполнению конкретных **обязанностей**, что определяют узкие границы их бытия.

Определить принадлежность своего героя к службе можно двумя способами:

- Выберите любой вариант сами и примените даруемые ей преимущества.
- Бросьте к100, чтобы определить её случайно, и получить 75 очков опыта.

Принадлежность к службе принесёт вам таланты и специализации умений – вы получаете их, даже если не отвечаете их требованиям.

ВАС ЖДУТ ОБЯЗАННОСТИ

В описании каждой службы приведено несколько вариантов обязанностей. Это типичные для ведомства способы использовать своих людей, что отражают один путь, которым можно работать на службу, один вид крошечной шестерёнки во всегалактическом механизме.

Обязанности не приносят дополнительных преимуществ – это просто способ распределить те бонусы, что даёт служба. Это тематические наборы, с помощью которых вы можете быстрее создать своего героя.

ЧТО ЕЩЁ ЗА «СЛУЖБА»?

Этим термином в **«Империуме Малеиктум»** обобщённо называют имперские организации. Большинство из них – это буквальные государственные службы, управляемые верховными лордами Терры, чья власть происходит от самого Императора. Главы служб редко имеют одно мнение по какому-то вопросу, а потому в пределах одного ведомства начинается внутренняя борьба. Особенно междоусобицами выделяются одиночки – это вовсе не единая организация, а условная совокупность банд и картелей, дерущаяся на власть даже в подулье.

СЛУЖБА

	Агромир	Феодальный	Дикий	Кузня	Улей	Храм	Схола Прогениум	Пустота
Адептус Администратум	01-26	01-26	01-14	01-20	01-24	01-14	01-20	01-14
Адептус Астра Телепатика	27	27	15	21	25	15	21	15-24
Адептус Механикус	28-37	28-29	16-17	22-71	26-37	16-17	22-23	25-34
Адептус Министорум	38-51	30-45	18-30	72-73	38-49	18-57	24-45	35-38
Астра Милитарум	52-65	46-79	31-82	74-74	50-69	58-71	46-67	39-52
Имперские флотилии	66-77	80-83	83-92	75-84	70-79	72-83	68-74	53-82
Одиночки	78-96	84-96	93-97	85-98	80-96	84-97	-	83-87
Инквизиция	97-98	97-98	98-99	99	97-98	98-99	75-94	88-89
Династии вольных торговцев	99-00	99-00	00	00	99-00	00	95-00	90-00

АДЕПТУС АДМИНИСТРАТУМ

«Ваш запрос 5.20 II/6 отклонён. Он требует устранения проблемы силами отряда вигилов – это ненужная трата ресурса охладительной установки. Может быть, вариант 5.20 VII/6? Такой запрос позволит решить вопрос благодаря одной просьбе к Адептус Механикус»

— Маридол Келл, инфокуратор улья Ардум, Опул Майорис

Астра Милитарум остаётся крупнейшей армией в галактике, но многие поразились бы, узнав, что у неё есть достойный соперник – легион адептов Администратума, пусть и владеющих свитком и автопером лучше, чем лазганом и гранатой. Эти слуги Императора составляют бесчисленные ряды писцов, кураторов, бюрократов, слуг и множества иных чинов. Обычные люди часто недооценивают их могущество, пока им самим не придётся столкнуться с Администратумом. Если в царстве Императора что-то происходит, значит Администратум выписал на это разрешение, запротоколировал происходящее и составил сигнификатор, где перечислены ответственные.

Служба в Адептус Администратум

- Вы получаете +5 к Интеллекту, а также +5 к Восприятию, Силе воле или Товариществу.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между умениями *Ловкость рук, Языки, Логика, Знания, Медика и Ориентирование*.
- Вы получаете +1 к *влиянию* на Администратум и один контакт (см. раздел «**Личное влияние**», стр. 193).
- Вы получает талант *Инфоархеолог*.
- Вы получаете одеяния, инфопланшет, писчий прибор и 800 соляров.
- Вы получаете один предмет по вашему выбору: автоперо, инструменты хирургеона, пикт-писец, вокс-вещатель.

Ни одно здание не будет построено, ни одно послание – доставлено, и ни одно всепланетное вторжение не начнётся, пока адепты не заполнят все бумаги и не совершат все обряды. Простые люди обычно верят, что Администратум стремится сделать их жизнь надёжнее и безопаснее, но ничто не может быть дальше от истины. В Империуме нет безопасности, а один неверно составленный или неподписанный документ может изменить жизнь миллиардов. Способность Администратума препятствовать работе других ведомств может сделать виноватым даже самого кроткого писца.

Быть может, вы не знали этого, когда поступали на службу, но теперь представляете, как велик Администратум. Большая часть его членов начинает свою работу с самых низов – как правило, они унаследовали этот пост или были назначены на него своим предком ещё до своего рождения. Рабочие руки нужны в каждом отделе. Возможно, вы были водителем занятого шифратора или работали клерком в инфохранилище или мыли полы в госпитале Оффицио Медика. Подняться по иерархии выше или даже начать свою службу с хорошего места намного сложнее. Зачастую это вопрос не ваших умений, а ваших связей. Возможно, вам повезло родиться в нужной семье, и высокопоставленный родич взял вас в Администратум себе под крыло – немало адептов идут стопами своих отцов. С другой стороны, вы могли и сами проложить себе путь наверх. Быть может, вы узнали что-то о делишках местного префекта и сообщили об этом? Воспользовались слабостями своего начальника, чтобы забраться наверх, опёршись на его труп? Или ваша коварная натура позволила вам устроить вакуум власти и занять освободившееся место?

Большая часть ваших незавидных обязанностей – это сидеть, сгорбив спину, над тускло освещённой кафедрой посреди моря бумаг, требующих ответа. Служа в Департаменто Мунитурум, вы пересчитываете запасы оружия и устраиваете их доставку на нужный галактический фронт. В Логис Стратегос вы собираете рапорты сотен командиров с полей брани, чтобы составить отчёт о победах и поражениях. В Департаменто Экзакта вы помогаете подсчитывать имперскую десятину, что собирают с планеты, где обитает шестьдесят миллиардов душ.

Тем не менее, вы сумели показать, что вы – не простой крючкотвор, и тот человек, что стал вашим покровителем, это заметил. Он мог увидеть, что вы понимаете тонкости бюрократический машины или владеете удивительно глубокими знаниями. А возможно, дело в вашей должности и возможности открыть для него некоторые двери, придать делам налёт официальности и иным образом помочь его планам. Возможно, даже ваш родственник заключил с господином сделку, а вы и ваши способности, как бы вы не желали это признавать, были её частью.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба в Адептус Администратум» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на Администратум, один контакт в выбранной вами службе (см. раздел «**Личное влияние**» на стр. 193), талант *Инфоархеолог*, одеяния, инфопланшет, писчий прибор и 800 соляров.

КЛЕРК

Ваша работа – оберегать инфохранилища Администратума, знать всё об этих исполинских архивах и применять эти сведения, когда потребуется.

Характеристики: +5 к Интеллекту, +5 к Товариществу.
Улучшения умений: Ловкость рук (1), Языки (1), Знания (2), Ориентирование (1).
Снаряжение: пикт-писец.

ОФФИЦИО МЕДИКА

Ваш долг – обеспечивать приемлемый уровень здоровья у имперских подданных, наличие медикаментов и уход за пациентами, дабы производство не пострадало.

Характеристики: +5 к Интеллекту, +5 к Восприятию.
Улучшения умений: Ловкость рук (1), Логика (1), Знания (1), Медика (2).
Снаряжение: инструменты хирургеона.

ПИСАРЬ

Ваши обязанности – точно и методично записывать непрерывные потоки данных, с помощью которых Администратум управляет титанической бюрократией Империума.

Характеристики: +5 к Интеллекту, +5 к Силе воле.
Улучшения умений: Ловкость рук (1), Языки (2), Знания (2).
Снаряжение: автоперо.



АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

«Я запомнил ярость, что поселилась во мне. Перед глазами была красная пелена. Больше ничего, только красная пелена. А потом я увидел, что всех их вывернуло наизнанку»

— запись допроса после бойни в жилом блоке 19

Адептус Астра Телепатика отвечает за отлов, обучение и применение псайкеров по всему Империуму. Она делится на две ветви – Лигу Чёрных кораблей и Схоластику Псайкана. Лига призвана собирать урожай пробудившихся псайкеров по всей галактике.

О каждом, кто выказывает хоть искру психических способностей, обычно докладывают властям его бывшие друзья, напуганные местные или даже родные. Таких несчастных заберут Чёрные корабли и отвезут для Схоластику для испытания.

СЛУЖБА В АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКЕ

- Вы получаете +5 к Силе воли и +5 к Интеллекту, Восприятию или Выносливости.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между умениями *Бдительность, Дисциплина, Чутьё, Языки, Ориентирование* и *Психическое мастерство*.
- Вы получаете один набор талантов: 1. *Псайкер* и *Санкционированный псайкер*. 2. *Пустой*. 3. *Смерть ведьме!* и *Психическая крепость*.
- Вы получаете +1 к *влиянию* на Адептус Астра Телепатику. По решению ведущего, вместо этого вы можете получить +1 к *влиянию* на другую службу, в составе которой находились.
- Вы получаете нож с улучшением «Моноклинок», одеяние, принадлежности для гадания и 500 соляров.

Большую часть добычи отдают на поддержание Астрономикана, где психическая мощь пленных служит топливом для Света Императора. Остаются немногие, но их стойкости и способностям можно найти иное применение. Большая часть таких счастливцев присоединится к Адептус Астра Телепатике.

Вас забрали с родного мира и бросили в трюм Чёрного корабля, присовокупив в сотням иных отданных в счёт подати. Вы выдержали сводящее с ума заключение в тёмных камерах в окружении непредсказуемых псайкеров. Их сконцентрированное отчаяние наполняло ваш разум невыразимыми ужасами, какофонией страданий, к которой вы присоединили и свой голос. Под пристальным взором ваших пленителей вы были взвешены и сочтены достойным обучения. Вы сумели удержаться за оставшиеся у вас осколки рассудка, и вам было позволено жить.

Вас отправили на обучение в Схоластику Псайкана. Вы перенесои их суровые учебные программы – это уже впечатляет. Вы узнали, как управлять своими способностями, как не погубить себя и как лучше всего применять дар на службе Императору. Часть ваших однокашников укрепила свой разум от ужасов Варпа, пройдя обряд Связывания душ, что наполнил их могуществом самого бессмертного Императора.

Завершив обучение, многие псайкеры покинут Астра Телепатику и присоединяются к другим имперским ведомствам. Вы могли попасть на службу в Астра Милитарум, оказаться завербованным в Инквизицию или присоединиться ко множеству астропатов Империума. Возможно, вам было велено остаться в Телепатике, чтобы служить стражем проклятых на Чёрных кораблях или обучать новые несчастные души в Схоластике. Так или иначе, господин нашёл вас и решил, что вашим умениям есть лучшее применение.

Намного реже любых псайкеров встречаются парии – люди, что лишены всякой связи с Варпом и на которых не действуют никакие психические способности. Меньше чем один из миллиарда людей рождается с геном парии. Неудивительно, что за такими людьми охотятся многие организации – особенно Астра Телепатика, Оффицио Ассасинорум и Инквизиция. Впрочем, этот талант настолько редок и так силён, что большинство «пустых» проводят свои жизни в одиночестве и несчастье, не подозревая о своих способностях.

Астра Телепатика находит психически неприкасаемым немало применений – в основном, они служат стражами опасных псайкеров или сражаются в рядах Сестёр Безмолвия.

Немногие лишённые психического дара могут вынести тяжкий труд в Адептус Астра Телепатике. Даже рядовой пустоход с Чёрного корабля должен быстро выработать у себя устойчивость к психическим феноменам, чтобы не страдать от ночных кошмаров, психических ударов и других потенциально смертельных явлений. Увы, пустых так мало, а псайкеры столь непредсказуемы, что в своей охоте на затронутых Варпом Адептус Астра Телепатика вынуждена полагаться на обычных людей непоколебимой духовной стойкости.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба в Адептус Астра Телепатика» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на Адептус Астра Телепатику, нож с улучшением «Моноклинок», одеяние, принадлежности для гадания и 500 соляров.

Пустоход с чёрного корабля

Вы лишены психического дара, но наделены достаточной стойкостью, чтобы выдерживать ужасы Варпа.

Ваш долг – поддерживать порядок на зловещих Чёрных кораблях, которые перевозят отловленных псайкеров на Терру.

Характеристики: +5 к Силе воли, +5 к Выносливости.
Улучшения умений: Бдительность (1), Дисциплина (2), Чутьё (2).
Таланты: *Смерть ведьме! и Психическая крепость.*

Санкционированный псайкер

Ваш долг – применять свои сверхъестественные способности на благо Империума – например, сражать врагов мощью Варпа на театрах военных действий плечом к плечу с Астра Милитарум.

Характеристики: +5 к Силе воли, +5 к Восприятию.
Улучшения умений: Бдительность (1), Дисциплина (2), Психическое мастерство (2).
Таланты: *Псайкер и Санкционированный псайкер.*

Сестра-послушница

Вы – пустая, а ваш долг – стать сестрой Безмолвия, дабы охотиться на нечистых псайкеров. Вы ещё не принесли обет безмятежности и имеете право говорить.

Характеристики: +5 к Силе воли, +5 к Выносливости.
Улучшения умений: Бдительность (2), Дисциплина (2), Ориентирование (1).
Таланты: Пустой.



АДЕПТУС МЕХАНИКУС

«Обряды, нужные, чтобы почтить этого машинного духа, просты. Во-первых, нанеси священные масла и смазку. Затем зачитай молитву Первоначального умиротворения, а точно через десять секунд – Мольбу о пробуждении. Двоичные молитвы более угодны Омниссии, но любое наречие готического также приемлемо. Затем…

— лексмеханик Джезайл Ом/602

Культ Марса поклоняется Омниссии, Машинному богу, и хранит ключевые технологии, а потому необходим для повседневной жизни большинства обывателей – даже если они сами не знают или не признают этого. Лишь техножрецы могут обслуживать машины, благодаря которым возможна жизнь в Империуме – от колоссальных пустотных кораблей до переработочных чанов, где человеческие останки превращаются в пищу. Каждый член Адептус Механикус видит свой святой долг в заботе о каждом механизме в Империуме и производстве новых. Некоторые ищут и изучают утраченные тайны древних технологий, а другие ограничивают себя обыденными ритуалами и очищением машин, не пытаясь понять принципы их работы.

СЛУЖБА В АДЕПТУС МЕХАНИКУС

- Вы получаете +5 к Интеллекту и +5 к Выносливости, Ловкости или Восприятию.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между следующими умениями: *Ловкость рук, Логика, Знания, Медика, Пилотирование* и *Техника*.
- Вы получаете +1 к *влиянию* на Адептус Механикус.
- Вы получаете одеяния, инфопланшет, флакон священного масла и 100 соляров.
- Вы получаете один имплантат: комплекс авгуров, голосовой имплантат, аугметическую дыхательную систему или аугметический орган чувств.
- Вы получаете один имплантат: аугметическую руку, аугметические колёса или гусеницы, аугметическое сердце.

Простолюдины же неспособны понять тайны Адептус Механикус – для них всё, что делают техножрецы, похоже на чудеса.

Члены культа трудятся по всему Империуму, но у них есть и собственные владения – великие кузницы, целиком отданные таинствам промышленного производства. Каждой кузницей правит генерал-фабрикатор, стоящий по главе иерархии техножрецов, работающих в инфохрамах, техносвятилищах и автоплавильнях. Любая кузница – это хранилище эзотерического знания, ревниво оберегаемого своими хозяевами.

Будучи членом Адептус Механикус, вы можете страдать от неутолимой жажды знаний или найти своё призвание в сохранении уже имеющегося и борьбе с проклятием новшеств. Вы можете стремиться к пониманию тайн древних технологий или чувствовать глубокую связь с Омниссией и желать приблизиться к божеству. Вы могли родится или служить на мире-кузнице, проливать пот на мануфакторуме или в бригаде обслуживания на космическом корабле. Вы выказали большие склонности, искусность и набожность, а потому были избраны в подмастерья к одному из множества техномагосов, генеторов, логисов или ремесленников. Вы трудились день за днём, зная, что это невеликая цена за драгоценное знание и умения, что вы получаете взамен. Вы запомнили, что плоть слаба и уязвима. В награду за верную службу вам были дарованы механические протезы, что заменили ваши жалкие органические придатки. Это усилило ваши природные способности – теперь вы можете напрямую подключаться к священным устройствам и слышать шёпот машинных духов.

Десятилетия обучения позволили вам войти в Адептус Механикус. Вы получили должные почести и были приписаны к комплексу или кораблю, где требовались ваше внимание и праведность. Наряду с ежедневными обрядами и ритуалами, вы можете обслуживать городские макровентиляторы или заботиться о движущих их механизмах. Мастера из планетарного генетория отвечают за выживание всего мира, отслеживая баланс и чистоту органической жизни.

Адепты либрариумов совершают настоящие паломничества в поисках нужного знания. Самые благословенные техножрецы могут наставлять астартес, избранных в культ Машины, дабы переданные им знания могли послужить их ордену.

Покровитель нашёл вас на одной из этих должностей. Он выделил вашу одержимость определённым поприщем или особое мастерство, а быть может, ему просто потребовался техножрец для работы с важной машинерией. Вы остаётесь частью Адептус Механикус и всё ещё стремитесь к постигнуть технологическую божественность, но служите покровителю. Возможно, вы покинули культ с разрешения вышестоящих и в полной уверенности, что займётесь делом, не менее угодным Омниссии, а быть может – самовольно сбежали, следуя зову, который не слышит никто, кроме вас.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба в Адептус Механикус» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на Адептус Механикус, одеяния, инфопланшет, флакон священного масла и 100 соляров.

ПОДМАСТЕРЬЕ МАШИНОВЕДА

Ваше дело – разгадывать тайны технических духов, также обслуживать и чинить священные боевые машины Омниссии.

Характеристики: +5 к Интеллекту, +5 к Ловкости.
Улучшения умений: Логика (1), Пилотирование (2), Техника (2).
Аугметика: аугметическая дыхательная система и аугметическая рука.

ПОДМАСТЕРЬЕ ГЕНЕТОРА

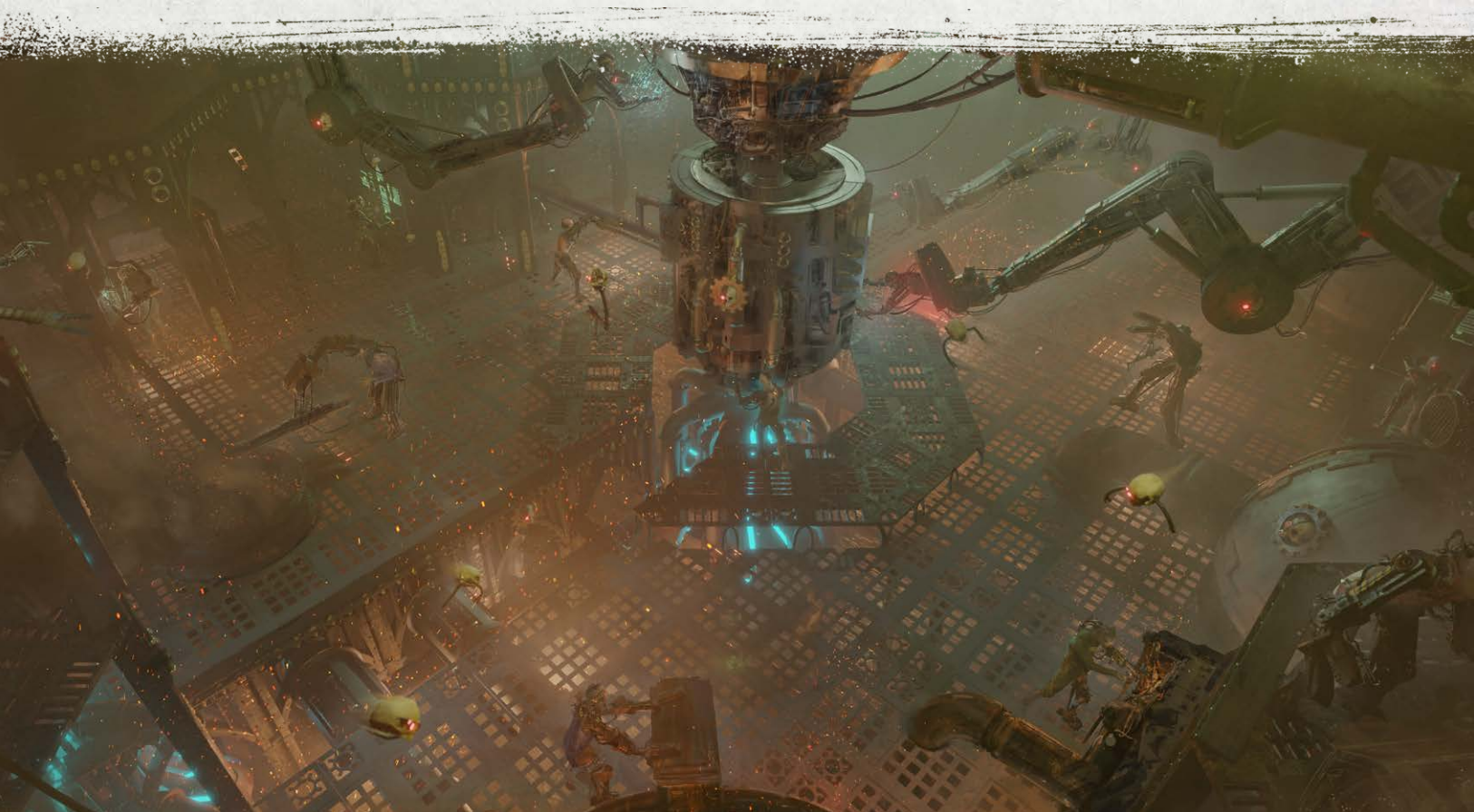
Ваш долг – изучать биологические организмы и создавать способы улучшить их, заменяя слабую плоть величественной машинерией.

Характеристики: +5 к Интеллекту, +5 к Выносливости.
Улучшения умений: Логика (1), Медика (2), Техника (2).
Аугметика: аугметический орган чувств (глаз) и аугметическое сердце

ПОДМАСТЕРЬЕ ЛОГИСА

Ваша работа – собирать, защищать, анализировать и применять данные во имя Омниссии.

Характеристики: +5 к Интеллекту, +5 к Восприятию.
Улучшения умений: Логика (2), Знания (1), Техника (2).
Аугметика: аугметический орган чувств (глаз) и аугметические колёса или гусеницы



АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

«Возрадуйтесь! Ибо это воистину Конец Времён, а вы дожили до него! Возрадуйтесь, ибо хотя имя врагам нашим – легион, вы сойдётесь с ними в славной битве и навсегда встанете одесную Императора!»

— священница Джосс Ибнат Шахид

Члены Адептус Министорум или Экклезиархии, как это ведомство иногда называют, отвечают за распространение Имперской веры. Эта религия объединяет человечество по всей галактике, преодолевая культурные различия и языковые барьеры – от дворца Экклезиархии на Терре до крошечных алтарей на диких мирах. Непросвящённые обыватели часто верят, что существует единое истолкование Имперской веры, но это верно лишь для её ключевых догматов – детали могут меняться кардиналами, чтобы подогнать аспекты поклонения под особенности своей епархии.

Как правило, вера в Императора подменяет собой поклонение какому-то планетарному божеству, сохраняя некоторые традиции, что облегчают вхождение мира в Империум. Какие местные верования можно встроить в доктрину Адептус Министорум, а какие являют собой ересь и достойны огня, становится предметом удивительно быстрых и жестоких споров.

СЛУЖБА В АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

- Вы получаете +5 к Силе воли и +5 к Интеллекту, Восприятию или Товариществу.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между умениями *Дисциплина, Чутьё, Знания, Медика, Командование* и *Взаимопонимание*.
- Вы получаете талант *Набожность (Имперский культ)*.
- Вы получаете +1 к *влиянию* на Министорум.
- Вы получаете одеяние, священный символ, сумку и 600 соляров.
- Вы получаете два предмета из следующего списка: панцирный нагрудник, цепной меч, инструменты хирургеона, громкоговоритель, *красивый* посох, *красивое* одеяние.

Принося Имперскую веру на новооткрытый мир или надзирая за чистотой доктрины на старом, Экклезиархия никогда не забывает напомнить о своих заслугах. Церковники говорят, что вера в Бога-Императора будет лучшим щитом от поползновений еретиков и мятежников. Для некоторых искренних проповедников это действительно так, в то время как остальные пользуются своим положением, властью и привилегиями, что они дают.

Как и большинство обывателей, вас Имперская вера сопровождала с рождения. Вы знаете, что Бог-Император издревле защищает Человечество, а его благодать подобна исцеляющему бальзаму. Нет большего преступления, чем отвернуться от Его света, ибо отвергнуть Императора – значит призвать ересь, мутации и порчу.

Вы могли начать играть свою роль в его великом плане с сурового воспитания в Схоле Прогениум, будучи сиротой, оставшимся у служивших Ему родителей. Вы могли вырасти на диком мире, где грозные шаманы вбили в вас понимание того, кто такой Император и чего он хочет. Возможно, вы были богаты, но все потеряли и поняли, что страдания ниспосланы вам свыше, а теперь вас согревает вновь обретённая вера. Наконец, вы могли быть воспитаны в благочестии – ваша семья верила, чтобы богословские способности приведут вас на кафедру Министорума, чтобы вести человечество вперёд – что и случилось.

Большинство тратит годы служения и учения на то, чтобы получить сан и назначение на заштатную планетку, где требуется пастырь. Других посылают крепить веру имперских воинов в ряды Астра Милитарум – нередко им приходится и самим браться за оружие и биться с врагами Империума. Третьи выказывают такой пыл и таланты, что отправляются искоренять ересь вместе с Адепта Сороритас или Инквизицией. Остальные могут сражаться плечом к плечу с Фратерис Милиция – церковным ополчением, что с факелами ищут еретиков и мутантов – или искать смерти в искупительном культе. Впрочем, служба может держать вас вдали от полей брани и давать возможность беспощадно очищать сбившиеся с пути миры, назначая ужасные епитимьи и устраивая казни на кострах. А быть может, на вас возложили обязанность заботиться о далёком святилище, и печься об умах и сердцах пришедших к нему паломников.

Новый покровитель дал вам шанс шире распространять весть о величии Императора. Искренна ли его вера – неважно; его ресурсы позволяют миллионам услышать ваши слова и узреть ваш пыл, и если ваши проповеди помогают им, то остальное второстепенно. Быть может, в перспективе вам удастся повернуть своего господина к свету Императора, и тогда ещё одна заблудшая душа вернётся в паству.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба в Адептус Министорум» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на Адептус Министорум, талант *Набожность (Имперский культ)*, одеяния, священный символ и рюкзак.

МИССИОНЕР

Ваш долг – нести слово Императора среди звёзд на враждебные миры и обращать враждебных язычников.

Характеристики: +5 к Силе воли, +5 к Восприятию.
Улучшения умений: Дисциплина (1), Знания (1), Командование (1), Взаимопонимание (2).
Снаряжение: автопистолет, цепной меч, громкоговоритель и 200 соляров.

ПРОПОВЕДНИК

Вы призваны читать пламенные речи, посвящённые Имперской вере, что будут вдохновлять, пробуждать отвагу или вселять ужас в слуг Императора.

Характеристики: +5 к Силе воли, +5 к Товариществу.
Улучшения умений: Чутьё (1), Знания (1), Командование (2), Взаимопонимание (1).
Снаряжение: книга с выдержками из «Лектицио Дивинитатус» (считается священным символом), *красивый* посох, громкоговоритель и 590 соляров.

СЕСТРА-ПОСЛУШНИЦА

Ваше дело – служить Адепта Сороритас в подходящей вам роли, будь то врачевательница, воительница или дипломат.

Характеристики: +5 к Силе воли, +5 к Интеллекту.
Улучшения умений: Дисциплина (2), Знания (1), Медика (2).
Снаряжение: автопистолет, панцирный нагрудник, инструменты хирургеона и 200 соляров.



АСТРА МИЛИТАРУМ

«Конечно, наша жизнь опасна, но на мануфакторуме тоже легко убиться. А здесь у тебя хотя бы есть шанс пару раз выстрелить в того, кто пытается убить тебя. На мануфакторуме не постреляешь – последствия будут такими, что лучше о них не задумываться»

— сержант Шэм Босмон, астерионский 152-й

Астра Милитарум или Имперская Гвардия – это крупнейшая регулярная армия в известной галактике. Это Молот Императора, грубая сила миллиардов солдат, сведённых в неисчислимые полки, дополненные знатоками всех видов оружия и боевой техники – или просто обученных держать лазган и идти в атаку. Некоторые имперские полководцы утверждают, что достаточное количество гвардейцев позволит выиграть любую войну за счёт истощения противника, невзирая на собственные потери – и такая стратегия применяется нередко. Каждый гвардеец – это заслон Империума от его врагов. Каждый полк знает, что может находиться в одном назначении от полного истребления и превращения в пустые цифры потерь в отчётах Администратума. С другой стороны, многие солдаты понимают, что их действия на славной службе Императору могут переломить ход войны и спасти жизни миллиардов.

СЛУЖБА В АСТРА МИЛИТАРУМ

- Вы получаете +5 к Выносливости и +5 к Ближнему бою, Дальнему бою или Силе.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между умениями *Атлетика, Стрельба, Дисциплина, Стойкость, Бой* и *Скрытность*.
- Вы получаете талант *Боевое слаживание*.
- Вы получаете +1 к *влиянию* на Астра Милитарум.
- Вы получаете нож, гвардейскую флак-броню, фраг-гранату и 300 соляров.
- Вы получаете две предмета из следующего списка: лазган, лазпистолет, лазкарабин, шанцевый инструмент, хамелеолиновый плащ, цепной меч.

Полки стоят гарнизонами по всей галактике, защищают ключевые планеты, путешествуют на огромных пустотных кораблях и сотрудничают почти с каждым ведомством Империума.

Вербовка в Астра Милитарум происходит очень просто. Большинство гвардейцев попадают на службу по приказу планетарного губернатора, отчаянно пытающегося поставить Империуму нужных солдат, набирая людей из трущоб, тюрем и ульев. Многие новобранцы предпочли бы любую другую участь, но встречаются и добровольцы. Обычно бойцы получают униформу, самое важное снаряжение и минимум подготовки, хотя встречаются и исключения. Уже через несколько дней (а иногда и меньше) вчерашние гражданские попадут на передовую войны, что бушует уже десятилетия и будет идти ещё много лет после их смерти.

Возможно, ваша жизнь в Астра Милитарум была именно такой, но это вовсе не единственный вариант. Быть может, вы росли на диком или феодальном мире и боролись на право присоединиться к воинствам далёкого Императора. Вы можете считать свою службу Повелителю Человечества великой почестью, возможностью доказать семье своё мужество или просто способом сбежать от жизни, полной изматывающего труда. Так или иначе, вам будет что рассказать сослуживцам о том, как вы попали сюда – если это не секрет.

Жизнь гвардейца скучна, ибо для того, чтобы армии Императора всегда были готовы к бою, требуется много труда и дисциплины. Даже в самые тяжёлые дни, когда вы злы и устали, вы не забываете почистить оружие, привести форму в вид, что не вызовет нареканий у комиссара, и будете исполнять приказы ваших офицеров. Такова природа службы.

Попав на войну, вы будете рыть окопы на чужих мирах, вести разведку и стоять в караулах, отсчитывая часы. Ваш покровитель выделил вас среди несметных полчищ – одного из миллиардов. Он мог услышать о подвигах, что сделали вас легендой своего полка. Вы можете быть известны мастерством или преданностью долгу. Быть может, господину потребовались ваши знания определённого способа вести войну.

А быть может, вы просто выжили там, где другие пали, пройдя через мясорубку, перемоловшую ваших товарищей в первые же часы и дни их службы. Как бы то ни было, вы были избраны, вы – имперский гвардеец и должны сражаться там, где бои ждут вас.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба в Астра Милитарум» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на Астра Милитарум, талант *Боевое слаживание*, нож, гвардейскую флак-броню, фраг-гранату и 300 соляров.

БОЕЦ БЛИЖНЕГО БОЯ

Ваш долг – идти в атаку на врагов Императора и сражать их в ближнем бою. Такая работа нередко достаётся уроженцам низкотехнологических миров.

Характеристики: +5 к Выносливости, +5 к Ближнему бою.
Улучшения умений: Атлетика (1), Дисциплина (1), Стойкость (1), Бой (2).
Снаряжение: лазпистолет и цепной меч.

РАЗВЕДЧИК

Ваш долг – вести разведку и устраивать тайные операции в тылу врага.

Характеристики: +5 к Выносливости, +5 к Дальнему бою.
Улучшения умений: Атлетика (1), Бой (1), Стрельба (1), Скрытность (2).
Снаряжение: хамелеолиновый плащ и лазкарабин.

ПЕХОТИНЕЦ

Ваш долг – держать позиции и палить из лазгана по надвигающемуся врагу. Если вы умеете исполнять приказы перед лицом уничтожающего рассудок ужаса – вы хороший пехотинец.

Характеристики: +5 к Выносливости, +5 к Дальнему бою.
Улучшения умений: Атлетика (1), Дисциплина (2), Стрельба (2).
Снаряжение: лазган и шанцевый инструмент.



ИМПЕРСКИЕ ФЛОТИЛИИ

«Говорит капитан. Наши дальние ауспиции обнаружили эскадру Архиврага. Они слишком долго водили нас за нос и слишком долго их преступления оставались безнаказанным. Это закончится сегодня! Макробатареи левого борта к бою. Оруженосцы, приготовиться отразить абордаж. С ними целая эскадра, но с нами сам Император»

— объявление капитана Галласа Таво по кораблю, незадолго до катастрофического Второго подавления Эвриалы

Имперские флотилии состоят из двух главных частей – военного Имперского Флота и торговых эскадр. Имперский Флот, он же Навис Империалис, отвечает за огромные армады пустотных кораблей, всегалактические эскадры, вечно ведущие бесконечные битвы против ксеносов и еретиков. Каждый из его крупных кораблей – это многометровая броня, потрескивающие пустотные щиты, разрушительные орудия и могучие двигатели. На борту каждого трудятся тысячи людей, чья работа столь же бесконечна, сколько важна для победы над ненавистными врагами. Даже небольшая эскадра способна сжигать целые миры огнём с орбиты, а столкновения флотов озаряют пустоту светом, подобным рождению новой звезды.

Жизнь на таких кораблях жестока и беспощадна, как сама пустота, и не все способны её вынести. Смерть может прийти от рук далёких незримых врагов или от меча вторгшихся на корабль абордажных групп нечестивых ксеносов – как знакомых Империуму, так и неведомых. Пустоход никогда не может чувствовать себя в безопасности, ведь даже для того, чтобы достигнуть далёких звёзд, корабль должен входить в Имматериум, царство Хаоса и ужаса, в котором можно странствовать лишь благодаря свету Императора и защите, что дают хитроумные излучатели полей Геллера. Такие генераторы несовершенны, отчего даже у самых опытных экипажей бывают ночные кошмары, видения и иные жуткие переживания, что сопровождают ослабевшее поле.

Тем не менее, флотилии совершенно необходимы для выживания Империума, ибо если сообщения между разными планетами будет нарушено, они погибнут – многие подозревают, что именно это случилось в окутанном ночью Империуме Нигилус, половине галактики, которой больше не достигает свет Императора. Мириады слуг Навис Империалис понимают, какая важная им отведена роль, даже если не осознают, насколько тяжелым станет положение Империума без них.

Старшие офицеры, пилоты, флотские оруженосцы, унтер-офицеры и рядовые пустоходы всех рангов должны знать свой корабль от киля до антенн и уметь обращаться с оружием, чтобы дать отпор пробравшемуся на борт врагу. Оруженосцев специально готовят к обороне судна или абордажу неприятельского. Конечно, в глубинах корабля трудятся обычные невольники, у которых нет и надежды прикоснуться к чему-то столь славному. Они выполняют самые тяжёлые и опасные работы – таскают исполинские макроснаряды, заливают радиоактивное топливо в генераториумы и выполняют иные задачи, которые вышестоящие счастливы не замечать, пока они делаются без жалоб. Нередко такие люди формируют собственные общины – на больших кораблях не редкость почти отшельнические группы рабочих, что едва контактируют с остальным экипажем.

В Имперский Флот ведёт много путей, и кандидата там ждёт много должностей. Возможно, вас завербовали, как имперского гвардейца, в счёт человеческой десятины, и приставили к труду на благо Императора, а быть может, вы жили на борту всю жизнь, а потому числитесь в Навис Империалис с рождения. Возможно, вы мечтаете стать капитаном, чтобы командовать своим кораблём и бандой весёлых пустоходов, и достижению такого положения посвящена вся ваша жизнь. В реальности же от вас требовался постоянный труд – по крайней мере, пока вас не заметил покровитель.

Возможно, ему был нужен собственный пилот, крепкий оруженосец или офицер, что умеет управлять кораблём. Что бы не сулила вам служба у него, это не может быть опаснее, чем то, с кем вы уже столкнулись на Флоте.

СЛУЖБА В ИМПЕРСКИХ ФЛОТИЛИЯХ

- Вы получаете +5 к Ловкости и +5 к Силе, Выносливости или Восприятию.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между умениями *Бдительность, Логика, Ориентирование, Пилотирование, Рефлексы* и *Техника*.
- Вы получаете талант *Походка пустохода*.
- Вы получаете +1 к *влиянию* на Навис Империалис.
- Вы получаете лазпистолет или помповый дробовик, пустотный костюм или флак-жилет и магнитные ботинки, лазерный резак или фотовизор и 500 соляров.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба на Имперском Флоте» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на Навис Империалис и талант *Походка пустохода*.

ПИЛОТ АЭРОНАВТИКИ

Ваша работа – водить суда Аэронавтики Империалис, подразделения Имперского Флота, что отвечает за воздушную поддержку войск Астра Милитарум.

Характеристики: +5 к Ловкости, +5 к Восприятию.
Улучшения умений: Бдительность (1), Ориентирование (1), Пилотирование (2), Рефлексы (1).
Снаряжение: лазпистолет, фотовизор, пустотный костюм, 500 соляров.

ОРУЖЕНОСЕЦ

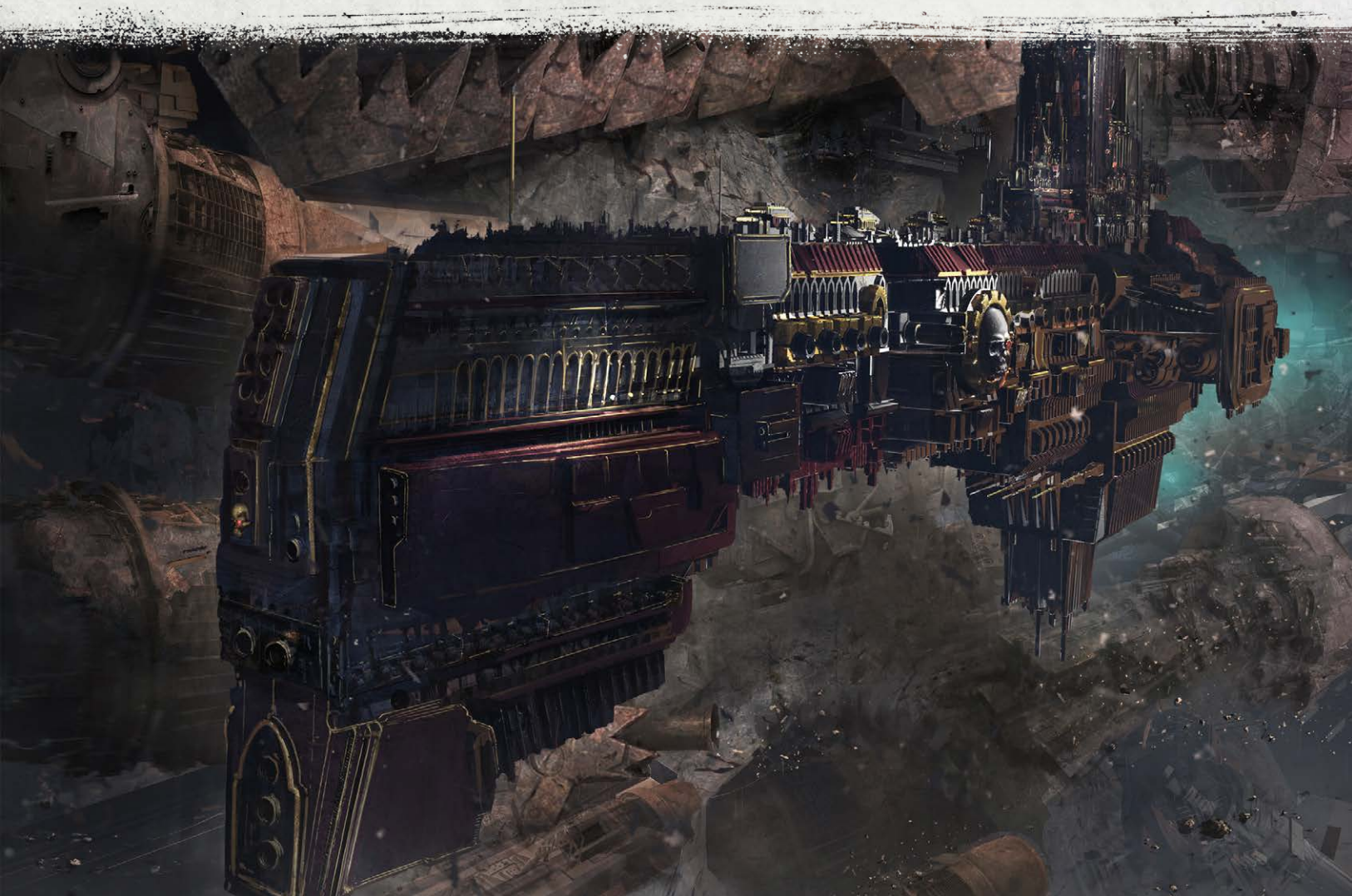
Ваш долг – защищать своё судно, исполнять приказы капитана и отдать свою жизнь за корабль, если это потребуется.

Характеристики: +5 к Ловкости, +5 к Выносливости.
Улучшения умений: Бдительность (1), Логика (1), Ориентирование (1), Пилотирование (1), Рефлексы (1).
Снаряжение: флак-жилет, лазерный резак, магнитные ботинки, помповый дробовик, 500 соляров.

ФЛОТСКИЙ ОФИЦЕР

Вы должны поддерживать дисциплину и цепочку командования на борту. Хотя у вас не самый высокий чин, но вы – важная часть командной структуры всего корабля.

Характеристики: +5 к Ловкости, +5 к Восприятию.
Улучшения умений: Бдительность (2), Ориентирование (1), Рефлексы (2).
Снаряжение: лазпистолет, пустотный костюм, фотолинзы, офицерская униформа (считается лёгким кожаным доспехом с достоинством *Красивое*), 480 соляров.



ОДИНОЧКИ

«Убить его? Почему? Месть? Месть денег не приносит. Нет, мы оставим его здесь, перепуганным и живым. Когда-нибудь нам понадобиться помощь силовика, а? И тогда мы покажем ему пару пиктов, где видно, что он сделал. И он у нас в кармане. Такие не поступят иначе»

— Резчик Арлан из синдиката Десяти истин, улей Скартий

Империум стремится найти применение каждому слуге Бога-Императора, но всегда находятся люди, что проскальзывают между нитей паутины, сотканной из труда и повиновения. Те, кто отверг общество, или был оторван от него, обитают в самых тёмных углах цивилизации – их Империум растоптал, пережевал и выплюнул, назвав сопутствующим ущербом. Отступники, осуждённые, бандиты и убийцы. Падшие аристократы, дезертиры и мошенники. Таких людей называют одиночками. Они знают, что их души уже не спасти – быть может, виной тому их поступки или просто то, кем они являются в глазах власть имущих.

СЛУЖБА ОДИНОЧЕК

- Вы получаете +5 к Ловкости и +5 к Выносливости, Восприятию или Товариществу.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между следующими умениями: *Атлетика, Ловкость рук, Стойкость, Взаимопонимание, Рефлексы* и *Скрытность*.
- Вы получаете талант *Хорошая подготовка*.
- Вы получаете +1 к *влиянию* на одиночек.
- Вы получаете нож, рюкзак и 5к10 соляров.
- Вы получаете стаб-пистолет или стаб-револьвер, а также лёгкий или тяжёлый кожаный доспех.
- Вы получаете мирское оружие и *обычный* инструмент по вашему выбору. Оба предмета имеют недостатки *Уродливое* и *Дрянное*.

Одиночки знают, что владыки Империума не любят тех, кто переступает через их законы. Для Империума они – проблема, которую нужно решить, пиявки, что вытягивают его ресурсы, которые нужно от них уберечь, или просто ещё не завербованные насильно тела. Пессимисты не видят, как изменить свою жизнь, но те, у кого есть хоть капля честолюбия, быстро понимают, что им не уготовано никакого будущего, а потому его придётся обеспечивать самим.

Вы сбились с праведного пути и оказались в недрах подулья или родились прямо там? Быть может, вы были в банде, сами того не осознавая, возили контрабанду или собирали поборы «за защиту»? Возможно, вы годами выбивались из сил на мануфакторуме или на корабле лишь для того, чтобы в итоге оказаться на дне общества? Или десятилетиями каждый день были вынуждены защищать свою жизнь и потому умело обращаетесь с пистолетом? Вы видели лицемерие, коим полон Империум и отвергли его? Или просто сочли, что вам не по пути с большей частью Человечества? Быть может, вас терзают неизбывные привычки или мучает боль, от которой нет спасения? Или всё это – лишь предлоги, которыми вы прикрываете желание делать то, что хотите, и отнимать всё, что пожелаете? Вы можете считать себя бесполезным, но это не значит, что кто-то не может найти вам применение.

Вам нужно заботиться о своём выживании. Вам нужно что-то есть, где-то спать, вам нужны надёжные двери, чтобы защититься от себе подобных. Чистый воздух и вода могут казаться вам роскошью. Кроме того, у вас могут быть долги, которые нужно выплатить в установленный и уже близкий срок. Возможно, вы всё ещё состоите в банде и считаете её своей семьёй, о которой нужно заботиться. Возможно, вы готовитесь к новому делу, что может обеспечить вас до конца дней.

Вероятно, новый покровитель нашёл вас в трущобах. Он мог сделать вам предложение, от которого невозможно отказаться – погасить ваши долги, защитить вашу «семью» или спасти от закона. Ему явно по душе ваша беспринципность и способность думать и действовать вне рамок дозволенного, а ваши знания и уличное чутьё могут оказаться бесценными. Покровитель верит, что вы будете плясать под его дудку, но так ли это? Кто бы не помогал вам, для себя на первом месте всегда остаётесь вы сами.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба одиночкам» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на одиночек, талант *Хорошая подготовка*, нож, рюкзак и 5к10 соляров.

ПОСРЕДНИК

Вы – бандит, что находит решение любой проблемы. Кому-то нужда доза обскуры или требуется уладить недопонимание? Они позовут вас.

Характеристики: +5 к Ловкости, +5 к Товариществу.
Улучшения умений: Атлетика (1), Ловкость рук (1), Взаимопонимание (2), Скрытность (1).
Снаряжение: стаб-револьвер, лёгкий кожаный доспех, *уродливый* и *дрянной* молот, *уродливый* и *дрянной* лазерный резак.

БАНДИТ

Вы делаете всё, что скажет босс – разбиваете головы, стращаете стукачей и перевозите товары. Вы не задаёте вопросов, а просто делаете, что велено.

Характеристики: +5 к Ловкости, +5 к Выносливости.
Улучшения умений: Ловкость рук (1), Взаимопонимание (1), Рефлексы (1), Скрытность (2).
Снаряжение: стаб-пистолет, тяжёлый кожаный доспех, *уродливый* и *дрянной* топор, *уродливый* и *дрянной* молчун.

УЛЬЕВОЙ КУРЬЕР

Вы быстро и тихо возите товары вашей банды, будь то краденое добро, незаконный груз, секреты или послания.

Характеристики: +5 к Ловкости, +5 к Восприятию.
Улучшения умений: Атлетика (2), Стойкость (1), Рефлексы (1), Скрытность (1).
Снаряжение: стаб-пистолет, лёгкий кожаный доспех, *уродливый* и *дрянной* кастет, *уродливая* и *дрянная* крюк-кошка.



ИНКВИЗИЦИЯ

«Народ Ксенофонта веками жил в роскоши. Я думаю, это продолжалось слишком долго. Некоторые мои агенты предполагают, что столкнулись с тайным поклонением ложным богам. Во имя Императора, я приказываю тебе проникнуть на этот мир и установить правду. Если ты найдёшь скверну, о которой я подозреваю, обрати этот так называемый рай в пепел»

— приказ Святых Ордосов, подписанный инквизитором Констаном Спурием из Ордо Ксенос

Святые Ордосы Императорской Инквизиции – это левая рука Повелителя Человечества. Это ведомство окутано тайной и говорят о нём лишь испуганным шёпотом. Ордосы уничтожают скверну в Империуме и за его пределами – они могут действовать именем Императора и насаждать его волю так, как считают нужным. Большинство инквизиторов самостоятельны – каждый носит печать, что воплощает его полномочия и позволяет набирать помощников (как правило, из других имперских организаций) и снаряжать, как вздумается. Если у Инквизиции и есть внутренняя организация, то лишь внутри её бесчисленных ордосов, где принята не обычная иерархия, а союзы, сложившиеся в силу общих интересов. К примеру, Ордо Еретикус охотится на ведьм, мутантов, нечистых псайкеров и их осквернённых Хаосом собратьев. Ордо Маллеус сосредоточен на истреблении демонов и обитателей Варпа, тогда как Ордо Ксенос изучает чужаков и борется с ксеноугрозой. Существует и множество малых ордосов-минорис, что занимаются более узкими задачами – например, Ордо Скрипторум взвалил на себя невыполнимую задачу уменьшить количество катастрофических бюрократических ошибок в Империуме – список их жертв превосходит некоторые небольшие войны. Инквизиторы и их свиты – это последняя линия обороны Человечества от большинства угроз внешнего мира и опасностей, взращённых внутри.

Вы нескоро станете инквизитором – большинство никогда не добираются до этого титула, погибая в ходе службы или просто не выказывая нужных душевных качеств для такой работы. Обычно Святые Ордосы вербуют нужных им людей из других ведомств, но встречаются и те, кому прямо предлагают стать аколитами. Скорее всего, инквизитор повстречал вас в ходе расследования и приметил ваше мастерство. Возможно, так вышло, что вы охотились на тех же врагов, что и он, а быть может – вы работали на человека, что стоял у него на дороге, и стали двойным агентом.



Служба в Инквизиции

- Вы получаете +5 к Восприятию и +5 к Выносливости, Интеллекту или Силе воли.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между умениями *Бдительность*, *Дисциплина*, *Чутьё*, *Логика*, *Знания* и *Командование*.
- Вы получаете талант *Всегда начеку*.
- Вы получаете +1 к *влиянию* на Инквизицию.
- Вы получаете лазпистолет, бронекомбинезон, светосферу, оковы и 400 соляров.
- Вы получаете один предмет: ауспик, комм-пиявку или пикт-писец.

Скорее всего, Инквизиция перевернула вашу жизнь, предложила искупление и открыла редкие возможности. Ваша свобода мысли, ваша целеустремлённость и верность принципам сделали вас ценным слугой. Глубокая преданность Императору и стойкая ненависть к его врагам стали недурным дополнением. Но независимо от вашего текущего положения, вам стоит помнить, что за каждым аколитом следят. Тот, кто привёл вас в орден, постоянно будет оценивать ваши решения и в любой миг может выбросить вас прочь, пока вы сами не дослужитесь до инсигнии.

Вас научили шифрам и символам, с помощью которых можно доказать свои полномочия, а ваши таланты применяют способом, который считают наилучшим. Вы можете руководить тайной ячейкой на далёком мире, выкорчёвывать ересь в улье или быть дознавателям и вырывать признания из неверных обывателей. Возможно, вы входите в узкий круг инквизитора, служа ему телохранителем, пилотом или писцом, а быть может он просто даёт вам список имён и приказывает вычеркнуть этих людей из жизни.

Вы делали грязную работу и показали себя достойным слугой ордоса. Теперь у вас новое задание – инквизитор посылает вас служить другому господину. Быть может, это его союзник, с которым он решил поделиться ценным агентом или послать связного. А быть может, вы должны будете приглядывать за новым покровителем и докладывать о его планах своему истинному хозяину.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба в Инквизиции» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на Инквизицию, талант *Всегда начеку*, лазпистолет, бронекомбинезон, светосферу, оковы и 400 соляров.

АКОЛИТ

Ваша работа – вести расследования от имени Инквизиции, вычислять врагов Империума, постигать их образ действий и находить их логова.

Характеристики: +5 к Восприятию, +5 к Выносливости.
Улучшения умений: Бдительность (1), Дисциплина (1), Чутьё (1), Логика (1), Командование (1).
Снаряжение: комм-пиявка.

ЭКЗОРЦИСТ

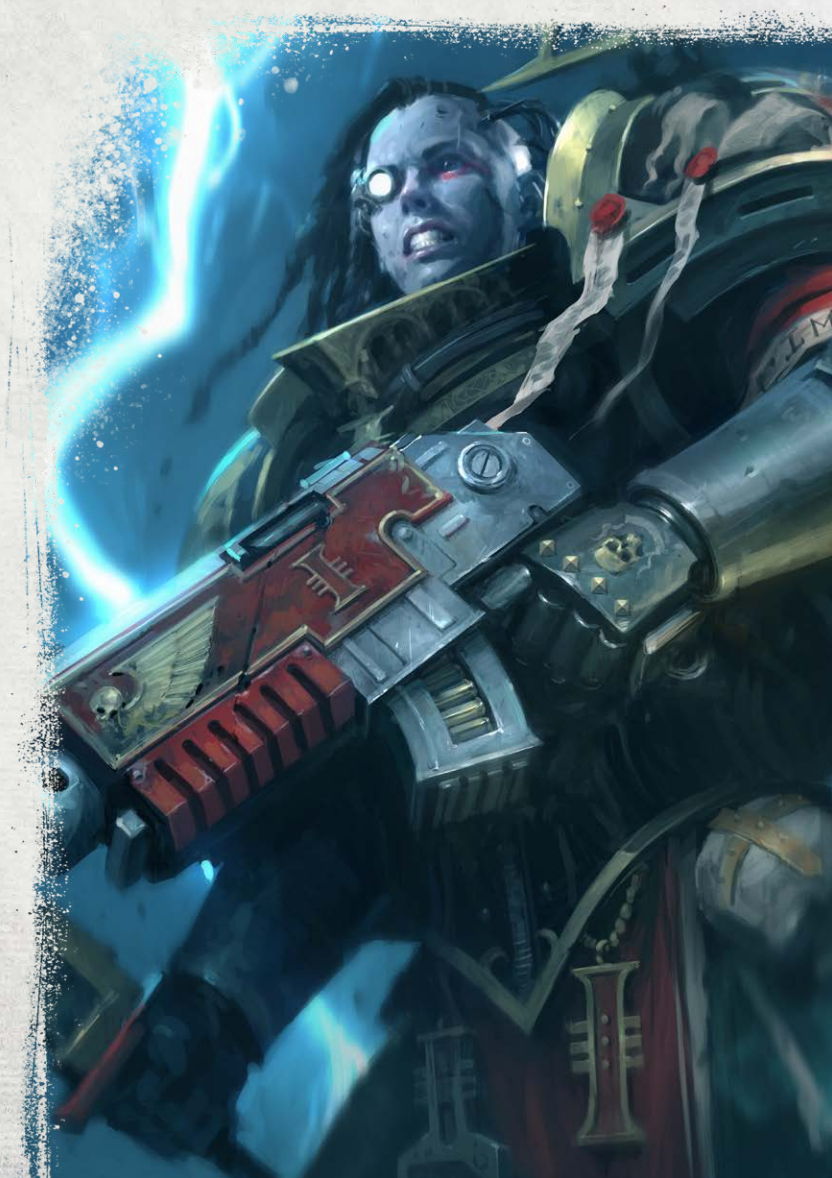
Ваш долг – оказывать духовную поддержку свите инквизитора, а также сражаться с нечестивыми врагами Империума, полагаясь на своё знание священных писаний и силу воли.

Характеристики: +5 к Восприятию, +5 к Силе воли.
Улучшения умений: Бдительность (1), Дисциплина (1), Чутьё (1), Знания (1), Командование (1).
Снаряжение: аускпик.

МУДРЕЦ

Ваше дело – снабжать Инквизицию ценными сведениями, использовать свои обширные познания для решения проблем, совершения выводов и толкования улик.

Характеристики: +5 к Восприятию, +5 к Интеллекту.
Улучшения умений: Чутьё (1), Логика (2), Знания (2).
Снаряжение: аускпик.



ДИНАСТИИ ВОЛЬНЫХ ТОРГОВЦЕВ

«У Астра Картографики есть данные с Тракса IV, но из-за древней ошибки Администратума наш контакт этой планетой оказался первым за много поколений. Они едва помнят Императора, сомневаются в существовании Империума и открыто насмехаются над идеей заплатить десятину за прошедшие века. Заключив сделку, я оставила там проповедника Абраксида и несколько добровольцев из Министорума, чтобы исправить нарушенное взаимопонимание. Я вернусь спустя несколько десятилетий – либо раскол будет устранён, либо мне придётся прибегнуть к жёстким мерам»

— торговец Равия Силиорн

Династии вольных торговцев – это благородные семейства межзвёздных купцов, что служат Империуму Человека, не забывая о собственном кошельке. Каждый род владеет древним торговым патентом, что дарован фамилии самим Императором, и предоставляет его владельцам свободу исследовать неизвестные части галактики за пределами Империума, торговать со странными ксеносами и уничтожать врагов, как они сочтут нужным. В населённых секторах они обеспечивают торговые связи с колониями, безопасность гражданских кораблей и поставки редких товаров с далёких миров. Династии владеют пустотными кораблями, флотами и личными армиями, а присоединяя новые миры к Империуму они часто становятся – по крайней мере, временно – фактическими правителями крупных территорий. Держателей патентов нередко считают выбивающимися из строго регламентированного имперского общества. В трудные времена династии угасают, их казна опустошается, а от целых эскадр остаётся один потрёпанный корабль. Вольные торговцы знают, что каждый день их жизней – это игра, которая сулит большой куш тому, кто не боится большого риска.

Вы принадлежите к одному из таких семейств – вероятно, в виде крохотной приписки у корней великого родословного древа. Вы можете завидовать вышестоящим и горько спрашивать себя – готов ли я сделать всё, что нужно, чтобы пробиться наверх? Возможно, вы решили служить Императору самостоятельно, чтобы обрести твёрдую почву под ногами – например, присоединиться к Имперскому Флоту или Астра Милитарум и привыкнуть к работе на пустотных кораблях и боям на передовой, или окунуться в мир политических интриг, борьбы за власть и знание в стенах Администратума. Вам пришлось пройти немалые испытания и лишиться тех многих привилегий, которыми пользовались с рождения – всё ради того, чтобы обрести собственную судьбу.

Пока что вы остаётесь частью династии и вынуждены действовать, как того требует ваше положение и обязанности. Вышестоящие требуют от вас множества услуг, в которых вы не можете отказать. Вы могли провести немало времени в путешествиях по галактике, где доставляли ценные грузы – и, возможно, беря контрабанду по собственному почину. Если вы служили в Астра Милитарум или Навис Империалис, то, вероятно, вам доводилось водить в бой унизительно маленькие отряды и рисковать жизнью, дабы ваш родовой герб можно было увидеть на поле брани. Так или иначе, ваша династия нашла вам применение, не желая делать из своего отпрыска ещё одного избалованного высокородного бездельника.

Но потом у вас появился новый покровитель и предложил вам больше возможностей, будто открывая новую главу в вашей истории. Он может думать, что много выиграет от вашего соглашения, а вам нужно позаботиться об обратном – быть может, вы сможете перехватить часть его богатств для себя? Или честной службой заработаете достаточно, чтобы выплатить долги своей династии, заодно получив благосклонность обеих сторон? В итоге, баланс этой сделки должен быть на вашей стороне, чтобы вы могли помочь своему семейству или основать новое.

СЛУЖБА ДИНАСТИИ ВОЛЬНЫХ ТОРГОВЦЕВ

- Вы получаете +5 к Товариществу и +5 к Ловкости, Интеллекту или Восприятию.
- Вы получаете пять улучшений, которые можете распределить между умениями *Чутьё, Языки, Ориентирование, Командование, Пилотирование* и *Взаимопонимание.*
- Вы получаете талант *Делец.*
- Вы получаете +1 к *влиянию* на династии вольных торговцев.
- Вы получаете бронекомбинезон, мультикомпас и 1200 соляров.

Обязанности

Вместо того, чтобы выбирать что-либо из врезки «Служба династии» вы можете взять один из приведённых ниже готовых наборов, чтобы ускорить создание персонажа. Также вы получаете +1 к *влиянию* на династии вольных торговцев, талант *Делец*, бронекомбинезон и мультикомпас.

ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ваш долг – расширять рубежи Империума, действуя силой убеждения, если это возможно, и силой оружия, если это необходимо.

Характеристики: +5 к Товариществу, +5 к Ловкости
Улучшения умений: Чутьё (1), Ориентирование (1), Командование (2), Взаимопонимание (1).
Снаряжение: автопистолет и *красивый*, но *громоздкий* панцирный нагрудник.

КАТАЛОГИЗАТОР

Ваша работа – исследовать флору, фауну, людей и природу, из которых династия может извлечь прибыль.

Характеристики: +5 к Товариществу, +5 к Интеллекту.
Улучшения умений: Чутьё (1), Языки (1), Ориентирование (2), Пилотирование (1).
Снаряжение: автоперо, рюкзак, хроно, инфопланшет, пикт-писец, одеяния и 700 соляров.

ДИПЛОМАТ

Ваше призвание – вести от лица династии переговоры с другими имперскими службами, чужаками, а возможно, и ксеносами.

Характеристики: +5 к Товариществу, +5 к Восприятию.
Улучшения умений: Чутьё (1), Командование (1), Языки (1), Взаимопонимание (2).
Снаряжение: хроно, набор для регицида, *красивые* одеяния, сумка и 1100 соляров.



РОЛЬ

Если вы хотите воплотить обычного имперского подданного, которому лишь предстоит быть избранным для определённой роли и пройти дополнительную подготовку у покровителя, переходите к стр. 81 (шаг 5), не выбирая роль. Поиграть таким героем в прологе к кампании может быть очень интересным способом развить его историю!

Роль показывает, как вы служите своему господину. Покровитель возвысил вас над простым людом, и потратил своё время и ресурсы на то, чтобы подготовить вас выполнять его приказы. Роль может показывать то, что вашему герою отлично даётся, быть логическим продолжением его прошлой карьеры или отражать резкий поворот в судьбе.

Роль указывает на ваш подход в преодолению трудностей и то, как вы работаете на общий успех, иными словами – на то, как вы играете. Если покровителю нужно собрать сведения, самым ценным агентом окажется **эрудит**; ему может потребоваться помощь **полутени**, чтобы украсть чужие секреты; **переговорщик** окажется незаменим там, где насилие не поможет, но угроза применения такового от **воина** может прийтись очень кстати.

Умения и таланты, стр. 91

Эрудит, стр. 77

Полутень, стр. 78
Переговорщик, стр. 75

Воин, стр. 79

При создании персонажа вы можете иметь до двух улучшений в одном умении и одно улучшение в специализации. Подробнее об улучшениях см. стр. 91.

Ваша роль может казаться неподходящей к прошлому героя, но такое расхождение – отличная возможность для углубления его истории. Быть может, покровитель увидел в ваш потенциал, о котором вы и не догадывались, или ему потребовался человек с вашими умениями для неожиданной работы. Конечно, если сочетание выглядит совсем абсурдным, лучше выберите что-то более подходящее.

Ваше происхождение и служба чётко указывают на ваше место в Империуме, а роль – более гибкая величина. Роль – это не формальный титул (хотя может многое говорить о вас), а скорее указание на то, что вы делаете в составе группы и как служите покровителю.

Роль приносит вам несколько талантов, улучшений для связанных с этой ролью умений и специализаций, а также некоторое снаряжение. Определить роль своего героя можно двумя способами:

- Выберите любой вариант сами и примените даруемые ей преимущества.
- Позвольте покровителю дать вам роль, которая ему нужна, и получите 50 очков опыта.

Роль принесёт вам таланты и специализации умений – вы получаете их, даже если не отвечаете их требованиям. Исключение – обладатели таланта *Пустой* не могут быть мистиками.

СЛУЧАЙНЫЕ ТАЛАНТЫ

Если группа того желает, она может согласиться на бросок по таблице ниже. Это добавляет элемент случайности в создание персонажа и подчёркивает безграничное разнообразие человечества в Махарие. Каждый игрок делает бросок по этой таблице. Выпавший талант может немало повлиять на героя, так что вам стоит обсудить с товарищами возможные изменения – особенно, если ваш персонаж неожиданно стал *Пустым* или *Псайкером*!

Если вам выпал талант, который у вас уже есть, вместо него вы можете взять любой другой, чьим требованиям удовлетворяете.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ ТАЛАНТОВ

к100	Талант	к100	Талант	к100	Талант
01–10	*Обострённые чувства* (102)	28–29	*Идеальная память* (107)	65–66	*Вторая личность* (115)
11–13	*Прилив адреналина* (стр. 102)	30–31	*Я здесь как дома* (стр. 108)	67–75	*Неприметельный* (стр. 117)
14–15	*Амбидекстрия* (стр. 102)	32–35	*Избранник судьбы* (108)	76–88	Живучий (стр. 116)
16–17	*Человек искусства* (стр. 103)	36–42	*Флагеллант* (стр. 109)	89–92	*Честный труженик* (стр. 106)
18–19	*Готическая тарабарщина* (стр. 111)	43–44	*Запретные тайны* (стр. 110)	93–94	*Походка пустохода* (стр. 117)
20–21	Потайные карманы (112)	45–48	*Неистовство* (стр. 111)	95–98	*Хорошая подготовка* (117)
22–23	*Человек-змея* (стр. 104)	49–54	*Ненависть* (стр. 113)	99	Сделайте два броска
24–25	*Бесцеремонный* (107)	55–60	*Подхалим* (стр. 113)	00	*Псайкер* (стр. 114) или *Пустой* (стр. 103)
26–27	*Пугающий голос* (стр. 106)	61–64	*Наследник* (стр. 113)		

ПЕРЕГОВОРЩИК

«Итак, по вашему собственному признанию, вы виновны в ереси. Я предлагаю вам сдаться. Иное решение будет для вас намного неприятнее».

— инквизитор Хорст на ужине с имперским губернатором Рансила VI

Переговорщики предпочитают слова, а не оружие. В сверхвоенизированном Империуме некоторые солдаты и даже правители считают это слабостью. Впрочем, мудрые понимают, что веское слово может ранить не хуже цепного меча. Хотя в сорок первом тысячелетии часто не обойтись без насилия, оно не всегда бывает первым и лучшим решением. Порой даже банде закоренелых убийц нужен человек, что разбирается в паутине имперского общества. Переговорщики встречаются везде, где нужны слова – от высоких кабинетов до тёмных уголков криминального полусвета.

Подобно воинам, дипломаты могут использовать разное оружие – от сладких слов до жестоких угроз или даже простой прямоты. Некоторые переговорщики оттачивают своё мастерство в чём-то одном, другие применяют разные приёмы, исходя из обстоятельств. Одни оказываются суровыми дознавателями, а другие получают нужные сведения, не дав источнику даже понять, что его допрашивали.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Таланты: выберите четыре таланта из следующего перечня: *Аура власти*, *Подкуп*, *Готическая тарабарщина*, *Делец*, *Бесцеремонный*, *Висельный юмор*, *Подхалим* и *Наставник*.

Улучшения умений: вы получаете три улучшения, что можете распределить между следующими умениями: *Бдительность*, *Дисциплина*, *Чутьё*, *Языки*, *Командование* и *Взаимопонимание*.

Специализации: вы получаете два улучшения специализаций, что можете распределить между следующими умениями: *Чутьё*, *Командование* и *Взаимопонимание*.

Снаряжение: вы получаете нож, лазпистолет или стаб-револьвер, снаряжение выживальщика, вокс-бусину и ещё один предмет: громкоговоритель, пикт-писец или вокс-вещатель.

Силой своих слов переговорщик может открывать нужные двери, смущать умы или даже менять ход целых войн. Хитрость в том, чтобы понять, какой подход будет уместнее в конкретных обстоятельствах. Успешные дипломаты умеют «читать» людей, понимая, что слова – это лишь ширма, а истина кроется в бегающих глазах, изгибе губ, мгновенном переходе от искренней уверенности к фальшивой браваде. Переговорщик должен не только постоянно оценивать реакцию своего визави, но и замечать другие полезные детали. Книги, что украшают кабинет аристократа, могут показать его личные или профессиональные интересы, а покрой одежды – выдать родной улей её хозяина. Такие мелкие улики – мощное оружие в арсенале умелого дипломата.

Переговорщику необязательно быть дружелюбным или очаровательным. Он может уметь угрожать, отчаянно торговаться, лгать и вести суровый допрос. Такой человек говорит от лица соратников – по крайней мере, в тех обстоятельствах, что он считает своим поприщем. Нередко переговоры позволяют избежать боя – такой исход ценят все, кто не хотят сегодня же стать мучениками. Даже в пылу боя переговорщик может проявить себя, убедив врага сдаться или обоюдно прекратить огонь.



МИСТИК

«Мой внутренний глаз открылся… Нет, нет, это слишком! Закройся, закройся!»

— Фирт Забытый

За гранью того, что многие считают реальностью, лежит иное царство. Там законы тварного мира не значат ничего, время и пространство смешиваются друг с другом непостижимым образом, а существа невероятной силы и злобы строят планы по тому, как погрузить галактику в губительный огонь и хаос. Это Варп, что поддаётся отдалённому пониманию очень немногих и остаётся загадкой для всех остальных. Лишь считанные единицы людей, малая доля человечества, которая, однако, растёт с каждым годом, имеют связь с Варпом. Их называют по-разному – колдунами, псайкерами, ведьмами – и клеймят именами похуже, но некоторые предпочитают древний титул «мистик».

Такие люди наделены способностями, которые и сами не до конца понимают, но власть имущие Махария готовы использовать такой дар своих слуг. Некоторые псайкеры могут нести смерть не хуже плазмомётчика, другие способны с тревожной точностью провидеть будущее – даже если их пророчества порой пересыпаны бредом и мелочными тайнами слушателей.

Мистиков можно примерно разбить на две группы – те, чьё существование дозволено Империумом и всех остальных. Первые – это санкционированные псайкеры и астропаты, что составляют опасный, но ценный ресурс, без которого человечество бы погибло. Вторые – это те, кого Империум не может контролировать и чьё существование потому не одобряет. Это очень разнообразная группа, хоть и объединяемая термином «нечистые псайкеры». Некоторые из таковых осознают природу своих способностей, другие же не подозревают об их источнике или вовсе не понимают, кем являются.

Будь мистик невольным каналом связи с Варпом или подготовленным оружием на службе Империума, его способности могут беспокоить, пугать и ужасать смертных. Тем не менее, мистики очень полезны, когда приходится иметь дело с тайнами Варпа, бороться с демонами и другими псайкерами или сталкивался с необъяснимыми феноменами. Они могут открыть закрытые пути, преодолеть сверхъестественные преграды и добиться успеха, когда кажется, что надежды уже нет. Но кроме того они могут превратиться в канал для энергий Варпа, а с этим не шутят. Соратникам мистика нередко приходится даровать Милосердие Императора товарищу, стоящему в шаге от такой участи.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Таланты: вы получаете талант *Псайкер*, если ещё не имели его. Если у вас уже был талант *Псайкер*, вы получаете одну малую психосилу, а также одну психосилу из известной вам дисциплины. Также выберите два таланта из следующего перечня: *Смерть ведьме!, Избранник судьбы, Запретные тайны, Психическая крепость и Санкционированный псайкер*.

Улучшения умений: вы получаете три улучшения, что можете распределить между следующими умениями: *Бдительность, Дисциплина, Чутьё, Знания, Ориенти-рование* и *Психическое мастерство*.

Специализации: вы получаете два улучшения специализаций, что можете распределить между следующими умениями: *Дисциплина (Страх), Языки (Запретные)* и *Знания (Запретные)*. Также вы можете приобретать любые специализации *Психического мастерства*, а в умении *Бдительность* вам доступна специализация *Психическое чутьё*. Если у вас есть талант *Запретные тайны*, вы можете брать запретные специализации, к которым имеете доступ.

Снаряжение: вы получаете нож или посох, лазпистолет или стаб-револьвер, снаряжение выживальщика, вокс-бусину, а также психофокус или ауспик.



ПОЛУТЕНЬ

«Намного легче убить цель, которая не знает, что ты рядом. Но это очень скучно»

— Трогат Морн, серый клинок

Люди, которых называют «полутенями», лучше всего чувствуют себя в тёмных уголках Империума. Это наёмные убийцы, воры, шпионы, тайные агенты и внедрённые осведомители. Среди них есть простые, хоть и необычно успешные, преступники, а есть аколиты Инквизиции, что выполняют для Святых Ордосов множество тайных и неприятных заданий. Все полутени стараются не привлекать внимания, когда выполняют свою работу – например, крадут еретические книги или подбрасывают их в библиотеку строптивого кардинала. Это невидимые и незаметные агенты, а лучшие из них умеют растворяться, подобно дыму под порывами ветра.

В Империуме всюду установлены жёсткие границы, что оберегают определённые места, людей, сведения и технологии. Порой для блага задания необходимо нарушить местные порядки или даже попрать Имперский закон, будь то в интересах самого Империума или конкретного покровителя. Для этого нужна хитрость, знания и физическая подготовка. Хотя некоторые полутени любят работать в одиночку, большинство готово полагаться на помощь и умения соратников – даже если иногда это грозит лишним вниманием.

Самые искусные полутени обладают самыми разными навыками. Чтобы смешаться с толпой на магистрали улья и вломиться в оберегаемое загадочными благословлениями Адептус Механикус храм-хранилище требуются совершенно разные умения. Хотя полутень может специализироваться на определённом способе решать проблемы, все они умеют тайно собирать сведения, устраивать диверсии или заставлять врагов исчезать.

Ради воплощения своих замыслов власть имущие Махария готовы устраивать тайные операции – особенно, если эти замыслы не совпадают с интересами организаций, в которых они состоят, или общеимперскими установлениями. Полутени редко добиваются славы, но порой отравленный клинок или погубленная репутация избавляют от необходимости начинать войну, на которой погибнут целые полки. Любая битва – это риск и неопределённость, и даже самые искусные бойцы не против, если полутень найдёт более хитрый путь. Работа таких агентов неприятна, даже по меркам Империума. Их действия могут бросить тень на покровителя, какими бы необходимыми они не были. Это ограничивает масштабы открытой и прямой поддержки, что господин может оказать полутени. Впрочем, мудрый покровитель будет ценить осторожность своего агента и вознаградит его сообразно рискам.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Таланты: выберите два таланта из следующего перечня: *Взломщик, Я здесь как дома, Чтение по губам, Вторая личность, По пятам* и *Неприметельный.*

Улучшения умений: вы получаете три улучшения, что можете распределить между следующими умениями: *Бдительность, Ловкость рук, Стрельба, Рефлексы* и *Скрытность*.

Специализации: вы получаете два улучшения специализаций, что можете распределить между следующими умениями: *Стрельба, Рефлексы* и *Скрытность*.

Снаряжение: вы получаете два ножа, автопистолет или лазпистолет, лазган или снайперскую винтовку, глушитель, дымовую гранату, снаряжение выживальщика, вокс-бусину, а также два предмета из следующего списка: ауспик, комм-пиявка, набор для маскировки, крюк-кошка, магнокль, мультиключ, пикт-писец, фотовизор, подавитель сигнала.



ЭРУДИТ

«О, но помните, что когда этот символ перевёрнут, весь смысл меняется. Да, эта надпись определённо не предупреждение, а угроза»

— архилексограф Гебис Шоал

Эрудитами называют схоластов и экспертов, обладающих широчайшими познаниями. Хотя многие энциклопедисты имеют излюбленное поле для изучения, все они образованы. Сочетание обширных и глубоких знаний позволяет мудрецам находить незримые для иных взаимосвязи и приходить к удивительным умозаключениям. Такие озарения – верный признак эрудита.

Империум жёстко контролирует знание, так что настоящие эрудиты очень редки. Их выделяет не обладание знанием, а страсть к нему и понимание, как его применять. Сам процесс обучения в Империуме не одобряют, отчего даже лучшие схоласты и так называемые «учёные» просто запоминают даты и имена. Эрудиты же умеют объединять разрозненные факты воедино. Они осознают пределы собственных знаний и понимают, как и где их можно расширить.

Разные эрудиты по-разному совершенствуют свой ум. Одни учатся, долгие годы проводя в семейных библиотеках, возможно усилив мозг специальной нейроаугметикой, в других же любопытство просыпается после какого-то важного события. Самые успешные эрудиты стремятся припасть к каждому источнику знания – они исследуют инфогробницы, читают литературные произведения и философские трактаты и слушают жуткие истории тех, кто пережил нечто, выходящее за пределы обыденного.

В Империуме, знание – это сила. Соратники обращаются к эрудитам, прося подсказать, как лучше применять собственные способности. Порой даже отличить друга от врага – уже непростая задача, а лабиринтах махарийской политики это необходимо. Если у мудреца нет ответа на важный вопрос, он знает – или может понять – где искать нужные данные, хотя чтобы их получить, могут потребоваться совершенно иные умения.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Таланты: выберите два таланта из следующего перечня: *Человек искусства, Заботливый помощник, Хирургеон, Инфоархеолог, Идеальная память* и *Слуга закона.*

Улучшения умений: вы получаете три улучшения, что можете распределить между следующими умениями: *Логика, Знание, Медика, Ориентирование, Пилотирование* и *Техника.*

Специализации: вы получаете два улучшения специализаций, что можете распределить между следующими умениями: *Знания, Медика* и *Техника*.

Снаряжение: вы получаете нож, лазпистолет или стаб-револьвер, сумку, инфопланшет, снаряжение выживальщика, вокс-бусину, а также два предмета из следующего перечня: ауспик, автоперо, инструменты хирургеона, комбиинструмент, диагностор, мультикомпас, мультиключ.



ВОИН

«Дюжина на одного, а? Ты уверен, что не хочешь подождать, пока здесь не окажется побольше твоих друзей?»

- Мел Гарвер, прямо перед Хонлинской резней

Имперский гвардеец с лазганом в трясущихся руках, встречающий орду стрекочущих ксеночудовищ. Скитарий-егерь, выслеживающий добычу среди соляных дюн родной кузницы. Даже грязный бандит, тычущий в лицо адепту Администратума ржавым автоганом, чтобы отнять ящик просроченных пайков. Всё это – воины на службе того или иного дела.

Эта роль разнообразнее всех прочих. Всех воинов объединяет только лишь склонность к насилию. Хотя любой воин умеет обращаться с целым арсеналом оружия, многие выбирают своё любимое, а самые искусные становятся известны благодаря ему и одним своим появлением могут загнать врагов в укрытия. Война – постоянный спутник Империума все долгие тысячелетии со дня его основания, но её история уходит в ещё более глубокое прошлое. С приходом Ноктис Этерна воины нужны как никогда. Гвардейская десятина собирает несметные миллионы солдат в Астра Милитарум и на корабли Навис Империалис, но истинные воины не связывают себя с простыми новобранцами – даже если сами когда-то впервые столкнулись с насилием именно в их рядах.

Впрочем, не все изучали своё ремесло на службе. Кого-то учила сама жизнь – те, кто растёт на мирах смерти и в глубинах ульев очень быстро учатся стрелять. Арбитры, махарийские вигилы и силовики всех сортов – это тоже воины, как и любой, кто умеет обращаться с оружием и считает насилие первым и последним ответом.

Власть имущим Махария постоянно нужны воины. Хотя поля брани и линии фронта сотен зон боевых действий далеко, воины сражаются в тенях, преследуя цели своих господ. Они сражаются плечом к плечу и друг против друга, а сегодняшний товарищ завтра может стать врагом, когда очередной союз изменится или рухнет.

В незримых войнах между властями предержащими сектора и со скрытыми врагами Империума насилие становится последним и решительным доводом. Когда бой начинается, его ведут до смерти. В таких тяжёлых сражениях истинные воины и зарабатывают свою репутацию.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Таланты: выберите два таланта из следующего перечня: *Орлиный глаз, Разоружение, Боевое слаживание, Дуэлянт, Тактическое передвижение* и *Широкий замах.*

Улучшения умений: вы получаете три улучшения, что можете распределить между следующими умениями: *Атлетика, Стойкость, Медика, Бой, Стрельба* и *Рефлексы*.

Специализации: вы получаете два улучшения специализаций, что можете распределить между следующими умениями: *Бой, Стрельба* и *Рефлексы*.

Снаряжение: вы получаете нож, любое мирское холодное оружие или или цепной меч, лазпистолет или стаб-револьвер, лазган или боевой дробовик, фраг-гранату, кустарную броню или флак-камзол, рюкзак, снаряжение выживальщика и вокс-бусину.



ФАНАТИК

«Возрадуйтесь! Когда я выжгу вашу нечестивую плоть до костей, вы будете избавлены от тирании грешной жизни!»

— Арт Огнепевец

Суть фанатика не в том, что он делает, а в том, как. Какой бы подход он не избрал, он отдаётся ему с головой. Фанатик не приемлет полумер – если дело стоит того, чтобы за него браться, оно стоит того, чтобы за него умереть.

Фанатика ведёт вера. Для большинства это вера в Бога-Императора Человечества, и Адептус Министорум восхваляют подобное рвение. Впрочем, фанатик может быть предан господину, Омниссии, своей службе, собственной цели, абстрактным идеалам, вроде победы, войны или даже самой веры – так или иначе, его преданность абсолютна.

Фанатик учится всему, что поможет ему сметать препятствия со своего пути. Аббат-инструктор – это не только ветеран, но и праведник, верящий, будто нет способа служить Императору лучше, чем готовить новые поколения солдат. Другие проповедуют с кафедры или на улицах, призывая обычных людей записываться во Фратерис Милиция и сражаться во имя Повелителя Человечества. Третьи – например, приверженцы Красного искупления – обращают свой гневный взор на маловеров и слабаков.

Для истинного фанатика нет ничего важнее служения. Он сделает всё, чтобы добиться успеха и будет рассчитывать на телесную и духовную стойкость, что помогут ему победить. Благодаря своей убеждённости фанатики способны достигать почти невозможного, не страшась ни смерти, ни увечий.

Соратники могут побаиваться фанатика. Даже в Империуме, где вера служит столпом общества, столь свирепая преданность не всегда встречает понимание. Впрочем, лучше иметь фанатика товарищем, чем врагом. Большинство агентов ценят решимость фанатиков и знают, что всегда могут на них положиться. Также мудрый никогда не забывает, что дружба и товарищество не будут значить ничего, если глубинные принципы фанатика войдут в противоречие с целями его соратников.

Фанатики достигают свои целей и помогают товарищам, жертвуя телом и разумом. Они не боятся ни боли, ни смерти. Соратники обращаются к такому человеку, когда кажется, что поражение неминуемо, а задача – нерешаема. Когда знания и искусность терпят крах, в дело вступает чистая вера.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Таланты: выберите два таланта из следующего перечня: *Набожность (Имперский культ), Флагеллант, Неистовство, Ненависть, Икононосец* и *Мученичество.*

Улучшения умений: вы получаете три улучшения, что можете распределить между следующими умениями: *Дисциплина, Стойкость, Языки, Знания, Бой* и *Командование*.

Специализации: вы получаете два улучшения специализаций, что можете распределить между следующими умениями: *Дисциплина, Знания* и *Бой*.

Снаряжение: вы получаете нож, двуручное оружие или цепной меч, лазпистолет или ручной огнемёт, тяжёлый кожаный доспех или одеяние, священный символ, вокс-бусину и громкоговоритель или писчий прибор.



СНАРЯЖЕНИЕ

Происхождение, служба и роль принесли вам начальное снаряжение. Вам нужно записать всё на лист персонажа, чтобы не забыть важный предмет в самый отчаянный миг. Игромеханические показатели оружия и брони см. в **главе 5** – запишите их и все даваемые ими преимущества, чтобы в разгар боя не приходилось лихорадочно листать книгу правил. Начальное оружие заряжено и для каждого есть ещё один магазин.

Также вы можете докупить любое количество *обычных* предметов из *главы 5*, и один *необычный*.

ПОДРОБНОСТИ

На этом этапе вы решите, как зовут персонажа, как он выглядит и каковы его краткосрочные и долгосрочные цели. Всё это вы можете определить сами – сектор велик, в нём есть самые разные культуры и найдётся хотя бы один мир, где будут жить люди с внешности и общественным строем, подходящим вашему герою.

Ниже приведены советы по тому, как выбрать имя и определиться с обликом персонажа, а также случайные таблицы. Дополнительного опыта за броски костей по таблицам персонажи не получают.

Также вы можете решить, что связывает вашего героя с другими членами команды. Ваша группа сложилась недавно или вы уже служили вместе какое-то время? У вас может быть своё тёмное прошлое, о котором не знают соратники. Таблица на стр. 86 может вдохновить вас, но во всех обсуждениях связей должны участвовать все игроки.

ИМЯ

Имя вашего героя очень важно, ведь в игре его будут произносить постоянно. Выберите то, что вам нравится и подходит персонажу. Не пытайтесь выдумать идеальное имя – дайте срок, и любое станет казаться естественным.

В Империуме нет единой системы имянаречения. Разные обычаи могут быть даже у разных сообществ в пределах одной планеты – их могут диктовать местные традиции, религиозные установления или даже законы. У кого-то есть фамилии, но это далеко не всеобщая практика. Многие писцы Администратума проклинают изобретательность людей, когда пытаются свести воедино документы с разных миров.

Приведённая ниже таблица предлагает несколько вариантов имён, расхожих в секторе Махарий. Используйте её как источник вдохновения, выберите из неё что вам нравится или бросьте кости. У персонажа могут быть много имён, чтобы пользоваться разными в разных обстоятельствах.

- **Низкие:** имена на низком готическом, обычным языке Империума – это огрублённые формы имён на высоком готическом. Они очень разнообразны и часто встречаются у простолюдинов.

- **Высокие:** имена, взятые из древнего и престижного языка типичны для тех, кто рождён на вершинах власти. Они звучат в залах совета и дворцах, их носят важные чины из Адептус Терра и выходцы из древних аристократических семейств.

- **Архаичные:** существует немало имён, что старше Империума и его языков. Такие архаичные имена почитают, хотя их истинное значение и история часто служат яблоком раздора. Люди, чья жизнь связана с церковью, нередко берут себе имена в честь святых или иные, наполненные благочестивым смыслом.

- **Неформальные:** такие имена люди получают в течение своей жизни – обычно от друзей и прочих равных. Нередко они говорят о человеке куда больше его настоящего имени и особенно расхожи среди преступников и изгоев.

- **Тайные:** подпольные клички, псевдонимы и позывные бывают очень разнообразны – среди них встречается, что угодно. Как правило, это не будет настоящим именем (разве что у агента Инквизиции с очищенным разумом). Зачастую псевдоним используют в определённых обстоятельствах или при работе с определёнными людьми, тогда как для прочих дел герой использует то имя, под которым его знает Администратум.

ИМЕНА					
к100	Низкое	Высокое	Архаичное	Неформальное	Тайное
01–04	Арз	Азарах	Энисса	Бывалый	Альфа
05–08	Бэрик	Баранот	Барбоса	Топор	Бот
09–12	Канто	Кастелла	Карадок	Клюв	Призывник
13–16	Цил	Дарв	Драко	Костлявый	Знак
17–20	Дэрриал	Фауста	Друзилла	Болт	Бриллиант
21–24	Енох	Флавия	Эйзен	Огнемёт	Экзактий
25–28	Хорст	Галлиах	Женевьева	Крушитель	Рок
29–32	Гай	Харфос	Ханетт	Резак	Гамма
33–36	Галация	Ихар	Ингрита	Докк	Благодать
37–40	Келли	Ирисса	Жак	Эхо	Борона
41–44	Кулем	Карпат	Иокаста	Скат	Инкуб
45–48	Магдала	Лотос	Кароллон	Бугай	Самоцвет
49–52	Мерра	Люсинда	Киллиан	Рохля	Рубильник
53–56	Мордикай	Микандра	Лемант	Лхо	Люмен
57–60	Нарсия	Ноктин	Лит	Маг	Мортис
61–64	Норос	Новианна	Навин	Мозг	Норна
65–68	Пеннетт	Октавия	Поллония	Тритон	Оптима
69–72	Квинтен	Партеос	Сабант	Клешня	Прометий
73–76	Квиннел	Регия	Тессера	Рыжий	Отказ
77–80	Риа	Скифия	Тразелла	Короста	Ловчий
81–84	Сильванто	Северан	Верити	Заточка	Безымянный
85–88	Сессилия	Тайрисс	Уинниф	Старр	Гриф
89–92	Ури	Венрия	Яста	Сталь	Белый шум
93–96	Ксандра	Вентий	Задора	Транк	Икс
97–00	Зариэль	Йеммис	Зарков	Змий	Зильх



ВНЕШНОСТЬ

Человечество немыслимо разнообразно, так что внешность ваших героев вы можете определить сами. В этом разделе есть таблицы, что могут послужить источниками вдохновения или генератором случайных черт. Вам могут помочь прошлые этапы создания персонажа – подумайте о характерных для его родного мира чертах внешности и тем, как на облике героя отразился его жизненный путь. Ещё один источник вдохновения – характеристики. Обладатели внушительных Силы и Выносливости могут быть крепкими и мускулистыми, а наделённые высокой Ловкостью – худощавыми и жилистыми.

ВОЗРАСТ

Возраст многое говорит о персонаже, том, что он пережил и как смотрит на мир. Для большинства жизнь с беспросветном мраке сорок первого тысячелетия милосердно коротка, и потому долгожители вызывают почтение.

- Большинство новоиспечённых героев **«Империума Маледиктум»** будут новобранцами, попавшими к покровителю после нескольких лет, отданных службе.
- Некоторые персонажи могут быть **ветеранами**, пережившими много лет, прежде чем попасться на глаза новому господину. Даже самый молодой герой из Адептус Астра Телепатика, скорее всего, будет ветераном, ведь изнурительная и почти убийственная подготовка санкционированного псайкера занимает годы, а то и десятилетия.
- Немногочисленные счастливцы прибегают к редкой и дорогой химической процедуре омоложения, благодаря которой будут выглядеть молодыми и полными сил, даже разменяв второе столетие. Возможность омолодиться могут иметь высокопоставленные члены Администратума, Экклезиархии и Инквизиции, а также самые богатые аристократы и вольные торговцы.
- Аугметические руки и ноги, заменяющие потерянные в бою или на опасных работах конечности – обычное дело в Империуме. Многие члены Адептус Механикус идут на большее, заменяя слабую плоть на безотказной сталью и электропроводкой. Такая аугментация продлевает их жизни далеко за пределы сотни лет.



ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ

Человечество в сорок первом тысячелетии удивительно разнообразно и сочетает в себе естественные, неестественные и искусственные черты. Ниже приведена таблица, где указано насколько странных и зловещих черт, что могут разнообразить облик вашего героя.

ГЛАЗА

На древней Терре глаза не зря называли зеркалом души. Даже в отблеске жужжащего аугметического протеза, настраивающего фокус, отражается сущность его хозяина.

ВОЛОСЫ

По всему Империуму люди носят разные причёски, чтобы показать свой статус в обществе и семье. На одной планете определённый цвет или стрижка могут быть королевскими, а на другом – символизировать бедность. Вы можете сделать бросок по каждой таблице, чтобы определить, цвет волос и причёску (или отсутствие таковой). Если у вас есть усы или борода, вы можете сами придумать, какие они.

РОСТ

Люди сильно различаются ростом и телосложением. Генетика, питание, род деятельности и природа оказывают на это огромное влияние. Раздумывая над внешностью, вы можете отталкиваться от своих характеристик (Силы, Выносливости и Ловкости), а можете исходить только из своих предпочтений. Что же до роста, то вы можете выбрать значение или решить, что он равен 4 футам 9 дюймам + 2к10 дюймам.

ВОЗРАСТ И ПУТЕШЕСТВИЯ В ВАРПЕ

Искажения времени при путешествиях в Варпе сильно осложняют жизнь путешественников – пассажир может провести на борту несколько дней или недель, но прибыть в точку назначения и обнаружить, что миновали месяцы или годы.

Все твои усилия обернутся прахом, если они не служат Императору.

ВОЗРАСТ

Новобранец	Ветеран	Омоложенный	Аугмент.
17+к10	17+2к10	50+5к10	100+5к10

ТИП ГЛАЗ

к100	Тип	к100	Тип
01–05	Скорбные	51–55	Тёплые
06–10	Жёсткие	56–60	Мёртвые
11–15	Старые	61–65	Горящие
16–20	Сосредоточенный взгляд	66–70	Осуждающие
21–25	Безумные	71–75	Гипнотизирующие
26–30	Яркие	76–80	Несчастные
31–35	Злобные	81–85	Любопытные
36–40	Полные надежд	86–90	Холодные
41–45	Подозрительные	91–95	Загнанный взор
46–50	Свирепые	96–00	Расчётливые

ВОЛОСЫ

к100	Цвет	к100	Стиль
01–10	Серые или седые	01–10	Непричёсанные
11–20	Чёрные	11–20	Косы
21–30	Каштановые	21–30	Ирокез
31–40	Рыжие	31–40	Пересаженные от лошади или др. животного
41–50	Белые	41–50	Длинные волосы
51–60	Зелёные	51–60	Коротко обрезанные
61–70	Синие	61–70	Кудри
71–80	Фиолетовые	71–80	Пышная сложная причёска
81–90	Отсутствуют	81–90	Металлические провода и шипы
91–00	Многоцветные (два броска, игнорируя 81–00)	91–00	Заклёпки, проволока и металлические пластины

ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ

к100	Примета
01–03	У вас на лбу набита татуировка в виде аквилы.
04–10	От вас попахивает трупной мукой.
11	В вашей груди засел неразорвавшийся болтерный снаряд. Вы знаете, что когда-нибудь он разорвётся.
12–15	У вас есть выцветшая электуировка, о которой вы хотели бы забыть.
16–26	Вашу кожу марают оспины или старые следы другой кожной болезни.
27	Ваши уши были заменены на большие, но рабочие аугметические протезы.
28	Ваши зубы сделаны из металла.
29–30	У вас татуированы роговицы глаз.
31–40	У вас страшные шрамы – возможно, это следы боя или несчастного случая.
41–42	Ваши зубы бритвенной остроты.
43–46	Часть костей вашего черепа заменена на металлические пластины.
47	У вас есть необъяснимый шрам в виде аквилы.
48–49	Ваши веки покрыты тату-надписями на высоком готическом с обеих сторон.
50	У вас есть родимое пятно в виде черепа. Определите, где оно.
51–54	Культ или секта оставила на ваше теле клеймо.
55–57	У вас совершенно белые зрачки.
58–65	У вас ужасно бледная кожа.
66–68	У вас огромные мышцы, выросшие благодаря жизни, полной труда или путём искусственной пересадки.
69–72	В вашей голове есть множество разъёмов для подключения.
73–78	Вы покрываете себя кусочками пергамента с письменами и печатями чистоты, без которых вам неуютно.
79–99	Вы совершенно непримечательны – ещё одна легко заменимая шестерёнка в бесконечной машине Империума.
00	Вы очень приметны. Сделайте два броска по этой таблице, перебрасывая результаты 79+

ЦЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Выполняя задания, вы способствуете планам покровителя, но у вашего персонажа есть и собственные цели. Они могут быть связаны с каким-то событием в прошлом или возникнуть в ходе кампании. За достижение целей вы получаете очки опыта.

ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

Выбирая цели, вспомните происхождение, службу и роль вашего героя, а также другие касающиеся его подробности. Цель должна побуждать вас играть, независимо от того, что думает по этому поводу персонаж. Цель определяете вы, но вам стоит обсудить это с ведущим и другими игроками, чтобы убедиться, что она подходит кампании.

КРАТКОСРОЧНЫЕ ЦЕЛИ

Краткосрочные цели отражают непосредственно стоящие перед вами задачи. Вы рассчитываете достичь их через несколько дней или недель. В целом, достижение краткосрочной цели должно занимать две-три игровые встречи.

Пример: *отомстить местному бандиту, поймать вора, совершившего череду краж, достать цепной меч на замену сломанному.*

ДОЛГОСРОЧНЫЕ ЦЕЛИ

Долгосрочные цели – это ваши честолюбивые планы, над воплощением которым предстоит работать месяцы и годы или не достичь никогда. Возможно, такая цель служат вам не достижимой задачей, а главным стремлением всей жизни.

Пример: *перехватить власть над крупным преступным картелем, погубить династию вольных торговцев и отнять их патент, уничтожить крупный культ Губительных сил.*

ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

Достигнув краткосрочный цели, вы получаете 50 очков опыта и выбираете новую краткосрочную цель в конце игровой встречи.

Достигнув долгосрочной цели, вы можете:

- Получить 500 очков опыта и выбрать новую долгосрочную цель в конце игровой встречи.
- Отправить персонажа на покой, сделав его неигровым и отдав под управление ведущего. При этом ваш следующий герой получит бонусные очки опыта в размере половины от накопленного ушедшим на покой.

«Отставные» персонажи обычно стараются извлечь все возможные выгоды из достигнутой цели. Вы можете связать истории старого и нового персонажа, чтобы былой герой мог помогать вам и дальше. Если вы хотите вернуть отправленного на покой «в дело», поговорите с ведущим о том, как это сделать. Такая система позволяет вам опутать весь Махарий своими агентами и делает их отличным источником будущих заданий.

Ересь порождает возмездие



Не называй счастливым никого из живых

Связи

Связи – это прошлые события и общие переживания, что объединяют вашего героя с другими. Такие отношения позволяет создать нечто общее для всей группы и с самого начала объединить персонажей. Вы можете сделать бросок по таблице связей или выдумать свои.

Мы предлагаем вам завязать хотя бы две связи – с другим игровым персонажем и с покровителем. Если другой игрок не согласен с тем, какую связь вы выбрали (или какая вам выпало), поменяйте её. Также стоит помнить, что связи – это не объективная истина, а лишь мнение вашего персонажа.

Выстраивая связи, бывает забавно случайно выбрать другого персонажа и вместе придумать обоснование для выпавшей связи. Также вы можете выбрать связь, что лучше всего будет сочетаться с этим героем.

ОЖИВЛЕНИЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Цифры на листе – это лишь часть вашего героя. Все решения, что вы принимали до сих пор, обрисовывали его лишь в общих чертах – где родился и чем жил до начала игры. Пришло время определиться с подробностями, чтобы ваш герой стал человеком – неповторимой личностью, которую не спутаешь с другим уроженцем того же мира, состоящим на той же службе, в той же роли.

ДЕСЯТЬ ВОПРОСОВ

Один из способов создать герою интересное прошлое – это ответить на несколько вопросов о нём. Если какой-то из них побуждает вас что-то в персонаже поменять – сделайте это! К примеру, подумав о детстве героя, вы можете захотеть изменить его происхождение.

СВЯЗИ

к100	Связи
01–04	_____ должен мне немало соляров.
05–08	Я должен _____ немало соляров.
09–12	Я слышал, как _____ говорил нечто богохульное – едва ли не еретическое.
13–16	_____ знает мою самую тёмную тайну.
17–20	_____ знает, что я спрятал дорогого мне человека от Чёрных кораблей.
21–24	_____и я давным-давно сражались на разных сторонах.
25–28	Я начертал имя _____ на моём любимом оружии.
29–32	_____и я выросли вместе.
33–36	_____ попросил меня предать кого-то близкого нам.
37–40	Мы с _____ пережили нечто, о чём не говорим.
41–44	Я уверен, что видел, как _____ погиб.
45–48	У меня были видения о _____.
49–52	Я спас _____ жизнь.
53–56	_____ спас мою жизнь.
57–60	Однажды я видел, как _____ читает странную книгу. Это выглядело жутковато.
61–64	Я слышал, как _____ говорил с кем-то один на один и говорил пугающие вещи.
65–68	У меня есть кое-что, принадлежащее _____, а у него – кое-что моё.
69–72	_____ поделился ужасной тайной.
73–76	У меня есть одна серебряная пуля. На ней выгравировано несколько слов на высоком готическом и имя _____.
77–80	Я слышал, как _____ подвергал сомнению свои убеждения.
81–84	_____ владеет чем-то, что я хочу заполучить.
85–88	Я знаю, кто _____ на самом деле.
89–92	Я уже работал с _____ раньше.
93–96	_____ и я постоянно соперничаем.
97–00	Я подозреваю, что _____ – предатель.

КАКОВА ВАША СЕМЬЯ?

Семья – это роскошь, которой не могут похвастаться многие жители Империума. Его ведомства не считают семью ценностью – скорее они видят в ней источник отвлечения или даже двойной верности. В зависимости от вашего происхождения и службы, вы могли иметь нечто вроде семьи, но возможно, всё, что вы получили от неё, ограничивается подготовкой и трудом. Немногочисленные счастливцы обретают семью в своих товарищах по оружию. Или вы – одиночка, для которого существует лишь долг?

КАКОВА ВАША ВЕРА?

Конечно, вы веруете в Императора и Империум, но как это проявляется? Неважно, следуете ли вы традиционным учениям Имперского культа или приемлемым отличиям культа Машины – что вера значит для вас? Вы испытываете праведную ненависть и желаете истребить всех, кто противостоит Его воле? Или ваша набожность – это сияющий щит и путеводный свет? Быть может, вера толкает вас к самопожертвованию и зовёт сражаться без страха, дабы стать мучеником? Или вы чувствуете тягу проповедовать другим или записывать величайшие Его чудеса?

КТО ВАШ БЛИЖАЙШИЙ СОРАТНИК?

Подобно семье, друзья в сорок первом тысячелетии – роскошь, но в опасной галактике выживание зависит от того, есть у вас верные товарищи или нет. Быть может, кто-то из коллег – ваш самый доверенный друг? Быть может, вы завели приятелей в иной службе? Можете ли вы обратиться к таким соратникам в час нужды и имеет ли их дружба границы?

ЧЕГО ВЫ БОИТЕСЬ?

В сорок первом тысячелетии есть, чего страшиться. Имперских подданных учат боятся и ненавидеть всё, чего они не понимают, но лишь немногие умудрённые знают, что такое истинный страх. Чего ваш герой боится больше всего? Этот страх толкает его уничтожить его источник или держаться от него подальше любой ценой?

ЧЕГО ВЫ ЖЕЛАЕТЕ?

В Империуме подданных учат не желать ничего, кроме жизни в служении Императору. Для простых людей истинное честолюбие всё равно бесполезно. Но вы и ваша жизнь – не простые. Вы стремитесь в светской власти или духовному спасению? У вас есть чёткая и достижимая цель или вы сражаетесь за высокие идеалы? Чем вы готовы пожертвовать ради своих амбиций?

Даже тот, у кого нет ничего, может отдать свою жизнь.

КОМУ ВЫ ВЕРНЫ?

Верность в Империуме ценят высоко – верность Императору, столпам его царства и своим господам. Вы преданны своему покровителю или видите в нём лишь средство достижения цели? Вы верны своим товарищам или они для вас – просто расходный материал? Вы исполняете свой долг из преданности или чистого прагматизма?

ПОЧЕМУ ПОКРОВИТЕЛЬ ВЫБРАЛ ВАС?

Господин вырвал вас из уготованной вам жизни и даровал новую, и он сделал это не без причин. Почему среди миллиардов махарийцев он выбрал вас? Вы наделены особыми умениями, талантами или менее зримыми качествами? Чего он ожидает от вас? Был ли у вас выбор, или покровитель завербовал вас против вашей воли?





Ненависть – величайший дар Императора человечеству.

ЧТО ВЫ ДУМАЕТЕ О СВОЁМ ПОКРОВИТЕЛЕ?

Прошлый опыт и первая встреча с господином явно сложили у вас мнение о нём. Это таинственный благодетель или почти что друг? Вы боитесь его гнева или уважаете его целеустремлённость? Что вы действительно знаете об этом человеке?

ЧТО ВЫ НЕНАВИДИТЕ?

Ненависть толкает вперёд слуг Империума и его врагов. Экклезиархия учит людей ненавидеть еретиков, мутантов и чужаков. Верите ли вы в правильность таких учений или считаете слепую ненависть неприятной? Есть ли у вас личный враг, которого вы ненавидите? Быть может, вы затаили злобу на какую-то имперскую службу, что дурно обошлась с вами?

ЧЕМ ВЫ ГОТОВЫ ПОЖЕРТВОВАТЬ?

Ваше служение господину чревато опасностями. Они не всегда очевидны, а порой угрожают больше, чем вашей жизни. Как далеко вы готовы зайти, исполняя свой долг, и какую цену готовы заплатить? Империум учит своих слуг жертвовать собой при исполнении долга, но действительно ли вы верите в это? А как насчёт жизней ваших земляков? Готовы ли вы замарать свою репутацию и забыть о чести, чтобы достичь цели? А как насчёт вашей души?

Судьба, стр. 109

Обычно это становится важно, когда персонаж травмирует руку. См. стр. 214, где подробно рассказано про увечья.

Последние штрихи

Теперь нам осталось только рассчитать некоторые производные показатели. Они будут основаны на уже определённых характеристикам и некоторых ваших решениях, а как именно – описано ниже. Также вы должны записать количество очков судьбы вашего героя (их три, если вы не взяли талант, что меняет это) и решить, будет он правшой или левшой.

Наконец, если хотите, вы можете получить пророчество – некое предсказание, что персонаж получил в прошлом, которое как-то связано с его жизнью.

МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО РАН

Этот показатель отмеряет, сколько телесных и душевных ран вы сможете вынести до того, как начнёте страдать от более серьёзных травм.

- Ваше максимальное количество ран равно сумме вашего бонуса Силы, бонуса Силы воли и удвоенного бонуса Выносливости.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ

Вы можете вынести количество критических ран, равное вашему бонусу Выносливости. Если в конце хода вы имеете больше критических ран, чем позволяет ваш бонус Выносливости, вы умрёте в начале следующего хода.

ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяет, когда персонаж будет действовать в бою или иной напряжённой обстановке. Инициатива равна сумме бонуса Восприятия и бонуса Ловкости.

ОЧКИ СУДЬБЫ

Этот показатель отражает предназначение героя и, быть может, покровительство высших сил. **Очки судьбы** помогут вам преуспеть там, где остальные потерпели поражение – они могут даже спасти от смерти. Все персонажи изначально имеют три очка судьбы.

ВЕДУЩАЯ РУКА

Выберите, правшой будет ваш герой или левшой. Если вы бросаете проверку, где используется только неосновная рука, эта проверка получает *помеху*.

ПРОРОЧЕСТВО

Смерть неотвратима. Сделайте бросок по этой таблице, чтобы узнать, какое веское предсказание ваш герой однажды получил (или какая фраза лучше отражает его воззрения). Если смерть персонажа будет как-то связана с пророчеством, ваш следующий герой получит бонусные очки опыта в размере половины от накопленного покойным опыта.

ПРОРОЧЕСТВА

к100	Пророчества	к100	Пророчества
01–02	Лучше умереть за Императора, чем жить для себя.	51–52	Смерть – это слуга праведников.
03–04	Доверяй своему рвению – нет оружия лучше его.	53–54	Победа будет жить вечно; поражение едва вспомнят.
05–06	Неглубокий разум – это чистый разум.	55–56	Невиновность ничего не доказывает.
07–08	Приветствовать ксеноса – значит приветствовать своё проклятие.	57–58	Проявить милосердие – значит выказать слабость.
09–10	Долг превыше всего.	59–60	Сожги Нечестивца в очищающем пламени.
11–12	Мудрый учится на смертях других	61–62	Благословен разум, слишком слабый, чтобы сомневаться.
13–14	Убей ксеноса прежде, чем он изречёт свою ложь.	63–64	Разумом прикрываются предатели.
15–16	Логика – враг веры.	65–66	Слабость – единственное, чего стоит боятся.
17–18	Размышления порождают ересь.	67–68	Усомниться – значит выказать слабость.
19–20	Ересь порождает возмездие.	69–70	Презрение – лучшая броня.
21–22	Разум без цели обречён скитаться во тьме.	71–72	Отвернись от Императора на свой страх и риск.
23–24	О нас будут судить по нашим смертям.	73–74	Справедливость твоих деяний изменяется силой твоих убеждений.
25–26	Успех измеряется кровью – твоей или твоих врагов.	75–76	Ненависть – величайший дар Императора человечеству.
27–28	Император благословил нас даром нетерпимости.	77–78	Сомнениями вымощен путь к проклятию.
29–30	Истинная вера слепа и оправдана.	79–80	Насилие решает всё.
31–32	Нет замены рвению.	81–82	Страдание – это неумолимый наставник.
33–34	Даже тот, у кого нет ничего, может отдать свою жизнь.	83–84	Император будет судить тебя не по твоим медалям, а по твоим шрамам.
35–36	Кровь мучеников питает Империум.	85–86	Надежда – первый шаг на пути к разочарованию.
37–38	Не считай счастливым никого из живых.	87–88	Простить – значит выказать слабость.
39–40	Открытый разум подобен крепости, чьи врата распахнуты и лишены стражи.	89–90	Не спрашивай, почему ты должен служить. Спрашивай как.
41–42	Кровью мучеников закаляется клинок Империума.	91–92	Все твои усилия обернутся прахом, если они не служат Императору
43–44	Один миг ереси портит жизнь служения.	93–94	На войне нет свидетелей – лишь солдаты и предатели.
45–46	Беспощадность – это доброта мудрого.	95–96	Неси волю Императора как факел и разгоняй им тени.
47–48	Идти на уступки – удел трусов.	97–98	Ересь вырастает из безделья.
49–50	Лишь со смертью кончается долг.	99–00	Сожги еретика! Убей мутанта! Очисти нечестивца!

РАЗВИТИЕ

Если созданный вами персонаж имеет лишний опыт (полученный за броски костей) вы можете сразу потратить его. Полагаясь на случайности на каждом этапе, вы получите сразу 200 очков! По ходу игры в «**Империум Маледиктум**» вы будете зарабатывать новый опыт. Его можно тратить по тем же правилам – цены указаны ниже. Помните, что многие таланты и некоторые умения и специализации имеют требования – персонаж должен удовлетворять им, прежде чем приобретать.

Ваш герой может иметь таланты, что принесли ему служба и роль, даже если он не отвечает требованиям эти талантов. Это единственное исключение – во всех остальных случаях, чтобы купить талант или улучшить умение, вы должны отвечать их требованиям.

- Улучшение характеристики поднимает её на +1. Если не указано обратного, обычный человек не может поднять характеристики выше 60.
- Улучшение умения повышает его значение на +5. Каждому умению можно купить до четырёх улучшений. В каждой специализации умения так-же может быть до четырёх улучшений.
- Покупка таланта стоит 100 ОО.

ЦЕНА ОО ЗА УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Новый показатель	Цена за улучшение
20–25	20
26–30	25
31–35	30
36–40	40
41–45	60
46–50	80
51–55	110
56–60	140
61–65	180
66–70	220
71–75	270
76–80	320

СОЗДАНИЕ ОПЫТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если никто не возражает, вы можете создать более опытных персонажей. Возможно, покровитель завербовал этих людей позже, а быть может, к началу игру ваши герои уже какое-то время работают на своего господина. Так или иначе, решите, сколько дополнительного опыта получат ваши герои. За каждые 500 очков персонаж должен получить 200 соляров. За каждую 1000 опыта персонаж также получает +1 уровень *влияния* и *влияние* в одной службе по выбору игрока – игрок и ведущий должны совместно решить, чем и как герой впечатлил эту службу.

Также каждый игрок может установить себе отрицательное *влияние* с одной службой, чтобы получить +100 очков за каждые -1 к *влиянию*. Что за вражда скрывается за этими цифрами – решать всей группе.

ЦЕНА УМЕНИЙ И СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ

Улучшение	Увеличение умения	Цена в ОО	Общая цена в ОО
1	**+5**	50	50
2	**+10**	100	150
3	**+15**	150	300
4	**+20**	200	500



IV

УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ



Империум живёт лишь благодаря бесконечному труду несметных миллиардов, что всеми силами пытаются удовлетворить нужды всегалактического государства. Большинство подданных обречены надрываться до самой смерти. Лишь выдающиеся люди могут избежать такой участи – те, кто обладает **умениями** и **талантами**, что возносят их над простыми людьми. К счастью, ваш герой – один из таких.

Слегка обобщая, можно сказать, что умения описывают практические навыки персонажа (например, как хорошо он умеет лазать или стрелять), а таланты отражают его уникальные способности. Подробнее о том, как таланты и умения применяются в игре, см. **главу 7**.

УМЕНИЯ

Характеристики показывают потенциал персонажа, а умения – его подготовку и практический опыт (например, лазать, стрелять или знать то, что знать не положено). Каждое умение связано с характеристикой, указанной в его описании. Получив опыт (см. стр. 90) вы можете приобретать **улучшения умения**, чтобы увеличить шанс на успех его применения, или изучить **специализации**, что отразит вашу сосредоточенность на определённом аспекте умения.

Улучшения умения

Уровень вашего умения складывается из показателя характеристики и купленных для умения улучшений. Каждое улучшение даёт бонус +5 на проверки этого умения. Персонаж может иметь до четырёх улучшений в каждом умении и каждой специализации (см. ниже). Умения и улучшения к ним записываются на лист персонажа.

***Пример**: у Лео есть умение Рефлексы. Оно связано с Ловкостью, которая у Лео равна 42. Также персонаж приобретал два улучшения Рефлексов, что даёт ему бонус +10. Таким образом, показатель Рефлексов Лео – 52.*

Специализации

Каждое умение покрывает широкий спектр навыков и познаний, которые ни один человек не может оттачивать вечно – **вы ограничены четырьмя улучшениями в каждом умении, то есть совокупным бонусом +20**. Вы можете быть хорошим атлетом, но не в силах одновременно оказаться искусным скалолазом, пловцом и силачом. **Специализации** отражают концентрацию на определённой области применения вашего умения. Улучшения в специализации складываются с улучшениями её умения.

***Пример**: Лео приобрёл все четыре улучшения для Рефлексов и накопил общий бонус +20. Этот персонаж предпочитает скорее держаться подальше от опасности, чем скрещивать клинки с врагом, так что решает развить специализацию Рефлексы (Уклонение). Теперь у него есть четыре улучшения Рефлексов и одно – Рефлексов (Уклонение). Имея Ловкость 42, он будет располагать Рефлексами 62 и Уклонением 67 (42+20+5).*

У каждого умения в этой главе есть специализации. Вам не нужно покупать все улучшения умения перед тем, как брать специализации (хотя это может быть выгоднее). На листе персонажа есть раздел, куда можно записывать ваши специализации и их улучшения.

СПИСОК УМЕНИЙ

Умение	Стр.	Умение	Стр.
Атлетика (Сила)	93	Бой (ББ)	97
Бдительность (Вос)	93	Ориентирование (Инт)	97
Ловкость рук (Лов)	94	Командование (Тов)	97
Дисциплина (СВ)	94	Пилотирование (Лов)	98
Стойкость (Вын)	95	Психическое мастерство (СВ)	98
Чутьё (Вос)	95	Стрельба (ДБ)	99
Языки (Инт)	95	Взаимопонимание (Тов)	99
Логика (Инт)	96	Рефлексы (Лов)	100
Знания (Инт)	96	Скрытность (Лов)	100
Медика (Инт)	97	Техника (Инт)	101

НОВЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

В этой главе описаны лишь самые расхожие специализации для каждого умения – это не исчерпывающий список. Если вы считаете, что для вашего героя важна определённая специализация, обсудите это с ведущим. И наоборот – если ведущий считает, что какая-то специализация пригодится в его кампании, он может ввести её. В будущих дополнениях появятся и новые варианты.

Помните, что специализации должны делать то, для чего предназначены – специализировать персонажа. Они не должны быть очень широки и должны логично применяться к существующему умению. Изучите имеющиеся варианты, обсудите всё с другими участниками, и вы легко придумаете новую специализацию.

Особые умения

Персонажи могут изучать новые умения и специализации, если это уместно – например, если герой стрелял из пистолета в бою, для него логично потратить полученный опыт на специализацию *Стрельба (Пистолеты)*. С другой стороны, возможность выучить *Ориентирование (Пустота)* будет предоставляться редко, так что ведущему стоит подумать, имеет ли герой право её приобретать – мало кто за пределами Навис Империалис и династий вольных торговцев умеет управлять звёздными кораблями.

Но некоторые умения и специализации очень особенны. Чтобы выучить их, может потребоваться некое сюжетное событие (например, прикосновение Варпа для изучения *Психического мастерства*) или долгое обучение и практика, что считается еретической (скажем, чтобы выучить *Медику (Запретная)*). Вы должны удовлетворять особым требованиям, чтобы брать такие умения и специализации – как правило, требуется некое происхождение, принадлежность к службе или особый талант. Ведущий может снять ограничения, но об этом нужно договориться до начала игры.

СПИСОК УМЕНИЙ

Этот раздел описывает все умения в «**Империуме Малediктум**». Каждое связано с одной характеристикой (она указана в скобках) и снабжено кратким описанием с перечнем специализаций. К особым умениям и специализациям указаны требования.

АТЛЕТИКА (СИЛ)

Атлетика отражает физическую подготовку персонажа и его способность преодолевать препятствия – в том числе опасные для нетренированного человека. Улучшение этого умения может означать, что герой постоянно тренируется и развивает физические способности – здесь играют важную роль умение владеть своим телом, мышечная память и способность оценивать риск. Также умелый атлет учится работать с подходящим снаряжением и понимает не только, как применять его наилучшим образом, но и когда какую экипировку стоит использовать.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Лазанье:** атлет оттачивает умение быстро и безопасно подниматься по вертикальным поверхностям – очень полезно на диких мирах и в ульях. Это ценная способность в бою, если вам нужно взобраться на верх сервогрузовика, чтобы сбросить вниз еретического демагога.
- **Мощь:** эта специализация позволяет поднимать большой вес, ломать предметы и подолгу нести груз. В уместных обстоятельствах *Атлетика (Мощь)* может применяться вместо *Командования (Запугивание)*.
- **Верховая езда:** позволяет ездить на лошадях или подходящих ксенозверях, а также вести на них бой.
- **Бег:** эта специализация позволяет быстро передвигаться на большие расстояния – полезно, чтобы поймать убегающего врага или самому сбежать от тех, кто оказался не по зубам.
- **Плаванье:** лучшая специализация для того, чтобы уверенно чувствовать себя в воде или иной жидкости. Необходима на мирах-океанах, совершенно не нужна в пустынях.



БДИТЕЛЬНОСТЬ (ВОС)

Это умение показывает внимательность персонажа и его владение своими органами чувств. Он может заметить небольшие изменения или неуместные в конкретных обстоятельствах явления. Персонажи с развитой *Бдительностью* намеренно оттачивали свои чувства и учились обращать внимание на мелкие детали, что постороннему покажутся ничтожными – это могут быть изменения давления, температуры, появление новых запахов или даже фонового шума.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Зрение:** умение лучше замечать детали и кажущиеся неважными особенности.
- **Обоняние:** склонность определять выделяющиеся или необычные запахи. Некоторые редкие аугментации или генетические улучшения позволяют даже выслеживать жертв по запаху.
- **Слух:** возможность вовремя услышать необычные звуки, выделяющиеся на фоне остальных, понять, что они значат, и отследить источник.
- **Вкус:** превосходное умение распознавать вкусы – в том числе почувствовать яд или наркотик.
- **Осязание:** умение воспринимать необычные вибрации, что могут говорить о движении подземных машин или огне орудий, а также способность наощупь распознавать ткани и необычные материалы. Полезно, чтобы поймать за руку карманника.
- **Психическое чутьё (Особое):** псайкеры могут использовать свою связь с Имматериумом, чтобы обнаруживать его воздействие на тварный мир. Это позволяет им отслеживать появление сущностей Варпа или даже вычислять других псайкеров, если те применяют свои способности и черпают силу из Эмпиреев. Чтобы приобрести такую специализацию, персонаж должен иметь талант *Псайкер* (см. стр. 114).

Впрочем, долгое воздействие на персонажа варп-феноменов – хороший повод позволить игроку приобрести одно улучшение *Психического чутья*.

ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)

Этот навык отражает способность персонажа выполнять тонкую работу и моторику его пальцев – в том числе умение обращаться с маленькими инструментами, где необходима точность движений. Этот навык пригодится при использовании большинства технологических устройств, но некоторые осваивают его для подлых дел, вроде взлома замков и карманных краж. Ключевое свойство, что объединяет эти занятия – необходимость быстрых и скоординированных движений пальцев.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Взлом замков:** опыт открывания механических запоров без ключей. Сложные замки, в которых обитают машинные духи, скорее потребуют проверки *Техники (Безопасность)*.
- **Карманные кражи:** умение незаметно обчищать чужие карманы, сумки, рюкзаки и т. д. Также это умение можно применять, чтобы подбрасывать улики. Как правило, карманным кражам противостоит *Бдительность (Осязание)*.
- **И никакого мошенничества:** умение показывать фокусы с исчезновением и появлением предметов, даже будучи в центре внимания. Мастер может скрыть оружие со свойством *Незаметное*, даже при обыске. Как правило, этому умению противостоит *Бдительность (Зрение)*.
- **Разминирование (Особое):** заучивание приёмов и молитв, необходимых, чтобы обезвредить взрывное устройство или разрядить ловушку. Обезвреживание требует хотя бы одного улучшения *Техники* (см. стр. 101).

ДИСЦИПЛИНА (СВ)

Это умение говорит о способности персонажа сопротивляться внешнему давлению. Обычно для этого нужна определённая степень самоконтроля – особенно в случае опасности – а потому она становится ценным оружием, способным защитить от тьмы. Демоны, псайкеры, мутанты и ксеносы являют собой соблазны для ума, духа и плоти, а поддаться им – значит осквернить себя без надежды на искупление. Самый аскетичный и дисциплинированный праведник всегда должен быть начеку, ибо даже маленький шажок к удобству и довольству может привести к ереси.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Самообладание:** это умение не терять голову от чужого обаяния, не боятся угроз и давления. Никакие искушения не заставят его обладателей потерять себя.
- **Страх:** умение справляться с ужасом, что вызывают еретические и осквернённые существа. Как правило эта специализация помогает бороться с состоянием *Страх*.
- **Психосилы:** дополнительная подготовка, позволяющая сопротивляться различным психосилам, что влияют на разум или подчиняют его.



СТОЙКОСТЬ (ВЫН)

Стойкость отражает умение персонажа переживать физические нагрузки – яды, усталость и болезни. В Махарие хватает суровых планет, на которых живут люди, а отсутствие *Стойкости* часто означает смерть. Развитие этого навыка подразумевает, что герой привыкает терпеть боль, принимает малые дозы ядов, постится и учится обходиться без сна, тем самым закаляя организм и приучая его к невзгодам.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Неустанность:** умение подолгу не спать и справляться с усталостью.
- **Боль:** развитая способность переносить пытки и исполнять свой долг, несмотря на ранения, развитая болезненными упражнениями.
- **Яды:** сопротивляемость, выработанная точно отмеренными дозами токсинов, а также опыт, позволяющий осознанно действовать в состоянии отравления.

ЧУТЬЁ (ВОС)

Чутьё применяется, когда с собеседником или местом, в котором находится персонаж, что-то не так. Оно помогает читать социальные сигналы, воспринимать язык тела и замечать отклонения от нормальности. Люди с развитым *Чутьём* могут улавливать это и делать выводы. Например, персонаж может осознать допущенные этикетные промашки или заметить, что фрески установлены в неверном порядке.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Определённая группа (Разное)**: как указано выше, но применительно к группе, частично или сильно отличающейся от человечества – например, это могут быть техножрецы, космодесантники или даже ксеносы.
- **Люди:** понимание закономерностей человеческого поведения, что позволяет распознавать ложь, скрытность и странное поведение. Это умение часто используется против *Взаимопонимания (Обман)*.
- **Окружение:** такая подготовка позволяет «читать» окружение, подмечать всё необычное в обстановке, обращать внимание на тихие шаги, неясные фигуры или зловещее поведение.

ЯЗЫКИ (ИНТ)

Этот навык отражает способность персонажа понимать устную и письменную речь на другом языке и переводить её. Обладатели развитого умения могут знать больше языков и бегло говорить на них. Люди изучают сами языки, их историю и развитие – это не только упрощает общение, но и позволяет понимать местные наречия или подмечать исторические несоответствия в текстах. Персонажу не обойтись без *Языков*, когда нужно понять смутное послание или взломать сложный шифр. Все подданные Империума умеют говорить на низком готическом.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Шифры:** умение определять, взламывать и применять письменные коды. Некоторые шифрованные послания не скрывают своей природы, и для их чтения нужен только ключ; другие тщательно замаскированы под обычные письма.
- **Высокий готический:** владение церемониальным языком Империума, что применяется лишь в высших кругах общества – имперских службах, благородных домах или Адептус Механикус. Самые древние исторические документы и самые древние тайны зачастую хранятся в инфохранилищах на высоком готическом.
- **Запретное (Разное, особое):** обладатели этой специализации владеют узко распространённым или запрещённым в Империуме языком. Знать наречия ксеносов почти всегда считается ересью – впрочем, сёстры орденов Диалогус нередко получают от Адептус Министорум специальное разрешение на их изучение. На некоторых чужацких наречиях – например, круутском – человек вообще неспособен говорить, не получив аугментаций. Также, кроме еретических языков существуют и слишком священные для простолюдинов – например, такова техножреческая лингва технис, запретная для всех, не принадлежащих к их культу, ибо основана на двоичном машинном коде, и говорить на ней могут лишь обладатели нужных имплантатов да немногочисленные гении. Другой пример – мыслежесты сестёр Безмолвия, почти неизвестные посторонним. Каждый запретный язык требует соответствующего таланта *Запретные тайны* (см. стр. 110).

ЛОГИКА (ИНТ)

Этот навык отражает умение персонажа логически мыслить, а также анализировать и решать сложные задачи. Это требует учитывать доступные сведения и вычислять отсутствующие звенья головоломки или решать загадки. Кроме того, это умение означает знакомство героя с математикой и позволяет наскоро оценивать цену и качество предметов.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Оценка:** способность примерно определять ценность вещей, исходя из их видимых качеств. Очень полезно при покупке или продаже оружия или снаряжения, либо оценке прочности здания или устройства.
- **Следствие:** умение замечать улики на месте преступления, изучать тела, выстраивать картину произошедшего и связывать её с вовлечёнными сторонами. Также включает познания в судебной экспертизе – например, умелый следователь может по брызгам крови опознать орудие убийства, направление удара и время, когда было совершено преступление.



ЗНАНИЯ (ИНТ)

Это умение показывает, много ли персонаж знает по определённой теме. Некоторые знания могут прийти с житейским опытом, но многие другие нужно кропотливо изучать. Иногда невежество – лучшая защита от Тьмы, но её понимание может помочь найти способ победить.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Схоластика:** знания искусств, экономики, книг и местных планетарных культур, а также умение писать на низком готическом. Обычно такое доступно лишь людям с большими деньгами или связями.
- **Адептус Терра**: это знания не только о самом Адептус Терра, но и о множестве иных столпов Империума. Это не значит, что обладатель такой специализации поимённо знает всех чиновников определённой службы, но позволяет понимать роль и ответственность каждого Адептус, их положение в Империуме и их самых известных представителей.
- **Планета**: определённые знания о конкретной планете (её нужно выбрать, когда вы впервые приобретаете эту специализацию). К примеру, *Знания (Волл)* позволяют персонажу много знать о мире Волл (см. стр. 280), его обычаях, правительстве, известных местах, опасностях и т. д. Вы можете иметь несколько специализаций, связанных с разными планетами и развивать их отдельно.
- **Сектор**: широкие познания об определённом секторе (его нужно выбрать, когда вы впервые приобретаете эту специализацию). К примеру, *Знания (Махарий)* позволяют персонажу много знать о субсекторах, важных персонах и месте Махария в Империуме. Вы можете иметь несколько специализаций, связанных с разными секторами и развивать их отдельно.
- **Богословие (Особое)**: понимание Имперской веры, её изводов и толкований, кое-какие сведения о культе Механикус, а также поверхностные знания о еретических сектах, но никогда – о запретных культах. Богословие требует хотя бы одного улучшения *Языков (Высокий готический)*.
- **Запретные (Разное, особое)**: познания в теме, которая в Империуме считается недозволенной. Обладание сведениями о чужаках и псайкерах без особого разрешения могущественного человека или группы может вызвать серьёзные проблемы. Истинные знания о демонах – уже причина для казни. Любые факты об Адептус Астартес или Имматериуме, не считая расхожих баек, также не для всех. Каждое запретное знание требует соответствующего таланта *Запретные тайны* (см. стр. 110).

МЕДИКА (ИНТ)

Этот навык отражает познания героя в медицинском искусстве и умение его применять – как на поле боя, так и к хорошо оснащённом госпитале. Правильная первая помощь может сильно повлиять на ход исцеления, а вовремя перевязанная рана, обработанный ожог или распознанный ксеноядь позволит пациенту отделаться мелкими неудобствами, а не ложиться в могилу. Большинство агентов умеют оказывать первую помощь, но некоторые учатся работать с более сложными ранами. Конечно, не каждый, кто получал подготовку, может с толком применять её на практике в поле.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Животные:** подготовка персонажа касалась умения распознавать болезни и раны животных и лечить их. Ветеринар хорошо знает их анатомию, повадки и то, какие продукты из них можно получить.
- **Люди:** расширенный курс по лечению людей. Такие знания позволят оказать первую помощь, остановить кровь или не дать тяжёлым ранам свести пациента в могилу. Несмотря на слово «Люди», эта специализация работает и на недолюдей, вроде огринов, ратлингов и выходцев из Лиг Вотанна.
- **Запретное (Разные, Особое)**: такие познания могут охватывать разные сферы медицины – например, умение устанавливать и настраивать радикальную аугметику или лечить травмы и болезни определённого вида ксеносов – обычно для того, чтобы дать раненому в бою врагу дожить до допроса. Также доктор может быть знаком с болезнями, происходящими из Варпа. Каждая запретная специализация *Медики* требует соответствующего таланта *Запретные тайны* (см. стр. 110).

БОЙ (ББ)

Хотя на полях брани сорок первого тысячелетия воины часто обмениваются чудовищно опустошительными залпами, судьба многих сражений решается, когда группа отчаянных бойцов бросается в беспощадный ближний бой. Вдали от войн рукопашная часто происходит в тёмных переулках, на забитых людьми маглевах или в казармах, где нет времени и места перезаряжать винтовку и некуда метнуть гранату – порой из неприятностей проще выпутаться (или впутаться в них) с помощью, ножа, кулаков или удавки.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Кулачный бой**: владение жестоким искусством драться голыми руками. Оно поможет расправляться с врагами при помощи рук, кастетов или даже могучих силовых кулаков (см. стр. 128).
- **Одноручное оружие**: владение мечами, топорами, булавами и другим холодным оружием, что можно удерживать одной рукой.
- **Двуручное оружие**: владение очень длинными мечами, огромными топорами, тяжёлыми булавами и другими орудиями убийства, что нужно удерживать двумя руками, а также древковым оружием, вроде копий и алебард.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ (ИНТ)

Ориентирование – это умение читать карты и использовать имеющиеся сведения, чтобы спланировать простой переход или целую систему снабжения. Путешествия никогда не происходят по той прямой линии, что можно нарисовать на карте. Ландшафт, погода, другие путешественники, дороги (если таковые вообще есть) и местная флора и фауна могут оказаться важными критериями при составлении курса и путе-шествии. Странствия в космосе требуют сложных расчётов из-за постоянного движения планет и других небесных тел, а чтобы ориентироваться в Варпе, необходимы способности, недоступные обычным людям.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Поверхность**: умение прокладывать курс на поверхности планеты и следовать ему, чтобы добраться в точку назначения наилучшим способом.
- **Следы**: умение не только брать след и идти по нему, но и понимать, скольких жертв преследуешь, налегке ли они путешествуют, спешат ли и т. д.
- **Пустота**: обладание необычными знаниями, позволяющими прокладывать курс между небесными телами в пределах системы и следовать ему.
- **Варп (Особое)**: способность прокладывать курс через варповороты и течения Имматериума. Это умение основано на чутье не меньше, чем на знании, ведь невозможно ориентироваться в Варпе, не видя его. Такая специализация доступна лишь навигаторам из Навис Нобилите. Чтобы применять это умение необходим талант *Наследник (Навис Нобилите)* (см. стр. 113).



ПИЛОТИРОВАНИЕ (ЛОВ)

Это умение отражает способность персонажа управлять машиной, танком или кораблём в напряжённых обстоятельствах – высадить истребительную команду на вершину осыпающегося шпиля, уйти от налётчиков-ксеносов или пробить скалоходом стену санктума, где собираются еретики. Умелый пилот знает, когда можно преступить священную технику безопасности и потребовать от машинного духа большего. Вне напряжённой обстановки обладатели этого умения могут вести машину безо всяких проверок.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Аэронавтика**: умение водить воздушную технику – от транспортных челноков до боевых самолётов. Эта специализация позволяет также поднять машину на орбиту планеты, но не совершать сложные манёвры вне атмосферы.
- **Гражданская техника**: умение водить невоенную наземную технику, вроде грузовозов или личных авто.
- **Военная техника (Особое)**: умение водить танки и другую наземную военную технику. Обычно такому учат лишь наставники Астра Милитарум и лишь персонажей определённого статуса.
- **Малые пустотные корабли (Особое)**: умение водить пустотные истребители и космические лихтеры. Обычно такому учат лишь наставники Имперского Флота и лишь персонажей определённого статуса.
- **Крупные пустотные корабли (Особое)**: умение руководить настоящими кораблями Имперских флотилий – крейсерами, эсминцами, фрегатами и другими судами. Обычно такому учат лишь наставники Имперского Военного Флота и лишь персонажей определённого статуса.

КОМАНДОВАНИЕ (СВ)

Этот навык отражает способность героя руководить действиями других людей или подавлять их своим авторитетом. Поза, одежда, манера речи – всё идёт в дело. Зачастую звука комиссарских шагов достаточно, чтобы затихла целая казарма гвардейцев, а бывалый махарийский вигил может одним холодным требованием рассеять толпу бунтовщиков. В конечном счёте умение применять этот навык происходит из практики, подготовки и степени знакомства с теми, кем командуешь.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Допрос**: умение применять множество методов получать ответы. Умелый дознаватель может оказывать давление самыми разными приёмами – скрытными и явными – чтобы вытянуть сведения из допрашиваемого, даже если тот готов сотрудничать. Речь не о пытках, хотя долгий допрос может быть очень выматывающим. Броскам дознавателя цель противопоставляет *Дисциплину (Самообладание)* или *Стойкость (Боль)*.
- **Запугивание**: умение применять завуалированные или недвусмысленные угрозы (физической расправой или иными ужасными карами), чтобы заставить цель сделать или рассказать что-либо. Жертва противостоит запугиванию при помощи *Дисциплины (Самообладание)*. Если одна сторона такого разговора превосходит другую *размером* (см. стр. 201), то она получает *преимущество* в проверке.
- **Лидерство**: подготовка, позволяющая добиваться от подчинённых работы с полной отдачей. Его можно применять, чтобы убедить горстку клерков закончить длинный отчёт в нужный срок или вселить в отряд отчаявшихся солдат отвагу и повести на штурм укреплений.

ПСИХИЧЕСКОЕ МАСТЕРСТВО (СВ)

Особое: вы должны иметь талант *Псайкер* (см. стр. 114), чтобы брать улучшения *Психического мастерства* и его специализаций.

Это умение отражает способность персонажа управлять сверхъестественными силами Варпа. Применяя известные ему приёмы, он пытается сосредоточить частицу бесконечной мощи Имматериума, чтобы преобразовать реальность сообразно своим желанием. При этом псайкеры ставят на кон свои души – а зачастую тела и души всех, кто оказался поблизости. Искусный псайкер может снизить такой риск, но каждое применение такой мощи таит опасность.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- Псайкеры могут специализироваться на одной из следующих дисциплин: **Биомантия**, **Прорицания**, **Пиромантия**, **Телекинез** или **Телепатия**. Подробно они описаны на стр. 160.
- **Разное (Особые)**: в галактике существуют и иные психические дисциплины – тайные или даже запретные для имперских санкционированных псайкеров. Некоторые появятся в будущих дополнениях, а чтобы их изучить, скорее всего, потребуется талант *Запретные тайны*.

СТРЕЛЬБА (Д.Б)

По всему сектору Махарий и по всему Империуму треск лазгана или оглушительный взрыв точно нацеленного болтерного снаряда оканчивает разногласия куда чаще, чем мог бы даже надеяться сосчитать чиновник Администратума. Умелый снайпер кладёт конец пылкой проповеди еретика, бандит поливает переулок огнём автогана, чтобы прикрыть своё отступление – так или иначе, умение обращаться со стрелковым оружием может значит разницу между жизнью и смертью.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Лёгкое оружие**: обширная подготовка по применению лазганов, дробовиков, автоганов, мельт и тому подобного оружия.
- **Тяжёлое оружие**: обширная подготовка по применению тяжёлого оружия – лазпушек, тяжёлых болтеров, ракетных установок и других средств нести смерть и разрушение.
- **Пистолеты**: обширная подготовка по применению лазпистолетов, болт-пистолетов, стаб-револьверов, автопистолетов и им подобного оружия.
- **Метательное оружие**: обширная подготовка по применению гранат, метательных ножей и им подобного оружия.

ВЗАИМОПОНИМАНИЕ (ТОВ)

Это умение показывает, насколько хорошо персонаж умеет убеждать других людей делать то, чего они не хотят. Порой это требует пообещать услуг в будущем или хотя бы намекнуть на них. В других случаях вопрос могут решить деньги и ценности. В любом случае найти общий язык всегда проще, если ваш собеседник понимает, что это ему выгодно. Когда одна из сторон видит, что останется ни с чем, переговоры сильно осложняются.

Взаимопонимание позволяет персонажам добиваться желаемого, не прибегая у угрозам. Имперский гвардеец, которому нужна запасная батарея, должен знать, как выбить её у интенданта, а проповедник Министорума – как сыграть на страхах своих прихожан. Порой слов недостаточно, но пригоршня соляров или обещания помощи помогут скрепить сделку.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Животные**: персонаж хорошо ладит с животными и умеет о них заботиться. Это полезно, когда имеешь дело со сторожевыми канидами – например, их можно заставить прекратить лаять или отдать другую команду.
- **Обаяние**: персонаж умеет быть очень приятным собеседником, что помогает ему просить новых друзей об одолжениях. Как правило, этому умению противостоит *Дисциплина (Самообладание)*.
- **Обман**: персонаж много практиковался врать или специально учился этому. Как правило, этому умению противостоит *Чутьё*.
- **Торг**: мастер древнего искусства торга всегда заключит лучшую сделку. Как правило, этому умению противостоит *Дисциплина (Самообладание)* или *Логика (Оценка)*.
- **Сбор сведений**: природный навык или подготовка позволяют персонажу выуживать нужные данные из сплетен и дружеских разговоров, а также задавать верные вопросы. Как правило, этому умению противостоит *Дисциплина (Самообладание)* или *Командование (Запугивание)*.





СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)

Скрытность отражает способность персонажа оставаться незаметным. На открытых пространствах это требует умения сливаться с к окружением, а в многолюдном ульевом квартале проще прятаться в тенях или прямо среди людей. Так или иначе, навык позволяет герою пойти туда, где его не ждут, и узнать чужие секреты, никому не выдавая своего присутствия. Персонаж, что умеет оставаться незамеченным, – ключевой исполнитель для множества заданий, где требуется действовать тайно.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Маскировка**: умение маскировать места и предметы так, чтобы их никто не нашёл. Обычно применяется против *Бдительности (Зрение)* или *Чутья (Окружение)*.
- **Невидимка**: способность оставаться невидимым или незаметным для других – прячась в ксенорастениях или смешиваясь с толпой. Обычно применяется против *Бдительности (Зрение)*.
- **Бесшумное движение**: персонаж учился двигаться, не издавая шума и не привлекая внимания. Обычно применяется против *Бдительности (Слух)*.

РЕФЛЕКСЫ (ЛОВ)

Иногда единственный способ избежать удара или пули – это постараться с ними разминуться. *Рефлексы* говорят именно о такой способности и общей проворности. Зачастую ловкости достаточно, чтобы избежать раны, а порой она превращает катастрофу в триумф. Обладатели быстрых рефлексов могут действовать впереди своих мыслей.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Акробатика**: гимнастическая подготовка, что позволяет изящно прыгать, перекатываться и кувыркаться. Её можно использовать, чтобы стремительно преодолевать пересечённую местность.
- **Равновесие**: умение всегда держаться на ногах, будь под ними неровная земля, лужа скользкого масла или коварная тропинка.
- **Уклонение**: умение избегать ранений и несчастных случаев, уворачиваясь от опасностей. Эту специализацию можно применять, чтобы защищаться от стрелковых атак и атак в ближнем бою. Конечно, неаугментированный человек не сумеет ускользнуть от пули, но может быстро убраться с линии огня.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: БЕСШУМНЫЕ УСТРАНЕНИЯ

Нередко персонажам будет требоваться тихо снять часового. Есть несколько способов отыграть это – например, пройдя подходящую проверку *Скрытности* и совершив *Точечную атаку* (см. стр. 210) врагу в голову бесшумным оружием и рассчитав урон. Но вы можете всё упростить, просто предприняв встречную проверку *Скрытности* против Восприятия цели. Если атакующий наберёт количество успехов, равное бонусу Выносливости цели, значит её удалось тихо устранить – перерезать глотку одинокому культисту или схватить полусонного караульного и зажать ему рот – подробности на усмотрение ведущего.

ТЕХНИКА (ИНТ)

Это умение указывает на способность персонажа использовать технологические устройства и чинить их. В Империуме этим занимается почти исключительно Адептус Механикус, хотя не входящие в их орден люди порой учатся применять, ремонтировать или даже переделывать устройства. Таких хватает в криминальных картелях, на диких мирах или в местах, где нет должного представительства техножрецов, хотя умения самоучек не сравнятся с догматичными, но эффективными знаниями и опытом настоящего техножреца.

Вы можете использовать это умение, чтобы починить снаряжение – например, броню, повреждённую *разрывающим* оружием (см. стр. 125). Как правило, вам потребуется бросать *длительную* проверку *Техники* (см. стр. 190), которая будет требовать одного успеха за каждую сотню соляров, что стоит вещь, и позволит предпринимать один бросок в час. К примеру, чтобы починить повреждённый флак-жилет потребуется **средняя (+0) проверка *Техники (Инженерное дело)***, в которой нужно набрать пять успехов, бросая кости каждый час. Так или иначе, ведущий может изменить все эти показатели.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

- **Аугметика (Особое)**: умение применять и чинить разные типы имплантатов. Зачастую аугметика – это механические и электрические протезы, что заменяют части тела, иногда превосходя органические «оригиналы», а иногда открывая совершенно новые возможности. Чтобы приобрести эту специализацию, персонаж должен иметь хотя бы одно улучшение *Медики*.

- **Инженерное дело**: знания о конструкции, применении и ремонте технологических и механических устройств. Эта специализация позволяет и конструировать такие предметы, а также оружие и взрывчатку. В Империуме Адептус Механикус считают эту область знания исключительно своей епархией и карают самоучек. Помните, впрочем, что для того, чтобы собрать или починить устройство, пользуясь заученными ритуалами, эта специализация не требуется.

- **Безопасность**: умение общаться с машинными духами, что управляют системами доступа, дверьми, терморегуляторами, орудиями и тому подобными устройствами, и приказывать им, искусно применяя древний и современный двоичный код, а также всевозможные способы извлечения сведения из защищённых инфохранилищ. Мало кто за пределами Адептус Механикус владеет таким искусством.



ТАЛАНТЫ

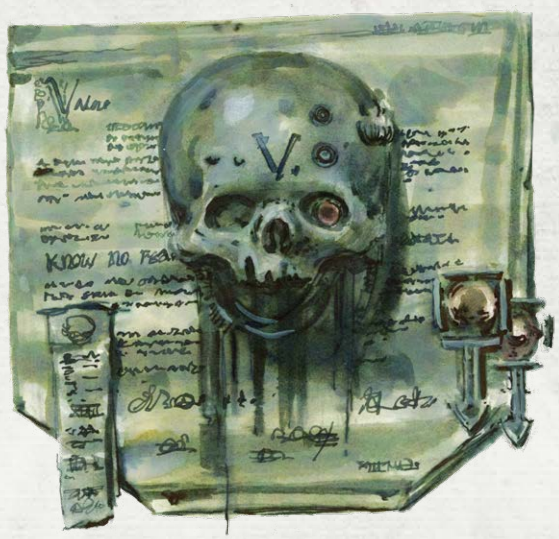
Характеристики отражают ваш потенциал, умения – подготовку и практические навыки, а таланты – ваши собственные уникальные способности, причуды и хитрые трюки.

Вы получите несколько талантов при создании персонажа, благодаря своей **роли** (см. стр. 74) и, возможно, **службе** (см. стр. 54), а также броску по **таблице талантов** (см. стр. 74). В ходе игры вы можете покупать новые таланты за 100 очков опыта, если удовлетворяете **требованиям** того таланта, что хотите приобрести.

Требования

У некоторых талантов есть требования. Как правило, они бывают следующими:

- Показатели характеристик – например, «Ловкость выше 45» или «Интеллект ниже 30».
- Улучшения умений – например, «Два улучшения Боя»
- Улучшения специализации – например «Два улучшения Боя (Двуручное оружие)». Помните, что это не обязывает вас приобретать два улучшения в самом умении *Бой*.
- Отсутствие улучшений умения или специализации – например «Никаких улучшений в Командовании и специализациях Командования».
- Некоторые таланты можно взять только при создании персонажа – они недоступны в ходе игры.
- Некоторые таланты запрещают вам брать другие таланты – например, нельзя одновременно быть *Псайкером* и *Пустым*.



ОБОСТРЁННЫЕ ЧУВСТВА

Одно из ваших основных чувств развито лучше обычного, что позволяет вам замечать то, что пропустили бы другие. Вы можете предпринимать проверки Восприятия, чтобы заметить обычно незаметные вещи, если это связанно с выбранным чувством, когда вам укажет ведущий. Например, вы можете заметить маленький сервочереп на огромном расстоянии, почуять почти не имеющий запаха яд, услышать дыхание сидящего в засаде бандита, прочесть печатный текст наощупь или определить на вкус, что два пайка были выпущены на разных мануфакторумах.

ПРИЛИВ АДРЕНАЛИНА

Когда ваша жизнь в опасности, вы способны двигаться очень быстро. Если вы получаете критическую рану (см. стр. 214), ваша *скорость* возрастает на шаг до конца сцены. Также вы получаете *преимущество* в проверках *Атлетики*, предпринятых в ходе *погони* (см. стр. 204) или *паники* (см. стр. 208).

ПРОВОРНЫЕ УДАРЫ

Требования: Ловкость 45, два улучшения *Боя*

Вы полагаетесь не на силу, а на скорость и точность ударов. Вы можете использовать бонус Ловкости вместо бонуса Силы, когда подсчитываете урон от холодного оружия со свойством *Незаметное*.

АУРА ВЛАСТИ

Требования: два улучшения *Командования*

Вы излучаете уверенность и готовность повелевать, а одно ваше присутствие подавляет. Когда вы в первый раз сталкиваетесь с некой группой, вы можете предпринять **среднюю (+0) проверку *Взаимопонимания* или *Командования***. В случае успеха вы получаете +1 к *влиянию* на эту группу до конца задания.

АМБИДЕКСТРИЯ

Вы одинаково хорошо умеете действовать обеими руками и не получаете штрафа за применение неосновной руки. Также вы можете сражаться одноручным холодным оружием и пистолетом одновременно, не получая штрафа.

ПРАКТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ

Требования: два улучшения *Медики*

Ваши познания в физиологии позволяют вам лучше разбираться в ранениях и их причинах. Обычно это помогает их лечить, но полезно и для того, чтобы таковые причинять. Когда вы наносите критическое попадание или критическую рану, вы можете увеличить серьёзность нанесённой раны на количество приобретённых улучшений *Медики*.

ЧЕЛОВЕК ИСКУССТВА

У вас врождённая способность к искусствам. Этот талант можно приобретать несколько раз, всякий раз выбирая новый вариант:

- **Литератор**: вы получаете +2 успеха на проверки, связанные с чтением или письмом – например, чтобы составить сборник исчерпывающих доказательств или понять, на какие саги ссылается хитро зашифрованное послание.
- **Живописец**: вы получаете +2 успеха на проверки, связанные с рисованием – например, чтобы сделать набросок чьего-то лица, определить художника, что нарисовал фреску, или выявить подделку.
- **Музыкант**: вы получаете +2 успеха на проверки, связанные с пением или музыкой – например, чтобы петь в хоре или определить, на какой планете родился человек, по мелодии, что он напевает себе под нос.
- **Актёр**: вы получаете +2 успеха на проверки, связанные с актёрской игрой и театром – например, чтобы устроить драматичное представление или определить, что человек носит униформу, сшитую не для него.

ЗАБОТЛИВЫЙ ПОМОЩНИК

Вы готовы уверенно и толково помогать даже в том, в чём не разбираетесь. Вы можете использовать действие *Помощь* (см. стр. 208), чтобы помочь кому-либо, даже если не имеете улучшений в нужном умении. Кроме того, имея улучшения и помогая другим, вы приносите товарищу +1 успех.

ПУСТОЙ

Требования: этот талант можно взять только при создании персонажа. Вы не можете быть одновременно *Псайкером* и *Пустым*.

Вы – психически пустой человек, один из крайне редких бездушных, наделённых геном парии, что отрезает вас от Варпа. Вы не отражаетесь в Имматериуме, отчего псайкеры и демоны боятся вас. Вы нарушаете доступ к Имматериуму для всех вокруг себя. Обычным людям вы кажетесь жутковатым, а долгое соседство с вами может вызвать головную боль или тошноту

Этот талант оказывает на персонажа следующее воздействие:

- Вы автоматически проходите все встречные проверки против психосил. Считается, что в этой проверке вы набрали +1 успех.
- Вас нельзя заметить одним только *Психическим чутьём* (см. стр. 93).
- Вам не страшна одержимость демонами.
- Вы не получаете очки порчи.
- Все проверки Товарищества, что вы предпринимаете при общении с существами, имеющими связь с Варпом (то есть, всеми не-пустыми), бросаются с *помехой*.
- Проверки, совершённые, чтобы сотворить психосилу, которая подействует в той зоне, где вы находитесь, или совершённые на *ближней* дистанции от вас, бросаются с *помехой*.
- Для демонов зона, в которой вы находитесь, считается *слегка опасной (см. стр. 206)*.
- Существа с коллективным разумом (например, культисты генокрадов), что входят в одну зону с вами или начинают там свой ход, должны пройти **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Самообладание)*** или будут *оглушены* (см. стр. 356).

БРЕМЯ ПАРИИ

Психическая пустота – серьёзное преимущество, но и ужасная стигма. Её стоит брать только хорошо подумав и обсудив с ведущим. Если в группе есть псайкер, стоит решить, как эти герои будут взаимодействовать. Хотя союз псайкера и пустого может оказаться мощным оружием против демонов, колдунов и других врагов Империума, неработающий психический дар – уже не дар, а проклятие.

КОСТОЛОМ

Требования: два улучшения в одной специализации *Медики*

Ваша медицинская подготовка позволяет находить изъяны в организме и пользоваться этим. Потратив *действие*, вы можете сломать кость *обездвиженному* врагу, если с ним связана ваша специализация в *Медике*. Выберите зону попадания. Теперь в ней есть *малый перелом* (см. стр. 216). Если такой там уже был, он меняется на *серьёзный перелом* (см. стр. 216).

***Пример**: Клаудия имеет два улучшения в Медике (Альдары) и взяла в **захват** (см. стр. 208)* **альдарского странника** *(см. стр. 347). Тратя действие, она применяет талант Костолом на руку обездвиженного захватом альдара. Теперь у ксеноса есть **малый перелом** этой руки, что вызывает помеху, когда он совершает ей какие-либо действия.*

ПОДКУП
Требования: два улучшения *Чутья (Люди)*

Вы нутром чуете, кого можно подкупить и как манипулировать людьми с помощью денежных подарков. Вы получаете *преимущество* в проверках *Чутья (Люди)*, предпринятых, чтобы понять, примет человек взятку или нет. Также сумма всех взяток для вас понижается на 10% за каждое улучшение *Взаимопонимания (Торг)*.

ЩИТОНОСЕЦ
Требования: три улучшения *Рефлексов*

Со щитом в руках вам нет равных. Используя щит и применяя действие *Защита*, вы можете защитить ещё одного соратника *в непосредственной близости* или защитить и соратника *в непосредственной близости*, и зону, в которой вы находитесь.

ВЗЛОМЩИК
Требования: по одному улучшению в *Атлетике* и *Скрытности*

Взлом и проникновение – обычное дело для вас. Вы получаете преимущество в проверках, связанных с попытками взлома и проникновения – например, когда залезаете на здание, тихо выбиваете стекло, взламываете двери или сейфы.

ХИРУРГЕОН
Требования: два улучшения *Медики*

Имея инструменты хирургеона (см. стр. 145), вы можете проводить операции. Также вы способны делать ампутации (см. стр. 217) и лечить критические раны, что за пределами возможностей других персонажей. Также вы получаете преимущество в проверках, когда лечите критические раны в бою.

ОГНЕВАЯ ДИСЦИПЛИНА
Требования: по два улучшения *Дисциплины* и *Стрельбы*

Бесконечные часы практики, подготовки и муштры научили вас концентрировать огонь своего оружия, даже когда враг всего в шаге от вас. Вы не получаете *помех* на стрелковые атаки, вызванные противником в *непосредственной близости*.

МАСТЕР РУКОПАШНОЙ
Требования: два улучшения *Боя*

Годы боевого опыта позволяют вам справляться с менее умелыми врагами. Этот талант можно приобретать несколько раз. При расчёте *численного превосходства* в бою вы считаетесь не одним человеком, а двумя.

СМЕРТЬ ВЕДЬМЕ!
Требования: Сила воли 40, талант *Псайкер*

Вам недостаточно просто отрезать псайкера от сил Варпа. Вы умеете искажать его силу, перенаправлять её в его же разум, карая нечестивца за преступное колдовство и непростительное богохульство.

Когда вы успешно применяете *отвержение ведьмовства* (см. стр. 163), чтобы не дать псайкеру сотворить психосилу, этот псайкер получает количество ран, равное варп-уровню психосилы, которую он пытался творить.

ЭГИДА ИМПЕРАТОРА
С разрешения ведущего, этот талант могут приобретать персонажи, не имеющие таланта *Псайкер* – подразумевается, что защиту им дарует не собственный дар, а врождённая способность к сопротивлению психосилам, природа которой неясна даже псайкерам. Вы можете приписать это своей непоколебимой вере (обычно в Императора) или защите иных, менее благих сил. Как бы то ни было, вы чувствуете отвращение к психосилам и можете применять действие *Отвергни ведьмовство*, используя ваше умение *Дисциплина (Психосилы)*.

ЧЕЛОВЕК-ЗМЕЯ
Вы удивительно гибкий, что позволяет вам избавляться от оков или протискиваться в узкие проходы. Вы можете пролезть в очень маленькое или тесное для человека место, вроде некоторых труб на мануфакторуме. Кроме того, вы получаете *преимущество* на проверки, предпринятые, чтобы сопротивляться состоянию *Обездвиживание* или его получению, а также *захвату* (см. стр. 208).

КОНТРАТАКА
Требования: три улучшения *Боя*

Вы знаете, что «лучшая защита – это нападение» и привыкли отвечать на вражеские удары молниеносными контратаками.

Если враг предпринимает против вас атаку в ближнем бою, но во встречной проверке *Боя* побеждаете вы (см. стр. 211), вы можете нанести противнику урон, как если бы атаковали сами. Этот талант можно приобретать несколько раз.

За один раунд можно нанести столько контратак, сколько раз вы приобрели этот талант.

ПОСЛЕДНИЙ УДАР
Требования: 3 улучшения *Рефлексов*

Вы знаете, как нанести сокрушительный удар врагу, над которым имеете преимущество. Если в вас есть 2 или более очка *превосходства*, вы можете предпринять два хода подряд прямо сейчас, отказавшись от своего хода в следующем раунде.

ИНФОАРХЕОЛОГ
Требования: два улучшения *Логики (Следствие)*

Вы от природы хорошо умеете работать с потоками данных и без труда ориентируетесь в запутанных имперских архивах. Вы получаете *преимущество* в проверках, призванных найти сведения в документе или извлечь их из архива (неважно, бумажного или цифрового). Кроме того, вы читаете вдвое быстрее обычного.

Если вы ещё раз приобретёте этот талант, то будете получать *преимущество* на все проверки, предпринятые, чтобы определить где, кем, как и когда была создана изучаемая информация.

ОРЛИНЫЙ ГЛАЗ
Требования: одно улучшение *Стрельбы*

Когда у вас находится возможность как следует прицелиться, долгие тренировки оправдывают себя.

Совершая ***Прицеливание*** (см. стр. 207) и стрелковую атаку, вы получаете +1 успех. Если вы приобретёте этот талант ещё раз, вы будете получать *преимущество* при *точечных атаках.*

ДЕЛЕЦ
Требования: по одному улучшению *Чутья (Люди)* и *Взаимопонимания (Торг)*

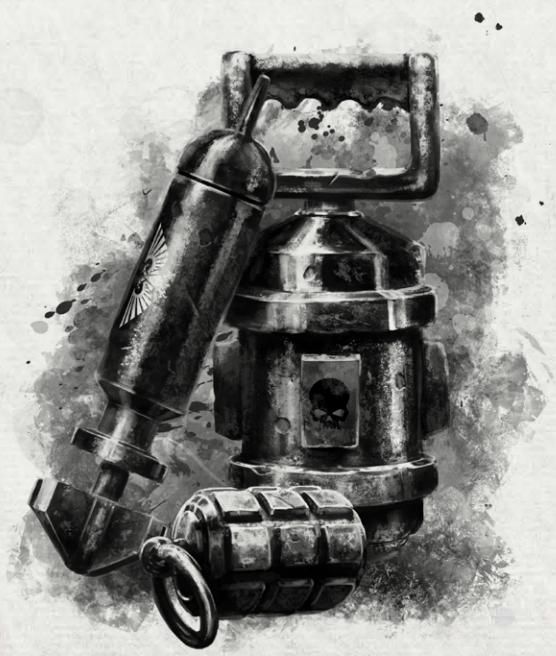
Вы умеете торговаться и заключать сделки. В ходе переговоров вы можете предпринять проверку *Чутья (Люди)*. В случае успеха выберите одно из преимуществ:

- Вы узнаете, что ваш визави готов принять в качестве взятки – подарок, сведения или соляры. Помните, что не каждого можно подкупить.
- Вы понижаете стоимость того, что покупаете, на 10%.
- Вы повышаете стоимость того, что продаёте, на 10%.

САПЁР
Требования: два улучшения *Стрельбы (Тяжёлое оружие)* или два улучшения *Ловкости рук (Разминирование)*

Взрывчатка – это ваша епархия, и вы доказали, что умеете с ней обращаться без вреда для себя. Потратив час, вы можете предпринять **проверку *Техники (0+) (Инженерное дело)***, чтобы снять свойство *Непредсказуемое* со взрывчатки. Сложность задаёт ведущий. Кроме того, готовя отложенный взрыв (см. стр. 134), вы можете увеличить урон от своей взрывчатки на величину своего бонуса Интеллекта.

Если вы приобретёте этот талант ещё раз, то используя оружие со свойством *Взрыв*, сможете применять его так, чтобы не нанести урона одному персонажу, которого иначе бы точно задело.



ЧЕСТНЫЙ ТРУЖЕНИК

Вам особенно хорошо даётся какое-то занятие из **таблицы занятий честных тружеников**. Выберете одно. Вы получаете *преимущество* в связанных с ним проверках.

ТОЧНЫЕ УДАРЫ

Требования: три улучшения *Боя*

В ближнем бою вы умеете наносить точные удары в те места, где они нанесут больше всего урона. Вы не получаете *помеху*, когда применяете *точечную атаку* при помощи холодного оружия.

ГРЯЗНЫЙ БОЙ

Требования: два улучшения *Боя (Кулачного боя)*

Вы в совершенстве освоили грязные приёмы. Нанося урон атакой в ближнем бою, вы можете причинить врагу состояние *Слепота* или *Глухота*. Если вы наберёте три успеха или больше, то вместо этого сможете причинить состояние *Оглушение* (см. стр. 357).

РАЗОРУЖЕНИЕ

Требования: два улучшения *Боя*

Вы умеете разоружать врагов точным ударом по кисти или выверенным захватом запястья. Предпринимая атаку в ближнем бою против врага, что обладает тем же или меньшим *размером*, вы можете не наносить урон, а попытаться разоружить его. В случае успеха атаки противник роняет то, что держит в руках, и оно улетает в случайную соседнюю зону (подробности и последствия – на усмотрение ведущего). Если вы набрали два успеха, вы можете выбрать, в какую зону полетит оружие врага; если вы набрали четыре успеха, вы сами можете взять этот предмет выхватив его у врага прямо в воздухе (если у вас есть свободная рука).

ПУГАЮЩИЙ ГОЛОС

У вас пугающий и даже жутковатый голос. Вы получаете два успеха к проверкам *Командования (Допрос)* и *Командования (Запугивание)*, когда говорите. Вы получаете -2 успеха в проверках Товарищества с теми, кого пугает ваш голос (по решению ведущего).

ТАБЛИЦА ЗАНЯТИЙ ЧЕСТНЫХ ТРУЖЕНИКОВ

Занятие	Описание	Проверки
Фермер	Вы умелый земледелец, рыбак, гроксопас или иным цивилизованным образом умеете добывать пропитание.	Вы получаете *преимущество* в проверках, связанных с производством еды и знаниях о ней – например, при определении, что за мясо подают аристократу за ужином.
Уборщик	Вы умелый чистильщик, уборщик и смотритель.	Вы получаете *преимущество* в проверках, связанных с вашей работой – например, чтобы понять, как отмыть место преступления от улик.
Артист	Вы одарённый певец или актёр, умеющий развлечь гостей или вышестоящих.	Вы получаете *преимущество* в проверках, связанных с попытками устроить представление или узнать стиль другого исполнителя или его наставника.
Охотник	Вы одарённый охотник, прекрасно умеющий добывать дичь вдали от цивилизации. Выберите места, охотиться в которых вам привычнее всего – леса, пустоши или подулей.	Вы получаете *преимущество* в проверках, связанных с установкой ловушек или распознаванием зверей. Также вы можете обеспечивать едой количество человек, равное вашему бонусу Восприятия, если действуете в знакомой местности.
Портной	Вы одарённый портной или модистка, привыкший шить одежду и униформу, что обозначает положение своих хозяев в Империуме.	Вы получаете *преимущество* в проверках, связанных с одеждой – например, понять, какая на офицере форма: с чужого плеча или сшитая на заказ, или заметить, что человек носит костюм, подогнанный явно не под него.
Мануфакторный рабочий	Вы умелый рабочий, привыкший к заводам и конвейерам.	Вы получаете *преимущество* в проверках, связанных с работой мануфакторума, сменами, фиксацией выработки и иными подобными вопросами.
Каменщик	Вы одарённый архитектор или строитель, знакомый с традиционными имперскими стилями зодчества.	Вы получаете *преимущество* в проверках, связанных с чтением чертежей, поиском тайных комнат и оценкой устойчивости зданий.
Повар	Вы умеете превращать почти несъедобные продукты в питательные и вкусные блюда.	Вы получаете *преимущество* в проверках, связанных с приготовлением еды – например, чтобы сделать ужин товарищам или распознать в блюде яд.

БЕСЦЕРЕМОННЫЙ

Каков бы не был ваш нрав, вы точно знаете, как раздражать людей и отвлекать их внимание колкими и оскорбительными выпадами.

Вы можете использовать этот талант раз за сцену, чтобы вклиниться в проверку, которую предпринимает другой человек, и навязать ему *помеху*. В бою это талант используется в качестве реакции (см. стр. 199).

Приобретая этот талант второй раз, вы можете выбрать:

- **Центр внимания**: находясь в *непосредственной близости* от человека, что не является вашим соратником, вы можете навязать *помеху* на проверки, что он предпринимает по отношению к кому угодно, кроме вас.
- **Наглое вмешательство**: один раз за сцену вы можете использовать этот талант, чтобы цель также получила состояние *Оглушение (Малое)* до конца своего следующего хода.

БОЕВОЕ СЛАЖИВАНИЕ

Требования: одно улучшение *Дисциплины*

Вас учили встречаться в бою с бесчисленными ужасами вселенной в составе подготовленного отряда. Вы получаете преимущество к проверкам, предпринятым, чтобы сопротивляться состоянию *Страх*, а также +1 успех к проверкам *Дисциплины* за каждого соратника, обладающего талантом *Боевое слаживание* и находящегося в этой же зоне.

Если в вашей группе есть второй обладатель таланта *Боевое слаживание*, вы оба можете приобрести его ещё раз, чтобы получить следующее преимущество:

- **Истребительная команда**: всякий раз, когда вы находитесь в одной зоне с другим членом вашей команды, что имеет талант *Боевое слаживание*, вы можете (но не обязаны) действовать сразу после него. При этом вы получите +1 успех ко всем проверкам.

ПАРНЫЕ КЛИНКИ

Требования: талант *Амбидекстрия*, два улучшения *Боя (Одноручное оружие)*

Вы наловчились сражаться двумя клинками не хуже, чем одним. Вы не страдаете от *помехи*, когда атакуете двумя единицами холодного оружия одновременно. Правила на **бой двумя руками** см. на стр. 214.

ДУЭЛЯНТ

Требования: два улучшения *Боя (Одноручное оружие)*

Вам нет равных, когда вы сталкиваетесь с врагом один на один с клинком в руке. Все одноручное холодное оружие, что не имеет свойства *Незаметное*, для вас имеет свойство *Оборонительное*.

Этот талант можно приобрести несколько раз. Всякий раз после первого выбирайте один пункт:

- **Финт**: успешно атаковав одноручным холодным оружием вы можете не наносить урон, а навязать врагу *помеху* на его атаки против вас до конца вашего следующего хода.
- **Защита**: совершая атаку одноручным холодным оружием вы можете решить провести эту атаку с *помехой*, чтобы одновременно совершить действие *Уклонение*.

ИДЕАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

Вы с удивительной чёткостью и достоверностью помните всё, что видели. Даже если вы заметили что-то краем глаза, вы сможете вспомнить это идеально точно. Никакие проверки не требуются.

ВСЕГДА НАЧЕКУ

Требования: два улучшения *Бдительности*

Ваши чувства всегда настороже и выискивают врагов Императора – возможно, вы даже спите с одним открытым глазом. Вы получаете +1 успех к проверкам, связанным с поиском незримых врагов, а также не получаете штрафов за состояния *Без сознания* и *Слепота*, когда спите.

Кроме того, когда вы покидаете место, где осталась незамеченная вами улика или нечто интересное, ведущий может тайно бросить за вас проверку *Бдительности*, сам задав сложность. В случае успеха ведущий может сообщить вам об этой улике.

БОЛЕВЫЕ ТОЧКИ

Требования: два улучшения *Чутья (Люди)*

Вы без сомнений будете использовать против своих врагов всё, что о них знаете. Если вы потратите время на этап **«Знай своего врага»** (см. стр. 196), то сможете выбрать зону попадания вашей первой успешной атаки.

СВЯЗЬ С МАШИНОЙ

Требования: три улучшения *Пилотирования* в определённой специализации.

Вы способны воспринимать свою машину, танк или самолёт как продолжение собственного тела. Сидя за рулём или штурвалом техники, соответствующей выбранной вами специализации, вы всегда осознаёте её размер и положение относительно окружения. Вы всегда знаете, где она сможет протиснуться и быстро поймёте, если какой-то узел выйдет из строя (например, можете почувствовать сбой ауспика или осознать, что диверсант повредил излучатель пустотных щитов). Кроме того, не вы получаете *помех*, вызванных состоянием *Слепота*, когда предпринимаете проверку *Пилотирования*, связанную с той же специализацией, что и этот талант, а при управлении единицей техники, где требуется несколько членов экипажа, считаетесь за двоих.

НАБОЖНОСТЬ (ИМПЕРСКИЙ КУЛЬТ)

Требования: вы должны принадлежать к Адептус Министорум или иметь +2 *влияния* на Адептус Министорум и два улучшения *Знаний (Богословие)*.

Вы – истинно верующий член Имперского культа, преданный и набожный прихожанин государственной церкви Империума и слуга Бога-Императора. Ваша вера – луч света во тьме сорок первого тысячелетия. Вы можете положиться на неё, чтобы исполнять Его божественную волю, но употребив её во зло, вы навлечёте на себя кару за отступничество.

Один раз за игровую встречу вы можете увеличить количество успехов в проверке, связанной с вашей верой, на величину своего бонуса Силы воли.

- Если вы допрашиваете подозреваемого в ереси, вы можете пригрозить ему огненным правосудием Бога-Императора и получить бонусные успехи в проверке *Командования (Запугивания)*.
- Если вы в праведном гневе сражаете мерзкого ксеноса или еретика, вы можете прокричать яростное благословление Императора и получить бонусные успехи к своей следующей атаке.
- Если вы пытаетесь вспомнить что-либо или найти нужный священный текст, вы можете взмолиться Императору о наставлении и получить бонусные успехи к проверке *Знаний (Богословие)*.

ЛОЖНОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Требования: три улучшения *Взаимопонимания (Обман)*

Вы знаете, как использовать хаос боя, чтобы запутать врагов, изображая трусость. Потратив действие, вы можете сделать вид, что впали в *панику* (см. стр. 208). Уменьшите *превосходство* на 1 и удалите персонажа из сцены. В начале своего следующего хода вы можете выбрать любую точку в пределах *дальней* дистанции от той, где находились до ложного отступления. Теперь вы находитесь там, скрытым от врагов. Когда (и если) вы вернётесь в бой, ваше *превосходство* поднимется на 1.

Я ЗДЕСЬ КАК ДОМА

Вы так привыкли к местам, где прошло ваше детство, что в похожей обстановке всегда сможете найти укрытие или спрятаться. Выберите один пункт из списка. Находясь в таком месте, вы получаете *преимущество* на проверки *Скрытности* и +1 к броне от укрытия (см. стр. 204). Этот талант можно приобрести несколько раз, всякий раз выбирая новый тип ландшафта.

- **Сельские края**: возделываемые поля, бойни и другие места, связанные с производством еды и воды.
- **Феодальные земли**: любые человеческие общества, не являющиеся ульем, кузницей или храмом.
- **Кузница**: мануфакторумы, кузни-храмы Омниссии и улицы миров-кузниц.
- **Улей**: любые места в городах-ульях – в том числе отравленные топи в подульях.
- **Природа**: леса, горы, луга, равнины и другие места, нетронутые цивилизацией.
- **Храм**: церкви, соборы, гробницы и улицы миров-храмов.
- **Зоны боевых действий:** любые места, где недавно шла война (или идёт прямо сейчас), а также военные города и действующие лагеря.
- **Пустоши**: тундры, пустыни и облучённые пустоши за пределами ульев.
- **Пустотные корабли**: любые имперские космические суда.

ИЗБРАННИК СУДЬБЫ

Требования: этот талант можно взять только при создании персонажа.

Вы невероятно везучи, благословлены Императором или избраны Губительными силами для великих и ужасных целей. Как бы то ни было, вы получаете +1 очко судьбы. Этот талант можно взять только раз.

ИМПЕРСКИЕ СВЯТЫЕ

Хотя некоторые удобные совпадения или необъяснимые события провозглашают милостью Императора, настоящие чудеса случаются исчезающе редко. Про них ходит много легенд, загадок и суеверий. Творить настоящие чудеса могли лишь живые святые, которых за всю историю Империума было очень немного. С разрешения ведущего персонаж, что выказывает особенно глубокую веру, может второй раз приобрести талант *Набожность (Имперский культ)*. Это позволит ему по-новому тратить и сжигать очки судьбы.

Ведущему стоит помнить, что это очень мощные способности, а способный ни них чудотворец не сможет долго оставаться в тени. Вокруг такого человека можно выстроить сюжет всей кампании.

ТРАТА ОЧКОВ СУДЬБЫ

Вы можете потратить очко судьбы, чтобы сотворить маленькое чудо, вознеся краткую молитву и направив Его божественный свет.

- Потратив *действие*, коснитесь человека и исцелите ему 1 + (ваш бонус Силы воли) ран.
- Если человек, которого вы видите, страдает от какого-либо состояния, вы можете позволить ему игнорировать его до конца сцены.
- Когда существо на *дальней* дистанции творит психосилу, вы можете уменьшить количество успехов в его проверке *Психич. мастерства* на величину своего бонуса Силы воли.

СЖИГАНИЕ ОЧКОВ СУДЬБЫ

Вы можете жечь очки судьбы, чтобы творить недоступные смертные вещи – воскресить погибшего друга или поднять чудовищно тяжёлую каменную плиту, чтобы дать товарищам отступить. Помог вам Император или кто-то ещё – решать вам, ведущему и зевакам, что видели эти чудеса.

Если у персонажа не осталось очков судьбы, он всё равно может совершить одно великое деяние – ценой своей жизни и становления мучеником.

ПОЛЕВОЙ ВРАЧЕВАТЕЛЬ

Требования: два улучшения *Медики*

В бою обычно нет времени правильно зашивать раны, но опытный целитель умеет оказывать первую помощь и может подлатать товарищей даже в самых отчаянных обстоятельствах. Когда вы предпринимаете проверку *Медики*, чтобы вылечить персонажа, её сложность не может стать сложнее **средней (+0)**.

ФЛАГЕЛЛАНТ

Ваша преданность вере так глубока, что заставляет вас забыть о нуждах плоти. Вы счастливы выносить боль, если это нужно на службе Императору – возможно, вы даже считаете телесные страдания более достойной формой поклонения, чем священные гимны и пылкие молитвы.

Все проверки, призванные противостоять боли или допросу, вы бросаете с *преимуществом*. Кроме того, когда вы получаете критическую рану, вы можете пройти **среднюю (+0) проверку *Знаний (Богословие)***. В случае успеха вы игнорируете воздействие критической раны в течение количества раундов, равного вашему бонусу Силы воли – ваша вера будет поддерживать увечную плоть даже тогда, когда многие другие уже пали бы. Когда воздействие таланта закончится, критическая рана подействует на вас по общим правилам.

ФЛАНКИРУЮЩИЙ ОГОНЬ

Требования: два улучшения *Стрельбы*

Наступление товарищей может пробить брешь в обороне врага и позволит вам выбрать наилучшую цель. Когда вы предпринимаете стрелковую атаку по врагу, что находится в той же зоне, что и ваш союзник (который не прячется), ваша атака игнорирует часть укрытия – броня укрытия падает на 2.

ПЛОТЬ СЛАБА

Требования: два улучшения *Техники*

Культ Омниссии говорит, что плоть во всём уступает совершенной машине, и вы принимаете это учение. Отныне предельное количество аугметики, что вы можете себе установить (см. стр. 152), равно вашему удвоенному бонусу Выносливости.

ЗАПРЕТНЫЕ ТАЙНЫ

Требования: при создании персонажа или с разрешения ведущего (также см. **Запретное знание**).

Благодаря случайности, запретным исследованиям или по приказу своего покровителя вы получили доступ к тайным сведениям. Всякий раз, когда вы приобретаете этот талант, вы получаете доступ к одной из следующих специализаций:

- Языки (Запретные)
- Знания (Запретные)
- Медика (Запретная)

ПОДДЕЛЬНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Требования: по два улучшения *Языков* и *Знаний*

Вы умеете подделывать документы, что позволяет вам влиять на определённые службы. От того, на кого вы хотите получить влияние, зависит умение, проверку которого нужно бросать. Попытка составить поддельный документ занимает целый день. Вот несколько примеров, но ведущий может добавить свои:

- **Адептус Администратум**: *Знания (Адептус Терра)*
- **Адептус Министорум**: *Знания (Богословие)*
- **Инквизиция**: *Языки (Шифры)*
- **Династия вольных торговцев**: *Языки (Высокий готический)*

Сложность проверок зависит от того, сколько влияния вы хотите получить, благодаря фальшивому документу:

- Трудная (-10): +1 к *влиянию*
- Сложная (-20): +2 к *влиянию*
- Очень сложная (-30): +3 к *влиянию*

Запомните, сколько успехов вы набрали, составив фальшивку. Когда кто-то будет изучать ваш документ, чтобы увериться в его подлинности, он будет бросать встречную проверку *Логики (Оценки)* против количества успехов, что вы набрали, составляя подделку.

ФАНАТИЧНЫЙ ОБСТРЕЛ

Требования: три улучшения *Стрельбы*

Взяв в руки скорострельное оружие, вы превращаетесь в грозного врага. Если у вашего оружия есть свойство *Длинная очередь* (см. стр. 125), то вы можете потратить вдвое больше боеприпасов, чем указывает *Длинная очередь*, чтобы одной атакой поразить всех врагов в целой зоне. Если при этом ваше оружие имеет свойство *Разлёт* (см. стр. 125), оно действует на всех существ на ближней дистанции от цели, а не только в *непосредственной близости* от неё.

ЗАПРЕТНОЕ ЗНАНИЕ

Разрешение на покупку таланта *Запретные тайны* даёт ведущий. Помните, что само обладание недозволенными сведениями делает вас целью для Инквизиции (если она узнает о вашей осведомлённости). Изредка запретным знанием может поделиться сам покровитель – если владеет им и готов довериться вам. Те, кому не везёт, узнают нечто запретное на собственном опыте – например, столкнувшись с нечестивым артефактом или шпионя за ксеносами. Так или иначе, если ведущий позволит взять этот талант, потраченный на него опыт будет символизировать усилия, что пришлось приложить, чтобы усвоить запретное знание.

Улучшения в запретных специализациях могут нести самые разные проблемы и опасности. Империум помнит, что знание – это сила, и сознаёт, что некоторые знания могут быть очень опасны, и чтобы защитить человечество, его нужно прятать. Самые опасные ереси хранят под замком, подальше от любопытных глаз и делятся лишь с особыми людьми в исключительных обстоятельствах.

Желание изучить столь тёмные и еретические материи означает, что у персонажа есть доступ к ним и кто-то, способный послужить наставником. Кроме того, у изучения запрещённых текстов должны быть и духовные последствия – ведущий может даже присудить за это очки порчи (см. стр. 220). Наконец, хвастовство познаниями в таких областях может привлечь нежелательное внимание других заинтересованных сторон – от хаосопоклонников до инквизиторов и всех, кто посередине.

НЕИСТОВСТВО

Вы умеете вводить себя в кипящую ярость. В качестве свободного действия пройдите **среднюю (+0) проверку Силы воли**, чтобы впасть в неистовство. При этом вы получаете +1 к бонусу Силы и невосприимчивость к состоянию *Страх*. В свой ход вы обязаны пытаться вступить в схватку в ближайшим врагом. Неистовство продолжается, пока вокруг есть враги, или пока вы не получите состояние *Оглушение* или *Без сознания*.

Этот талант можно приобретать несколько раз, всякий раз выбирая один пункт из списка:

- **Неистовый, но хладнокровный:** вы можете пройти **трудную (-10) проверку *Дисциплины (Самообладание)*** в качестве *действия*, чтобы прервать неистовство.
- **Неистовый** и **бесстрашный**: всякий раз, когда вы должны получить состояние *Страх*, вместо этого вы впадаете в неистовство.
- **Неистовый и неостановимый**: раз в ход вы, когда вы убиваете врага, будучи в неистовстве, вы можете немедленно совершить *движение* или предпринять другое *действие*.

ВИСЕЛЬНЫЙ ЮМОР

Требования: два улучшения *Взаимопонимания (Обаяние)*

Вы находите что-то смешное даже в самых мрачных обстоятельствах, и ваши шутки могут поднять дух товарищей и помочь выжить. Потратьте *действие* на проверку *Взаимопонимания (Обаяние)*, чтобы разрядить обстановку чёрным юмором.

- Если ваш соратник страдает от *Усталости* или *Страха* трата действия и успех в **средней (+0) проверке *Взаимопонимания (Обаяния)*** избавят его от этого состояния.
- Если ваш соратник страдает от *Оглушения*, трата *действия* и успех в **средней (+0) проверке *Взаимопонимания (Обаяния)*** избавят его от этого состояния.
- Если ваш соратник умирает, вы можете пройти **среднюю (+0) проверку *Взаимопонимания (Обаяния)***, чтобы он не умер в конце раунда, а прожил ещё 1+X раундов, где X – количество успехов.

ГОТИЧЕСКАЯ ТАРАБАРЩИНА

Требования: одно улучшение *Языков*

«Готической тарабарщиной» вы выказываете свой поток сознания, которым можете сбить цель с толку и похоронить под потоками словесного мусора.

Вы можете выдать поток *готической тарабарщины*, пройдя **встречную проверку *Взаимопонимания (Обаяние)* против *Дисциплины (Самообладание)* цели**, которая должна знать тот язык, на котором вы собрались говорить. Ни вы, ни цель не должны находится в бою. В случае победы цель считается *оглушённой* до тех пор, пока вы не перестанете заговаривать ей зубы, и может лишь ошеломлённо пялиться на вас, пытаясь понять, что вы несёте. Цель может предпринимать новую проверку *Дисциплины (Самообладание)* против вашего *Взаимопонимания (Обаяния)* в конце каждого своего хода или, когда ведущий сочтёт уместным – никакой поток *готической тарабарщины* не заставит человека не обращать внимания на перестрелку!

СПАСИТЕЛЬ

Требования: три улучшения *Рефлексов*

Вы достаточно быстры, чтобы перехватить удар или выстрел, предназначенный соратнику. В начале боя в качестве свободного действия выберите одного соратника в пределах *средней* дистанции. Вы станете его защищать (см. «**Защита**» на стр. 207). Если этот соратник будет атакован, а вы по-прежнему будете находится в пределах *средней* дистанции, вы можете немедленно передвинуться, чтобы защитить его. Если при этом вы выйдете из *схватки* (см. стр. 212) противники будет атаковать вас с *помехой*.

АКИМБО

Требования: талант *Амбидекстрия*, два улучшения *Стрельбы (Пистолеты)*

Вы наловчились стрелять из двух пистолетов сразу не хуже, чем из одного. Вы не страдаете от *помехи*, когда атакуете двумя единицами стрелкового оружия одновременно. Правила на бой двумя руками см. на стр. 214.



НЕНАВИСТЬ

«Ненавидь! Ненавидь! Ненавидь! Это чувство также чисто, как и глубоко! Ненавидь! Ненавидь! Ненавидь! Дай ненависти свободу, дай ей волю!»

— имперский псалтырь, том IV

Ярость служит вам оружием. Выберите, что вы ненавидите – к примеру, ксеносов, еретиков или бандитов. Когда вы встречаетесь с ненавистным врагом, вы должны пройти **трудную (-10) проверку *Дисциплины (Самообладание)***. В случае провала вы получите преимущество в проверках ***Дисциплины (Страх)*** и +1 успех ко всем проверкам атаки, а также будете обязаны немедленно попытаться перебить своих врагов самым быстрым и смертоносным способом. В конце каждого вашего хода вам позволен ещё один **трудный (-10) бросок *Дисциплины (Самообладание)*** – в случае успеха вам удастся успокоиться. Иначе припадок закончится лишь, когда вы упадёте без сознания или, когда врагов в поле зрения не останется.

УДАРИЛ-ОТСТУПИЛ

Требования: три улучшения *Рефлексов (Акробатика)*

Ударив врага, вы можете воспользоваться его замешательством, чтобы резко сменить позицию. Нанеся врагу хотя бы одну рану или критическую рану, вы можете за свободное действие пройти **проверку *Рефлексов (Акробатика)***, чтобы совершить *Выход из боя* и переместиться в соседнюю зону.



ПОТАЙНЫЕ КАРМАНЫ

Вы прекрасно умеете прятать маленькие предметы – в крохотных карманах на одежде или в полостях своей аугметики.

Вы можете спрятать на себе один маленький предмет – не больше вашей ладони. Любой, кто обыскивает вас, должен пройти с**ложную (-20) проверку *Бдительности (Осязание)*, *Ловкости рук (Карманные кражи)*** или ***Логики (Следствие)***, чтобы найти спрятанный предмет. Если обыскивающие применяет аускпик или киберпса, сложность падает до **средней (+0)**.

ГИПНООБУЧЕНИЕ

Кто-то потратил немало времени и сил на гипнотическое вложение знаний или умений. Вы не можете вспомнить, как учились этому – до сего дня навык дремал у вас в подсознании. Сейчас он пробудился – сделайте два броска по **таблице случайных талантов** и запишите их себе. Гипнообучение можно приобрести только раз.

ИКОНОНОСЕЦ

Требования: одно улучшение *Знаний (Богословие)* и одно улучшение *Командования*

Когда вы воздеваете символ своей веры на головой, в сердцах ваших товарищей вспыхивает пламя. Когда вы держите священный символ (см. стр. 148), все соратники в пределах *средней* дистанции также получают преимущества от него.

НЕВЕДЕНИЕ – ЩИТ МОЙ

Требования: Интеллект ниже 30, никаких запретных специализаций

Имперский культ превозносит невежество как лучшую защиту от еретических мыслей. Ваша выдающаяся ограниченность спасает вас от поползновений демонов Варпа. Вы получаете +4 успеха ко всем проверкам на сопротивление порче (см. стр. 220), психосилам и влиянию демонов. Увы, вы также получаете -4 успеха ко всем проверкам, связанным с исследованиями, выслеживанием и попытками вспомнить сведения о демонах, псайкерах и ксеносах.

ВДОХНОВЛЯЮЩИЕ ПРИСУТСТВИЕ

Требования: два улучшения *Командования (Лидерство)*

Ваше присутствие наполняет соратников рвением. Все соратники в вашей зоне, что могут вас видеть, получают преимущество в проверках *Дисциплины*.

НАСЛЕДНИК

Требования: этот талант можно взять только при создании персонажа.

Вам суждено унаследовать нечто значимое – возможно, вы отпрыск планетарного губернатора, сын вольного торговца или преемник влиятельного криминального босса (вы можете придумать и свой вариант). Вы получаете +1 к *влиянию* на соответствующую службу – предполагается, что вы будете продолжать дело своих предков. Если ведущий сочтёт это уместным, вы можете **получить наследство** (см. ниже).

Также этот талант может оказывать иное влияние – хорошее или дурное. Например, вы можете быть потомком одного из домов Навис Нобилите и потому иметь доступ к специализации *Ориентирование (Варп)* (см. стр. 97). Вы даже можете происходить из семейства, заражённого генокрадами – говорят, они водятся в секторе.

НАСЛЕДСТВО

Обстоятельства вашего рождения взвалили на вас какое-то бремя – например, нелюбимые обязанности или фамильных врагов, с которыми вы ни разу до этого не встречались – но с ними же пришли и преимущества. По решению ведущего, вы можете получить дополнительное снаряжение, владения и вложения (см. стр. 231) на сумму в 5000 соляров.

СЛУГА ЗАКОНА

Требования: два улучшения *Знаний (Адептус Терра)*

Лекс Империалис состоит из множества сложных законов, которые сберегают Империум, и вы знаете, как их использовать – или умеете правильно угрожать их применением. Предпринимая проверку *Взаимопонимания* или *Командования* вы можете сослаться на закон и получить X бонусных успехов к проверке. X равен количеству улучшений *Знаний (Адептус Терра)*, что у вас есть. Это работает только против тех, кто как-либо нарушал закон.

ПОДХАЛИМ

Вы – лизоблюд, подпевала, льстец и холуй. Впрочем, это позволяет вам получать то, что вы хотите. Все проверки, призванные подлизаться к вышестоящему, вы бросаете с *преимуществом*.

ГОРЬКОЕ НАСЛЕДИЕ

Родство с некоторыми семействами – особенно навигаторами и культами генокрадов – оказывает огромный повествовательный эффект и нарушает обычный ход игры. Навигаторы могут зреть в Варп и наделены третьим глазом, взор которого убивает на месте, а потому они представляют собой слишком ценный ресурс, чтобы Империум мог позволить им делать, что вздумается. Культисты генокрадов – это и вовсе фанатичные члены ксенокульта, которыми управляет нечеловеческая воля, и многие из которых вынуждены скрываться от чужих глаз. Они введены в игру для того, чтобы у вас была возможность пережить уникальный игровой опыт, но их применение требует тщательного обсуждения этого с ведущим. В конце концов, шайка генокрадских культистов на службе покровителя-магоса может выдавать себя за верноподданных, осторожно проникать на имперские миры и подрывать их защиту – отличный вариант для игр про шпионов и мятежников!

МУЧЕНИЧЕСТВО

Требования: два улучшения *Стойкости*

Вы не боитесь погибнуть во имя Бога-Императора. Если на службе Ему вы получили хотя бы одну критическую рану, о которой ещё не позаботились, вы получаете +X дополнительных успехов в проверках. X равен вашему бонусу Силы воли. Этот бонус применяется только в проверках, связанных с прямым противостоянием вашим врагам.

МЕДИК-ВОЛЬНОДУМЕЦ

Требования: одно улучшение *Медики (Запретное)* любого типа

Вы нашли запретные пути сохранять жизнь и конечности своих пациентов, хотя ваши радикальные методы выглядят жутковато. Потратив *действие*, вы можете быстро прооперировать соратника в *непосредственной близости*. Такая операция либо превратит *серьёзный перелом* в *малый*, либо вылечит *малый перелом*. При этом не снимаете критические раны – напротив, вы увеличиваете критические раны пациента на +1, но зато он больше не будет страдать от последствий *серьёзного* или *малого перелома*.

ПСИХИЧЕСКАЯ КРЕПОСТЬ
Требования: два улучшения *Дисциплины (Психосилы)*

Открытый разум подобен крепости, чьи ворота распахнуты и лишены стражи, но ворота вашего разума заперты накрепко. Ваши мысли нельзя прочитать никакой психосилой. Любой урон, что вам наносят психосилы, уменьшается на величину вашего бонуса Силы воли.

ПОДРАЖАТЕЛЬ
Требования: по два улучшения *Бдительности (Слух)* и *Взаимопонимания (Обман)*

Благодаря особым хирургическим операциям, врождённому таланту или голосовым упражнениям вы научились изображать чужую речь и тембр. Вы можете говорить голосом того человека, речь которого слушали хотя бы час. Вы не можете говорить так на языках, которых не знаете.

НАСТАВНИК
Требования: два улучшения *Командования (Лидерства)*

Вы умеете наставлять других выполнять знакомую вам работу. Потратив действие, вы можете предпринять **среднюю (+0) проверку *Командования (Лидерства)***, чтобы помочь товарищу или подчинённому. В случае успеха он может для следующей проверки применять ваше умение, а не своё.

ПАТОЛОГОАНАТОМ
Требования: два улучшения *Медики (Люди)*

Вы получаете *преимущество*, когда проводите вскрытие, чтобы определить причину смерти и изучить нарушения в организме.

КРОВОПУСКАТЕЛЬ
Требования: три улучшения *Медики*

Вы способны определять состояние здоровья пациента по его крови и умеете пускать её. Совершив успешную атаку в ближнем бою вы можете вместо нанесения урона дать врагу состояние *Кровотечение*.

НОСИЛЬЩИК
Требования: два улучшения *Стойкости (Неустанность)*

Вы сильны как грокс и способны таскать намного больше вещей, чем другие люди. Предельный вес, который вы можете носить, равен 2 × Бонус Силы + бонус Выносливости.

ПСИХИЧЕСКОЕ ПРОКЛЯТИЕ
Требования: талант *Псайкер*

Рискнувший вторгнуться в ваш разум получит могучий отпор. Когда вы побеждаете во встречной проверке Силе воли, предпринятой против вражеской психосилы, сотворивший её псайкер получает количество ран, равное разнице в успехах, что вы набрали во встречной проверке.

ПСИХИЧЕСКИЙ ПОТОК
Требования: талант *Псайкер*

Открывая разум Эмпиреям, вы можете направить поток его ревущих энергий, чтобы усилить свои способности. Такое могущество сопряжено с огромным риском. Когда вы творите психосилу, вы можете (но не обязаны) получить количество варп-зарядов, равное вашему бонусу Силы воли. Если вы успешно сотворите психосилу, вы получите +1 успех за каждый варп-заряд, что получили, используя этот талант.

ПСАЙКЕР
Требования: вы не можете иметь талант *Пустой* (его нельзя взять даже во время создания персонажа).

За гранью бытия лежит Имматериум – он недостижим для восприятия большинства существ в галактике, но вы не относитесь к большинству. Вы – псайкер, и знаете о существовании Варпа, хотя можете не понимать его. Вы способны черпать из него силу и направлять её в тварный мир.

Использование энергий Варпа очень опасно – и смерть остаётся далеко не самой неприятной возможностью. Имея этот талант, вы можете творить психосилы (см. стр. 158) и имеете право приобретать улучшения умения *Психическое мастерство* (см. стр. 98), а также специализацию *Бдительность (Психическое чутьё)*.

Получая этот талант, вы изучаете одну малую психосилу (см. стр. 114). Кроме того, выберите одну дисциплину (см. стр. 160) и немедленно получите из неё одну психосилу. Вы можете покупать дополнительные малые психосил за 60 очков, а психосилы из известных вам дисциплины – за 100.

Вы можете приобретать этот талант количество раз, равное вашему бонусу Силы воли. Каждый следующий раз даёт вам доступ к новой дисциплине и одну психосилу из неё.

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ

Требования: по два улучшения *Рефлексов* и *Стрельбы (Пистолеты)*

Вы знаете, что всегда должны стрелять первым. Когда начинается бой, вы можете выхватить пистолет и выстрелить раньше всех, независимо от порядка инициативы. Если вы были захвачены *внезапностью*, вы должны пройти **сложную (-20) проверку *Рефлексов***, чтобы воспользоваться этим талантом.

БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА

Требования: по два улучшения *Ловкости рук* и *Стрельбы*

Вы умеете перезаряжать ваше оружие быстрее, чем многие другие. Выберите специализацию умения *Стрельба*. Вы можете перезаряжать связанное с этой специализацией оружие за свободное действие. Этот талант можно приобретать несколько раз.

ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ

Требования: по одному улучшению *Бдительности (Зрение)* и *Языков*

Вы научились анализировать движения губ и распознавать, что говорят люди, без помощи слуха. Даже если вы не слышите человека, вы можете его понимать, «читая» движения губ.

ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫЙ ТОРГОВЕЦ

Требования: по два улучшения *Логики (Оценка)* и *Взаимопонимания (Торг)*

Вы – лицензированный торговец из экипажа капитана-хартиста с Торгового флота, делец с чёрного рынка или просто достаточно уверенный в себе человек, чтобы выдавать себя за кого-то из них. Исходная цена продажи предметов (стр. 120) возрастает с 50 до 100%. Между заданиями (стр. 228) вас могут посещать представители Администратума или местных одиночек, чтобы собрать налоги или дань.

САНКЦИОНИРОВАННЫЙ ПСАЙКЕР

Требования: талант *Псайкер*. Этот талант можно взять только при создании персонажа.

Из множества псайкеров, что в Империуме выявляют каждый день, вы были отмечены как тот, кто достоин более высокой судьбы, чем жертвоприношение Золотому трону. Вы прошли испытания, мучения и ритуалы, при воспоминании о которых вас бросает в дрожь – обряды оставили шрамы на вашем теле и душе, но наградили устойчивостью к опасностям Варпа и позволили управлять своими способностями.

Ваш варп-порог равняется вашему удвоенному бонусу Силы воли. Также у вас есть символ, отражающий вас статус санкционированного.

ВТОРАЯ ЛИЧНОСТЬ

У вас есть вторая, тайная личность, что позволяет выдавать себя за человека из иной службы. Посоветуйтесь с ведущим и выберите службу и обязанности из **главы 3** (или придумайте что-то своё). Пока вы одеты и ведёте себя так, как ожидают от представителя этой службы, вы получаете +1 к *влиянию* на неё. Поддержание такого маскарада требует **проверок *Взаимопонимания (Обман)*** при взаимодействии с определёнными членами этой службы.

СПЯЩИЕ ПСАЙКЕРЫ

Дар псайкера обычно проявляется в юности, но исключения бывают всегда. Так называемые «спящие» псайкеры могут родиться с этой мутацией или мутировать из-за искажающего влияния Варпа. В наши дни губительное влияние Цикатрикс Маледиктум пробуждает псайкеров невиданном ранее количестве. Кажется, кто псайкером может оказаться, кто угодно.

С точки зрения игровой механики, талант *Псайкер* можно просто купить. Однако психическое пробуждение означает огромные изменения в персонаже. Если вы хотите взять такой талант, хорошо подумайте. Обратной дороги не будет. Обладатель таланта *Псайкер* считается несанкционированным, если не указано обратного. Все несанкционированные должны пройти испытания и подготовку в Адептус Астра Телепатика. Вам придётся сдаться на Чёрные корабли или жить без санкционирования, рискуя навлечь гнев Ордо Еретикус – это нужно обсудить с ведущим и другими игроками. Выбор окажет большое влияние на всю кампанию, а отказ от санкционирования попросту несовместим со многими покровителями – некоторые из них по долгу службы ловят таких колдунов.

НЕОЖИДАННЫЙ УДАР
Требования: Ловкость 45, три улучшения *Скрытности*

Первый удар – самый страшный. В раунд внезапности вы можете совершить два действия в свой ход.

ПО ПЯТАМ
Требования: одно улучшение *Ориентирования* и *Скрытности*

У вас талант незаметно следить за людьми. Когда вы пытаетесь идти за кем-либо, полагаясь на *Ориентирование (Следы)*, вам не нужно предпринимать проверки *Скрытности*, чтобы оставаться незаметным (если, конечно вы не привлечёте к себе внимание крайне очевидным или глупым образом).

ОТСКОК
Требования: два улучшения *Рефлексов*

Вы умеете не подставляться под удары, и поймать вас непросто. Когда вы выходите из *схватки* (см. стр. 212), а противник пытается атаковать вас, его проверка бросается с *помехой*. Вы можете приобрести этот талант ещё раз – в таком случае вы сможете совершать *Выход из боя* за свободное действие.

ПРЕВОСХОДНЫЙ КОМАНДИР
Требования: четыре улучшения *Командования (Лидерство)*

Вы знаете, как воспользоваться преимуществом, когда оно у вас есть, и умеете отдавать чёткие приказы. Вы можете потратить *действие* на руководство соратниками. Выберите количество союзников, равное текущему показателю *превосходства*. Каждый может немедленно совершить *движение* или *действие* (это *действие* нельзя тратить на применение таланта *Превосходный командир*, если у него такой тоже есть). Каждый персонаж может получать преимущество от этого таланта раз за раунд.

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ
Требования: два улучшения *Стрельбы*

Вы знаете, как обрушить на врагов настоящий огненный шквал. Когда вы стреляете *длинной очередью* (см. стр. 125), вы можете попытаться подавить врагов огнём вместо того, чтобы наносить урон. Ваши цели должны будут пройти проверку *Дисциплины (Самообладание)* против вашей проверки *Стрельбы*. Если вы победите, враги получат состояние *Обездвиживание* до начала вашего следующего хода.

НЕЗЫБЛЕМЫЙ
Требования: по одному улучшению в *Атлетике*, *Стойкости* и *Рефлексах*

Вы всегда твёрдо держитесь на ногах. Если у вас есть хоть одно очко *превосходства*, ваша скорость становится *быстрой*. Кроме того, вы получаете *преимущество* в проверках, призванных сопротивляться состоянию *Сбит с ног* или сбросить его. Один раз за ход, будучи *сбитым с ног*, вы можете встать за свободное действие (если только не *Обездвижены*). Также вы получаете *преимущество* на проверки, предпринятые, чтобы не дать противнику сдвинуть вас с места против вашей воли.

ТАКТИЧЕСКОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
Требования: по одному улучшению *Атлетики* и *Дисциплины*

Вы умеете двигаться с таким расчётом, чтобы всегда оставаться в укрытии. Вы можете предпринимать действие *В укрытие!* (см. стр. 210) в качестве свободного.

ЖИВУЧИЙ
Вас непросто вывести из строя. Всякий раз, когда вы получаете состояние *Оглушение*, вы можете пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Неустанность)***, чтобы сбросить это состояние.

ШИРОКИЙ ЗАМАХ
Требования: два улучшения *Боя (Двуручное оружие)*

Вы отрабатывали размашистые удары могучим двуручным оружием, которыми можно косить по нескольку врагов за раз. Если вы сражаетесь холодным оружием со свойством *Двуручное*, оно также получает свойство *Разлёт* (стр. 125). Атаки, что вы совершаете этим оружием, не попадают по вам.

Этот талант можно приобретать несколько раз. На второй и третий раз выберите один пункт из нижеперечисленных:

- **Жестокий удар**: если вы сражаетесь оружием со свойством *Двуручное*, оно также получает свойство *Разрывающее* (+1) (стр. 125).
- **Сбивающий удар:** Если вы сражаетесь оружием со свойством *Двуручное*, и бьёте цель в ногу, то можете нанести половину обычного урона, но заставить врага пройти **сложную (-20) проверку *Рефлексов*** или быть *сбитым с ног*.

ЗАРАЗИТЕЛЬНАЯ ОТВАГА
Требования: три улучшения в *Командовании (Лидерство)*

Ваше присутствие наполняет сердца соратников храбростью даже в самых отчаянных обстоятельствах и на грани неминуемого поражения. Всякий раз, когда вы теряете очки *превосходства*, вы предпринимаете **сложную (-20) проверку *Командования (Лидерства)***. В случае успеха очки не теряются.

НЕПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЙ

Требования: никаких улучшений *Командования* или специализаций *Командования* (исключение – те, что получены из таблицы **случайных талантов**).

Вас никто не замечает – для всех вы просто ещё один человек в бесконечных толпах имперских подданных, не имеющий высокого положения и недостойный внимания.

Имея нужную одежду, вы можете легко смешаться с толпой в Империуме безо всяких проверок – например, можете полировать статую в соборе или прислуживать на светском вечере, будто это ваша работа. Влиятельные люди часто игнорируют вас, если только к вам не привлечь внимания. Этот талант можно использовать, чтобы подслушивать чужие разговоры, но он навязывает помеху в проверках *Командования* и *Взаимопонимания*, предпринятым против высокопоставленных людей. Кроме того, группа не теряет очков *превосходства*, когда вы получаете критическую рану или погибаете.

ПОХОДКА ПУСТОХОДА

Вы опытный пустоплаватель и почти не страдаете от пустотной болезни, вызванной движением корабля. Вы не получаете *помех*, вызванных пустотой (например, невесомостью или качкой).

Этот талант можно покупать несколько раз. Всякий раз после первого, выберите одно:

- **Контроль высоты**: вы научились двигаться в пустоте, отталкиваясь от поверхностей. В невесомости ваша скорость становится *быстрой*.
- **Пустотный боец:** у вас есть опыт боёв в пустоте. Вы получаете *преимущество*, когда совершаете атаки в ближнем бою против персонажей, что не имеют таланта *Походка пустохода*.

ХОРОШАЯ ПОДГОТОВКА

Вы привыкли брать с собой всё, что может помочь на задании. Один раз за задание вы можете достать из рюкзака, карманов или сумки нужный вам предмет. Он должен иметь вес 0, а у персонажа должна была быть логичная возможность его достать. Это может быть фотовизор, который понадобился, чтобы исследовать подземные храмовые склепы, или комбиинструмент, что поможет починить сломанный когитатор, таящий важные улики. Применив этот талант, вычтите цену «найденного» в карманах предмета из ваших финансов – вы ведь потратили их, чтобы купить эту штуку.



V



АРСЕНАЛ

В сорок первом тысячелетии никуда не спрятаться от насилия и опасностей. Вам нужно выполнять приказы своего покровителя, а одно мастерство не поможет избежать всех бед Махария. Те, кто раскрывают заговоры, сражаются с еретиками и погружаются во тьму сектора в поисках вековых тайн, должны быть хорошо снаряжены. Эта глава представляет широкий арсенал оружия и снаряжения – от простых автопистолетов до таинственных устройств, связанных с Варпом. Также здесь описана аугметика на тот случай, если плоть окажется слаба, и цены на услуги – транспорт и пропитание.

Деньги сектора Махарий

«НЕТ СОЛЯРОВ – НЕТ ТОВАРОВ»

— надпись над дверьми «Оружия со дна»

В сектор Махарий входят сотни миров, каждый со своей культурой и особенностями, отчего вопросы денег и торговли становятся очень сложны. **Махарийский соляр** – это самое близкое к официальной валюте, что существует в этом секторе. Такие деньги бытуют в виде металлических монет разного достоинства. Каждый медный диск сделан из боеприпасов, израсходованных во время похода Махария, в которые металлурги Адептус Механикус намеренно добавили примеси, дабы усложнить подделку.

Хотя власти всячески поощряют хождение соляров, принимают их далеко не везде. На некоторых мирах, таких как Махария и Волл, они закрепились как практически единственная валюта. Другие же цепляются за свои древние деньги и неохотно принимают в уплату соляры. На некоторых удалённых планетах на имперские монеты смотрят с подозрением, отчего их приходится менять на местную валюту по невыгодному курсу.

По всему сектору ходит множество иных видов денег – от дисков из драгоценных металлов до ульевых кредитов и экзотических меток. Например, на Палеоне расплачиваются полосами пергамента, подписанными королевской кровью, а на ледяных рынках Йотунгарда используют светящиеся жетоны из костей и ракушек.

Теоретически, Адептус Администратум устанавливает обменный курс местных валют к соляру, но нередко такие расчёты устаревают на десятилетия. На деле ваши герои обычно найдут, как потратить свои соляры или обменять на примерно такую же сумму в местных деньгах, если возникнет необходимость. Насколько это будет сложно – зависит от ведущего.

Для большей простоты и в согласии с рекомендациями Администратума, все цены в этой главе будут указаны в солярах.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА СНАРЯЖЕНИЯ

Здесь изложены правила на покупку и продажу снаряжения – они необязательны. В зависимости от того, где и как происходит действие, ведущий может просто отыграть поиски товара и описать, что можно купить, сколько это стоит, описать возникающие трудности или потребовать проверок – например, чтобы отразить странный обмен, сомнительные услуги или жаркие торги.

Если же ваша группа предпочитает полагаться на удачу и законы махарийских рынков, вы можете воспользоваться следующими правилами.

Доступность

Показатель доступности есть у всего. Вещи бывают обычными, необычными, редкими и диковинными.

- **Обычное** снаряжение легко найти почти на любом имперском мире – предполагается, что оно доступно для покупки всегда.
- **Необычные** и **редкие** вещи менее расхожи – вам потребуется проверка доступности, чтобы понять, можно ли их купить. Сложность проверки зависит от мира, на котором вы ищете товар.
- **Диковинные** предметы настолько необычны или архаичны, что появляются в игре лишь волей ведущего, либо если герои сделают заказ ремесленнику (см. стр. 232) или смастерят нужное сами (см. стр. 232).

Определив доступность товара, сверьтесь с таблицей. Разыскивая нужную вещь на борту пустотного корабля или космической станции, используйте показатели тех миров, вокруг которых они вращаются или между которыми путешествуют. Если в таблице указан шанс в процентах, бросьте проверку доступности – 1к100. Если вам выпало число, равное шансу или ниже его, значит нужный товар нашёлся. В случае провала вы можете перебросить проверку, когда прибудете на другую планету или попытаться ещё разок через неделю – если на планете есть действующие торговые пути, по которым может прийти товар.

НЕОБЫЧНЫЕ ПЛАНЕТЫ

Помните, что таблица описывает «типичные» имперские миры. Ведущий может свободно корректировать доступность необычного снаряжения в зависимости от мира или даже конкретного города. К примеру, на космических станциях Махагана законом запрещено огнестрельное оружие, способное пробить корпус, отчего всё стрелковое оружие будет считаться *диковинным*, но всё холодное станет доступнее на один шаг. С другой стороны, на диком Малире обитает рыцарский дом Ванденсарг, который может обеспечить своих членов не худшим набором товаров, чем иная кузница.

ДОСТУПНОСТЬ ПРЕДМЕТОВ

	Дикий	Феодальный	Агромир	Мир-храм	Мир-улей	Мир-кузница
Обычный	В продаже!	В продаже!	В продаже!	В продаже!	В продаже!	В продаже!
Необычный	15%	30%	45%	60%	75%	90%
Редкий	Не в продаже	5%	15%	25%	35%	45%
Диковинный	Не в продаже	Не в продаже	Не в продаже	Не в продаже	Не в продаже	Не в продаже

Если предмет есть в продаже, ведущему решать, сколько единиц можно купить. В целом, на диких и феодальных мирах товар должен бытовать по одному, храмы и агромиры миры позволяют купить 1к10 единиц, а ульи и кузницы обильны вещами на продажу – их может быть столько, сколько ведущий сочтёт нужным. Для обычных предметов это количество удваивается, а для редких – ополовинивается (округлять вверх).

***Пример**: после стычки с местными силовиками ячеистый жилет Кэлли зияет дырами и следами лазразрядов, так что она ищет ему замену. Это редкий предмет, что стоит 240 соляров. Кэлли сейчас находится в Волле, так что ведущий сверяется с колонкой «Мир-улей» в таблице доступности. Вероятность найти редкий предмет в улье составляет 35%. Ведущий считает, что всё верно, и просит Кэлли пройти проверку доступности. Выпадает 22 – успех! Ведущий описывает, как Кэлли находит странствующего торговца экзотическим оружием и бронёй, у которого можно добыть жилет.*

Покупка предметов

Даже в строгих рамках имперского общества, существует соблазн лёгких денег и нечестной торговли. В конце концов, пригоршня соляров может означать разницу между тёплым убежищем и ночью, проведённой в сырой сточной канаве. При покупке снаряжения важную роль играют два умения – *Логика (Оценка)* и *Взаимопонимание (Торг)*.

Логика (Оценка) требуется, чтобы определить достоинства и недостатки предмета (см. раздел **Качество** на стр. 121). Успешная проверка этого умения также подскажет, сколько на самом деле стоит товар (что бы не говорил продавец).

Я знаю одного парня…

В определённых обстоятельствах ведущий может поставить, что *влияние* – личное или покровителя – может модифицировать проверку доступности на один шаг или цену на 10%. Подробнее о *влиянии* в социальных проверках см. стр. 192.

Взаимопонимание (Торг) позволяет сбить цену на вещь – большинство продавцов знают, что клиент будет торговаться, и заранее просят больше. Проверки этого умения обычно бывают встречными, а успех снижает выставленную цену на 5% за каждый успех до предела в 20%. Провал проверки может ничего не изменить, может поднять цену на 10% или привести к тому, что оскорблённый продавец и вовсе откажется от сделки.

***Пример**: найдя нужного торговца, Кэлли пытается заключить сделку. Она предпринимает проверку Логики (Оценки), проваливает её на -2 успеха, отчего принимает на веру, что жилет так же хорош как выглядит. Затем она бросает проверку Взаимопонимания (Торг) против купца, чтобы сбить цену. В этом броска девушка набирает четыре успеха, так что цена падает на одну пятую – то есть, на сорок восемь соляров. Таким образом, ячеистый жилет за 240 соляров Кэлли получит за 192 монеты – такая цена её устраивает.*

Продажа предметов

Продавать предметы можно по тому же принципу, что и покупать. Сперва вы предпринимаете проверку *доступности*, чтобы найти покупателя так же, как если бы искали продавца. Затем торгуетесь, используя *Логику (Оценку)* и *Взаимопонимание (Торг)*, и договариваетесь.

На некоторых мирах все сделки тщательно отслеживают, но если вы не сможете найти купца с разрешением Администратума или гильдии, всегда можно обратиться на чёрный рынок. Так или иначе, исходная стоимость товара при продаже равна половине его обычной цены (округлять вверх).

Снижение цены

Если вы не можете найти покупателя на свой товар, вы можете понизить цену. Всякий раз, когда вы вдвое снижаете сумму, за которую готовы уступить предмет, *доступность* при поиске покупателей повышается на один шаг.

***Пример**: Кэлли ищет покупателя на свой старый цепной меч, чтобы выручить денег на жилет. Цепной меч – предмет необычный, что стоит 500 соляров, но продавая «с рук» можно выручить лишь 250 монет. Дело происходит на мире-улье, отчего у Кэлли 75%-й шанс найти покупателя. Увы, она выбросила 81 в проверке доступности – интересующихся клиентов нет. Девушка могла бы подождать неделю и попытаться ещё раз, но деньги нужны уже сегодня, так что она понижает цену вдвое. Благодаря этому цепной меч считается обычным товаром, успех в его продаже гарантирован, но выручка составит лишь 125 соляров. Такова цена отчаяния.*

Обмен

Империум – это колоссальный механизм со множеством сложных и замысловатых цепочек снабжения. Обмен ненужных вам товаров на нужные применяется не реже, чем продажа за твёрдую валюту – немало вольных торговцев и других богачей сделали свои капиталы благодаря этому. Такой обмен может происходить в любых масштабах – от бартера с уличным разносчиком до сделок между целыми торговыми флотами, что передают друг другу миллионы тонн сырья.

В бартерных сделках всё зависит от двух факторов – цены и доступности предметов. При обмене вы отдаете партию одних товаров и получаете одну или несколько партий других. Партии должны обладать равной ценой (то есть, при обмене дешёвых товаров на дорогие, дешёвых в одной партии должно быть больше). Доступность предметов определяет обменный «курс» – сколько равных по цене партий более распространённого товара придётся отдать за одну партию менее распространённого (см. таблицу и примеры).

***Пример**: Кассей добыл пару фраг-ракет, но ни у него, ни у кого из его соратников нет ракетной установки, так что он решает сменять их на более практичные боеприпасы – фраг-гранаты. Они стоят по полсотни соляров за штуку, а фраг-ракеты – по двести монет, стало быть четыре гранаты по цене равны одной ракете. И гранаты, и ракеты считаются обычными предметами, так что по цене их партии будут обмениваться 1:1 – за каждую ракету Кассей получит четыре гранаты. Отдав обе ракеты, он оснащает свою группу восемью гранатами.*

ПРЕДМЕТ, КОТОРЫЙ НУЖНО ВЫМЕНЯТЬ

Предмет на обмен	Приобретаемый предмет			
	Обычный	Необычный	Редкий	Диковинный
Обычный	1:1	2:1	4:1	8:1
Необычный	1:2	1:1	2:1	4:1
Редкий	1:4	1:2	1:1	2:1
Диковинный	1:8	1:4	1:2	1:1

***Пример**: Кассей добыл шесть шахтёрских зарядов. Ни он, ни его товарищи не умеют пользоваться промышленной взрывчаткой, так что он решает сменять их на более практичные боеприпасы – фраг-гранаты. Они стоят по полсотни соляров за штуку, а шахтёрские заряды – по сорок монет, стало быть четыре гранаты по цене равны пяти зарядам. И гранаты, и ракеты считаются обычными предметами, так что будут обмениваться 1:1 – за каждые пять зарядов Кассей получит четыре гранаты. Он совершает обмен, получая гранаты, но один заряд решает придержать. Кассей мог бы поторговаться и получить за него ещё одну гранату, но решает оставить его себе – никогда не знаешь, когда тебе потребуется бомба с часовым механизмом.*

КАЧЕСТВО

Даже в Империуме, где оружие служит сотни и тысячи лет, оно не создано равным. Болт-пистолет, сотворённый в священных пределах мира-кузницы кабалом ремесленников из Адептус Механикус, сильно отличается от того, что кое-как собрали на недозволенной подульевой мастерской. То же касается аугметических протезов, инструментов и любых других рукотворных вещей. Такая разница может быть отражена **достоинствами** и **недостатками**, перечисленными ниже.

Достоинства позволяют предмету лучше исполнять свою роль, но найти его будет труднее. Недостатки – наоборот.

Достоинства предметов

Каждое достоинство удваивает цену предмета и снижает *доступность* на один шаг. В целом, если у предмета есть больше достоинств, чем недостатков, он считается добротным и производит хорошее впечатление или вызывает зависть у посторонних.

ЛЁГКИЙ

Этот предмет создан из лёгких материалов, очень изящен, оснащён антигравитационными подвесами или иным способами уменьшить его массу. Вес предмета падает на 1. Если вес упал до 0 (или изначально был нулевым), ведущий может вместо этого дать предмету свойство *Незаметный* (см. стр. 125).

МАСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

Это настоящий шедевр, что почтительно передавался из поколения в поколение. Оружие, снаряжение и инструменты мастерской работы приносят +1 успех ко всем связанным с ними проверкам. Доспехи мастерской работы приносят +2 очка брони. Любой предмет мастерской работы не может стоить меньше пяти сотен соляров.

КРАСИВЫЙ

Этот предмет украшен искусной резьбой, изготовлен из редких материалов или иным образом облагорожен. Такое достоинство можно брать несколько раз, повышая красоту предмета. По решению ведущего, обладатель вещи может получить +1 успех в проверках Товарищества, когда имеет дело с теми, кто в силах оценить эстетику и стиль этого предмета.

НАДЁЖНЫЙ

Этот предмет безотказен или снабжен дублирующими системами, благодаря которым не подведёт даже в чрезвычайных условиях. Если это оружие, оно получает свойство *Безотказное* (см. стр. 125). В иных случаях, когда этот предмет в первый раз должен потерять очки брони или иным образом подвести, он продолжает работать как обычно.

Недостатки предметов

Каждый недостаток ополовинивает цену предмета (округлять вверх), но повышает доступность на один шаг. Диковинные предметы не становятся доступнее – их всегда очень трудно найти, какими бы они не были. В целом, если у предмета есть больше недостатков, чем достоинств, он считается скверным приобретением, что может вызвать насмешки или оскорбления.

Многие нечистые на руку торговцы пытаются скрывать огрехи своего товара. Успешная **средняя (+0) проверка *Логики (Оценки)*** покажет недостатки, что он имеет, до того, как вы узнаете их на собственном горьком опыте.

ГРОМОЗДКИЙ

Этот предмет сделан из тяжёлых материалов или вышел из рук неумелого мастера – так или иначе он велик и громоздок. Вес предмета увеличивается на +1, а если вещь имела свойство *Незаметное* (см. стр. 125), она теряет его.

ДРЯННОЙ

Этот предмет сделан из некачественных материалов или сильно побит жизнью, отчего использовать его очень непросто. Дрянное оружие, снаряжение и инструменты накладывают штраф -1 успех на все связанные проверки. Дрянной доспех даёт на 2 очка брони меньше (до минимума в 1).

УРОДЛИВЫЙ

Этот предмет выглядит так, будто его выловили из ульевой канавы – ржавый, дырявый или кое-как скреплённый гнилой клейкой лентой. По решению ведущего, обладатель вещи может получить -1 успех в проверках Товарищества, когда имеет дело с теми, кто в силах оценить эстетику и стиль этого предмета.

НЕНАДЁЖНЫЙ

Дурная работа ремесленника или недовольный машинный дух сделали этот предмет склонным к сбоям, осечкам и отказам в самым ответственный миг. Такое снаряжение получает свойство *Непредсказуемое* (см. стр. 125). Если вы получите критическое попадание (см. стр. 213) в зону, защищённую *ненадёжной* бронёй, эта броня будет уничтожена. Остальное *ненадёжное* снаряжение ломается, когда вы терпите фиаско (см. стр. 213).

Вес

Даже самый выносливый дикарь не может тащить на спине неограниченное количество снаряжения. Чтобы проще подсчитывать вес вашего добра, все предметы имеют показатель веса от 0 до 3. Вес 0 имеют разные мелочи, что легко носить без усилий, а вес 3 означает крупные и тяжёлые предметы. Общий вес, что персонаж может нести без штрафов, равен сумме бонусов Силы и Выносливости.

В этой главе у всех предметов вес уже указан. Для прочих вещей, что могут попасться вам на заданиях, ведущий может сам задать вес, ориентируясь на примеры из этой главы.

ПРИМЕРЫ ВЕСА

Вес	Пример предмета
0	Ножи, монеты, инфопланшет
1	Меч, пистолет, сумка
2	Цепной топор, лазган, набор подрывника
3	Эвисцератор, ракетная установка, переносной реликварий

ОЧЕНЬ МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Когда вы задумываетесь о том, сколько очень маленьких предметов может нести ваш герой, опирайтесь на здравый смысл. Примерный ориентир – десять вещей с весом 0 вместе будут иметь вес 1.

ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ ПРЕДМЕТЫ

Вам могут встретиться предметы, что имеют вес 4 или больше. Обычно персонаж может тащить только один очень большой предмет – скорее всего, ему потребуются обе руки или специальное снаряжение.

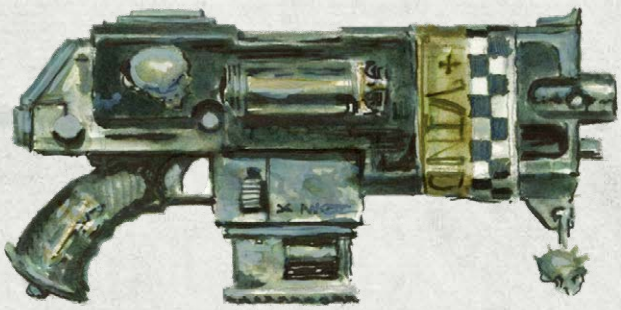
НОСИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Надетые одежда, броня и украшения распределяют свою массу по всему телу героя, отчего их вес падает на 1. Это может понизить его вес до 0. Вещи, что вы несёте в руках или тащите, такого преимущества не получают.

ПЕРЕГРУЗКА

Если вы несёте больше вещей, чем позволяет показатель переносимого веса, вы получаете состояние *Перегрузка*. Все проверки Ловкости *перегруженного* персонажа бросаются с *помехой*, а его скорость падает на шаг (обычно становится *медленной*).

Если общий вес вещей, что вы несёте более чем вдвое превышает сумму ваших бонусов Силы и Выносливости, вы получаете состояние *Обездвижен* и не можете двигаться, пока не избавитесь от части груза.



ОРУЖИЕ

Сектор Махарий зиждется на наследии Махариева крестового похода, войны, что окрасила просторы галактики кровью бессчётных миллионов. Хотя война в Империуме вездесуща, Махариев крестовый поход и последовавшая за ним ересь, были столь масштабны, а их солдаты получали столько оружия, что даже века спустя в секторе остаются мечи и болтеры крестоносцев прошлого. Некоторые лазганы передаются выжившими из поколения в поколения, а порой на забытых мирах находят древние склады. Существуют и тайная торговля древними реликвиями, что использовали соратники Махария или даже сам лорд-соляр. Мануфакторумы, построенные, чтобы снабжать войска Махария, работают и сегодня и производят мегатонны оружия каждый день. Но таких исполинских масштабов едва хватает властям сектора, чтобы удерживать контроль над этими землями. Далее в этой главе будут описаны показатели множества видов **холодного** и **стрелкового оружия**. В соответствующих таблицах (см. стр. 128 и 132) вы найдёте следующие показатели:

Тип: в таблицах всё оружие разделено на типы – например, цепное, силовое, болтерное, лазерное и т. д. Тип оружия может давать бонус или означать наличие определённых свойств – например, всё цепное будет иметь черты *Разрывающее* и *Громкое*.

- **Название:** так это оружие называют в обиходе. Игроки могут придумать собственные названия, что отразят уникальную модель, название кузницы или почти-тельную титулатуру фамильного оружия.
- **Специализация:** для каждого оружия указано, какое именно умение и какая его специализация требуются, чтобы сражаться им. Подробнее. см. стр. 92
- **Урон**: сколько урона наносит попадание из этого оружия Нередко это не просто число, а число с неким модификатором – например, холодное оружие всегда добавляет бонус Силы хозяина к наносимому урону. У стрелкового оружия указанный урон подразумевает обычные боеприпасы. Особые патроны (см. стр. 132) могут изменить этот показатель. Если в этой графе стоит прочерк, значит оно не наносит урона, но может воздействовать своими свойствами (например, *Состояние* (Х)).
- **Дальность поражения** обозначает дистанцию, на которой это стрелковое оружие можно использовать. Подробнее см. стр. 202.
- **Магазин**: для оружия, что имеет свойства *Короткая очередь* или *Длинная очередь*, в этой графе указано, сколько раз оружие сможет выстрелить без нужды в *перезарядке* (см. стр. 209). Оружие, что имеет свойства *Короткая очередь* или *Длинная очередь*, тратят боеприпасы, лишь когда бьют короткими или длинными очередями – считать одиночные выстрелы не нужно.
- **Вес**: этот показатель отражает массу и габариты оружия. Подробнее см. стр. 122.
- **Цена**: обычная цена оружия в солярах. Второе число в скобках – цена одного стандартного магазина.
- **Свойства**: какие свойства есть у такого оружия.

Свойства оружия и брони

Многие образчики оружия и доспехов обладают необычными чертами и качествами, что отражены в виде свойств. Ниже описаны самые расхожие свойства в «**Империуме Малединктум**». У многих свойств есть показатель X, который может различаться у разных видов оружия.

ВЗРЫВ

Используя такое оружие, укажите зону в пределах его дальности поражения и предпримите одну проверку *Стрельбы (Тяжёлое оружие или Метательное оружие)*, в зависимости от того, стреляете вы из пускового оружия или бросаете гранату. Все персонажи в указанной зоне должны пройти проверку *Рефлексов (Уклонения)* против результата вашей проверки. Если победили вы, вы наносите всем в этой зоне урон, равный сумме урона вашего оружия и разницы в количестве успехов – таким образом, некоторым взрыв может причинить тяжкие увечья, а кого-то вовсе не зацепить.

КОРОТКАЯ ОЧЕРЕДЬ

Когда вы применяете такое оружие, то можете заявить, что стреляете не одиночными, а *короткой очередью*. В таком случае вы получаете +1 успех в проверке *Стрельбы*, но должны понизить боезапас на 1.

Если оружие имеет свойство *Длинная очередь*, значит оно может стрелять и короткими. Стрелять одновременно короткими и длинными очередями нельзя.

УДОБНОЕ

Стрелковое оружие с этим свойством можно применять в *непосредственной близости* без *помех* на броски атаки.

ОБОРОНИТЕЛЬНОЕ

Вы получаете *преимущество* на встречные проверки, когда защищаетесь от атак в ближнем бою (см. стр. 211) таким оружием.

ОГНЕМЁТ

Огнемёты выпускают вперёд струю горящей жидкости. Огнемётчик может направлять этот поток пламени, чтобы поджечь сразу нескольких врагов. От огнемётов не спасают *укрытия* (см. стр. 204), а атака получает свойство *Разлёт*.

Вместо того, чтобы выбирать одну цель, вы можете атаковать одну зону в пределах дальности поражения. Эта зона становится *слегка опасной* (см. стр. 206) до конца вашего следующего хода.

ТЯЖЁЛОЕ (X)

Чтобы без проблем использовать *Тяжелое оружие* нужно иметь бонус Силы не менее X. Если вы не соответствуете этим требованиям, вы получаете штраф, зависящий от типа предмета:

- **Броня** навязывает *помеху* на проверки Ловкости.
- **Холодное оружие** навязывает *помеху* на проверки *Ближнего боя*.
- **Стрелковое оружие** навязывает *помеху* на проверки *Дальнего боя*.

Вместо того, чтобы двигаться персонаж может установить стрелковое тяжёлое оружие на подходящий упор – например, часть своего укрытия. В этом случае он может игнорировать воздействие свойства *Тяжёлое*, пока не совершит следующее движение.

БЕСПОЛЕЗНОЕ

Некоторое оружие очень плохо справляется с броней. Против такого оружия очки брони врага удваиваются.

СОСТОЯНИЕ (X)

Если атака этим оружием нанесла противнику рану, он получает состояние X. Если оружие или атака не имеют указанного урона, для того, чтобы причинить врагу состояние, достаточно попадания. У состояний есть своя продолжительность и условия снятия (см. стр. 356-357). Впрочем, некоторые образцы могут накладывать состояния иной протяжённости или требовать особых условий снятия. В противном случае состояние сохраняется на один раунд.

ГРОМКОЕ

Такое снаряжение очень сильно шумит. *Громкое* оружие привлекает внимание тех, кто находится даже на *дальней* дистанции, когда из него стреляют. *Громкая* броня навязывает помеху на проверки *Скрытности*.

ПРОСТЫЕ ВЗРЫВЫ

Когда взрывом задевает сразу много врагов, вместо того, чтобы предпринимать встречную проверку против каждого существа в поражённой зоне, ведущий может бросить одну встречную проверку против всех целей, что имеют равные показателя умения *Рефлексы (Уклонение)* и применить получившийся урон ко всем целям. Это позволит вам не делать много одинаковых бросков за одинаковых существ.

БРОНЕБОЙНОЕ (X)
Атаки таким оружием игнорируют X очков брони врага.

ДЛИННАЯ ОЧЕРЕДЬ (X)
Стреляя из такого оружия, вы можете заявить, что даёте по врагам *длинную очередь*. В таком случае ваше оружие либо получает свойство *Разлёт*, либо вы получаете *преимущество* на бросок атаки и +X к урону. В любом случае вы уменьшаете боезапас оружия на X. Если в магазине осталось меньше боеприпасов, чем X, вы не можете стрелять *длинной очередью*.

Если оружие имеет свойство *Длинная очередь*, значит оно считается имеющим и свойство *Короткая очередь*. Стрелять одновременно короткими и длинными очередями нельзя. Вы можете выбрать, какое свойство будете использовать или не выбирать никакого.

ДЛИННОЕ
Вы можете использовать такое оружие, что атаковать врага в вашей зоне, не вступая с ним в *схватку* (см. стр. 212). Находясь в схватке с врагом и защищаясь *длинным* холодным оружием, вы бросаете проверки *Боя* с помехой.

БЕЗОТКАЗНОЕ
Если вы применяете это оружие для атаки, но происходит фиаско (см. стр. 213), бросьте 1к10. На 4+ фиаско не происходит.

РАЗРЫВАЮЩЕЕ (X)
Если вы наносите врагу раны этим оружием, после этого количество очков брони на поражённой зоне попадания падает на X, пока броня не будет отремонтирована. Очки брони могут уменьшаться несколько раз, а если они упадут до нуля, доспех будет полностью уничтожен.

БЕРЕГИСЬ!
Длинные очереди очень опасны – как для персонажей игроков, так и для их врагов. Будет лучше, если враги станут использовать этот приём лишь раз за бой, либо тратить следующее после каждой *Длинной очереди* действие на перезарядку – так ведущему не придётся подсчитывать их боеприпасы и снизит шанс на то, что героев просто сметёт свинцовым шквалом. Объяснить такую тактику можно тем, что в сравнении с персонажами игроков у врагов не так много боеприпасов, либо хромает огневая дисциплина.

ЩИТ (X)
Когда вы принимаете вражеский огонь на этот щит (см. стр. 142), вы получаете +X очков брони.

РАЗЛЁТ
Все существа в непосредственной близости от цели этого оружия должны пройти **среднюю (+0) проверку *Рефлексов (Уклонение)*** или получить половину урона от этой атаки. Если у оружия есть такое свойство, и оно получает его ещё раз (например, за счёт *Длинной очереди*), то провалившие проверку *Рефлексов* существа в *непосредственной близости* получают полный урон.

НЕЗАМЕТНОЕ
Оружие и броню с таким свойством легко носить и применять незаметно для окружающих.

Оружие почти не шумит и его просто спрятать – это навязывает *помеху* на проверки *Бдительности*, предпринятые, чтобы осознать применение этого оружия или найти его у вас.

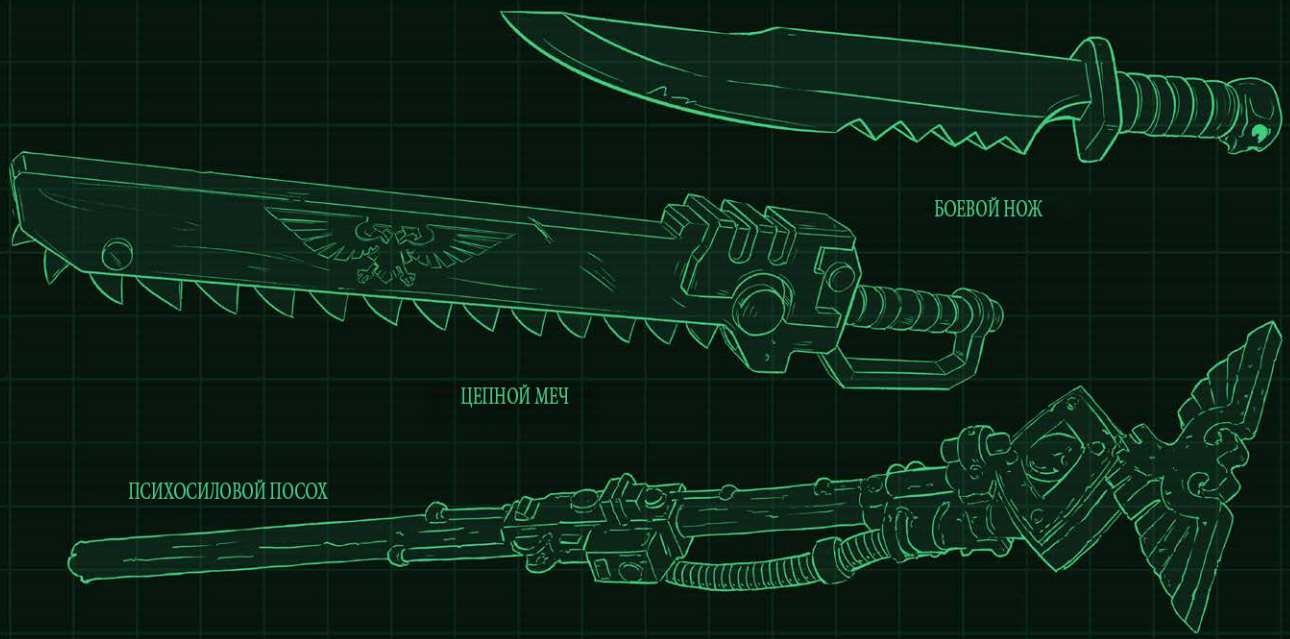
Незаметная броня на первый взгляд вовсе не похожа на броню – это навязывает *помеху* на проверки *Бдительности*, предпринятые, чтобы осознать, что вы носите броню. Кроме того, *незаметный* доспех можно носить вместе с другой бронёй, что не имеет этого свойства. При этом их показатели брони складываются.

СВЕРХЗАРЯД (X)
Стреляя из такого оружия, вы можете палить в *усиленном* режиме. Это приносит +X единиц урона, но пожирает вдвое больше боеприпасов.

МЕТАТЕЛЬНОЕ (X)
Холодное оружие с таким свойством можно метать – о таких стрелковых атаках подробнее написано на стр. 212. В скобках указана дальность, на которую оружие можно метнуть – например, СД означает «средняя дальность».

ДВУРУЧНОЕ
Это очень большое оружие, и чтобы сражаться им, его нужно держать двумя руками.

НЕПРЕДСКАЗУЕМОЕ
Если вы применяете это оружие для атаки, но терпите фиаско (см. стр. 213), бросьте 1к10. На 5+ по таблице со страницы 355 оружие взрывается, нанося свой урон ведущей руку хозяина (в случайную руку, если оружие *Двуручное*).



Холодное оружие

«Ухмыляйся сколько хочешь. Ты будешь молиться о том, чтобы в твоих руках был клинок, когда погаснет свет»

— Алиб Страчен, наёмный стрелок

В тёмных и тесных закоулках имперских миров хор сталкивающихся клинков звучит столь же яростно, как свирепый спор пушек. Те, кто слишком полагаются на пистолеты и винтовки, могут однажды с ужасом оказаться один на один с ревущими зубьями или потрескивающим энергетическим полем самого смертоносного оружия, созданного человечеством. Этот раздел описывает лишь некоторые из самых расхожих типов холодного оружия в Империуме.

ТИПЫ ХОЛОДНОГО ОРУЖИЯ

Холодное оружие в сорок первом тысячелетии можно грубо разбить на несколько групп – обычно исходя из того, какой в него встроен механизм и какое ужасное воздействие оно оказывает на плоть и кости.

Помните, что всё цепное, силовое и шоковое оружие питается от микрореакторов, обычно встроенных в рукоять (более простые модели могут использовать и внешнюю батарею). Включение такого оружия – свободное действие, которое обычно необходимо, чтобы оружие могло получать преимущество от своих свойств.

МИРСКОЕ ОРУЖИЕ

***Примеры**: цеп, двуручное оружие, импровизированное оружие, нож, булава, посох, меч, дубинка, боевой молот.*

Хотя такое оружие появилось на бессчётные тысячелетия раньше Империуме, простая идея и надёжность приносят ему любовь множества воинов. Зачастую это простые орудия из дерева и заточенного металла; впрочем, встречаются и образчики из необычных материалов, покрытые узорами или наделённые иными выделяющимися особенностями.

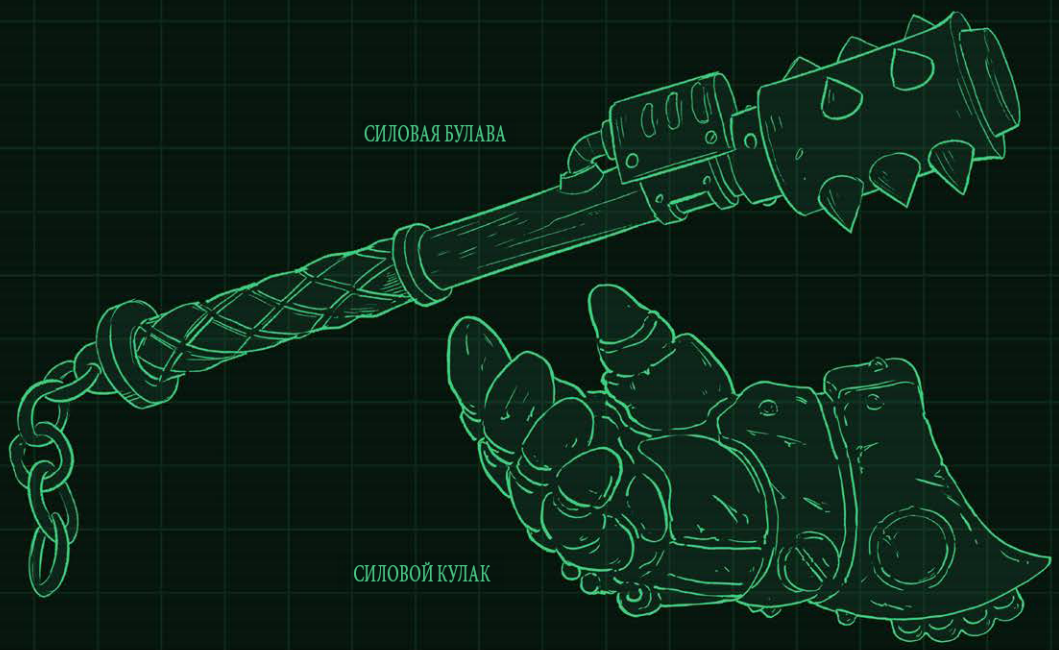
Обычно мирское оружие имеет всего одно свойство.

ЦЕПНОЕ ОРУЖИЕ

***Примеры**: цепной топор, цепной клинок, цепной меч, эвисцератор.*

Такое оружие оснащено рядами быстро движущихся зубов, способных вспарывать металл и разрывать на части доспехи. Это громкое, свирепое и грозное оружие встречается в самых разных обличиях – от острозубых мечей, которыми сражаются офицеры Астра Милитарум, до массивных двуручных эвисцераторов, которыми фанатики Министорума карают еретиков.

Включенное цепное оружие имеет свойства *Разрывающее* и *Громкое*, а также навязывает *помеху* в проверках *Скрытности*.



ПСИХОСИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

***Примеры**: психосиловой меч, психосиловой посох.*

Благодаря пси-проводящим схемам и таинственным рунам такое оружие позволяет псайкеру усиливать удары своей психической мощью и поражать врагов поблизости губительными энергиями Варпа. В его руках такой меч или посох может казаться совершенно обычным, но на деле может рассечь самый лучший силовой доспех или заставить демона с воем бежать в Имматериум.

В руках персонажа, обладающего талантом *Псайкер*, психосиловое оружие наносит дополнительный урон, равный текущему количеству варп-зарядов. Если цель удара – демон, этот дополнительный урон удваивается.

ШОКОВОЕ ОРУЖИЕ

***Примеры**: электрохлыст, шоковая булава.*

Такое оружие при каждом ударе поражает цель мощным электрическим разрядом, что перегружает нервную систему жертвы, вызывает страшную боль и временно выводит из строя. Обычно такие муки и поверхностные ожоги средней тяжести – единственные последствия ударов шоковым оружием, отчего его очень ценят слуги закона и всевозможные надзиратели – первые могут без лишней увлечённости успокаивать нарушителей порядка шоковыми булавами, а вторые привыкли добиваться от подчинённых усердной работы устрашающими щелчками электрохлыстов.

Включенное шоковое оружие получает свойство *Состояние (Оглушение)*.

СИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

***Примеры**: силовой топор, силовой кулак, силовой нож, силовой меч.*

При включении ударная часть силового оружия покрывается полем разрушительной энергии, что намного повышает его смертоносность. Обычном мечом можно разрубить плоть, но силовым клинком легко отсечь руку, а удары силового кулака пробивают дыры в камнебетонных стенах и сминают танковую броню. Силовое оружие – знак высокого положения в имперском обществе; например, среди махарийских Адептус Механикус количество витков медной проволоки на рукояти топора Омниссии обозначает ранг техножреца.

Как правило, включенное силовое оружие наносит высокий урон и получает свойство *Бронебойное*.



ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ						
Название	**Специал.**	**Урон**	**Вес**	**Цена**	**Дост.**	**Свойства**
Цепное оружие						
Цепной топор	Одноручное	3+БС	1	600	Редкий	Громкое, Разрывающее (3)
Цепной меч	Одноручное	3+БС	1	500	Необычный	Громкое, Разрывающее (2)
Эвисцератор	Двуручное	5+БС	3	800	Редкий	Громкое, Разрывающее (4), Тяжёлое (4), Двуручное
Психосиловое оружие						
Психосиловой посох	Двуручное	1+БС	2	7000	Диковинный	Оборонительное, Двуручное
Психосиловой меч	Одноручное	2+БС	1	8000	Диковинный	–
Мирское оружие						
Топор	Одноручное	2+БС	1	80	Обычный	Разрывающее (1)
Кастет	Кулачное	0+БС	0	30	Обычный	Незаметное
Цеп	Двуручное	3+БС	2	200	Обычный	Тяжёлое (3), Двуручное
Двуручное оружие	Двуручное	4+БС	2	300	Необычный	Тяжёлое (4), Двуручное
Молот	Одноручное	2+БС	1	25	Обычный	–
Импровизированное одноручное	Одноручное	1+БС	1	–	–	Бесполезное
Импровизированное двуручное	Двуручное	2+БС	3	–	–	Бесполезное, Двуручное
Нож	Одноручное	0+БС	0	50	Обычный	Незаметное, Метательное (БД)
Посох	Двуручное	1+БС	2	25	Обычный	Оборонительное, Двуручное
Меч	Одноручное	2+БС	1	150	Обычный	–
Безоружный бой	Кулачный бой	0+БС	0	–	–	Бесполезное
Хлыст	Одноручное	0+БС	1	60	Необычный	Громкое, Длинное
Шоковое оружие						
Электрохлыст	Одноручное	0+БС	1	500	Необычный	Громкое, Длинное, Состояние (Оглушение)
Шоковая булава	Одноручное	2+БС	1	250	Необычный	Громкое, Состояние (Оглушение)
Силовое оружие						
Силовой топор	Двуручное	6+БС	2	3400	Редкий	Бронебойное (6), Тяжёлое (4), Двуручное
Силовой кулак	Кулачный бой	6+БС	2	4000	Редкий	Бронебойное (6), Тяжёлое (4)
Силовой нож	Одноручное	2+БС	1	2000	Редкий	Бронебойное (2), Незаметное, Метательное (БД)
Силовая булава	Одноручное	5+БС	1	3000	Редкий	Бронебойное (2)
Силовой меч	Одноручное	4+БС	1	3000	Редкий	Бронебойное (4)

Стрелковое оружие

«Сэр, я всё пересчитал. Пара лазганов, огнемёт, потрёпанный плазмомёт, который, судя по подпалинам, будет опаснее для нас, чем для них. Немного, но достаточно, чтобы погибнуть с оружием в руках. Возблагодарим Императора за эту малую милость».

— выдержка из последнего инструктажа инквизиторской ячейки [УДАЛЕНО].

В сорок первом тысячелетии оружие вездесуще, и мало кто считает себя должным образом одетым, если не носит с собой хотя бы пистолет (возможно, скрытно). Те же, кто призван иметь дело с множеством опасностей сектора – будь то охотники за головами, гоняющиеся за преступниками, или громилы Тихого торга, схватывающиеся с разгневанными ксеносами, – надёжное оружие им необходимо.

Выбор оружия может говорить сам за себя. Бесценный плазменный пистолет времён Махария может впечатлить на приёме в шпиле, даже оставаясь в кобуре. А приходить с таким оружием в подулей, где уместнее смотрелся бы ржавый стаббер – значит указать на себя, как на мишень.

ТИПЫ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ

Стрелковое оружие можно грубо разбить на несколько групп – обычно исходя из того, какими боеприпасами оно снаряжается или как воздействует на цель.

БОЛТЕРНОЕ ОРУЖИЕ

***Примеры**: болт-пистолет, болтер, тяжёлый болтер.*

Болтеры всегда были знаковым оружием лучших воинов Империума – космодесантников Адептус Астартес. Мало кто может усомниться в их могуществе – настолько оно убедительно. Болтеры убивают очень жестоко – как и должно расправляться со всеми врагами Империума. Они выпускают крупные самодвижущиеся снаряды – болты – несущие заряд взрывчатки и способные пробивать доспехи и детонировать внутри цели. Такие смертоносные образчики оружия нередко обретают собственную грозную славу и становятся почитаемыми реликвиями великих воинов или знаменательных военных походов. Одного вида болтера, готового к бою, достаточно, чтобы враг хорошо подумал, не стоит ли ему сдаться.

Болтерное оружие, снаряжённое стандартными боеприпасами, имеет свойства *Бронебойное* и *Разлёт* (подразумевается, что от детонировавшего снаряда разлетаются осколки).

ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

***Примеры**: ручной огнемёт, огнемёт.*

Такое оружие обычно снаряжено баллонами легко воспламеняемого прометия и очень популярно по нескольким причинам – например, потому что позволяет одним нажатием на гашетку залить очищающим пламенем целый бункер, полный врагов. Огнемёты относительно просты в производстве и применении – порой их собирают из подручного техномусора даже ульевые банды. Для святых воинов Экклезиархии зажигательное оружие – это верное средство очистить еретиков огнём, оставив от них лишь обугленные кости в знак предупреждения тем, что бывает с накликавшими на себя гнев Императора.

Зажигательное оружие всегда имеет свойства *Огнемёт* и *Состояние (Горение)*, но снабжены очень маленькими магазинами.

ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

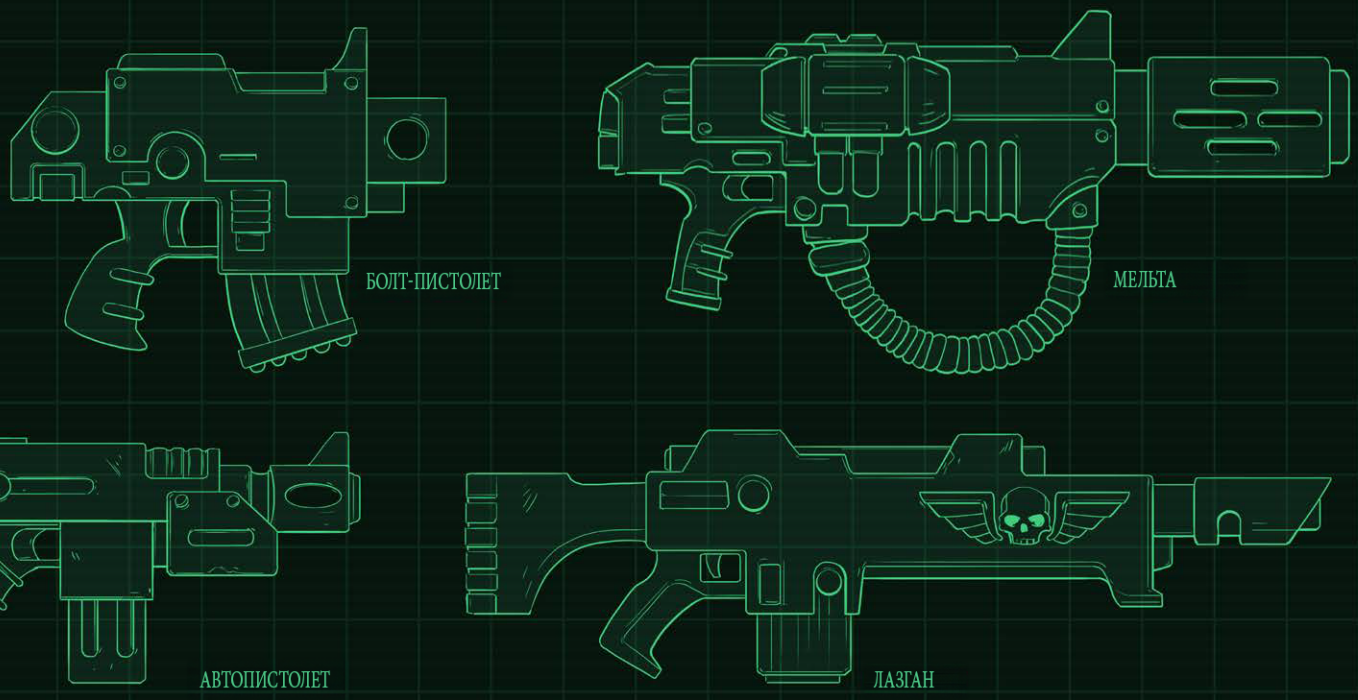
***Примеры**: лазпистолет, лазган, лазмушкет, лазкарабин, длиннолаз, пробивной лазпистолет, пробивной лазган.*

Должно быть, самое распространённое в Империуме стрелковое оружие – именно лазерное, ведь им вооружены несметные миллиарды имперских гвардейцев. Это надёжное, простое в производстве и обслуживании оружие, батареи для которого легко перезаряжать. Лазганы ведут огонь краткими импульсами сконцентрированной энергии, а при каждом нажатии на спуск звучит узнаваемый щелчок, похожий на удар кнута, что знаменует смерть ещё одного врага Императора.

Как правило, лазерное оружие имеет вместительный магазин и свойство *Безотказное*.

ОБРЯД НЕУГАСИМОГО СВЕТА

Если у персонажа есть доступ к имперским источникам энергии – например, боевой технике или сети жилого блока – он сможет безо всяких проверок перезаряжать обычные батареи для лазерного оружия. Впрочем, в отчаянных обстоятельствах можно воспользоваться и полевыми способами – например, бросить батарею в костёр. Чтобы зарядить её таким образом требуется **рутинная (+20) проверка *Техники*** и четыре часа (восемь часов, если проверка провалена). Если случится фиаско, батарея будет повреждена и выйдет из строя.



ПУСКОВОЕ ОРУЖИЕ

***Пример**: гранатомёт, переносная ракетная установка.*

Пусковое оружие ведёт огонь мощными взрывными боеприпасами. Фраг-гранаты и ракеты, разбрасывающие вокруг массу осколков, идеальны против толп врагов, не имеющих брони, а бронебойные крак-гранаты и ракеты подойдут, чтобы сладить с танком или врагом в надёжном доспехе. Кроме того, в Империуме существует множество иных диковинных и смертоносных видов взрывчатки.

Пусковое оружие может действовать по-разному, в зависимости от заряженной гранаты или ракеты – подробнее см. стр. 134.

МЕЛЬТА-ОРУЖИЕ

***Пример**: инферно-пистолет, мельта.*

Это оружие искупает малую дальнобойность огромной мощью и возможностью прожигать почти любую броню и превращать лужицу даже самых могучих врагов. Боеприпасами мельтам служат баллоны высокого давления со сжатым газом, переходящим в субмолекулярное состояние, что при выстреле создаёт луч жара, способный выпаривать воду из воздуха. Такой сконцентрированный пучок энергии взывает термальное возбуждение в структуре цели, отчего мельты прекрасно подходят, чтобы жечь танки или пробивать стены бункеров. Впрочем, многим стрелкам неизвестны такие тонкости – им достаточно того, что с мощностью мельты могут сравниться разве что крики умирающих от её жара жертв.

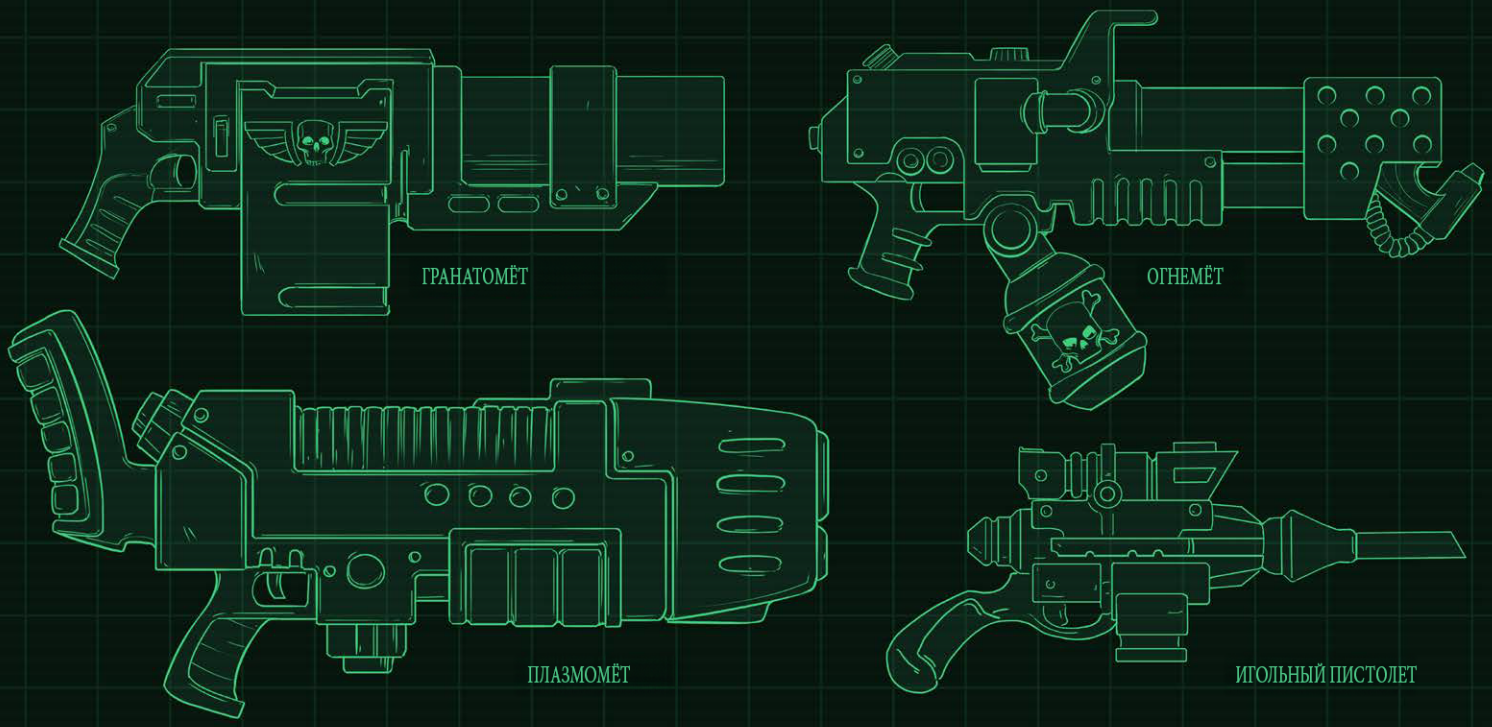
Мельта-оружие обладает малой дальностью поражения, но наносит высокий урон и имеет свойство *Разрывающее*.

ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

***Пример**: плазменный пистолет, плазмомёт.*

Тайны плазменного оружия утрачены большинством техножрецов. Это тщательно оберегаемый секрет немногих кузниц, способных производить и чинить его. В силу этой скрытности, а быть может и из-за врождённой непокорности машинных духов такого смертоносного оружия, плазмомёты – это очень вспыльчивые, трудные в создании и опасные в применении устройства. С большинством образчиков из имперских арсеналов обращаются очень скверно, потому что почти никто уже не знает, как пользоваться таким оружием безопасно. Нередко стрелок страдает от утечек плазмы – иногда это просто досадная неприятность, но порой может вызвать серьёзные ожоги или даже привести к катастрофической детонации.

Плазменное оружие наносит высокий урон и наделено свойствами *Сверхзаряд* и *Непредсказуемое*. Если *сверхзаряженный* плазмомёт даёт осечку, он проваливает бросок на свою непредсказуемость и взрывается.



СТАББЕРНОЕ ОРУЖИЕ

***Пример**: автопистолет, автоган, ручная пушка, тяжёлый стаббер, дробовик, снайперская винтовка, стаб-пистолет, стаб-револьвер.*

Хотя в открытых войнах Империум полагается на энергетическое оружие, не менее смертоносные сражения в тени часто проходят под грохот стабберов. Автоганы, пистолеты и дробовики бывают самых разных видов и обличий – от однозарядных револьверов для тяжёлых пулемётов, способных обрушить на врага едва управляемый свинцовый шквал.

Многие гвардейские полки, стоящие гарнизонами на планетах, предпочитают автоганы лазерному оружию за простоту производства – как самих стабберов, так и патронов к ним. Силовики в Махарие часто ходят в патрули с дробовиками. Стабберное оружие можно оснастить самыми разными типами боеприпасов и приспособить под разные задачи – от пробивания брони до нанесения тяжёлых увечий.

Стабберное оружие может иметь самые разные показатели и свойства, а также нередко может оснащаться необычными боеприпасами (см. стр. 132).

СПЕЦИАЛЬНОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

***Примеры**: игольный пистолет, игольная винтовка, паутинный пистолет, паутиномёт.*

В Империуме бытует и очень редкое оружие, что нечасто встретишь на полях брани и тёмных закоулках – обычно оно работает на необычных принципах или питается сделанными на заказ боеприпасами.

Например, таковы паутинники – они же «клеевые пушки» – что выбрасывают сеть липких нитей, твердеющих на воздухе, что делает их отличным оружием для арбитров или охотников за головами. Такая паутина засыхает и рассыпается через несколько минут или часов после применения. Паутинники накладывают состояние *Обездвиживание (Малое)* (см. стр. 356) или *Обездвиживание (Серьёзное)*, если итоговый результат проверки стрельбы имеет хотя бы четыре успеха.

Игольное же оружие испускает почти неощутимый луч света, направляющий в цель отравленные иглы, способные точно и бесшумно поразить жертву – выбор шпиона и наёмного убийцы. Оно накладывает состояние *Отравление (Малое)* (см. стр. 356) или *Отравление (Серьёзное)*, если стрелок попал цели в голову.

Специальное стреловое оружие всегда имеет собственные свойства или уникальные черты.

БОЕПРИПАСЫ

Всё стрелковое оружие требует боеприпасов. Обычные патроны или батареи для каждого типа оружия имеют доступность на шаг выше, чем само оружие (боеприпасы могут быть даже *обычным* товаром). Цена одного магазина указана в скобках рядом с ценой оружия. Когда вы покупаете оружие, вы получаете два магазина обычных боеприпасов к нему.

Кроме того, некоторое оружие может применять необычные типы боеприпасов. Они могут заметно повышать его эффективность или изменять её – например, превратить обычный дробовик в грозное подобие огнемёта или позволить огню скромного автопистолета пробивать толстую броню. Такие боеприпасы могут стоить в два-три дороже обычных и встречаются реже – их цена и доступность указаны в таблице ниже.

***Пример**: Кэлли обходит местный рынок в поисках патронов к своему верному боевому дробовику. Сам боевой дробовик – товар необычный, стало быть, один магазин к нему будет обычной вещью, а стоит он тридцать соляров. А вот найти и купить патроны «Палач» было бы сложнее – они бы обошлись в шестьдесят монет за магазин и считаются редким товаром.*

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Название	Спец.	Урон	Дальн.	Маг.	Вес	Цена(Маг)	Дост.	Свойства
Болтерное оружие								
Болт-пистолет	Пистолет	8	Средняя	2	2	4000 (400)	Редкий	Короткая очередь, Удобное, Громкое, Бронебойное (4), Разлёт
Болтер	Лёгкое	8	Дальняя	4	3	5000 (500)	Редкий	Громкое, Бронебойное (4), Длинная очередь (2), Разлёт, Двуручное
Тяжёлый болтер	Тяжёлое	10	Дальняя	6	4	9000 (900)	Редкий	Тяжёлое (4), Бронебойное (5), Громкое, Длинная очередь (3), Разлёт, Двуручное
Зажигательное оружие								
Ручной огнемёт	Пистолет	7	Ближняя	2	1	500 (25)	Редкий	Удобное, Огнемёт, Состояние (Горение), Громкое
Огнемёт	Лёгкое	8	Средняя	4	2	1000 (50)	Необыч.	Огнемёт, Состояние (Горение), Громкое, Двуручное
Лазерное оружие								
Лазпистолет	Пистолет	5	Средняя	4	0	400 (100)	Обычный	Короткая очередь, Удобное, Громкое, Безотказное
Лазган	Лёгкое	6	Дальняя	8	2	600 (150)	Обычный	Короткая очередь, Громкое, Безотказное, Двуручное
Лазкарабин	Лёгкое	5	Средняя	6	1	800 (200)	Обычный	Длинная очередь, Громкое, Безотказное, Двуручное
Длиннолаз	Лёгкое	6	Сверхд.	4	2	1000 (250)	Необыч.	Короткая очередь, Бронебойное (1), Безотказное, Двуручное
Пробивной лазпистолет	Пистолет	8	Средняя	2	1	900 (225)	Редкий	Короткая очередь, Удобное, Громкое, Бронебойное (2)
Пробивной лазган	Лёгкое	8	Дальняя	4	3	1000 (250)	Редкий	Короткая очередь, Громкое, Бронебойное (2), Двуручное
Лазпушка	Тяжёлое	18	Сверхд.	5	4	8000 (2000)	Редкий	Тяжёлое (4), Громкое, Бронебойное (10), Двуручное
Пусковое оружие								
Гранатомёт	Тяжёлое	–	Дальняя	6	2	1000	Редкий	Громкое, Двуручное
Переносная ракетная установка	Тяжёлое	–	Сверхд.	1	3	2000	Редкий	Тяжёлое (4), Громкое, Двуручное

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Название	Спец.	Урон	Дальн.	Маг.	Вес	Цена(Маг)	Дост.	Свойства
Мельта-оружие								
Инферно-пистолет	Пистолет	16	Ближняя	3	1	8000 (400)	Диков.	Удобное, Громкое, Разрывающее (5)
Мельта	Лёгкое	16	Средняя	5	2	9000 (450)	Редкий	Громкое, Разрывающее (5), Двуручное
Плазменное оружие								
Плазменный пистолет	Пистолет	10	Средняя	6	1	7000 (500)	Редкий	Удобное, Громкое, Бронебойное (6), Сверхзаряд (4), Непредсказуемое
Плазмомёт	Лёгкое	10	Дальняя	12	2	8000 (550)	Редкий	Громкое, Бронебойное (6). Сверхзаряд (4), Двуручное, Непредсказуемое
Стабберное оружие								
Автопистолет	Пистолет	5	Средняя	3	0	400 (20)	Обычный	Удобное, Громкое, Длинная очередь (3)
Автоган	Лёгкое	6	Дальняя	5	2	600 (30)	Обычный	Громкое, Двуручное, Длинная очередь (3)
Ручная пушка	Пистолет	8	Средняя	4	1	550 (12)	Необыч.	Удобное, Тяжёлое (4), Громкое, Бронебойное (2)
Тяжёлый стаббер	Тяжёлое	8	Сверхд.	8	3	2000 (60)	Необыч.	Тяжёлое (4), Громкое, Бронебойное (3), Двуручное, Длинная очередь (4)
Боевой дробовик	Лёгкое	6	Средняя	12	2	600 (15)	Необыч.	Разлёт, Состояние (Сбит с ног), Громкое, Двуручное
Помповый дробовик	Лёгкое	6	Средняя	8	1	400 (10)	Обычный	Разлёт, Состояние (Сбит с ног), Громкое, Двуручное
Снайперская винтовка	Лёгкое	8	Сверхд.	6	2	1000 (40)	Необыч.	Громкое, Двуручное
Стаб-пистолет	Пистолет	6	Средняя	2	0	250 (20)	Обычный	Короткая очередь, Удобное, Громкое
Стаб-револьвер	Пистолет	6	Средняя	6	0	200 (5)	Обычный	Удобное, Громкое, Безотказное
Специальное оружие								
Игольный пистолет	Пистолет	1	Средняя	4	1	1500 (200)	Диков.	Удобное, Состояние (Отравление), Бронебойное (6), Незаметное
Игольная винтовка	Лёгкое	1	Дальняя	6	2	1700 (220)	Диков.	Состояние (Отравление), Бронебойное (6), Незаметное, Двуручное
Паутинный пистолет	Пистолет	–	Ближняя	3	1	1300 (130)	Редкий	Удобное, Состояние (Обездвиживание)
Паутиномёт	Лёгкое	–	Средняя	6	2	1500 (150)	Редкий	Состояние (Обездвиживание), Двуручное

НЕОБЫЧНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Название	Урон	Цена	Доступ.	Подходит к:	Свойства
«Кровопийца»	+0	x2	Редкий	Стабберное оружие, кроме дробовиков	Состояние (Кровотечение)
«Палач»	+0	x2	Редкий	Болтерное оружие, дробовики	Дальность (Сверхдальняя)
Пробивной заряд	+2	x3	Необыч.	Лаз. оружие со свойством *Безотказное*	Бронебойное (2)
«Инферно»	+0	x2	Редкий	Болтерное оружие, дробовики	Состояние (Горение)
Бронебойные пули	+0	x3	Необыч.	Стабберное оружие, кроме дробовиков	Бронебойное (3)
Отравленные патроны	+0	x3	Необыч.	Болтерное оружие, стабберное оружие, кроме дробовиков	Состояние (Отравление)

ПАТРОНЫ «КРОВОПИЙЦА»
Эти особенно жестокие и эффективные боеприпасы вызывают у цели катастрофическое кровотечение. Они начинены сильными антикоагулянтами и другими химикатами, что заставляют даже крошечную ранку щедро изливать кровь.

ПАТРОНЫ «ПАЛАЧ»
Такие патроны снаряжены крошечными прицельными когитаторами, что резко увеличивают дальность поражения оружия, могут отслеживать цель и корректировать полёт пули, чтобы обогнуть укрытие или найти слабое место в броне врага. Дробовик, стреляющий «Палачами», теряет свойство *Разлёт*.

ПРОБИВНЫЕ ЗАРЯДЫ
Пробивными зарядами называют перезаряженные или очень большие батареи для лазерного оружия, что обеспечивают большую мощность и бронебойность ценой меньшей надёжности и высокого потребления энергии. Размер магазина у пробивного заряда вдвое меньше, чем у того оружия, на которое он установлен, а само оружие теряет свойство *Безотказное*.

ПАТРОНЫ «ИНФЕРНО»
Такие патроны начинены воспламеняемыми химикатами, что загораются при ударе и распространяют по врагу липкий горящий гель.

БРОНЕБОЙНЫЕ ПАТРОНЫ
Такие пули созданы, чтобы пробивать носимую броню и незаменимы при столкновении с силовиками, солдатами Милитарум, очень успешными преступниками и другим обеспеченным доспехами врагом.

ОТРАВЛЕННЫЕ ПАТРОНЫ
Такие пули покрыты или наполнены смертельными ядами, химикатами или начинены местными грибками, которые покончат с врагом, если он окажется не по зубам самой пуле.



Гранаты, ракеты и взрывчатка

«Вознеси молитву Омниссии и без страха отсоедини медное кольцо. Начни воззвание Священного воспламенения и брось гранату одновременно с крещендо стихов I, II и III в зависимости от расстояния, на котором находится цель»

— боевое наставление скитарию

Всё оружие из этого раздела – одноразовая взрывчатка, которую нужно метать во врага, запускать из гранатомёта или устанавливать в виде мины. Она может разбрасывать вокруг осколки, пробивать броню, выпускать ядовитые или удушающие газы и иным образом мешать врагу сражаться.

Вся взрывчатка имеет свойство *Непредсказуемое*. Если в графе «Специализация» указано *Метательное оружие*, значит взрывчатку можно просто метать рукой. Если при этом вы потерпите фиаско (см. стр. 213), то граната улетит в другую сторону (по решению ведущего). Если указано *Тяжёлое оружие* – значит потребуется гранатомёт или ракетная установка, а *Инженерное дело* подразумевает, что взрывчатку можно активировать **удалённо** (см. стр. 144) или **отложить** взрыв (см. ниже).

ОТЛОЖЕННАЯ ДЕТОНАЦИЯ
Вы можете пройти **трудную (-10) проверку *Техники (Инженерное дело)***, чтобы установить взрывчатку на детонацию в выбранное вами время. В случае провала, бомба взорвётся на X раундов раньше или позже, чем вы хотели (X равен количеству успехов; ведущему стоит держать это в тайне). Ведущий может постановить, что более изощрённая или многочисленная взрывчатка, либо отсрочка более десяти минут увеличивают сложность проверки.

БЕРЕГИСЬ, ГРАНАТА!
Гранаты часто используют, чтобы обойти воздействие *укрытий* (см. стр. 204), бросая их через баррикады, за углы или в прорехи в обороне. Это делает проверку *Стрельбы (Тяжёлое оружие или Метательное оружие)* **трудной (-10)** при лёгком *укрытии*, до **сложной (-20)** при среднем *укрытии* и до очень **сложной (-30)** при надёжном *укрытии*.

ШАХТЁРСКИЙ ПОДРЫВНОЙ ЗАРЯД
Такие заряды для горных работ представляют собой трубки, наполненные компактным взрывчатым веществом. Предполагается, что связки таких бомб необходимо подрывать с расстояния, но бандиты и повстанцы с промышленных миров порой используют их вместо гранат, поскольку могут найти во множестве и знают, как с ними обращаться. Такие заряды довольно мощны, хотя зона их поражения невелика.

УДУШАЮЩАЯ ГРАНАТА

Такие гранаты испускают клубы удушливого газа – всего нескольких вдохов достаточно, чтобы самый закалённый бунтовщик, задыхаясь, рухнул на колени. Силовики часто разгоняют мятежные толпы и очищают таверны от подозрительных личностей такими гранатами, из-за чего хитрые подонки и преступники носят фильтрующие маски.

Когда такая граната взрывается в зоне, все существа в этой зоне должны пройти **сложную (-20) проверку *Стойкости (Неустанность)*** или получить состояние *Оглушение (Малое)* на три раунда. Кроме того, в течение трёх раундов, все, кто входят в эту зону или начинают в ней своё движение, должны пройти эту же проверку. Это время может измениться из-за условий среды – например, сильного ветра или замкнутости помещения.

ПОДРЫВНОЙ ЗАРЯД

Подрывные заряды – ещё один образчик промышленного снаряжения, который можно применять в бою. Как правило, они представляют собой тяжёлые упаковки или контейнеры, наполненные кумулятивной взрывчаткой, предназначенной скорее для минирования, а не открытого боя. Сапёр может применять обычные дет-шнуры или электронные счётчики, чтобы отложить детонацию и оказаться далеко-далеко, когда прогремит взрыв.

Подрывной заряд поставляется вместе со **средством удалённого подрыва** (см. стр. 144).

ОГНЕННАЯ БОМБА

Огненные бомбы – древняя взрывчатка, чья история восходит в тем временам, когда человечество обнаружило, что некоторые жидкости могут гореть. Прометий или более экзотические субстанции наливают в хрупкую ёмкость, затыкают горящей тряпкой или оснащают электронным воспламенителем и метают во врага. Вместилище разбивается и расплёскивает вокруг горящую жидкость. Такие бомбы очень просто сделать, и они встречаются почти на каждом имперском мире, а их распространение – один из первых признаков восстания.

Попадание огненной бомбы в человека накладывает состояние *Горение*. Также вы можете метнуть бомбу в зону – это делает зону *слегка опасной* (см. стр. 206) на три раунда. Это время может измениться от условий среды – в сухом лесу есть, чему гореть, а в обливаемом дождями шпиле пламя быстро потухнет.

ФРАГ-БОЕПРИПАСЫ

Фраг-гранаты и ракеты – должно быть, самая распространённая армейская взрывчатка в Империуме. При детонации они разбрасывают вокруг град осколков и кусков металла, что делает их идеальным средством против пехоты. Почти каждый воин в Империуме – от рядового гвардейца до космодесантника – бросает фраг-гранату, идя на штурм, либо выстреливает из гранатомёта, что позволяет подавлять вражескую пехоту с большого расстояния. Фраг-ракеты превосходят гранаты мощностью и дальностью боя, а потому снаряжённые ими расчёты могут поражать противника с большого расстояния.

Фраг-гранаты имеют большой радиус поражения и достойный показатель урона.

КРАК-БОЕПРИПАСЫ

Не меньше противопехотных в имперских вооружённых силах распространены крак-гранаты и ракеты. Они предназначены для поражения бронированных целей и противодействия большинству видов личной защиты. Крак-снаряды прекрасно пробивают переборки, корпуса танков и стены, позволяя легко поражать укрывшихся внутри врагов.

Крак-боеприпасы наносят высокий урон и наделены свойством *Бронебойное*, но их радиус поражения очень мал.

МЕЛЬТА-БОМБА

Эта мощная, но очень крупногабаритная взрывчатка обычно устанавливается на неподвижную цель благодаря магнитным полям. По воздействию она похожа на мельту, но представляет собой не стрелковое оружие, а кумулятивную взрывчатку, а потому особенно смертоносна даже против самой толстой брони и танков.

Мельта-бомбы наносят огромный урон и имеют свойство *Разрывающее*, но воздействуют лишь на цель, к которой прикреплены.

ФОТОННАЯ ВСПЫШКА

Такие гранаты создают мощную вспышку, что слепит и дезориентирует врагов, не озаботившихся защитой глаз. Всполох настолько силён, что ослепить способно даже его отражение в матовой пластали или камнебетоне, так что пострадать может и враг, что стоит спиной.

При взрыве фотонная вспышка требует от всех существ в зоне пройти **сложную (-20) проверку *Рефлексов***. Провалившие получают состояние *Слепота* на три раунда.

ДЫМОВАЯ ГРАНАТА

Такие гранаты испускают густой дым, что перекрывает область видимости большинству существ (особенно людей). Дым не спасёт от инфракрасных сканеров, не скроет звук и иные средства обнаружения, и потому не выручит в бою против хорошо подготовленных бойцов.

Дымовые гранаты приносят выбранной зоне свойство *Густое марево*. Это время может измениться из-за условий среды – например, сильного ветра или замкнутости помещения.

ПАУТИННАЯ ГРАНАТА

Такие гранаты начинены теми же клейкими нитями, что и паутиномёты, но при взрыве разбрасывают их во все стороны. Впрочем, эффект тот же – нити опутывают всех, кто оказался рядом, и превращаются в почти неразрываемую сеть, что лишь сильнее сжимает того, что пытается из неё выбраться – идеальный способ взять жертву живой, чтобы получить награду.

При взрыве паутинная граната требует от всех существ в зоне пройти **сложную (-20) проверку *Рефлексов***. Провалившие получают состояние *Обездвиживание (Малое)*. Чтобы выбраться из пут, нужно набрать десять успехов в длительной **средней (+0) проверке *Атлетики (Мощи)***. Проверку можно бросать раз в ход.

Улучшения оружия

«Я возношу молитву Омниссии, дабы очистить этот праведный инструмент и даровать ему новую силу, чтобы верная машина преодолела рамки своей конструкции и несла Его волю с новообретённой решительностью»

— эксплоратор К-34-009

Недозволенная переделка священных моделей оружия болезненна для машинных духов и оскорбительна для Омниссии. Тем не менее, существуют расхожие модификации, чьё применение в Империуме считается обычным делом. На некоторых мирах-кузницах в этом видят не изменение божественного обличия оружия, но освобождение истинной сущности его духа.

ГРАНАТЫ И ВЗРЫВЧАТКА

Название	Специал.	Урон	Вес	Цена	Дост.	Свойства
Шахтёрский подрывной заряд	Метательное	10	0	40	Обычный	Громкое, Разлёт, Метательное (СД), Непредсказуемое
Удушающая граната	Метательное, Тяжёлое	–	0	40	Необыч.	Состояние (Оглушение) *, Метательное (СД), Непредсказуемое
Подрывной заряд	Инженерное дело	16	2	50	Обычный	Громкое, Разлёт, Непредсказуемое
Огненная бомба	Метательное	–	1	10	Обычный	Взрыв, Громкое, Состояние (Горение) *, Метательное (СД), Непредсказуемое
Фраг-граната	Метательное, Тяжёлое	6	0	50	Обычный	Взрыв, Громкое, Метательное (СД), Непредсказуемое
Фраг-ракета	Тяжёлое	8	1	200	Необыч.	Взрыв, Громкое, Непредсказуемое
Крак-граната	Метательное, Тяжёлое	12	0	60	Необыч.	Громкое, Бронебойное (4), Разлёт, Метательное (СД), Непредсказуемое
Крак-ракета	Тяжёлое	16	1	400	Необыч.	Громкое, Бронебойное (6), Разлёт, Непредсказуемое
Мельта-бомба	Инженерное дело	16	2	1000	Диковин.	Разрывающее (12), Разлёт, Непредсказуемое
Фотонная вспышка	Метательное, Тяжёлое	–	0	200	Редкий	Взрыв, Громкое, Состояние (Слепота), Метательное (СД), Непредсказуемое
Дымовая граната	Метательное, Тяжёлое	–	0	30	Обычный	Взрыв *, Метательное (СД), Непредсказуемое
Паутинная граната	Метательное	–	0	150	Редкий	Громкое, Взрыв, Состояние (Обездвиживание) *, Метательное (СД), Непредсказуемое

Взрывчатка, свойства которой помечены звёздочкой (*), имеет дополнительные эффекты, указанные в описании.

Улучшения оружия делятся на три типа – боевые, вспомогательные и прицелы. Оружие может иметь лишь один прицел и лишь одно боевое улучшение, а вспомогательные не должны повторяться. Установка улучшения занимает один час и требует **средней (-10) проверки *Техники (Инженерное дело)***, если не указано обратного.

РАНЕЦ ДЛЯ БОЕПРИПАСОВ

Такие ранцы представляют собой заплечные барабанные магазины, гудящие батареи или огромные канистры с топливом, что многократно увеличивают носимый боезапас. К сожалению, ранец всегда велик и опасен, ибо одна шальная пуля в солдата с таким количеством взрывчатых веществ за спиной может оказаться фатальной.

Ранец вчетверо увеличивает магазин оружия, с которым соединён, но имеет вес +1. Перезарядка такого ранца занимает пять минут. Кроме того, если носитель ранца получит критическое попадание (см. стр. 215), бросьте 1к10. На 7+ боеприпасы в ранце детонируют, отчего носитель получает урон, равный удвоенному урону от оружия в торс. Ранец при этом безвозвратно уничтожается. Цена и доступность ранца равны таковым у оружия, для которого он предназначен. Полная перезарядка опустошённого ранца равна четырёхкратной стоимости одного магазина для того оружия, к которому подсоединён ранец.

СОШКИ

Это одно из самых простых приспособлений для оружия – оно позволяет стрелку устанавливать оружие со свойством *Тяжёлое* где угодно, не разыскивая укрытия или упор.

ЭКСТЕРМИНАТОР

Экстерминатор – это упрощённый и одноразовый огнемёт. Всевозможные фанатики очень любят ставить их на цепные мечи, чтобы окатывать врагов очищающим пламенем, становясь ревущим воплощением ярости самого Императора.

Экстерминатор считается огнемётом (см. стр. 129), который можно присоединить к любому холодному или стрелковому оружию со свойством *Двуручное*. Из экстерминатора можно выстрелить за действие – это будет считаться стрелковой атакой. Патрон экстерминатора одноразовый, а перезарядка или замена занимают пять минут. Перезарядка стоит пять соляров и имеет *обычную* доступность.

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ВИДА БОЕПРИПАСОВ

Такие переключатели снаряжаются сложными магазинами, благодаря чему стрелок может менять тип боеприпасов, которыми ведёт огонь, одним движением пальца.

Заряжая оружие, оснащённое переключателем, вы можете снарядить его тремя разными типами боеприпасов (см. стр. 132). Величина магазина остаётся неизменной, но её можно разделить между тремя типами боеприпасов, как пожелает стрелок, и переключаться с одних на другие за свободное действие. Если оружие имело свойство *Безотказное*, оно теряет его.

УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ

Название	Цена	Дост.	Подходит к:
Боевое оборудование			
Экстерминатор	100	Обычный	Любое стрелковое или холодное оружие со свойством *Двуручное*
Штык	50	Необыч.	Любое стрелковое оружие со свойством *Двуручное*
Моноклинок	250	Редкий	Мирское холодное оружие
Прицелы			
Лазерный целеуказатель	50	Необыч.	Любое стрелковое оружие без свойств *Взрыв* и *Огнемёт*
Омниспик	200	Редкий	Любое стрелковое оружие без свойств *Взрыв* и *Огнемёт*
Омниприцел	50	Обычный	Любое стрелковое оружие без свойств *Взрыв* и *Огнемёт*
Вспомогательное оборудование			
Ранец для боеприпасов	–	–	Любое стрелковое оружие
Сошки	30	Обычный	Любое стрелковое оружие
Переключатель вида боеприпасов	140	Редкий	Болтерное, пусковое, низкотехнологичное, и стабберное стрелковое оружие
Глушитель	400	Обычный	Стабберное стрелковое оружие

ШТЫК

Эти приспособления для ближнего боя обычно представляют собой длинный клинок на конце лазгана, автогана, огнемёта или иного длинномерного оружия. Нередко простой кусок металла спасал жизнь бойца, к которому подобрались враги.

Потратив действие, штык можно примкнуть к любому стрелковому оружию со свойством *Двуручное* (или снять с него). Присоединённый штык считается мирским мечом (см. стр. 128), а неприсоединенный – ножом. Оружие со штыком считается холодным оружием, когда вам нужно защищаться от атак в ближнем бою (см. стр. 211).

МОНОКЛИНОК

Моноклинками называются любимые наёмными убийцами и другими воинами, которым нужно справляться с бронёй врага, лезвия, что заточены до мономолекулярной толщины и никогда не тупятся.

Это улучшение можно применить к любому мирскому холодному оружию, если у него есть клинок. Оружие получает свойство *Бронебойное* (2) или повышает +2 показатель имеющегося свойства *Бронебойное*. По решению ведущего, это улучшение можно применять к любому другому мирскому холодному оружию – в таком случае он будет выглядеть как мощная пневмопика или ударная панель.

ЛАЗЕРНЫЙ ЦЕЛЕУКАЗАТЕЛЬ

Это устройство испускает слабый лазерный луч, что позволяет удобнее наводить оружие на цель, чтобы сделать смертельный выстрел. Сторонние наблюдатели (и сама цель) могут заметить маленькую красную точку прицела и вычислить стрелка.

Стрелковые атаки из оружия, оснащённого лазерным целеуказателем, получают +1 успех. Однако цель получает преимущество в проверке *Бдительности*, предпринятой, чтобы заметить стрелка. Если беззаботная цель увидит красную точку, то может предпринять встречную проверку *Рефлексов (Уклонение)*, чтобы избежать попадания. Прицел можно включать и выключать за свободное действие.

ОМНИСПИК

Омниспики полагаются на многодиапазонные датчики, которые могут улавливать незримые человеку волны. От такого сканера врага не спасёт никакая темнота.

Омниспик можно подключить к любому стрелковому оружию, чтобы снять *помеху* при стрельбе в зону, где царит *Тёмнота* или *Скверное освещение* (см. стр. 205-206).

ОМНИПРИЦЕЛ

Это несложный, но довольно громоздкий прицел из набора линз в надёжном корпусе. Омниприцел позволяет стрелку чётко видеть далёкие цели и точно их поражать.

Этот прицел увеличивает дальность поражения оружия на один шаг. Если оружие имело свойство *Удобное*, оно его теряет. Также омниприцел можно использовать как магнокль (см. стр. 148).

ГЛУШИТЕЛЬ

Такие устройства поглощают звук выстрела и иными путями уменьшают шум, который производит стрельба.

Установленный глушитель отнимает у стрелкового оружия свойство *Громкое*.

СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

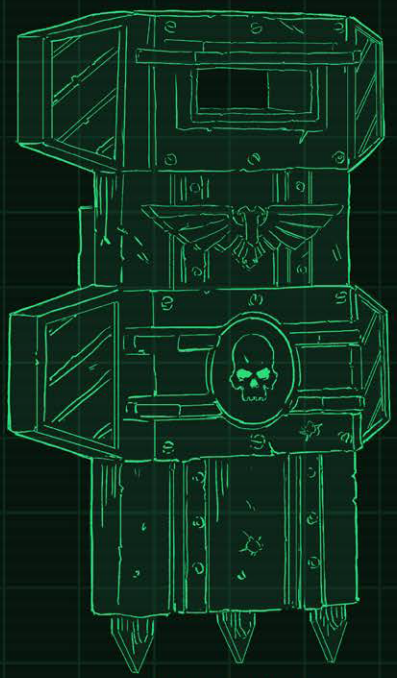
«Докладываю об обстреле сектора Тета-6. Запрашиваю немедленную... да прекрати ты орать! Посмотри, это просто царапина! Ты не заслуживаешь такого панциря. Так что возьми оружие и стреляй!»

— запись переговоров Астра Милитарум: Рардан, сектор Тета-6

В сорок первом тысячелетии, где взрываются болтерные снаряды и ревут плавящие сталь огнемёты, личная защита стала неотъемлемой частью жизни – от усеянных заклёпками курток, способных лишь задержать бандитский нож, до механизированных доспехов, которые не только спасут носителя от энергетических разрядов, но и сделают его сильнее. Даже завсегдатаи праздников в вершинах шпилей заботятся о своей защите – например, надевая подогнанные по фигуре бронекомбинезоны или встраивая в роскошные ожерелья излучатели отражающих полей. Как доказало множество солдат Махариевого похода, Император защищает – но он защищает гораздо лучше, если ты носишь броню.

Броня

Носимая броня – обычное дело в Империуме; даже простые одеяния, что носят миллиарды людей, дают некоторую степень защиты. Ульевым бандитам привычны доспехи из кожи неизвестного происхождения, а некоторые вольные торговцы не показываются на людях без наброшенной на плечи шкуры экзотического ксеноса. Офицеры Астра Милитарум молятся на свои отполированные панцирные нагрудники, выданные Муниторумом, а тайный агент скорее предпочтёт причудливую смесь доспехов, что лучше всего отвечает его неповторимому образу действий.



ПЛИТОЧНЫЙ ЩИТ



ФЛАК-ШЛЕМ



ФЛАК-ДОСПЕХ

На следующих страницах описаны разные типы брони, а в таблице на стр. 141 перечислены следующие их показатели:

- **Тип**: в этой графе указано, к какому типу относится доспех – мирской, флак, ячеистый, панцирный или силовой.
- **Название**: так эта броня называется.
- **Зоны защиты**: здесь указано, какие части тела закрывает этот доспех. «Все» означает, что броня покрывает всё зоны попадания.
- **Очки брони**: степень физической защиты, что даёт броня. Входящий урон понижается на это число.
- **Вес**: столько весит эта броня при ношении. Число в скобках показывает, сколько эта броня весит, если вы тащите её с собой.
- **Цена**: столько соляров стоит этот доспех.
- **Доступность**: такова доступность обычного образчика этой брони.
- **Свойства**: здесь перечислены все свойства, что имеет такой доспех.

Хотя описанные ниже виды брони сведены в широкие категории, вы вольны создавать собственные типы доспехов и придумывать им расцветку, раскраску и отметины, напоминающие о славных боях. То же касается оружия и одежды персонажей.

МИРСКАЯ БРОНЯ

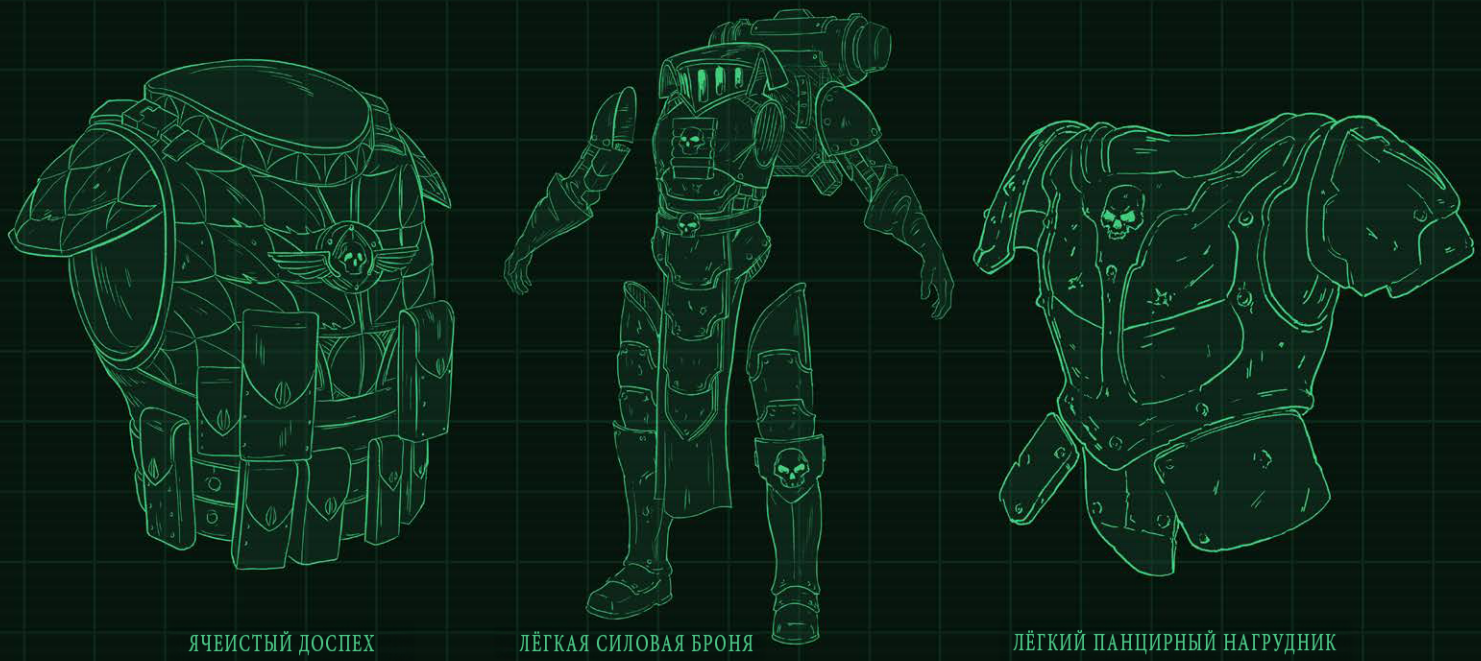
Это самая широкая категория брони – в неё может входить всё, что угодно, от самодельных жилетов ульевых громил до армапластовых противорадиационных костюмов, что носят механизированные последователи Адептус Механикус. Цена дешёвых одеяний имперских слуг и брони из шкур редких зверей с далёких миров также может сильно различаться.

Мирская броня существует в самых разных видах и формах и может иметь самые разные свойства.

ФЛАК-БРОНЯ

Стандартное снаряжение солдат Астра Милитарум по всей галактике делается из множества слоёв абляционных противоударных материалов и может принимать почти любой вид. Считается, что некоторые модели применялись ещё в Имперской Армии, что покоряла галактику тысячелетия назад. Махариев крестовый поход насытил сектор множеством образчиков – потерянных, отправленных не туда, украденных или снятых с тел павших за отвоевание тысяч миров.

Флак-броня предоставляет +1 очко брони против урона от оружия и взрывчатки со свойствами *Взрыв* и *Разлёт*.



ЯЧЕИСТЫЙ ДОСПЕХ

ЛЁГКАЯ СИЛОВАЯ БРОНЯ

ЛЁГКИЙ ПАНЦИРНЫЙ НАГРУДНИК

ЯЧЕИСТАЯ БРОНЯ

Такие костюмы делают из тысяч крошечных термопластовых колец – для незнакомых с такой диковинкой, она выглядит как обычная одежда. Материал мгновенно твердеет при ударе, безвредно распространяя энергию попадания по большой площади. Лучшие образцы имеют ксеноисхождение, но многие имперцы считают, что эффективность и малый вес перевешивают возможную еретичность.

Ячеистая броня имеет меньший вес, что делает её лучшим выбором для подвижных персонажей.

ПАНЦИРНАЯ БРОНЯ

Поскольку панцири обычно носят силовики или отборные солдаты из Милитарум Темпестус, сам их вид пугает рядовых имперских подданных. Такие доспехи состоят из множества тяжёлых керамитовых или пласталевых пластин, что можно легко снимать и заменять в случае повреждений. Это тяжёлый и громоздкий доспех, и чтобы носить его свободно, потребуется недюжинная сила или специальная подготовка.

Панцирная броня хорошо защищает, но обычно наделена свойством *Тяжёлое*.

СИЛОВАЯ БРОНЯ

Такие доспехи оснащены внутренним источником питания, что позволяет обладателю носить столь тяжёлую керамитовую броню. Силовые доспехи очень сложно производить – некоторым реликвиям уже тысячи лет, а история иных впечатляет намного сильнее, чем история тех, кто их носит. Лёгкие модели брони редко встречаются у кого-то, кроме самых могущественных людей, таких как инквизиторы и вольные торговцы, а святые воительницы Адепта Сороритас носят собственные образцы силовых доспехов. Самые же известные простому люди типы силовой брони (и то благодаря имперской пропаганде) принадлежат Ангелам Смерти – космическим десантникам. Их огромные доспехи выделяются на фоне остальных не меньше, чем их обладатели – на фоне обычных воинов, и оснащены уникальными устройствами, что связывают костюм с носителем, позволяя космодесантнику двигаться с невероятной скоростью и проворством.

Силовая броня предоставляет удивительный уровень защиты и нередко увеличивает физическую силу носителя – без этого её бы не получилось использовать в бою. Включенная силовая броня имеет вес 0 и предоставляет хозяину +10 к Силе. Если же источник питания (обычно это заплечный реактор) будет серьёзно повреждён, истощён или выключен, эти бонусы потеряются. Доспехи Адептус Астартес и Адепта Сороритас очень хороши, а все прочие уступают им качеством и могут проработать без подзарядки лишь количество часов, равное своему показателю очков брони. Кроме того, если атака наносит вам критическое попадание, но не наносит ран, то критическое попадание также игнорируется.

ДОСПЕХИ

Название	Зона	ОБ	Вес	Цена	Дост.	Свойства
Обычная броня						
Одеяние, лёгкий кожаный доспех	Руки, торс, ноги	1	1 (2)	10	Обычный	Незаметное
Тяж. кож. доспех	Руки, торс, ноги	2	2 (3)	60	Обычный	–
Бронекомбинезон	Руки, торс, ноги	2	1 (2)	1200	Редкий	Незаметное
Бронешинель	Руки, торс, ноги	2	2 (3)	500	Редкий	Незаметное
Кустарная броня	Торс	3	4 (5)	300	Редкий	Тяжёлое (3)
Кустарный щит	Особое	-	1	50	Обычный	Щит (1)
Боевой щит	Особое	-	1	300	Обычный	Щит (2)
Абордажный щит	Особое	-	2	800	Редкий	Щит (4)
Жилет из ксеношкуры	Торс	6	1 (2)	5000	Диковинный	–
Флак-броня						
Флак-ботинки	Ноги	2	1 (2)	100	Обычный	–
Флак-шлем	Голова	2	1 (2)	150	Обычный	–
Флак-перчатки	Руки	2	0 (1)	100	Обычный	–
Флак-жилет	Торс	3	2 (3)	500	Обычный	–
Флак-камзол	Торс, руки	3	2 (3)	800	Необычный	–
Флак-доспех Астра Милитарум	Все	4	4 (5)	1000	Редкий	Громкое
Ячеистая броня						
Ячеистые ботинки	Ноги	3	1 (2)	600	Редкий	–
Ячеистый капюшон	Голова	3	1 (2)	800	Редкий	–
Ячеистые перчатки	Руки	3	0 (1)	600	Редкий	–
Ячеистый жилет	Торс	4	1 (2)	500	Редкий	–
Ксеноячеистая броня	Руки, торс, ноги	4	2 (3)	5000	Диковинный	–
Панцирная броня						
Панцирный шлем	Голова	5	1 (2)	400	Редкий	–
Панцирные перчатки	Руки	5	1 (2)	300	Редкий	–
Панцирные поножи	Ноги	5	1 (2)	300	Редкий	–
Панцирный нагрудник	Торс	6	3 (4)	800	Редкий	Тяжёлое (4), Громкое
Панцирь силовика	Все	5	4 (5)	1800	Редкий	Тяжёлое (4), Громкое
Панцирный доспех Темпестус	Все	6	5 (6)	4000	Диковинный	Тяжёлое (4), Громкое
Силовая броня						
Лёгкая силовая броня	Все	8	7 (8)	500 000	Диковинный	Громкое
Силовая броня	Все	10	9 (10)	1 000 000	Диковинный	Громкое

ЩИТЫ

Щит может быть просто куском пластали в руках грязного подонка, а может – надёжным абордажным щитом, что используют бойцы Навис Империалис. Так или иначе, он поможет вам защититься от бесконечных ударов ваших врагов. Когда вы держите в руке щит, то получаете следующие преимущества:

- Когда вы предпринимаете встречную проверку, чтобы отбить атаку в ближнем бою (см. стр. 211), вы не получаете *помехи*, если у вас нет холодного оружия, но есть щит.
- Если у вас есть холодное оружие и щит, ваше холодное оружие становится *Оборонительным* (см. стр. 124).
- Вы получаете *преимущество* во встречных проверках ***Атлетики (Мощи),*** чтобы защитить зону (см. стр. 207).
- Один раз за раунд, когда по вам приходится стрелковая атака из-за пределов вашей зоны, вы можете принять её на щит. При этом вы получаете бонусные очки брони равные уровню щита против этой атаки и всех последующих атак из той же зоны до начала своего следующего хода.
- Если вы используете щит, чтобы спастись от атаки (стрелковой или в ближнем бою), имеющей свойство *Разрывающее*, то, щит будет уничтожен. Если показатель свойства *Разрывающее* был выше чем уровень щита, вы получаете урон от атаки по общим правилам. В противном атака просто уничтожает щит.

Защитные поля

«И он шествовал по полю брани, окутанный божественным светом, отводя клинки и пули еретических орд ослепительными вспышками мстительного солнца и непоколебимым взором праведника и командира»

— из «Книги Махария» (исправленное издание)

Броня полагается на прочные материалы и почти непробиваемые пластины, а генераторы защитных полей используют загадочные и священные технологии, что создают энергетический щит, поглощающий или отбивающий удары врагов. Сам излучатель может быть украшением, регалией или частью церемониального облачения, бережно освящаемой перед применением, ибо их машинные духи разгневаются, если принимать их помощь как данность.

Если не указано обратного, защитное поле закрывает все зоны попадания и помогает против любых атак. Его можно включать и выключать за свободное действие. Одновременно персонажа может защищать только одно поле.

Когда он получает урон от атаки, бросьте кости в соответствии с уровнем защиты поля, сложите результаты и уменьшите полученный урон на это число. Уменьшение производится до того, как урон будет уменьшен бронёй.

Если входящий урон буден равен или превысит порог перегрузки поля, урон также будет поглощён, но поле схлопнется и перестанет работать, пока его не отремонтируют – если не указано обратного, починка требует очень **сложной (-30) проверки *Техники*** и не менее восьми часов работы.

ОТРАЖАЮЩЕЕ ПОЛЕ

Включенное отражающее поле мягко светится и потрескивает – верный знак, что стоящий перед вами человек полагается не только на Императора. Зачастую это славное сияние, но в тайных операциях такой свет только вредит.

Персонаж со включенным отражающим полем автоматически проваливает большинство проверок *Скрытности*.

ПРЕОБРАЗУЮЩЕЕ ПОЛЕ

Такие устройства преобразуют энергию атаки в сильную вспышку света и потому нередко из называют «полями-вспышками». В Махарие высокопоставленные члены Экклезиархии иногда носят розарии – один из вариантов преобразующего поля, некоторые из которых принадлежали проповедникам, что вместе с лордом-соляром несли свет Императора на неукрощённые миры будущего сектора.

Если преобразующее поле поглощает 10+ очков урона от одной атаки, оно испускает ослепительную вспышку, что приносит состояние *Слепота* всем в этой зоне на один раунд. Владельца поле не слепит.

ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ

Название	Защита	Перегруз.	Вес	Цена	Дост.
Отражающее поле	1d10	10	0	1000	Диков.
Преобразующее поле	2d10	20	0	6000	Диков.

ИНСТРУМЕНТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ

«Пушки и противогазы, дружище. Пусть они у тебя будут, но не понадобятся, чем наоборот»

— продавец утиля из подулья

Империум полон самым разным снаряжением, что может помочь любой операции или сорвать её. Иногда на сложном задании не обойтись без нужного снаряжения – от необычной одежды и надёжного респиратора до сложных инструментов и сильнодействующих наркотиков.

Одежда и носимое снаряжение

Вещи из этого раздела представляют собой необычные костюмы, что помогают действовать в опасной среде, или некое полевое снаряжение, что помогает переносить и хранить свой груз.

ОДЕЖДА И НОСИМОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Название	Цена	Дост.	Вес
Рюкзак или сумка	20	Обычный	1
Хамелеолиновый плащ	500	Редкий	0
Ошейник со взрывчаткой	150	Необыч.	0
Фильтры-затычки	20	Обычный	0
Фотовизор или фотолинзы	300	Необыч.	0
Дыхательный аппарат	200	Необыч.	1
Противогаз или респиратор	50	Обычный	0
Снаряжение выживальщика	50	Обычный	3
Комбинезон из синтекожи	3000	Диковин.	0
Пустотный костюм	2000	Необыч.	5

ОДЕЖДА СЕКТОРА МАХАРИЙ

Имперская одежда стоит на трёх столпах – традиция, предназначение и бедность. Подданные Императора, если не считать знать и богатых купцов, считают себя счастливчиками, если имеют больше одного костюма. Как правило, люди носят форму той службы, к которой принадлежат, до последнего вздоха, после чего её снимут с их остывающих тел и передадут преемникам. Очень многие костюмы пережили целые поколения – столетия использования оставили на них пятна, заплаты, следы переделки и самого минимального ухода – ветшающий саван умирающей цивилизации.

Впрочем, обладатели нужных привилегий знают, что в Махарие бытует множество интересных стилей. Многие следуют традициям и представляют собой вариации униформы времён крестового похода. Например, некоторые аристократы облачаются в церемониальные доспехи легендарных предков или подражают парадным мундирам, что носили офицеры штаба при лорде-соляре, надевая высокие сапоги и длинные плащи с изображениями львов в память о Махарии. Паломники любят похожие, хоть и менее элегантные одеяния, в которых следуют стопами святого.

РЮКЗАК ИЛИ СУМКА

Надетая сумка или рюкзак увеличивают предельный вес, что вы можете нести, на +4.

ХАМЕЛЕОЛИНОВЫЙ ПЛАЩ

Такая накидка – лучший друг снайпера или вора. Она закрывает всё тело, а её диковинные мимические волокна сами собой меняют цвет, подстраиваясь под окружение. Если в течение своего хода носитель плаща не двигался, он получает +2 успеха в проверках *Скрытности*, пока не выдаст себя движением или громким звуком.

ОШЕЙНИК СО ВЗРЫВЧАТКОЙ

Хотя такие ошейники обычно видишь на штрафных легионерах – например, жутких вурдалаках из Волла – они также входят в обычный арсенал охотников за головами и применяются для отлова опасных псайкеров и передачи на Чёрные корабли. Ошейник действует именно так, как предполагает название – в него встроен заряд взрывчатки, что детонирует при попытке снять ошейник или по команде с пульта управления.

Вместе с ошейником поставляется пульт управления. Ошейник снаряжён крохотной крак-гранатой, что располагается на задней части шеи и при взрыве убивает носителя. Чтобы надеть на жертву ошейник потребуется минута времени, а жертва должна быть без сознания или *Беспомощна* (см. стр. 358). Чтобы снять ошейник потребуется **очень сложная (-30) проверка *Техники (Инженерное дело)***. Если снять ошейник пытается сама жертва, проверка бросается с *помехой*.

ФИЛЬТРЫ-ЗАТЫЧКИ

Это простое в производстве и применении снаряжение. Фильтры поставляются парами – ими нужно затыкать ноздри, чтобы не надышаться всевозможной отравой и вредоносными газами (и если не забывать не дышать ртом).

Нося фильтры-затычки, персонаж получает +2 успеха к проверкам *Стойкости*, предпринятым, чтобы сопротивляться воздействию опасных газов – например, в зонах со свойством *Опасность*.

ФОТОВИЗОР ИЛИ ФОТОЛИНЗЫ

Такие устройства усиливают видимый свет и позволяют носителю почти свободно действовать в темноте. Визор носят на глазах, а линзы – непосредственно на роговице (это необходимо, чтобы скрыть от посторонних то, что вы видите в темноте).

Персонаж с надетым фотовизором или фотолинзами не получает штрафов в зонах за *Скверное освещение* или *Темноту*, а также получает *преимущество* в проверках, предпринятых для сопротивления эффектам, что вызывают *Слепоту*.



ДЫХАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ

Такие устройства состоят из небольших кислородных баллонов и восстановительной системы, что позволяет носителю дышать чистым воздухом, находясь в отравленной атмосфере или даже под водой.

Персонаж, носящий дыхательный аппарат, не получает штрафов, вызванных отравленным, смертоносным или нечистым воздухом, и может дышать под водой. Баллона хватает на час. Новый баллон стоит двадцать соляров, а замена занимает действие. Два запасных баллона имеют вес 1.

СРЕДСТВО УДАЛЁННОГО ПОДРЫВА

Это может быть просто отрез детонационной ленты или сложный ручной когитатор, что позволяет одновременно подорвать множество заложенных мин.

Такое устройство необходимо для того, чтобы совершать **отложенную детонацию** (см. стр. 134) с расстояния.

ПРОТИВОГАЗ ИЛИ РЕСПИРАТОР

Противогазы и респираторы – основное средство защиты в долгих экспедициях в ядовитой атмосфере. Они закрывают почти всё лицо и помогают гораздо больше фильтров-затычек, хотя довольно тяжелы и затрудняют обзор.

Нося респиратор, вы автоматически проходите любые проверки, предпринятые, чтобы воспротивиться действию летучих патогенов, но получаете *помеху* в проверках *Бдительности (Зрения)*.

СНАРЯЖЕНИЕ ВЫЖИВАЛЬЩИКА

Такое снаряжение включает множество вещей, необходимых для долгих путешествий в глухомань – в том числе в обветшалые руины разрушенных городов, где нет ни еды, ни воды, ни света. Подобный набор может спасти жизнь в таких местах, где от иных путников не остаётся даже костей.

В снаряжение выживальщика входят спальный мешок, тёплая палатка, фляжка, верёвка, огниво, свечи, таблетки для очистки воды и другие простые вещи для выживания (но не еда и не вода). Такой набор применяется в сочетании со *Стойкостью (Неустанностью)*, чтобы не подвергаться воздействию погоды (см. стр. 218).

КОСТЮМ ИЗ СИНТЕКОЖИ

Синтекожа – это комбинезон из высокотехнологичного неотражающего материала, способного маскировать или рассеивать тепло тела и позволять носителю исчезать во тьме. Кроме того, синтекожа даёт некоторую степень защиты от тех врагов, что всё же обнаружили её хозяина.

Костюм из синтекожи считается бронекомбинезоном (см. стр. 141). Кроме того, если поверх него не надето никакой другой брони или одежды, он предоставляет +1 успех в проверках *Скрытности (Невидимка)*.

ПУСТОТНЫЙ КОСТЮМ

Такие костюмы легко найти на межпланетных и межзвёздных кораблях. Кроме того, их способность снабжать носителя воздухом и способствовать его выживанию в вакууме позволяет носить такие в самых опасных зонах мануфакторумов, где пригодный воздух может пропасть в любой миг. Носить скафандры неудобно, но альтернатива намного хуже.

Пустотный костюм позволяет персонажу не подвергаться воздействию вакуума и летучих патогенов благодаря встроенной дыхательной системе. Её запаса кислорода хватает на десять часов. Перезарядка баллонов занимает три часа (если скафандр просто находится в пригодной атмосфере) или одно действие (если персонаж меняет баллон). Один баллон стоит тридцать соляров и имеет вес 1.

Также пустотный костюм оснащён микродвижителями и магнитными ботинками, что позволяет носителю относительно легко действовать в невесомости. Наконец, скафандр даёт два очка брони на все зоны попадания. Носимый костюм имеет вес 4.

Инструменты

«Давай сюда резак, пока они не вернулись. Трон спаси меня, ты копаешься, как огрин в болоте»

— расшифровка записей из вентиляции TY:9731 во Дворце на Махарии

Инструменты помогают персонажам и позволяют делать то, чего невозможно добиться голыми руками. Хорошо снаряжённый агент может добыть больше сведений, чем сможет запомнить, освещать темноту и подавлять силы Варпа. Как правило, самого наличия инструмента достаточно, чтобы не получать *помеху* на связанную проверку.

АУСПИК ИЛИ СКАНЕР

Это обычное снаряжение многих имперских воинов и агентов. Такой датчик может засекать движение, выбросы энергии, незримый человеческому глазу свет, признаки жизни и многое другое. Ауспики довольно просты в применении и незаменимы при разведке.

Потратив действие, с помощью ауспика или сканера можно обнаружить выбросы энергии, признаки жизни, движения и иные данные на *средней* дистанции, а также засечь спрятавшихся в засаде врагов (см. стр. 208). Ведущий может потребовать проверки *Техники*, чтобы отследить определённый феномен или пробиться через помехи. Сложность проверки он определяет, исходя из расстояния до источника сигнала и его силы.

АВТОПЕРО

Такое устройство позволяет записывать произносимые слова или копировать уже написанные на пергамент. В конструкции таких писчих приборов применяются сложные медные механизмы, генераторы чернил и искусственно выращенные перья, что позволяет им работать намного быстрее и точнее обычных писцов.

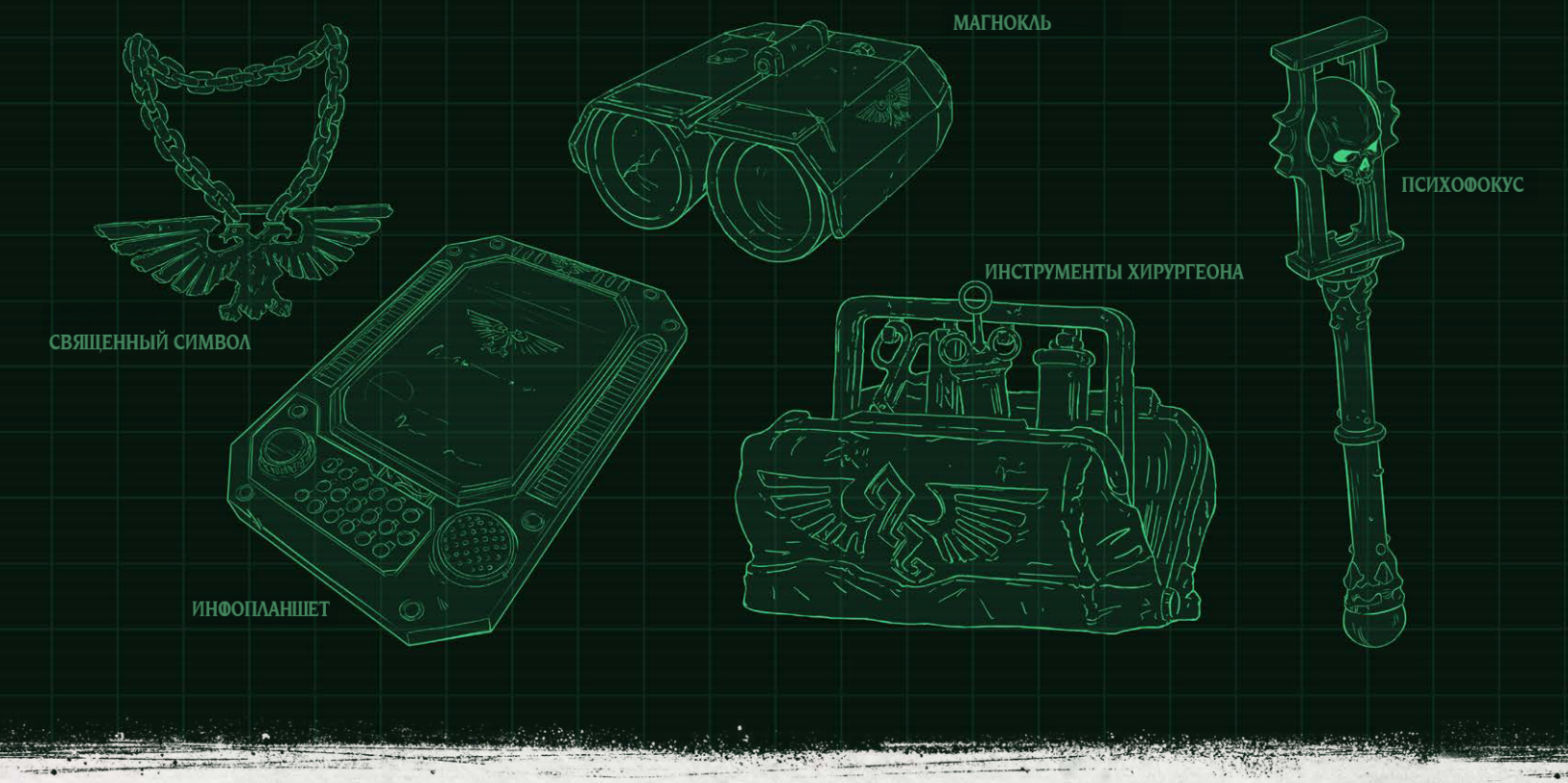
Если у вас есть автоперо, вы можете использовать его, чтобы переписывать произносимые слова на пергамент или копировать уже записанный текст и схемы на чистые листы пергамента.

ИНСТРУМЕНТЫ ХИРУРГЕОНА

Это небольшой переносной набор автоскальпелей, кровоостанавливающих средств, печатей на раны, перевязочного материала и иных предметов, что помогут провести операцию вне настоящего госпиталя. С таким инструментами даже не самый умелый врачеватель может спасти жизнь своим товарищам.

Инструменты хирургеона нужны, чтобы лечить многие критические раны (см. стр. 214) и некоторые увечья (см. стр. 214), Также набор необходим, чтобы пользоваться преимуществами таланта *Хирургеон* (см. стр. 104).

Инструменты можно применить пять раз – после этого набор нужно пополнить (придётся потратить сумму, равную половине цены инструментов, основанной на их доступности – см. стр. 119). Вы можете потратить одно применение, чтобы остановить *Кровотечение*, полученное не от критической раны, если пройдёте **простую (+40) проверку *Медики***. Применение инструментов для того, чтобы исцелить рану, увечье или снять состояние *Отравление* также требует проверок *Медики* **средней (+0)** сложности, если не указано иного. В случае провала применение инструментов всё равно засчитывается.



ХРОНО

Так называются простые устройства измерения времени. Их часто обходят вниманием, но изобретательные агенты могут использовать их, чтобы координировать свои действия.

Хроно показывает текущее время, и автоматически настраивается на местное уже через несколько секунд после приземления на планету, если на планете есть «местное» время.

СНАРЯЖЕНИЕ СКАЛОЛАЗА

В такое снаряжение входит моток тонкой, но надёжной верёвки, страховочная система и крепёж, позволяющий обладателю подниматься и спускаться намного быстрее, чем обычно.

Верёвка имеет пятьдесят метров в длину и может выдержать вес существа или предмета *среднего* размера. Чтобы воспользоваться снаряжением нужно потратить действие. Кроме того, снаряжение скалолаза останавливает падение человека или груза, если он начнёт снижаться слишком быстро.

КОМБИИНСТРУМЕНТ

Таки инструменты оснащены целым арсеналом зондов, ножей, вилок, крючков для чистки и других способов пробудить дремлющий машинный дух, или заставить работать упрямый.

КОММ-ПИЯВКА

Комм-пиявки перехватывают сигналы – как вокс-сообщения, так и передаваемые данные.

Вы можете пройти **среднюю (+0) проверку *Техники***, чтобы включить пиявку и перехватывать электронные сигналы в пределах трёх миль (ведущий может изменить сложность проверки и расстояние, исходя из обстоятельств). Вы можете перехватить сообщения продолжительностью в количество минут, равное количеству успехов. В случае провала источник сигнала заметит пиявку.

ИНФОПЛАНШЕТ

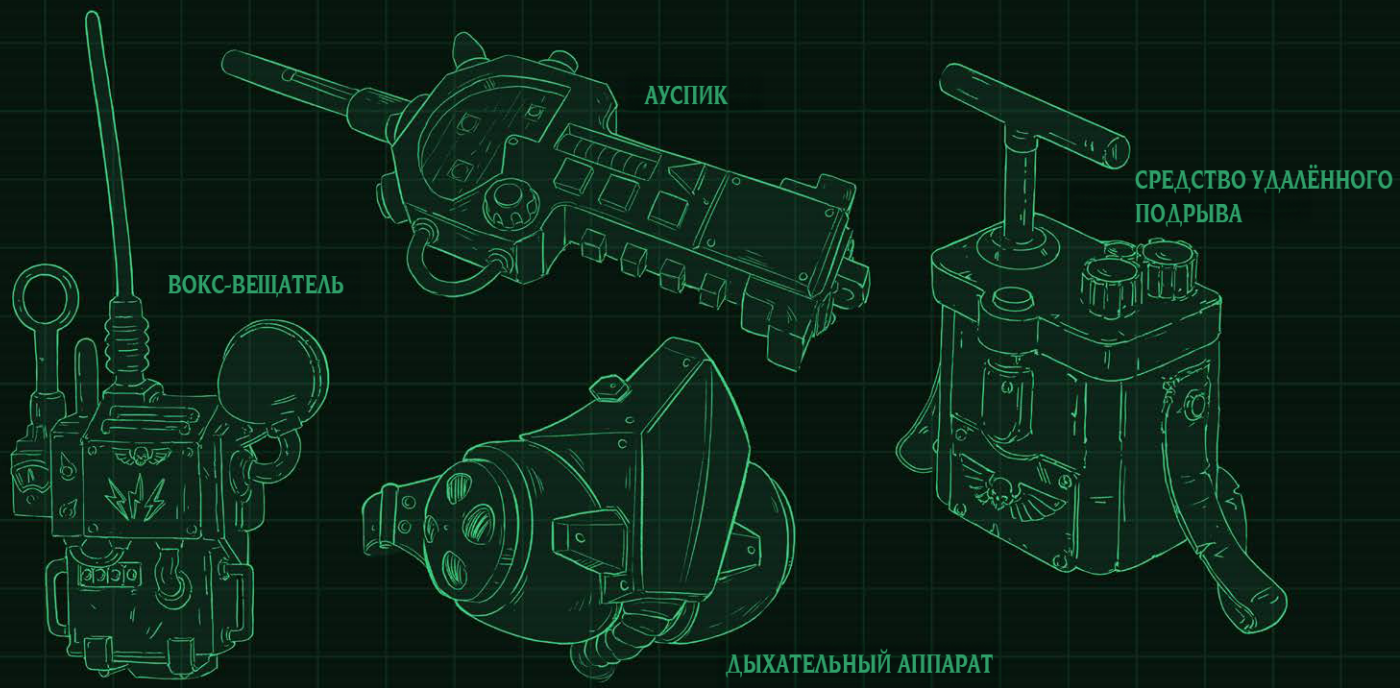
Инфопланшеты можно встретить повсюду – это самый простой способ хранить записанные данные всех типов. Инфопланшет можно подключать к большинству машин, пройдя **рутинную (+20) проверку *Техники***, хотя малоизвестная или хорошо защищённая машинерия может потребовать более сложной проверки или вовсе не иметь нужных каналов подключения.

Инфопланшет может хранить и воспроизводить текст, пикты и вид-документы. Каждый может быть оснащён биометрическим допуском, который можно обойти лишь **сложной (-20) проверкой *Техники***.

ДИАГНОСТОР

Диагносторами называют ручные медицинские сканеры, чтобы способны замечать и анализировать большинство человеческих болезней. Они довольно просты в обращении и достаточно компактны, чтобы носить их на предплечье или устанавливать на сервочерепа.

Вы можете использовать диагностор в проверках *Медики* и Восприятия, предпринятых, чтобы заметить недуг в человеке. Сложность определяет ведущий, исходя из того, насколько болезнь редкая и экзотичная.



НАБОР ДЛЯ МАСКИРОВКИ

Такие наборы содержат грим, накладные носы и уши, краски для кожи и волос, парики, фальшивые усы и бороды и многое другое. Такой комплект необходим, когда изменения голоса и гардероба недостаточно, чтобы обдурить стражу и пикт-чтецов. Изменение своей внешности с помощью набора занимает десять минут. Чтобы просто стать непохожим на себя проверок не требуется. Если же вы хотите замаскироваться под члена определённой службы или конкретного человека, ведущий может потребовать **средней (+0)** или более сложной проверки ***Ловкости рук***.

КОЛОДА ИМПЕРАТОРСКОГО ТАРО

Говорят, что эти древние карты могут предсказывать будущее. Встречаются самые разные наборы, но «классическая» колода состоит из семидесяти восьми карт из пластинок жидкого психически заряженного кристалла, якобы имеющего связь с видениями самого Императора. По всей галактике существует множество видов колод – например, в Махарие они часто несут образы лорда-соляра, растворяющиеся до того, как их можно узнать. Такие карты меняют свой рисунок, что может изменить их значение и истолкование.

Чтение таро занимает один час и требует **трудной (-10) проверки *Дисциплины***. Вы не можете тратить очки судьбы, чтобы подправить исход этой проверки. Если вы наберёте два или больше успеха, то увидите нечёткие образы будущего и восстановите одно очко судьбы. В случае провала на -2 успеха или больше, вы увидите тёмные пути грядущего и немедленно потеряете одно очко судьбы. Потерпев фиаско, вы должны будете сжечь очко судьбы – с таро нельзя шутить, а некоторые судьбы должны оставаться тайнами. Читать таро можно раз за игровую встречу.

Вы можете гадать и для другого персонажа, если он этого хочет. Вы также должны пройти проверку *Дисциплины*, но всё, что касается очков судьбы, будет происходить с тем, для кого вы гадаете. Если персонаж уже сжёг все очки судьбы, гадать для него бесполезно – его судьба предрешена и за пределами доступного смертному предсказателю.

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ ГАДАНИЯ

Псайкеры, что прозревают будущее, полагаясь на силу Варпа, могут использовать для прорицания самые разные предметы. Гадательный «реквизит» различается не меньше, чем его хозяева. Малой какой псайкер достаточно могущественен и влиятелен, чтобы достать настоящую колоду таро. Другие могут медитировать и погружать пальцы в мешочки с песком с благословенной Терры, либо бросать кости, чьи грани расписаны загадочными рунами. Игрок может вместе с ведущим обсудить, как его герой гадает, где он добыл свои инструменты и хорошо ли они работают.

ШАНЦЕВЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Должно быть, это самая простая часть снаряжения солдат Астра Милитарум. Обычно это широкая лопатка для рытья окопов, ям или переноски земли и песка. Как правило, гвардейские лопатки складываются, чтобы не мешать на марше или в бою.

Также шанцевый инструмент можно использовать как импровизированное одноручное холодное оружие. Хорошо заточенная лопатка в бою будет считаться топором.

ПЫТОЧНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Не каждый пленный готов выдать важные сведения – некоторых приходится убеждать с помощью таких инструментов. Палач может применять иглы, химикаты, нейрозонды, лезвия и другие орудия вкупе со своим умением отличать вырванную из жертвы правду от отчаянной лжи.

Вы можете применять пыточные инструменты в проверках *Командования (Допрос)*, чтобы вытянуть сведения из несговорчивого пленного.

СВЕТОСФЕРА ИЛИ ФОНАРЬ

Тёмные углы сектора Махарий должны озариться очищающим светом – и фигурально, и буквально. С надёжными ручными фонариками тысячелетиями спускались в пещеры и недра пустотных кораблей; светосферы же обычно устанавливают на стенах и потолках.

Светосфера или фонарь снимают с вашей зоны свойство *Скверное освещение* и *Темнота*. Устройство может работать пять часов. Для перезарядки его достаточно не включать два часа или на несколько секунд подключить к обычному имперскому источнику питания.

КРЮК-КОШКА

Такой элемент экипировки представляет собой снаряжение скалолаза (см. стр. 146), дополненной похожим на пистолет устройством, что метает в цель магнитный захват на тросе. Когда крюк примагнитится к стене или иному месту, запускается мотор, что быстро подтягивает вверх носителя снаряжения и ещё одного человека.

Кошка бьёт на пятьдесят метров, и может притянуть к себе двух существ или предметов *среднего* размера со скоростью пять метров за раунд. Применение крюка-кошки требует действия и **рутинной (+20) проверки *Стрельбы (Пистолеты)***.

ГРАВИШЮТ

Нередко применяемые отборными частями Астра Милитарум при воздушных десантах, носимые на спине гравишюты оснащены маленькими антигравами, что обеспечивают безопасный спуск. Они недостаточно мощны, чтобы солдат мог парить в воздухе или подниматься.

Включенный гравишют может проработать десять минут и позволяет существу *среднего* размера не получить урона от падения (см. стр. 203). Для перезарядки его достаточно на десять часов подключить к обычному имперскому источнику питания.

СВЯЩЕННЫЙ СИМВОЛ

Символы могут принимать множество обличий в зависимости от убеждений носителя и извода Имперской веры, которому он следует. Для многих это маленькая аквила – нередко самодельная или полученная в паломничестве. Не менее популярны талисманы из камня, по которому шагал святой Махарий.

Если обладатель символа выказывает достаточную веру, он получает +1 успех в проверках *Дисциплины (Страх)*.

ЛАЗЕРНЫЙ РЕЗАК

Такие резаки используют, чтобы добывать руды, пробиваться через корабельные переборки или побеждать упорные двери. На близком расстоянии высокомощный луч резака может пробиться почти через что угодно.

Лазерный резак можно использовать в проверках *Техники (Инженерное дело)*, чтобы резать переборки, двери складов, проходы и другие преграды. Если вы применяете резак в бою, он считается одноручным импровизированным холодным оружием со свойствами *Состояние (Горение)*, *Громкое*, *Разрывающее (3)*.

ГРОМКОГОВОРИТЕЛЬ

Такой инструмент многократно усиливает голос персонажа и позволяет ему перекричать толпу поющих паломников, орду вопящих культистов или перестрелку в улье. Проповедники, силовики и другие люди, что хотят быть услышанными, очень ценят громкоговорители.

Голос или иные звуки, передаваемые через громкоговоритель, легко расслышать на расстоянии до ста метров.

МАГНИТНЫЕ БОТИНКИ

Как правило, магнитные ботинки остаются частью пустотных костюмов (см. стр. 145), но полезны и сами по себе, когда приходится работать на судах с сбоящими или повреждёнными гравитационными панелями.

Потратив *действие*, вы можете включить ботинки, чтобы примагнититься к подходящей поверхности. Это позволяет вам не обращать внимания на невесомость или пониженную гравитацию, но ваша скорость становится *медленной*. В местах с обычной гравитацией вам нужно предпринимать **среднюю (+0) проверку *Атлетики (Лазанья)*** или ***Рефлексов (Акробатики)***, чтобы ходить по металлическим стенам и потолкам. Скорость при этом также становится *медленной*.

МАГНОКЛЬ

Компактные и предназначенные для применения в опасных условиях магнокли могут увеличивать наблюдаемое изображение, что позволяет гвардейским корректировщикам артиллерии легче вычислять цели, а адептам – изучать и каталогизировать новые виды фауны.

Вы можете применять магнокль в проверках *Бдительности (Зрение)*, когда пытаетесь заметить что-либо на *дальней* дистанции.

ОКОВЫ

Оковы – это ключевое орудие в руках охотников за головами и силовиков. Они позволяют обездвижить добычу, преступника или еретика и без труда устроить ему встречу с судьбой.

Вы можете потратить действие, чтобы сковать руки или ноги несопротивляющегося персонажа – в том числе, *обездвиженного (малое), оглушённого или бессознательного*. Пока оковы надеты, жертва будет оставаться *беспомощной*. Вместе с оковами поставляется ключ или код, позволяющий открывать и запирать тяжёлые стальные «браслеты». Чтобы избавиться от оков без ключа потребуется **очень сложная (-30) проверка *Ловкости рук (Взлом замков)***, ***Атлетики (Мощь)*** или ***Техники (Безопасность)***. Если герой пытается снять оковы с себя эта проверка бросается с *помехой*.

Оковы можно уничтожить, нанеся им десять единиц урона.

ВОКС-БУСИНА (ОНА ЖЕ МИКРОБУСИНА)

Такой наушник помещается в ухо владельца и позволяет переговариваться с соратниками по вокс-каналу. Радиус действия бусин намного дальше расстояния, на которое можно докричаться, не говоря уже о том, что кричать – значит, привлекать внимание. Бусины почти обязательны для любой операции.

Вокс-бусина позволяет носителю переговариваться с другими людьми на том же вокс-канале в пределах одной мили, хотя толстые металлические преграды и дурная погода могут уменьшить это расстояние или нарушить связь.

МОНОЗАДАЧНЫЙ СЕРВОЧЕРЕП

Сервочерепа – это благословенные останки верных слуг Империума, которые удостоились чести продолжать свою службу после смерти. Каждый череп тщательно очищают и умащают, а потом в таинственном обряде вкладывают в него машинный дух и устанавливают крошечные антигравитационные пластины. Сопровождающий человека сервочереп – это знак высокого положения в Империуме и особенно – в Техножречестве. В Махарии некоторые правители используют черепа времён крестового похода.

- **Дополнительные правила**: сервочереп парит в воздухе примерно на уровне глаз человека и держится рядом с хозяином, если не получит иных приказов. У каждого черепа есть своё предназначение:
- **Осветитель**: такой череп несёт электросвечи, факел или иные источники света. Он работает как светосфера или фонарь (см. стр. 148).
- **Глашатай**: такой череп оснащён громкоговорителем (см. стр. 148), что может усиливать голос человека в *непосредственной близости* или проигрывать заранее записанные звуки.
- **Врачеватель**: этот череп может помогать хозяину в лечении пациентов и предоставляет бонус +10 к роверкам *Медики*, предпринятым в *непосредственной лизости* от него.
- **Сканер**: такой череп оснащён ауспиком (см. стр. 145) и позволяет персонажам на *ближней* дистанции получать преимущества этого устройства.
- **Ремесленник**: череп оборудован множеством инструментов и для персонажа в *непосредственной близости* от него считается комбиинструментом (см. стр. 146)

Достоинства сервочерепа могут изменить возможности встроенного оборудования так же как оно меняет возможности самого этого оборудования. Возможен и другой подход – скверный череп будет двигаться хаотично или иногда где-то теряться, а хороший окажется способен предугадывать нужды хозяина, выполнять простые команды или просто незаметно шпионить за врагами и еретиками по воле Омниссии.

МУЛЬТИКОМПАС

Это устройство бесценно при исследовании фронтиров, изменчивых ульевых пейзажей и других ландшафтов, лишённых ориентиров. Мультикомпас оснащён множеством датчиков и гироскопических когитаторов, что укажут направление на географический и магнитный полюс планеты.

Вы можете использовать мультикомпас в проверках *Ориентирования (Поверхность)* или иных проверках, связанных с движением по незнакомой местности.

МУЛЬТИКЛЮЧ

Мультиключ – это очень полезный, но зачастую незаконный инструмент. Многие технологии в Империуме стандартизованы – в том числе замки. Это позволяет мультиключу, оснащённому особыми зондами, щупами и наконечниками взламывать большинство запоров, что встретятся владельцу.

Вы можете использовать ключ в проверках *Ловкости рук (Взлом замков)*, чтобы вскрывать имперские замки.

ПИКТ-ПИСЕЦ

Главное применение пикт-писцов – создание неподвижных пикт-съёмков и вид-сцен. Также многие могут воспроизводить записанное и достаточно надёжны, чтобы их можно было брать в опасные края и ещё более опасные таверны. Пикт-писец может сделать и хранить сотни съёмков и около десяти часов видео.

Работа с ручным пикт-писцом требует *действия* каждый раунд использования. Проверок бросать не нужно.

ПСИХОФОКУС

Психофокусом может быть любая побрякушка, которую легко принять за ульевой мусор, странный светящийся кристалл или священный символ. Такая вещица помогает псайкеру очистить свой разум при обращении к силам Варпа. Одни сами мастерят себе психофокусы во время пребывания на Терре, другие получают вещи, поколениями переходящие от одного нечистого псайкера к другому в знак принятия в культ. Так или иначе, психофокус имеет особое значение для своего хозяина, который может ценить эту вещицу превыше любых богатств.

Применяя психофокус, вы получаете +1 успех в проверках *Психического мастерства*. Вы можете получать преимущество только от одного психофокуса одновременно.

КРИКУН

Эти простые оповещающие устройства испускают пронзительный визг, когда засекают движение, звук или изменение давления – в зависимости от настроек. Крикуны используют как сигнализацию от врагов, которые группа не может заметить сама, или просто для большей надёжности.

Установка крикуна требует **рутинной (+20) проверки *Техники (Безопасности)***. В случае провала крикун включается – его рёв слышен всем на дальней дистанции. В случае успеха крикун ставится на взвод и будет следить за своей зоной и всеми прилегающей. Запомните, сколько успехов набрали в проверке. Ставя крикун, персонаж может выбрать, на что тот будет реагировать – звук, движение или давление.

Когда в оберегаемую крикуном зону входит существо, оно должно пройти **среднюю (+0) проверку *Скрытности***. Количество успехов, что она наберёт, снижается на количество успехов, что набрал персонаж, ставивший крикуна. К примеру, если в проверке при установке сигнализации было набрано +3 успеха, все проверки *Скрытности* получают -3 успеха. При обнаружении противника крикун издаёт тревожный, громкий звук, что слышен на дальней дистанции.

СВЯЩЕННОЕ МАСЛО

Благословлённая Омниссией смазка может унять даже самых непокорных машинных духов и убедит их работать, не обращая внимания на повреждения их вместилища.

Флакон священного масла можно использовать пять раз. Потратив действие, вы можете пройти **среднюю (+0) проверку *Техники (Инженерное дело)***, чтобы нанести масло на любой образчик имперских технологий – механизм, оружие, машину. В случае успеха, вы сможете перебросить следующую проваленную проверку, связанную с этим предметом. После переброса (или одного дня) смазка высохнет и больше не будет давать этого преимущества. Провал проверки *Техники* означает, что вы неправильно нанесли масло или что машинный дух не удовлетворился подношениями – так или иначе, одно применение масла будет потрачено.

ПОДАВИТЕЛЬ СИГНАЛА

Такие устройства нарушают связь, перегружая вокс- и инфоканалы. Это не хитрая шпионская техника – обычно источник сигнала может легко понять, что его глушат, но если цель лишь в том, чтобы лишить врага связи, подавитель справится как нельзя лучше.

Подавитель сигнала включается за свободное действие. Он нарушает вокс-связь и инфопередачи в пределах одной мили. Если подавитель не будет подключен к источнику питания, его батарея сядет через два часа работы.

МОЛЧУН

Когитаторы молчунов подавляют шум благодаря датчикам и гасителям звуковых волн. Это очень полезные приборы для тайных операций, но полное отсутствие звука означает, что агенты смогут полагаться лишь на невербальные способы общения.

Молчун можно включить за свободное действие. Прибор на три шага усложняет проверки *Бдительности*, предпринятые, чтобы засечь неожиданные звуки в этой зоне. Молчун работает двадцать минут – для перезарядки его достаточно на несколько минут подключить к обычному имперскому источнику питания. Воздействие нескольких молчунов не складывается.

ВОКС-ВЕЩАТЕЛЬ

Это обычное имперское устройство связи, основанное на очень надёжной СШК, что столетиями использовалась по всей галактике. Вокс-вещатели могут передавать сообщения на большие расстояния и «добивают» даже до кораблей на низкой орбите.

Вокс-вещатель позволяет говорить с другими обладателями вокс-вещателей и малых устройств связи, вроде вокс-бусин в пределах ста миль.

ПИСЧИЙ ПРИБОР

Такой набор незаменим там, где технологии ненадёжны, а машинные духи осквернены и общение с ними будет небезопасным. Писчий прибор – это пергамент, перья, чернила и другие предметы, нужные для записи сведений без помощи любопытных инфоищеек и комм-пиявок и их хранения более надёжным образом, чем может обеспечить большинство технологий.

Каждый писчий прибор позволяет наполнить текстом несколько дюжин страниц – вручную или с помощью авто-пера (см. стр. 145).

ИНСТРУМЕНТЫ

Название	Цена	Дост.	Вес
Ауспик	1000	Необыч.	1
Автоперо	150	Необыч.	2
Инструменты хирурга (5 прим.)	500	Редкий	1
Хроно	20	Обычный	0
Снаряжение скалолаза	100	Обычный	0
Комбиинструмент	300	Редкий	0
Комм-пиявка	1000	Редкий	1
Инфопланшет	100	Обычный	0
Диагностор	2000	Редкий	1
Набор для маскировки	100	Диковин.	1
Императорское таро	10 000	Редкий	0
Шанцевый инструмент	20	Обычный	1
Пыточные инструменты	500	Диковин.	1
Светосфера или фонарь	30	Обычный	0
Кошка	550	Обычный	0
Гравишют	2000	Редкий	2
Священный символ	10	Обычный	0
Инъектор или ингалятор	65	Обычный	0
Принадлежности для гадания	200	Редкий	0

Название	Цена	Дост.	Вес
Лазерный резак	170	Обычный	2
Громкоговоритель	100	Необыч.	1
Магнитные ботинки	400	Редкий	0
Магнокль	30	Обычный	0
Оковы	50	Обычный	0
Вокс-бусина (она же микробусина)	150	Обычный	0
Монозадачный сервочереп	2000	Редкий	0
Мультикомпас	400	Диковин.	0
Мультиключ	200	Необыч.	0
Пикт-писец	200	Обычный	0
Психофокус	100	Диковин.	0
Набор для регицида	40	Обычный	0
Священное масло (пять порций)	100	Редкий	0
Крикун	170	Необыч.	1
Подавитель сигнала	250	Редкий	1
Молчун	1000	Обычный	1
Вокс-вещатель	1000	Необыч.	0
Писчий прибор	20	Обычный	1

АУГМЕТИКА

«С каждым фунтом плоти, что я от себя отрезал, я становлюсь на дюйм ближе к божеству»

— магос Кир Фульм

Сорок первое тысячелетие не знает жалости, а служба покровителю очень рискованна. Даже кажующиеся рутинными задания могут вылиться в перестрелку, а беззаботные агенты – угодить в ловушку, что лишит их жизни или конечностей.

Аугметика – обычное дело в Империуме. Иногда протезы ставят, чтобы исправить ужасные увечья, полученные на мануфакторумах, иногда – чтобы сделать из воинов настоящих сверхлюдей, что будут громить врагов Императора. Для последователей Машинного бога, каждый имплантат – это знак набожности и уверенности в том, что плоть воистину слаба.

Установка аугметики – это один из видов **медицинской помощи** (см. стр. 156), цена которой увеличивается на цену устанавливаемой аугметики.

Аугметические протезы

Большинство аугметических рук и ног, что можно увидеть в Империуме, ставят на первое место практичность. Такая бионика пренебрегает эстетикой в пользу функциональности. Впрочем, существуют и исключения – например, позолоченные протезы аристократов нередко служат им символом богатства и положения.

АУГМЕТИЧЕСКИЕ ПРОТЕЗЫ

Название	Цена	Доступ.
Аугметическая рука	1000	Необычный
Аугметическое сердце	3000	Редкий
Аугметическая нога	1000	Необычный
Аугметическая дыхательная система	2000	Редкий
Аугметические органы чувств	4000	Редкий
Аугметические колёса или гусеницы	1500	Необычный

ПОЧИНКА АУГМЕТИКИ

Хотя протезы намного надёжнее плоти, их тоже можно повредить. Вызванные критическими ранами увечья (см. стр. 214) у аугметических конечностей лечатся проверками не *Медики*, а *Техники (Инженерное дело)*, сложность которых указана в таблице критических ран. Если там упомянуто, что для лечения требуются инструменты хирургеона, вам потребуется комбиинструмент (см. стр. 146).

Если аугметический протез получает увечье *Перелом*, он не заживёт со временем. Правила для лечения таких переломов указаны ниже. Когда лечение будет закончено, протез вновь станет функционален.

- Чтобы вылечить *Перелом (Малый)*, потребуется пять успехов в длительной **рутинной (+20) проверке *Техники (Аугметика)***. Проверку можно предпринимать каждый час. Кроме того, нужны запчасти, чья общая стоимость составит четверть от цены протеза.
- Чтобы вылечить *Перелом (Серьёзный)*, потребуется пять успехов в длительной **средней (+0) проверке *Техники (Аугметика)***. Проверку можно предпринимать каждый час. Кроме того, нужны запчасти, чья общая стоимость составит половину от цены протеза.

Если с протезом случается увечье *Ампутация*, значит он слишком сильно повреждён – нужно искать замену.

Персонаж может установить себе количество единиц аугметики, не превышающее его бонус Выносливости. Это количество можно повысить благодаря таланту *Плоть слаба* (см. стр. 110).

АУГМЕТИЧЕСКАЯ РУКА

Такие руки – один из самых распространённых протезов в Империуме. Их можно увидеть повсюду – от мануфакторумов до полей брани. Рука оказывает на персонажа следующее воздействие:

- Рука приносит +1 очко брони к любой другой броне на этой руке.
- Вы получаете +1 успех в основанных на Силе проверках, если применяете эту руку. Также ваши атаки этой рукой в ближнем бою наносят +1 очко урона.
- Если у вас есть две аугметические руки, вы получаете +2 успеха на основанные на Силе проверки, когда применяете обе руки, и наносите +2 очка урона холодным оружием со свойством *Двуручное*.

АУГМЕТИЧЕСКОЕ СЕРДЦЕ

Бионические сердца редко увидишь за пределами Адептус Механикус – как правило, раны, повреждающие сердце, слишком серьёзны, чтобы пациенту можно быть провести замену. Потому установка такого сердца обычно делается добровольно, а стоит такая привилегия немалых денег. Аугметическое сердце оказывает на персонажа следующее воздействие:

- Потратив *действие*, вы можете пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости***, чтобы снять состояние *Кровотечение (Малое)*.
- Потратив *действие*, вы можете пройти **сложную (-20) проверку *Стойкости***, чтобы снять состояние *Кровоте-чение (Серьёзное)*.

АУГМЕТИЧЕСКАЯ НОГА

Порой люди теряют ноги на минах, от несчастных случаев на заводах или заражения в топях миров смерти. Аугметические ноги позволяют калеке ходить и часто бывают надёжнее изначальных.

Нога приносит +1 очко брони к любой другой броне на этой ноге.

Вы получаете +1 успех в основанных на Силе проверках, если применяете эту ногу – например, когда пинком вышибаете дверь.

АУГМЕТИЧЕСКАЯ ДЫХАТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА

Искусственные лёгкие и фильтрующие волокна – это ценная замена для тех, что сжёг свои органы дыхания, наглотавшись дыма, огня, едкого газа или столкнулся с иными опасностями (обычное дело на многих мануфакторумах).

- Вы получаете +2 успеха к проверкам *Стойкости*, предпринятым, чтобы сопротивляться действию ядовитых газов и летучих токсинов.

АУГМЕТИЧЕСКИЕ ОРГАНЫ ЧУВСТВ (ГЛАЗА, НОС, УШИ)

Имплантаты, что заменяют или усиливают органы чувств, могут быть незаметными или сразу привлекать внимание – особенно бионические глаза, что на многих мирах считаются знаком высокого положения. Как правило, такими протезами заменяют части лица, потерянные в битве или в результате несчастного случая. Эта аугметика оснащена нейроинтерфейсами, что передают ощущения так же, как настоящие органы.

- Вы получаете +1 успех в проверках, связанных с этим чувством.
- Если у вас есть два аугметических глаза или уха, вы получаете +2 успеха.

АУГМЕТИЧЕСКИЕ КОЛЁСА / ГУСЕНИЦЫ

Такое оборудование обычно встречается у сервиторов, но порой его ставят тем, кто потерял ноги, но может исполнять свой долг – может быть, даже лучше прежнего – пользуясь колёсами или гусеницами.

Ваш новый способ передвижения приносит +1 очко брони, что складывается с очками любой другой брони на ногах. В чистых от препятствий зонах ваша скорость становится *быстрой*, но заваленные преградами ведущий может объявить для вас *пересечённой местностью*. В вопросах критических ран по ногам (см. стр. 362), *переломов* и *ампутаций* (см. стр. 216) вы пользуетесь теми же правилами, что обладатели аугметических ног, хотя можете описывать эти раны так, как это будет больше подходить персонажу – скажем, потеря пальцев ноги может обозначать разрыв гусеничных траков или пробитое колесо.

Сила в стали

Многие аугметические имплантаты служат не более чем протезами, заменяющими отсутствующую или слабую плоть, другие открывают перед хозяином новые возможности. Такую бионику особенно любят техножрецы Адептус Механикус, что стремятся избавить себя от слабостей плоти и переродится в угодное Омниссии аугметическое совершенство. Такая аугметика доступна только техножрецам и их слугам из Адептус Механикус, хотя ведущий может постановить, что персонажи, оказавшие значимые услуги последователям Омниссии, также могут удостоиться их.

АУГМЕТИКА

Название	Цена	Дост.
Комплекс авгуров	6000	Редкий
Стрелковый механодендрит	2000	Редкий
Улучшение калькулуса логи	10 000	Редкий
Биомеханический канал связи	10 000	Редкий
Манипуляторный механодендрит	1400	Редкий
Медицинский механодендрит	1400	Редкий
Оптический механодендрит	1200	Редкий
Ремесленный механодендрит	1000	Редкий
Голосовой имплантат	400	Редкий

КОМПЛЕКС АВГУРОВ

Этот сложный мозговой имплантат усиливает восприятие носителя так, как не под силу живым органам.

Органы чувств хозяина получают возможности ауспика (см. стр. 145) и могут обнаруживать признаки жизни, энергии, засекать движение и иные данные на *средней* дистанции. Также персонаж получает +5 к Восприятию.

БИОМЕХАНИЧЕСКИЙ КАНАЛ СВЯЗИ

Этот имплантат позволяет владельцу отдавать команды когитаторам, простому, но автоматизированному промышленному оборудованию и даже сервиторам. Канал похож на сложные модули, через которые техножрецы управляют манипулами скитариев и катафронами, и позволяют последователю культа Машины повелевать техникой бесшумно и эффективно.

Владелец получает +1 успех в проверках *Техники*, когда работает с машиной, к которой может подключиться, или отдаёт приказы должным образом оборудованному кибернетическому слуге.

УЛУЧШЕНИЕ КАЛЬКУЛУСА ЛОГИ

Такая система усиливает мозг человека когитаторами, что ускоряют доступ к данным и их обработку. Несколько сект марсианского Техножречества считают это первым важным шагом к принятию Машинного бога.

Владелец может подсознательно проводить простые вычисления, что приносит +1 успех ко всем проверкам *Логики (Математики)*. Также персонаж получает +5 к Интеллекту.

МЕХАНОДЕНДРИТ

Эти змееподобные, почти двухметровые металлические «руки» крепятся на груди, спине или плечах хозяина и служат ему дополнительными конечностями. Каждый оснащён специальными приспособлениями и при подсчёте предельного количества имплантатов, что может поставить себе персонаж, считается отдельной единицей аугметики. Механодендриты встречаются только у членов Адептус Механикус.

Применение механодендрита требует *действия*. Если персонаж, имеющий механодендриты, получает критическую рану в торс, бросьте 1к10. Если выпадет число, меньшее количества установленных и работающих механодендритов, значит попадание повреждает механодендрит. Повреждённый механодендрит не будет работать, пока его не починят.

Ниже описаны самые расхожие типы механодендритов в секторе:

- **Стрелковый**: такой механодендрит оснащён лазпистолетом (см. стр. 132), который не требует перезарядки.
- **Манипуляторный**: этот массивный механодендрит помогает поднимать тяжёлый груз. Он приносит +2 успеха на основанные на Силе проверки, и -1 успех на проверки *Ловкости рук*. Также его можно использовать как импровизированное двуручное оружие.
- **Медицинский**: это устройство включает скальпели, хирургические пилы и герметики, что помогают в операциях. Медицинский механодендрит считается инструментами хирургеона (см. стр. 145) для проверок, в которых они требуются, но достаточно совершенен, чтобы не иметь ограничения на количество применений. Заменять его нужно только при поломке.
- **Оптический**: обычное такие механодендриты на метр длиннее всех остальных, что позволяет им забираться в тесные пространства механизмов и получать зрительные данные. Работая с таким механодендритом, вы получаете +1 успех к проверкам *Бдительности (Зрение)*, а встроенный фонарь (см. стр. 148) позволяет вам не обращать внимания на *Скверное освещение* и *Темноту*. Также благодаря механодендриту вы можете выглядывать за угол, смотреть над головами толпы и применять его иными изобретательными способами.
- **Ремесленный**: это самый расхожий тип механодендрита – он оснащён инструментами для работы с машинами и считается комбиинструментом среднего качества (см. стр. 146), но приносит +2 успеха к проверкам *Техники*, а также может использовать в ближнем бою как импровизированное одноручное оружие.

ГОЛОСОВОЙ ИМПЛАНТАТ

Устройство, что позволяет намного усиливать голос, широко используют самые разные службы – например, священники сектора читают молитвы перед многими тысячами паломников, а силовики, которым нужны свободные руки, чтобы держать дробовик, могут выкрикивать команды через шум толпы.

Когда вы используете голосовой имплантат, ваш голос или иные звуки, что вы издаёте или проигрываете, можно легко услышать на сто метров вокруг.

УСЛУГИ

Персонажи могут не только покупать нужные предметы, но и оплачивать услуги. Служба будет нередко требовать путешествий, так что героям придётся искать способы перемещаться между ярусами улья или даже звёздными системами. Зачастую им будет нужна штаб-квартира или просто ночлег. Услуги носят временный характер, хотя их можно расширить и основать на них целое приключение.

Ведущему стоит подстраивать качество некоторых услуг под место, где действуют персонажи. К примеру, на вершинах шпиля в улье Оберил на богатой Леонове может не сыскаться комнат *среднего* качества, либо найти их будет намного сложнее, чем снять покои *превосходного* качества.

Транспорт

«Мне плевать, что ты говоришь, я не полезу обратно, пока кто-нибудь не ототрёт кровь, а техножрец не переосвятит шасси!»

— Бри Тал, пилот челнока с Имперского Флота

Небольшое расстояние можно пройти и пешком, но иногда путешествовать на своих двоих непрактично (например, через пустыню), слишком медленно (если в пункт назначения нужно попасть поскорее) или невозможно (например, через пустоту). Ниже приведены цены на путешествия на одного человека самыми расхожими способами в секторе.

ПО ГОРОДУ ИЛИ УЛЬЮ

У каждого города есть свои способы передвигаться по его улицам (или вертикалям, если мы говорим об ульях). Ниже описаны лишь самые расхожие в Махарие способы.

ПО ПЛАНЕТЕ (ПО ЗЕМЛЕ, ПО МОРЮ, ПО ВОЗДУХУ)

Эта таблица описывает путешествия на большие расстояния – между ульев, через огромные океаны или по воздуху. В случае особенно негостеприимной природы или недружелюбных жителей так приходится путешествовать и на короткие расстояния.

ПО СИСТЕМЕ (НА ОРБИТУ ИЛИ МЕЖДУ НЕБЕСНЫМИ ТЕЛАМИ)

Большинство имперских подданных и не мечтают однажды оказаться на орбите своего мира – многие и представить себе не могут жизнь где-то ещё. Тем не менее, орбитальные станции и шахтёрские поселения нужно обслуживать и защищать, а Имперский Флот и частные транспорты готовы возить тех, кто сможет удовлетворить нужды Империума или их собственную жадность.

МЕЖДУ ЗВЁЗД (НА ПУСТОТНЫХ КОРАБЛЯХ)

Путешествия через Варп можно назвать, в лучшем случае, неприятными, а тех, кто понимает, что такое Варп, они повергают в ужас. Временные искажения и штормы невозможно предугадать. Для путешественников может пройти несколько часов или дней, тогда как в реальном мире пройдут недели или даже больше. Не раз случалось, что корабль прибывал в порт раньше, чем отбывал, что создавало ужасную путаницу.

Даже для тех, кто может позволить себе межзвёздные путешествия, странствуют далеко не все. Лишь по-настоящему богатые, либо пользующиеся поддержкой могущественного покровителя или нужные Империуму люди могут ступить на борт пустотного корабля.

Удобства и жильё

«Не слишком роскошно, но тут кислота не будет капать тебе на голову. Светосферу дам ещё за два соляра. Чистая вода – за пять».

— Ларс Бек, арендодатель из улья Волл

Даже на самом коротком задании агентам нужно место, где можно отдохнуть, залечить раны и составить план. Простые гостиницы и ночлежки найти просто, а чтобы заселиться в комнаты *хорошего* и *превосходного* качества, может потребоваться *влияние* 1 или 2, связанное с тем, у кого герои пытаются пожить. Цена жилья указана за день на одного человека.

Еда и напитки

«Это амасек «Болт в сердце» 393.M41 года выделки, одна из всего десяти тысяч бутылок в мире. Он – ровесник великого праздника, которым отмечали чудесное исцеление лорда-соляра Махария после битвы на Заге IV. Прекрасно выдержанный и с чётким букетом».

— Итоний Сол, торговец амасеком из сектора Махарий

Вера может поддерживать душу, но телу требуется пища, как бы Администратум не пытался расширить рамки и частоту понятия «питание».

Дополнительные правила: персонажи, что питаются блюдами *низкого* качества целую неделю, должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Неустанность)*** или получить состояние *Усталость*, которые останется, пока персонаж не поест чего-то более качественного.

ПУТЕШЕСТВИЯ		
Кач.	**Цена**	**Примеры**
Путешествия по городам и ульям		
Низкое	3	Рикша, ульевое метро, платформа-лифт
Среднее	8	Всеохватный перевозчик, наёмный экипаж, ездовой зверь
Хорошее	20	Автоэкипаж, магнитная колесница, рикша-сервитор
Превосх.	50	Закрытый автоэкипаж с водителем, роскошный паланкин, место на прыжковом челноке
Путешествия по планетам		
Низкое	200	Транспортный автоэкипаж, парусник, тягловый мегазверь
Среднее	500	Межульевой перевозчик, наземный поезд, крупный транспортный самолёт
Хорошее	1000	Пассажирский самолёт, личный наземный автомобиль, наёмный конвой
Превосх.	5000	Высокоскоростной челнок, лёгкий боевой самолёт или катер, бронированная воздушная машина
Внутрисистемные путешествия		
Низкое	500	Пустая палуба рудовоза, молельни паломничьего корабля
Среднее	1000	Стоячее место в пассажирском челноке, кубрик на торговом корабле
Хорошее	5000	Сидячее место в пассажирском челноке, общая каюта на лёгком фрахтовщике
Превосх.	10 000	«Золотой» номер на внутрисистемном корабле, военный челнок
Межзвёздные путешествия		
Низкое	5 000	Помещение третьего класса, трюмы и палубы для паломников на большегрузе
Среднее	10 000	Общее помещение на торговом корабле
Хорошее	50 000	Многоместный номер на борту пассажирского корабля
Превосх.	100 000	Отдельная каюта на корабле капитана-хартиста

УДОБСТВА И ЖИЛЬЁ		
Кач.	**Цена**	**Примеры**
Низкое	20	Задняя комната в таверне, общее помещения на ярусе улья, хлев
Среднее	50	Общая квартира в улье, жилище рабочих в среднем улье
Хорошее	100	Одна комната в жилом квартале улья, гостиница в среднем улье с персоналом
Превосх.	200	Частные апартаменты на верхних ярусах улья, смежные комнаты со слугами

ЕДА И ПИТЬЁ		
Кач.	**Цена**	**Примеры**
Низкое	5	Сточная вода, трупная мука, паштет из ацинадов
Среднее	10	Простой рекаф, хлеб из орзы, свежая мала, жареные клоп-кубики
Хорошее	40	Персепольский рекаф, жареная гроксятина, ованский суп
Превосх.	80	Выдержанный котир, маринованный бок облачного ската, иссохвост

Медицинская помощь

«Сэр, я должен убедительно попросить вас сдерживать свои крики на уровне ста децибел. Вы вызываете дрожь в инструментах, а это вредно для моей работы»

— Гальваний Тэм, нелицензированный врачеватель

Лёгкие раны персонажи могут лечить «в поле», но серьёзные увечья требуют особого ухода и знаний, которых обычно нет у героев.

В Империуме есть врачеватели самых разных уровней мастерства и то, кого вы найдёте, сильно зависит от того, сколько вы готовы платить. Ниже приведена таблица, где перечислено несколько вариантов, но это может измениться в зависимости от места действия. В таблице приведена цена одной проверки *Медики*, уровень владения этим умением, дополнительные способности доктора (например, талант *Хирургеон* или инструменты такового), а также примеры того, кем может быть такой врачеватель.

О том, как лечить всевозможные ранения см. также стр. 219.

МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

Качес.	Цена	Медика	Дополнительные ресурсы	Примеры
Низкое	100	30	—	Костоправ ульевой банды, подмастерье врача с фронтира
Среднее	200	40	Инструменты хирургеона	Медик с мануфакторума, военный врач Астра Милитарум
Хорошее	600	50	Инструменты хирургеона, талант *Хирургеон*	Подготовленный ульевой врач, учёный хирургеон короля с феодального мира
Превосх.	1200	70	Инструменты хирургеона, талант *Хирургеон*, медицинский сервочереп	Лейб-медик аристократа, медицинский сервитор вольного торговца

ЕДА И НАПИТКИ СЕКТОРА МАХАРИЙ

В секторе бытует множество блюд и напитков. Некоторые характерны лишь для Махария, другие появились в этих краях вместе с крестоносцами, а продукты для них теперь выращивают на многочисленных агромирах сектора. Ниже приведены лишь самые расхожие примеры, которые могут попасться персонажам в их странствиях.

Амасек

Это крепкое спиртное, которое можно найти почти по всему Империуму, делают из почти любого местного вина или иной выпивки. Махарийские сорта имеют ярко выраженный букет и приметный запах. Бутылка амасека стоит восемьдесят соляров.

Ацинадское мясо

Ацинады – это звери из улья Волл. Они настолько разнообразны в своём обличие, что все попытки классифицировать их провалились – не найти двух похожих ацинадов. Вкус у них, впрочем, одинаково пресен. На Волле ацинадское мясо входит во множество блюд *среднего* качества.

Трупная мука

Эта безвкусная серая паста – синтетическая еда из переработанных человеческих трупов. Её можно встретить на некоторых ульях и в самых несчастливых полках Астра Милитарум, где служат одновременно для утилизации мёртвых и пропитания выживших. За процессом производства тщательно следят, он отличается высокой интенсивностью, а на выходе получается блюдо, уже не имеющее ничего общего с тем, кто (или что) пошёл на его изготовление. Многие блюда *низкого* качества – это просто трупная мука.

Рекаф

Так называется расхожий имперский напиток из заваренных листьев. Он немного бодрит и обладает приятным (для привычных людей) вкусом. Обычная кружка рекафа стоит пять соляров, но экзотические сорта могут просить куда больше.

Иссохвосты

В субсекторе Исс обитают гигантские птицы, вероятно распространённые доимперскими, а быть может, и дочеловеческими путешественниками. Их яйца считаются ценным деликатесом, а при правильном хранении легко переносят перевозку и могут хранится долгие годы. Из одного яйца, что стоит сорок соляров, можно приготовить блюда *среднего* качества для четверых человек.

VI



ПСИХОСИЛЫ

За пределами тварного мира лежит иное царство, что пронизывает всё сущее, но остаётся благословенно неведомым большинству. Это безвременное пространство клубящихся энергий, бездонный океан невозможности и безбрежного потенциала. У него много имён – Имматериум, Эмпиреи, Эфир, Царство Хаоса – но большинству он известен как Варп.

Псайкеры – это необычные люди, что имеют врождённую связь с Варпом и наделены способностями направлять его свирепую мощь своей волей. Умения псайкеров происходят из этого бесконечного моря хаотических энергий, а потому опасны и непредсказуемы. Могущественный псайкер может творить ужасные вещи, но чем он сильнее, тем крепче его связь с Варпом. Души таких людей сияют ярче прочих – если обычных людей можно сравнить с едва теплящимися огоньками свечей, то псайкеры – это жаркие костры. На такие души, как мотыльки на огонь, слетаются демоны, надеясь прорваться в Материум через хрупкие тела смертных.

ПСАЙКЕРЫ В ИМПЕРИУМЕ

Большинство имперских подданных не знает о Варпе ничего, а о псайкерах – лишь немногим больше, чем говорят священники. Имперская вера клеймит псайкеров опасными колдунами, наложницами демонов и угрозой всему Человечеству. Экклезиархия требует «ведьм не оставлять в живых», гнушаться псайкеров и охотиться на них. Сочетание страха и ненависти приводит к тому, что большинство псайкеров живут в поношении и безвестности, хотя остаются необходимым злом, без которого Империум погибнет. Астропаты нужны, чтобы передавать послания меж звёзд, санкционаты – дабы сражаться в рядах Астра Милитарум, а сам Император был величайшим псайкером, которого знало Человечество. Его сила питает Астрономикан, колоссальный психический маяк, что позволяет кораблям путешествовать в Варпе.

Император пребывает на Золотом троне, где его существование поддерживают жертвы – тысяча псайкеров отправляется на заклание каждый день, чтобы бессмертный и неумирающий Император нёс свой вечный дозор за миллионом миров. Без псайкеров Империум не сможет выжить.

Новые псайкеры рождаются по всей галактике каждый день, и с каждым годом их становится больше. Многих находят и отдают на Чёрные корабли Адептус Астра Телепатики – эта жертва идёт в счёт непосильной планетарной десятины. Сёстры Безмолвия оценивают каждого пленника. Слишком слабые или слишком опасные становятся пищей для Золотого трона, а те, кого признают достойными, попадают в Схоластику Псайкана, где получают суровые уроки, готовящие их к жизни санкционата.

В ходе своего обучения псайкеры проходят изматывающий обряд Связывания душ – это испытание, что приближает разум человека к психическому величию Императора и наделяет частицей его бесконечного могущества. Это страшный опыт, который переживают не все. Даже уцелевшие не всегда сохраняют рассудок, а чувствительные зрительные нервы многих получают серьёзный удар. Почти все астропаты слепы, хотя их психическое искусство позволяет «видеть» без помощи изуродованных, иссохших и пустых глазниц.

Те, кому не суждено служить в астропатических хорах, отправляются в Астра Милитарум или становятся советниками имперской знати. Некоторые кандидаты – например, библиарии Космодесанта или часть новобранцев Инквизиции – достаточно сильны, чтобы не проходить Связывание душ. Такие люди встречаются редко и остаются под тщательным присмотром до конца своих дней.

Псайкеры, что сумели избежать Чёрных кораблей, скрывают свои способности, чтобы их не объявили колдунами. Из-за этого агенты Ордо Еретикус прочёсывают Империум в поисках людей, что выказывают малейшие признаки сверхъестественных способностей. Те немногие, кому удаётся ускользнуть от их, именуются нечистыми псайкерами – для Империума это одна из самых значимых опасностей. Их беззащитные умы привлекают демонов и ещё более страшных «гостей», и целые миры могут пасть перед вторжениями тварей, неосторожно призванных одним нечистым псайкером.

Эпоха чудес и колдунов

Появление Цикатрикс Маледиктум необратимо изменило галактику. Великий разлом источает энергию Имматериума, что ускоряет психическое пробуждение человечества – псайкеров становится всё больше, а их силы растут. Чёрные корабли наполняются с пугающей скоростью, их охранные обереги работают на пределе возможностей, а Империум едва справляется с постоянно возрастающим количеством псайкеров – как среди своих слуг, так и среди врагов.

Как бывает во времена смут, вера становится оплотом против сгустившейся тьмы. Не только псайкеров становится больше – ходят слухи, что Император стал чаще, чем когда-либо прежде, отвечать на мольбы праведников. Многие видят в этом заслуженную крупицу надежды среди клубящейся тьмы, но никто не может сказать, правда ли это.

Псайкеры в секторе Махарий

Строя планы великих завоеваний, лорд-соляр понимал, что его войска столкнутся с неведомым прежде врагом, а потому им пригодится всё доступное оружие. Хотя обоснованные страхи, что окружали войска Схоластики Псайкана, заставили Махария поколебаться, в итоге он включил в свою Первую группу армий значительное подразделение. Это решение принесло немало побед. Пси-корпус много раз проявил себя, хотя постоянно нёс тяжёлые потери. Имена многих псайкеров лорда-соляра помнят по всему сектору, но не меньше помнят и их незавидные судьбы. Проклятый Третий – отряд псайкеров-учеников, что некогда спас жизнь Махария, – был разорван в клочья неуправляемыми энергиями Эмпиреев. Калумсетский хор, что уничтожил осквернённого титана, был казнён из милосердия. Легендарный псайкер-примарис Шадаз Юн, именуемый «Неутомимым клинком» и «Человеком-батальоном», покончил с собой после четырёх сотен сражений, предпочтя умереть, но не дать силам Варпа поработить себя и предать Махария.

Выводы лорда-соляра, что твёрдо разделял и святой Сеян, гласили, что псайкеры бывают чрезвычайно полезны, но требуют особого обращения. Сеян извлёк из всего похода много уроков, что стали расхожей практикой в секторе. От местных имперских гвардейцев требуют относиться к псайкерам-ученикам как к бойцам, что несут иную службу, но не сближаться с ними, а псайкеров-примарис почитать как офицеров – их поступки и странные привычки не должны касаться простых солдат.

Комиссары сектора считают такое попустительство и расслабленность отвратительными – они видят к них сочувствие к колдунам и ростки ереси. Хотя в пылу битвы возможны послабления, большинство комиссаров не моргнув глазом, принесёт Милосердие Императора псайкеру, что теряет власть над ужасными силами, которые призвал.

Хотя демонстрация психических сил всегда привлекает внимание и вызывает подозрения, служба в Астра Милитарум или ином имперском ведомстве обычно дарует относительную свободу и ограждает от истеричных обвинений в колдовстве. Аристократы, адепты Администратума и высокопоставленные церковники часто встречаются с астропатами, и хотя большинство и близко не представляет их занятия, им достаточно того, что астропат зрел свет Императора, а это требует почтения. Преступные синдикаты сектора исповедуют более прагматичный подход – для некоторых псайкеры становятся ресурсом, а другие просто избегают связываться с ними, чтобы не привлечь внимания арбитров или Инквизиции, не говоря уже о собственной безопасности.

Участь псайкера в Махарие – относительное уважение, неизбывный страх окружающих и вечное проклятие.



ПСИХИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Хотя в Имматериуме кроется бездна энергии, необходимость направлять таковую через живой разум несколько ограничивает её природу, и делит псайкеров на типы. Помимо малых психосил, которыми владеют даже необученные псайкеры, схоласты выделяют несколько дисциплин, каждая из которых сосредоточена на определённом виде психических проявлений. Чтобы выучить психосилу из определённой дисциплины, вам нужно иметь доступ к этой дисциплине благодаря таланту *Псайкер*. Обладатели этого таланта могут приобретать малые психосилы за 60 очков опыта, а психосилы из избранных ими дисциплин – за 100.

Малые психосилы

Такие психосилы доступны всем псайкерам и их просто изучить, поэтому они стоят меньше опыта, чем обычные. Кроме того, такие способности требуют меньшего контакта с Варпом, так что их проще и безопаснее использовать – относительно безопаснее, конечно же.

Биомантия

Психосилы Биомантии работают с живой плотью и протекающими в ней процессами. Биоманты умеют лечить раны, изменять физические показатели тела и прерывать жизни органических врагов.

Прорицания

Эта дисциплина сосредоточена на прозрении будущего и обращении удачи на свою сторону. Прорицатели отовсюду черпают видения, наделены экстрасенсорными способностями и могут прозревать грядущее.

Пиромантия

Пироманты лучше всех знают, как одна искра может породить всеобщий пожар. Их способности позволяют творить тепло и огонь и управлять ими силой воли.

Телекинез

Суть телекинеза в преображении своих мыслей в физическую силу. Телекинетики могут передвигать предметы на расстоянии, воздвигать незримые преграды и рвать врагов на части.

Телепатия

Телепаты связывают умы людей воедино и играют их мыслями. Такие способности позволяют говорить на расстоянии, управлять чужим поведением, воспоминаниями и чувствами.

СОТВОРЕНИЕ ПСИХОСИЛ

С точки зрения игровой механики псайкером считается любой обладатель таланта *Псайкер* (неважно, санкционированный или нет). Наделённые сильной волей люди, что прошли обучение в Империуме и получили дозволение жить, также имеют талант *Санкционированный псайкер*. Это позволяет им лучше управлять своими способностями, но вызывает постоянные подозрения и лишнее внимание, с которыми сталкиваются все псайкеры – впрочем, они достаточно ценны, чтобы могли существовать в имперском обществе открыто. Получение такого таланта – это долгий и изнурительный процесс. Если персонаж не имеет его с начала игры, то вряд ли сможет получить в процессе. Псайкеры, что избежали санкционирования, менее стабильны, но неизвестны имперским властям, а потому живут без постоянного надзора. Если общество или власти обнаружат несанкционированного псайкера, тому придётся в полной мере испытать на себе имперскую паранойю и предрассудки. Так или иначе, ни «вольный», ни санкционированный псайкер не может считаться совершено безопасным и пользоваться полным доверием. Мудрые псайкеры хорошо подумают, какие способности стоит применять, при каких свидетелях и какие побочные эффекты это может вызвать, не говоря уже о нежелательном внимании.

Применение психосил

Чтобы сотворить психосилу, псайкер должен открыть свой разум Варпу и направить его энергии, отчаянно пытаясь не лишиться рассудка в процессе. Каждая попытка требует проверки *Психического мастерства*, сложность которой зависит от творимой психосилы. Эта проверка называется **проверкой сотворения**. Она занимает *действие*, если не указано обратного.

Успешное сотворение означает, что вам удалось зачерпнуть энергию из Варпа, направить её в реальный мир и придать нужную форму – психосила сработает так, как задумано. Провал говорит, что вы не смогли удержать и направить силу Имматериума – психосила не срабатывает, но полученная энергия всё равно проникает в вас.

Чтобы сотворить психосилу, пройдите следующие шаги:

1. Выберите психосилу.
2. Пройдите проверку *Психического мастерства*, сложность которой указана в описании психосилы.
3. Получите варп-заряд.
4. В случае успеха рассчитайте воздействие психосилы.

1: ВЫБЕРИТЕ ПСИХОСИЛУ

Сперва вам нужно выбрать психосилу из доступного вам арсенала. Как получать психосилы см. талант *Псайкер* на стр. 114.

В описании силы указано, против кого и на каком расстоянии её можно применять. Выберите цель психосилы – вы должны знать о существовании цели и точно представлять её местоположение. Как правило, она должна находится в поле вашего зрения, но сверхъестественные способы узнать о ней тоже помогут (например, другие психосилы, что раскрывают местоположение предметов или существ).

2: ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ ПСИХИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА

Сложность такой проверки зависит от психосилы – она указана в её описании. Успех означает, что вам удалось сотворить психосилу. Проверка *Психического мастерства*, предпринятая для сотворения психосилы, называется проверкой сотворения.

***Пример**: Ритта пытается сотворить психосилу Психический удар. Это требует трудной (-10) проверки, так что её итоговый показатель Психического мастерства понизится на 10 и превратиться из 55 в 45. Она бросает кости и выпадает 34 – удача и один успех!*

3: ПОЛУЧИТЕ ВАРП-ЗАРЯД

В случае успеха вы немедленно получаете варп-заряды в количестве, равном варп-уровню психосилы. В случае провала вы получаете один варп-заряд за каждый уровень провала проверки (но не больше варп-уровня психосилы).

***Пример**: если вы пытаетесь сотворить Нагрев (варп-уровень 1) и выбрасываете -3 успеха, вы получаете лишь 1 варп-заряд. Если вы пытаетесь сотворить Погибельный вихрь (варп-уровень 4) и получаете -2 успеха, вы получаете два варп-заряда.*

Некоторые таланты и обстоятельства могут изменить количество варп-зарядов. Количество зарядов, что вы можете удерживать без опасности для себя, называется **порогом**. Превысив его, вы столкнётесь с последствиями, описанными на стр. 163.

ТРИУМФЫ И ФИАСКО

Если в проверке сотворения выпадает триумф, уменьшите варп-уровень психосилы на свой бонус Силы воли (до минимума в 1). Психосилы не вызывают критических попаданий, но наносят критические раны по общим правилам.

Если в проверке сотворения выпадает фиаско, увеличьте количество варп-зарядов, что вы получаете, вдвое.

4: РАССЧИТАЙТЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

Если вы успешно сотворили психосилу, примените указанный в её описании эффект. Помните, что от психосил нельзя уклоняться, если это не указано в её описании.

Если вы не справились, обычно не происходит ничего, но некоторые психосилы имеют особые последствия провала.

Так или иначе, любая попытка сотворить психосилу изматывает – у персонажа может пойти носом кровь, задрожать руки или иным образом проявиться невероятное напряжение. Некоторые из таких признаков будут ненормальными – светящиеся глаза, внезапное изменение тона голоса или случайные статические разряды, окутывающие его тело.

Поддержание психосил

Некоторые психосилы имеют продолжительное воздействие и «работают», пока псайкер может поддерживать их, питая психической энергией. Такие психосилы называются поддерживаемыми, а в их описании указан срок действия «Поддержание».

Когда действие поддерживаемой психосилы, указанное в описании, пройдёт, вы можете за свободное действие продлить его. Это можно делать сколько угодно раз, пока вы остаётесь в сознании. Для поддержания не нужны проверки. Вы можете поддерживать столько психосил, сколько хотите, но помните, что это требует постоянного притока энергии Варпа. Вы не можете иметь меньший уровень варп-заряда, чем сумма варп-уровней всех психосил, которые вы поддерживаете, даже если вы пытаетесь уменьшить его через очищение (см. стр. 163).

Если вы вызываете прорыв Варпа, поддержание всех психосил немедленно прекращается.

Усилие

Варп – это бездонный колодец, и псайкеры, достаточно отчаянные или глупые, чтобы черпать оттуда больше необходимого, могут вливать в свои психосилы много энергии. Такой приток облегчает сотворение, но позволяет Варпу непредсказуемо проникать в тварный мир и вызывать катастрофы.

Творя психосилу, вы можете до броска заявить, что совершаете усилие. В таком случае проверка сотворения бросается с преимуществом, но независимо от её успешности, вы получите 1к10 варп-зарядов сверх обычного. Если же вы провалите проверку и потерпите фиаско, немедленно произойдёт прорыв Варпа (см. стр. 164).

Очевидные психосилы

Многие психосилы проявляются незаметно и не оставляют явных следов. Небольшое похолодание, всполох странного света или сгустившиеся тени могут быть просто обманом зрения. Более мощные психосилы и более очевидны. Если в описании психосила нет указаний на её очевидность, значит её воздействие очень трудно заметить без применения *Психического чутья* или иных сверхъестественных средств. Даже если сотворение оставит мелкие зримые улики, их будет непросто связать с работой псайкера.

Впрочем, некоторые психосилы невозможно принять за что-то иное – их воздействие и происхождение очевидны каждому, кто их видит. Их творца можно определить безошибочно, а проявляются они очень явно. Очевидные психосилы помечены звёздочкой в названии.

***Пример**: Галлидия творит Кровоизлияние – неочевидную психосилу, которая заставляет жертву истекать кровью, но не выдаёт своей природы (в конце концов, много страшных недугов вызывают кровотечение). Посторонние могут что-то заподозрить, но Галлидия не размахивала руками и не указывала пальцем на жертву – она сотворила психосилу исключительно силой мысли. Позже Галлидия творит Биомолнию – разряд электрической энергии, что срывается с её рук и поражает врага. Любой, кто видел это, может и не понять, что именно произошло, но ни у кого не останется сомнений, кто виноват, и что Галлидия – ведьма.*

Учитывая отношение и опасность, что представляют их способности, псайкеры всегда привлекают много внимания, когда творят очевидные психосилы. Последствия зависят от многих факторов – например, того, кем был сам псайкер и какова его репутация – но внимание это привлекает всегда, что не слишком удобно для псайкера.

Отвергни ведьмовство!

Все псайкеры могут чувствовать потоки Варпа и немного влиять на них. Когда псайкер пытается сотворить психосилу, он пытается придать первобытной энергии форму и упорядочить её. Враждебный псайкер поблизости может вмешаться в такие попытки и вырвать у соперника силу или подавить зарождающуюся психическую конструкцию напором хаотической энергии.

Все псайкеры могут применять **отвержение ведьмовства** против других псайкеров, находящихся на *ближней* дистанции и предпринимающих проверку сотворения. Для этого псайкер совершает **среднюю (+0) проверку *Психического мастерства***. За каждый успех он лишает соперника одного успеха в его проверке сотворения.

Каждый раунд псайкер может предпринять одну попытку отвержения ведьмовства по общим правилам. Дальнейшие попытки в этот же раунд получают штраф в -1 успех, что возрастает ещё на -1 успех за каждую последующую попытку.

ВАРП-ЗАРЯД

Когда псайкер применяет свои способности, он черпает энергию Варпа и вынужден держать её под контролем, чтобы не допустить катастрофических последствий. Такая накопленная псайкером энергия и называется варп-зарядом.

Каждый псайкер имеет **порог** – этот показатель равен его бонусу Силы воли, но может поменяться из-за некоторых факторов (например, таланта *Санкционированный псайкер*). Каждая попытка сотворить психосилу повышает варп-заряд. Пока псайкер имеет количество варп-зарядов, не превышающее его порог, всё в порядке. Если варп-зарядов окажется больше, появляется риск **прорывов Варпа** (см. стр. 164).

Очищение

В бою и других отчаянных обстоятельствах псайкерам нужно принимать особые меры, чтобы не погибнуть от призванных энергий Варпа. В игровой механике это называется **очищением**, хотя разные люди и группы могут использовать иные названия. Очищение проходит по-разному, но суть в том, что псайкер сосредотачивается, отсекает излишки энергии Варпа и отводит от себя внимание его порождений. Кого-то таким приёмам учат наставники, кто-то постигает всё на своих ошибках. Те, кто пренебрегают оттачиванием этого навыка, неминуемо гибнут.

Когда ваш персонаж накапливает опасное количество варп-зарядов, вы можете очиститься от них. Потратьте действие и пройдите **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)***. Успех снимает количество варп-зарядов по вашему выбору, но не превышающее бонус Силы воли плюс КУ. Провал не снимает варп-зарядов. Количество варп-зарядов не может упасть ниже нуля или ниже общего варп-уровня всех поддерживаемых вами психосил (см. стр. 162).

«Сброшенная» энергия больше не угрожает псайкеру, но не исчезает бесследно. Успешно пройдя проверку очищения, сделайте бросок по **таблице психических феноменов** (см. стр. 164) с +10 за каждый снятый заряд. Вне боя и иных напряжённых сцен тесты не требуются – просто снимите все варп-заряды и сделайте один бросок по таблице феноменов без модификаторов.

Психические феномены

Хотя очищение нельзя называть безопасным процессом, большинство псайкеров предпочитают избавлять свой разум от клубящихся энергий Варпа при первой возможности. Когда вы успешно очищаетесь, сделайте бросок по таблице психических феноменов и прибавьте к результату +10 за каждый снятый варп-заряд. Если не указано обратного, феномены воздействуют на зону, где находится псайкер, и сохраняются на 1к10 минут или до конца сцены (по решению ведущего). Если психический феномен происходит в зоне, где уже действует такой же феномен, он превращается в долговременную аномалию – см. графу «Аномалия» в таблице.

ПСИХИЧЕСКИЕ ФЕНОМЕНЫ

к100	Воздействие
11–45	**Изморозь**: всё вокруг покрывается инеем. Изо рта у людей вырывается пар, а сверхъестественный холод пробирает даже через самую тёплую одежду и броню. **Аномалия**: феномен становится постоянным. Область можно временно обогреть, но энтропия возьмёт своё, и могильный хлад вернётся.
46–49	**Вой баньши**: вокруг раздаётся протяжный вопль, периодически не позволяющий слышать что-либо ещё. **Аномалия**: оглушительные вопли раздаются каждый день. Всем, кто слышит этот голос, он кажется знакомым.
50–52	**Кровавые слёзы**: картины, иконы, статуи и другие изображения вокруг начинают плакать кровью. **Аномалия**: кровавый плач становится постоянным. Выпивший эту кровь испытает ужасные вещие сны.
53–55	**Кража дыхания**: у всех присутствующих воздух будто вытягивают из лёгких. Персонажи в этой зоне должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Неустанности)*** или получить *Оглушение* на один раунд. **Аномалия**: воздух вокруг становится мёртвым – им очень трудно дышать. Считается, что это зона постоянно находится под воздействием удушающей гранаты.
56–58	**Тёмное предвестие**: вокруг вас проносится лёгкий ветер, принося с собой ощущение безымянного ужаса. **Аномалия:** это место навсегда остаётся пугающим. Персонажи, входящие в неё, должны пройти **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Страх)*** или их охватит *Страх*.
59–62	**Искажённое отражение**: отражающие поверхности вокруг искажают то, что в них виднеется, будто показывая уродливую и пугающую версию реальности. **Аномалия:** такие поверхности вокруг перестают отражать жизнь и наполняются странными образами, в которых можно черпать нечестивое вдохновение.
63–67	**Падение вверх**: на несколько секунд гравитация обращается вспять. Персонажи в этой зоне должны пройти **среднюю (+0) проверку *Рефлексов (Акробатики)*** или упадут с высоты десяти метров. **Аномалия**: в этой зоне постоянно и непредсказуемо искажается гравитация. Повышенная сила тяжести накладывает на персонажей состояние *Перегрузка*. Порой она резко сменяется на описанное выше падение вверх.
68–71	**Могильный хлад**: всё вокруг становится очень холодным, а изо рта у людей вырывается пар. **Аномалия**: это место остаётся холодным, как не пытайся его обогреть. См. раздел **«Холод»** на стр. 218.
72–76	**Червь памяти**: все вокруг понимают, что им очень трудно вспомнить имена людей, который сейчас час и другие мелочи. **Аномалия**: это место становится очагом забывчивости. Здесь очень трудно что-либо вспомнить, а если провести тут больше часа, можно забыть что-то важное.
77–81	**Нарастающая паранойя**: все вокруг внезапно осознают, что за ними следят. **Аномалия**: это место окутывает дух недоверия и паранойи. Любой, кто проведёт здесь больше часа, начнёт подозревать злокозненные замыслы во всех вокруг.
82–85	**Гниль и разложение**: все способные портиться товары вокруг теряют свежесть и вкус, а насекомые и мелкие животные погибают. **Аномалия**: вокруг воцаряется постоянный запах гнили. Живые растения, маленькие животные и продукты умирают или сгнивают здесь за несколько часов, а вокруг начинают распространятся новые болезни.
86–95	**Вуаль тьмы**: все источники света тускнеют, отчего зона становится *скверно освещённой*. **Аномалия**: это потемнение никогда не пройдёт.
96–100	**Варпово эхо**: все в этой зоне слышат голоса и звуки из прошлого и не свершившегося грядущего. Персонажи, слушающие эту безумную какофонию, должны пройти **среднюю (+0) проверку *Дисциплины*** или будут *оглушены*. **Аномалия**: шёпот и едва слышные голоса не утихнут здесь никогда. Они могут сообщить слушателям что-то важное или сбить их с верного пути.
101–125	**Психический прорыв**: сделайте ещё один бросок по этой таблице. Результаты 101+ перебрасывайте. Примените и обычное воздействие феномена и аномалию.
126+	**Прорыв Варпа**: случается нечто ужасное. Сделайте бросок по таблице прорывов Варпа, как будто вы провалили проверку на контроль накопленных варп-зарядов.

ПРОРЫВЫ ВАРПА

к100	Порча	Воздействие
11–40	**1**	**Испуг**: в Варпе вы замечаете неверный отблеск чего-то, что вызывает у вас мурашки. Вы получаете состояние *Страх (Малый)*.
41–45	1	**Стиснутые зубы**: энергия Варпа проносится сквозь вас. Вы получаете три раны.
46–50	1	**Психический разряд**: все оснащённые батареями устройства у вас (батареи для лазганов, инфопланшеты, вокс-вещатели) немедленно разряжаются. Их потребуется перезарядить или починить.
51–55	1	**Каскад света**: энергии Варпа излучаются из вас в виде лучей радужного света. Все персонажи на *ближней* дистанции получают попадание, что наносит 1к10+6 единиц урона. От этого попадания можно уклониться, как если бы это была стрелковая атака, что набрала один успех.
56–60	2	**Ответный удар**: в вашем разуме всплывает сполох энергии Варпа, отчего вас шатает. Вы *оглушены*.
61–65	2	**Украденный язык**: прихоть Варпа лишает вас способности говорить на 1к10 часов.
66–70	2	**Светочувствительность**: на 1к10 часов вы становитесь очень чувствительны к свету и можете легко видеть почти в кромешной тьме. Вы не страдаете от свойств *Марево* или *Скверное освещение*, но *будете* ослеплены, если окажетесь в зоне без этих черт на ярком свету.
71–75	2	**Искажение тела**: какой-то элемент вашей внешности незаметно, но навечно меняется – глаза, цвет волос, рост, походка. Подробности определяет ведущий.
76–80	2	**Мучительные крики**: вы кричите, когда кошмарные видения Варпа искажают ваш разум. Вы *оглушены* и считаетесь прикоснувшимся к среднему источнику порчи.
81–85	2	**Ожог души**: сила Варпа проходит через ваше тело, оставляя вечный шрам на душе. Следующие 1к10 часов вы не можете творить психосилы.
86–90	2	**Заперт внутри себя**: энергии Варпа струятся по вашему телу, не давая вам управлять им. На 1к10 раундов вы *обездвижены* незримой сущностью с Силой 50.
91–95	3	**Оглушительный взрыв**: близкий разрыв энергий Варпа, и вы теряете сознание. Все персонажи на *ближней* дистанции от вас должны пройти **проверку (+0) *Стойкости*** или будут *оглушены*.
96–100	3	**Кровавый дождь**: разражается сверхъестественная психическая буря, и всю зону окатывает ливень крови. Также все психосилы, используемые в пределах области, приносят вдвое больше варп-зарядов.
101–105	3	**Выпадение времени**: ход времени вокруг вас искажается, и вас бросает на 1к10 раундов в будущее. С точки зрения окружающих вы пропадаете на 1к10 раундов.
106–110	3	**Явление демона**: из Варпа является демон и оказывается на *ближней* дистанции от вас. Бросьте к10 – на 1-3 это будет чумоносец (см. стр. 352), на 4-6 – кровопускатель (стр. 351), на 7-8 – демонетка (стр. 352), а на 9-10 – розовый ужас (см. стр. 353).
111–140	3	**Катастрофический взрыв**: энергии Имматериума изливаются из вас сверкающими лентами. Вы и все персонажи на ближней дистанции получаете попадание, что наносит 3к10 единиц энергетического урона. Всё ваше снаряжение уничтожено, а вы остаетесь в центре дымящегося кратера.
141–150	5	**Массовая одержимость**: вы кричите на ненормальном, еретическом языке, чувствуя, как демоны пытаются использовать вас, как врата в тварный мир. Бросайте 1к10 в начале каждого вашего хода – на 8+ это прекращается. Пока одержимость действует, вы не можете совершать *движение* и должны тратить *действие* на отпор демонической орде. Пока демоны не отступят, вы будете источником порчи средней величины.
151–170	10	**Демонхост**: вы должны немедленно пройти **очень сложную (-30) проверку *Дисциплины***, или уступить демонической одержимости. Что именно произойдёт – решать ведущему, но сущность в вашем теле наверняка набросится на ваших соратников. Хотя фактически вы уже мертвы, уничтожение демонхоста может освободить вашу душу, если не спасти жизнь.
171+	5	**Око Ужаса**: распахиваются большие врата в Имматериум, и через них в мир ступает нечто ужасное. Что именно – решать ведущему, но великий демон, появившийся из портала, или космический скиталец, вышедший на орбиту планеты будут уместными вариантами.

Прорывы Варпа

Если в конце вашего хода количество накопленных варп-зарядов превысит ваш порог, вы должны немедленно предпринять **среднюю (+0) проверку *Психического мастерства***.

В случае успеха вам удаётся сдержать растущую внутри энергию Имматериума, хотя присутствие едва сдерживаемой мощи в вас становится очевидно – из ваших глаз могут начать бить молнии, а ноги – оторваться от земли. Все творимые вами психосилы считаются очевидными.

В случае провала сила Варпа течёт через вас, и несдерживаемый, первобытный ужас Имматериума обрушивается на тварный мир. Происходит описанное выше, но энергии Эмпиреев терзают ваше тело, а любой, кто пройдёт **рутинную (+20) проверку *Чутья***, поймёт, что вы больше не контролируете их. В начале вашего следующего хода (если вы будете ещё живы), сделайте один бросок по таблице прорывов Варпа, прибавьте +10 за каждый варп-заряд сверх порога, и примите результат. Также прорыв приносит вам очки порчи – в таблице указано, сколько именно.

Применив прорыв Варпа, вы теряете все варп-заряды и прекращаете поддерживать все психосилы.

ПСИХОСИЛЫ

Этот раздел описывает психические силы, разделённые на дисциплины. Это лишь несколько примеров тех необычных, чудесных и ужасных приёмов, которыми владеют псайкеры сорок первого тысячелетия. В дополнениях появятся новые дисциплины и способности, а ведущие могут выдумывать собственные.

Психосилы описаны в следующем виде:

- **Название**: так психосила называется. Звёздочка (*) означает, что эта психосила очевидна (см. стр. 162).
- **Варп-уровень**: столько варп-зарядов вы получите за каждое сотворение этой психосилы (см. стр. 163). Некоторые эффекты могут изменить этот показатель.
- **Проверка**: здесь указана сложность проверки *Психического мастерства*, что необходима для сотворения психосилы (т. н. проверка сотворения).
- **Дальность**: в этой графе указано, насколько далеко психосила может подействовать. Вы можете выбирать цели лишь в пределах этой дальности. Обычные варианты – на себя (психосила действует на творца или центр её воздействия отсчитывается от него), в *непосредственной близости*, *ближняя*, *средняя* или *дальняя* дистанция. Некоторые приёмы могут иметь и иной показатель.
- **Цель**: что или кого вы можете выбрать целью психосилы. Здесь может быть указано количество существ, предметов или зон, либо «на себя». Если психосила действует на «вашу зону», она применяется к зоне, в которой вы находитесь, и перемещается вместе с вами, если воздействие длится дольше, чем «мгновенно».
- **Срок действия:** как долго эта психосила работает. Мгновенные психосилы оказывают свой эффект и прекращаются. Некоторые действуют указанное количество времени (часы, минуты и т. д.). «Подержание» означает, что у психосилы есть установленный период действия, но вы можете продлевать его на такой же период до того, как предыдущий закончится (см. стр. 162).
- **Эффект**: последним описано воздействие, что оказывает психосила.



Малые психосилы

Малыми называются психосилы, которые может выучить любой псайкер безо всякой подготовки. Как правило, они требуют меньше усилий для овладения и меньшего контакта с Варпом для сотворения. Независимо от ни чего, все псайкеры знают психосилу *Психический удар*.

ПРИЗЫВ ВРЕДИТЕЛЕЙ

Когномены: Разговор с вредителями, Крысиный язык, Обращение к гадам
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: средняя
Цель: особая
Срок действия: поддержание

Вы призываете всевозможную мелкую живность и можете ей управлять. До начала вашего следующего хода вы получаете власть над вредителями в указанной области (зрительный контакт не требуется) и собираете их в стаю, что заполняет одну зону в пределах *средней* дистанции. Если это ползучие твари, зона получает свойство *Пересечённая местность*. Если это летающие существа, зона получает свойство *Лёгкое марево*. В свой ход в качестве свободного действия вы можете приказать стае перейти в соседнюю зону в пределах *дальней* дистанции от вас.

Вместо этого вы можете призывать (и получить под контроль) одно существо в пределах *средней* дистанции. В таком случае один раз за ход в качестве свободного действия вы можете направить его выполнить одну простую задачу – например, принести ключ-карту или перегрызть путы.

Если вас отделяет от существа дистанция, превышающая *среднюю*, вы теряете на ними власть. Эта психосила не позволяет вам общаться с существами – только командовать ими.

В проверке сотворения используется специализация *Телепатия*.

ВОЗГОРАНИЕ

Когномены: Искра, Воспламенение, Воля огня
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: средняя
Цель: один предмет
Срок действия: мгновенно
Ваша связь с Варпом призывает жаркий огонь будто бы из ниоткуда. Выберите один горючий предмет в пределах *средней* дистанции. Он вспыхивает и начинает гореть. Если какое-то существо держит этот предмет в руках или носит, оно должно до конца своего следующего хода бросить или снять его, иначе получит состояние *Горение*, если только другое существо в *непосредственной близости* не потратит действие, чтобы сбить пламя.

В проверке сотворения используется специализация *Пиромантия*.

АУРА УЖАСА*

Когномены: Лик Смерти, Взор Императора, Жуть
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: на себя
Цель: ваша зона
Срок действия: поддержание
Благодаря кошмарной сути Варпа, вы излучаете ауру, что вызывает во врагах иррациональный страх. До начала вашего следующего хода, когда вы в первый раз за раунд входите в зону (или начинаете в ней ход), враги в ней должны победить во встречной **средней (+0) проверке *Дисциплины (Страх)*** против вашей проверки сотворения, или получат состояние *Страх* до начала своего следующего хода. Если существо побеждает во встречной проверке, эта психосила не будет действовать на него следующий час.

В проверке сотворения используется специализация *Телепатия*.

ПРИГЛУШЕНИЕ БОЛИ

Когномены: Умерщвление страданий, Онемение плоти
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: количество существ, равное количеству успехов
Срок действия: поддержание
Вы нарушаете работу болевых рецепторов цели, снижая её чувствительность к боли. Выберите количество целей (это можете быть и вы), не превышающее количество успехов в проверке сотворения. Цели должны находиться в пределах *ближней* дистанции. До начала вашего следующего хода все цели не будут чувствовать боли и получат одно очко брони на все зоны попадания.

В проверке сотворения используется специализация *Биомантия*.

ПОЛЁТ*

Когномены: Живая невесомость, Колдовское вознесение
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: на себя или цель в *непосредственной близости*
Цель: на себя или один предмет
Срок действия: поддержание
Вы освобождаете себя от пут гравитации и возноситесь в воздух. До начала вашего следующего хода вы парите в воздухе. При этом вы можете двигаться на *медленной* скорости в любом направлении, игнорируя *Пересечённую местность*.

Также вы можете прикоснуться к предмету в *непосредственной близости*, чтобы до начала вашего следующего хода снизить его вес на 1 за каждый успех.

В проверке сотворения используется специализация *Телекинез*.



ПЛАМЯ НА ЛАДОНИ*

Когномены: Чаша углей, Огонёк
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Одним движением мысли вы зажигаете у себя на ладони небольшой огонёк. До начала вашего следующего хода на одной из ваших ладоней горит небольшой огонёк, что не обжигает вас и не может быть потушен обычными средствами. В остальном огонь ведёт себя как обычный огонь – он даёт свет, обжигает существ и вещи, поджигает горючие материалы при касании.

В проверке сотворения используется специализация *Пиромантия*.

ДУРНОЕ ЗНАМЕНИЕ

Когномены: Страхи чудного, Касание Эмпиреев
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: средняя
Цель: одна зона
Срок действия: поддержание
Вы позволяете Имматериуму проникнуть в тварный мир и исказить его, чтобы испугать или сбить с толку других псайкеров. Сделайте по таблице психических феноменов столько бросков, сколько успехов набрали в проверке сотворения, и выберите один выпавший результат. Затем выберите зону в пределах *средней* дистанции. Выбранный феномен проявляется в этой зоне и сохраняется до начала вашего следующего хода.

В проверке сотворения используется специализация *Прорицания*.

СГЛАЗ

Когномены: Дурной глаз, Дуракам везёт
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: средняя
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Вы взываете к злокозненной натуре Варпа и проклинаете цель. Выберите одно существо в пределах *средней* дистанции. Первая же проверка, которую она предпримет в течение следующего часа, получит *помеху*. Если цель психосилы уже находилась под действием этой психосилы, длительность её воздействия увеличится, но иного эффекта не будет.

В проверке сотворения используется специализация *Прорицания*.

УДАЧА

Когномены: Перст Императора, Варпова случайность
Варп-уровень: 1
Проверка: средняя (+0)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: мгновенно
Вы взываете к изменчивой натуре Варпа, чтобы подправить вероятность в свою пользу. Когда вы должны предпринять какую-либо проверку, перед ней вы можете попытаться сотворить эту психосилу. Если у вас получилось, вы получаете *преимущество* в проверке, если не получилось – *помеху*. Эту психосилу нельзя использовать для проверок *Психического мастерства*. Её можно применять лишь раз за раунд.

В проверке сотворения используется специализация *Прорицания*.

ПОКОЙ

Когномены: Снотворное, Успокоитель
Варп-уровень: 3
Проверка: трудная (-10)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Вы можете вмешаться в разум существа и исказить биохимические процессы, что поддерживают его бодрствование. Выберите существо в пределах ближней дистанции и бросьте **встречную проверку сотворения против трудной (-10) проверки *Стойкости (Неустанности)* существа**. В случае провала цель падает *Без сознания* до начала вашего следующего хода. Цель получает *преимущество* в своей проверке, если сражается или выполняет тяжёлую или напряжённую работу. Если цель получает урон, действие этой психосилы прекращается. Когда действие психосилы прекращается, цель немедленно приходит в себя.

В проверке сотворения используется специализация *Биомантия*.



НОВА*

Когномены: Кольцо очищения, Огненный сполох
Варп-уровень: 3
Проверка: трудная (-10)
Дальность: на себя
Цель: ваша зона
Срок действия: мгновенно
Вы направляете разрушительную мощь Варпа, создавая вокруг себя расширяющееся кольцо пылающей энергии. Все существа (кроме вас) в вашей зоне получают количество урона, равное 4 + ваш бонус Силы воли + КУ, а также должны пройти **встречную рутинную (+20) проверку *Атлетики (Мощи)* против вашей проверки сотворения** или будут *Сбиты с ног*.

В проверке сотворения используется специализация *Пиромантия*.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ЧУВСТВА

Когномены: Глаза демона, Разрыв завесы
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Вы усиливаете свои органы чувств за пределы возможного для вашего вида. До начала вашего следующего хода вы:

- Игнорируете штрафы за свойства *Темнота* и *Скверное* освещение.
- Можете видеть излучаемое живыми существами тепло через стены на *средней* дистанции.
- Получаете *преимущество* в проверках Восприятия.

Кроме того, если вы наберёте хотя бы пять успехов в проверке сотворения, то сможете чувствовать существ, предметы и движения без нужды в зрении, что позволит вам игнорировать состояние *Слепота*.

В проверке сотворения используется специализация *Биомантия*.

ПСИ-АНАЛИЗ

Когномены: Допуск, Нумеромантическая запись
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Вы можете изучить душу существа и заглянуть в его прошлое и будущее, чтобы узнать о нём кое-что ценное. Выберите одно существо в пределах *ближней* дистанции

За каждый успех в проверке сотворения вы узнаёте один факт о цели из приведённого ниже списка:

- Текущее и максимальное количество ран
- Самую высокую и самую низкую характеристику
- Значение одной характеристики (по вашему выбору)
- Самое развитое умение (по выбору ведущего)
- Один талант или свойство (по выбору ведущего)

В проверке сотворения используется специализация *Прорицания*.

ПСИХИЧЕСКИЕ ПОМЕХИ

Когномены: Покров, Оберег от ведьм
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Вы излучаете непреодолимые психические помехи, что скрывают ваше присутствие. До начала вашего следующего хода существа или устройства заметят вас только если победят во **встречной лёгкой (+40) проверке *Бдительности (Любой)* против вашей проверки сотворения**. Те, от кого вы скрыты, будут смотреть мимо вас, не услышат вашего голоса и шагов – одним словом, будут действовать так, будто вас нет. Если существо или устройство получит урон (или если вы начнёте как-то взаимодействовать с ним), оно вернёт себе способность замечать вас.

В проверке сотворения используется специализация *Телепатия*.

ОБЖИГАЮЩИЙ ВЗГЛЯД

Когномены: Кипящая кровь, Испаряющий взгляд
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: средняя
Цель: особая
Срок действия: поддержание
Благодаря наполняющим вас пиромантическим энергиям вы одним взглядом можете заставить жидкость вскипеть. Вы можете вскипятить до двадцати галлонов (примерно 90 литров – *прим. переводчика*) жидкости за каждый успех в проверке сотворения. Жидкость должна находится в пределах *средней* дистанции. Выбранная жидкость вскипает и продолжает кипеть до начала вашего следующего хода. Когда эта психосила перестанет работать, кипение прекратится, но жидкость останется горячей и будет остывать как остывала бы обычно. Вы не можете вскипятить жидкость внутри живого существа. Если жидкость вскипает внутри какого-то сосуда, тот может лопнуть.

В проверке сотворения используется специализация *Пиромантия*.

ЗАТВОРЕНИЕ РАН*

Когномены: Наложение рук, Стежки на плоти, Помощь
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: в непосредственной близости
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Вы направляете биомантическую энергию в тело существа, увеличивая скорость восстановления повреждённых тканей. Коснитесь существа (это можете быть и вы сами) в *непосредственной близости*. Цель исцеляет количество ран, равное сумме вашего бонуса Силы воли, своего бонуса Выносливости и количества успехов в проверке сотворения. Если у цели есть *Кровотечение*, это состояние снимается. Приток биомантических энергий истощает пациента – если он подвергается воздействию этой психосилы второй раз, не отдохнув после первого, то получит состояние *Уста-лость* (термина *Отдых* в правилах нет, но на стр. 219 упоминается, что «хороший отдых» – это 6-8 часов сна).

В проверке сотворения используется специализация *Биомантия*.

НАГРЕВ

Когномены: Ожог, Поджог
Варп-уровень: 3
Проверка: трудная (-10)
Дальность: средняя
Цель: один предмет
Срок действия: поддержание
Вы направляете психическую энергию в предмет, пока он не начнёт светиться от источаемого тепла. Выберите один предмет, чей вес не превышает количество успехов в проверке сотворения. Предмет должен находится в пределах *средней* дистанции. До начала вашего следующего хода, предмет становится обжигающе горячим и слабо светится. Прикосновение к предмету наносит урон, равный вашему бонусу Силы воли, а если существо не просто прикоснулось, а продолжает касаться в конце своего хода, то получает этот урон ещё раз. Если вы «разогреваете» элемент доспеха, что носит существо, очки брони этого доспеха не спасают от получаемого урона. Когда психосила прекращает своё действие, предмет остывает с обычной скоростью. По решению ведущего, некоторые материалы при нагреве могут становится более податливыми, а другие – просто плавиться.

В проверке сотворения используется специализация *Пиромантия*.

ПСИХИЧЕСКИЙ УДАР*

Когномены: Взрыв, Визг Эмпиреев, Колдовской разрушитель
Варп-уровень: 2
Проверка: трудная (-10)
Дальность: средняя
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Вы выпускаете во врага извивающийся поток сырой психической энергии, что ранит плоть и дух. Выберите одно существо в пределах *средней* дистанции. Цель получает урон, равный 2 + бонус Силы воли + КУ. От этого урона не спасает броня.

В проверке сотворения используется специализация *Телепатия*.

ДУХОВНОЕ ЗРЕНИЕ

Когномены: Чувство жизни, Всевидящий глаз
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: средняя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Во тьме Варпа души горят, подобно очагам пламени, и вы можете научиться видеть их. До начала вашего следующего хода вы можете чувствовать присутствие живых существ в пределах *средней* дистанции (см. таблицу). Вы можете исключить из своего восприятия определённых существ – например, себя и своих соратников. Кроме того, пока эта психосила действует, вы получаете *преимущество* в проверках *Психического чутья*, предпринятых, чтобы заметить или определить демонов и псайкеров.

В проверке сотворения используется специализация *Прорицания*.

ТАБЛИЦА ДУХОВНОГО ЗРЕНИЯ

КУ	Вы узнаёте…
+1	Сколько разумных существ находится в пределах действия психосилы
+2	К какому виду относится каждое разумное существо в пределах действия психосилы
+3	Сколько разумных существ находится в каждой зоне в пределах действия психосилы
+4 и более	Точное местоположение каждого разумного существа в пределах действия психосилы

СПАЗМ

Когномены: Нейроперегрузка, Отсекатель рук
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Вы вмешиваетесь в нейромышечную систему цели, вынуждая её потерять власть над одной из конечностей. Выберите существо в пределах *ближней* дистанции и предпримите **встречную проверку сотворения против рутинной (+20) проверки *Стойкости (Неустанности)* цели**. В случае успеха цель лишается возможности использовать одну из своих конечностей (по вашему выбору) до начала вашего следующего хода. В конце хода цели, она предпринимает **встречную рутинную (+20) проверку *Стойкости (Неустанности)* против вашей проверки сотворения**. В случае её победы действие психосилы прекращается.

Конечность, на которую воздействует психосила, не может совершать никаких действий. Это если нога, то *скорость* цели падает на шаг (до минимума в *медленную*). Если конечность держала предмет, она роняет его, а если удерживала кого-то в *захвате*, то *захват* прекращается.

В проверке сотворения используется специализация *Биомантия*.

ПРИЗРАЧНЫЕ РУКИ

Когномены: Длани Императора, Длинная хватка
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: особое
Срок действия: поддержание
Вы призываете телекинетические силы, способные перемещать предметы вокруг вас. Выберите количество предметов в пределах *ближней* дистанции, чей общий вес не превышает количество успехов в проверке сотворения. До начала вашего следующего хода вы можете управлять этими предметами, как будто их держат повинующиеся вам невидимые руки. Выверенные жесты невозможны – лишь простое перемещение. В свой ход вы можете в качестве свободного действия переместить каждый предмет в вашей зоне. Если предмет оказывается вне вашей зоны, он выходит из-под «управления» и падает.

Также вы можете использовать своё действие, чтобы атаковать цель в пределах вашей зоны предметом, которым вы управляете. Пройдите проверку *Психического мастерства (Телекинез)* вместо атаки холодным оружием. Независимо от предмета, которым вы бьёте, вы наносите одно очко урона за каждую единицу веса. Это оружие считается *Бесполезным*. В проверке сотворения используется специализация *Телекинез*.



Биомантия

В Варпе обитают существа, что наслаждаются, изменяя и уродуя живую плоть. Биоманты наделены теми же способностями и применяют их, чтобы преобразовывать тела или биологические процессы в соратниках и врагах, усиливая друзей или превращая недругов в вопящие от боли туши. Для всех психосил из этой дисциплины в проверках сотворения применяется специализация *Биомантия*.

НЕДУГ

Когномены: Слепота Эмпиреев, Проклятие Дедушки
Варп-уровень: 3
Проверка: трудная (−10)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Усилием воли, вы нарушаете биологические процессы в теле врага, чтобы замедлить и ослабить его. Выберите суще-ство в пределах *ближней* дистанции. Цель должна победить во **встречной трудной (-10) проверке *Стойкости (Неустанности)* против вашей проверки сотворения** или до начала вашего следующего хода получит одно из следующих состояний: *Слепота, Глухота, Усталость, Отравление, Оглушение*. В конце своего хода цель может предпринять ещё одну встречную **трудную (-10) проверку *Стойкости (Неустанности)* против вашей проверки сотворения**. В случае победы цели, психосила немедленно прекращает действие. Существо, победившее во встречной проверке, невосприимчиво к этой психосиле ещё час.

БИОМОЛНИЯ*

Когномены: Шаровая молния, Вредоносная вспышка
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: средняя
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Вы перестраиваете свою физиологию так, чтобы вырабатывать большое количество электричества и поражать им врагов. Выберите цель в пределах *средней* дистанции. Цель и все существа в *непосредственной близости* от неё получают количество урона, равное 4 + ваш бонус Силы воли + КУ. Все получившие урон также должны пройти **встречную сложную (-20) проверку *Стойкости (Неустанности)* против вашей проверки сотворения** или будут *оглушены* до начала вашего следующего хода.

ОЧИЩЕНИЕ*

Когномены: Очищение плоти, Пробуждение
Варп-уровень: 3
Проверка: трудная (-10)
Дальность: в непосредственной близости
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Вы вливаете в тело существа психические энергии, чтобы очистить его от болезней и исцелить. Прикоснитесь к существу в *непосредственной близости* от вас. Если цель была *Отравлена* или *Оглушена*, эти состояния снимаются. Если цель была поражена болезнью, добавьте количество успехов в вашей проверке сотворения к следующей проверке, предпринятой для сопротивления этой болезни.

ФЕРРОБЕТОННАЯ ПЛОТЬ*

Когномены: Стальная кожа, Волшебная стойкость
Варп-уровень: 3
Проверка: средняя (+0)
Дальность: в непосредственной близости
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Вы стремительно напитываете плоть существа психическими потоками, делая кожу прочнее, мышцы – плотнее, кости – крепче, а всё тело – крупнее. Прикоснитесь к цели психосилы (это можете быть и вы) в *непосредственной близости* от себя. До начала вашего следующего хода цель получает дополнительные очки брони, равные своему бонусу Выносливости на всех зонах попадания.

Если бонус Выносливости существа выше, чем его бонус Силы, скорость существа падает на шаг (до минимума в *медленную*), а проверки Ловкости цель будет бросать с *помехой*.

Цель может потратить действие на **встречную среднюю (+20) проверку *Стойкости (Неустанности)* против вашей проверки сотворения**. В случае победы цели, психосила немедленно прекращает действие.

КРОВОИЗЛИЯНИЕ

Когномены: Кровопускание, Ярость крови
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Вы прогоняете через тело жертвы волну психических сил, разрывая ей сосуды и заставляя старые шрамы кровоточить. Выберите одно существо в пределах *ближней* дистанции. Цель должна пройти **встречную среднюю (+0) проверку *Стойкости (Неустанности)*** против вашей проверки сотворения. В случае провала она получает две единицы урона, от которых не спасает броня, и состояние *Кровотечение (Серьёзное)*. Кровотечение будет продолжаться, пока его не остановят медицинским вмешательством или иными средствами.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДЕСНИЦА*

Когномены: Сильная рука, Мощь Императора
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Приток психической энергии укрепляет вашу фигуру, делает мышцы плотнее, а сухожилия – крепче, питая их из бездонного колодца Варпа. До начала вашего следующего хода вы получаете *преимущество* в проверках Силы и Ближнего боя. Кроме того, вы можете использовать количество успехов в проверке сотворения вместо своего бонусы Силы, когда это требуется (например, при расчёте урона в рукопашной).

ПИЯВКА*

Когномены: Нечестная сделка, Усыхание
Варп-уровень: 4
Проверка: очень сложная (-30)
Дальность: средняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Настраиваясь на жизненные ритмы жертвы, вы формируете психическую связь между вашими телами и начинаете вытягивать её витальность, подобно паразиту. Выберите одну цель в пределах *средней* дистанции и предпримите **встречную проверку сотворения против очень сложной (-30) проверки *Стойкости (Неустанности)* жертвы**. В случае вашей победы вы установите связь до начала вашего следующего хода.

Пока связь установлена, вы можете в свой ход тратить свободное действие на то, чтобы нанести жертве количество урона, равное 3 + ваш бонус Силы воли. От этого урона не спасет броня, и он не может быть уменьшен никаким образом. Когда эта психосила наносит урон, вы восстанавливаете себе количество ран, равное половине нанесённого урона (округлять вверх).

В конце своего хода повторите встречную проверку – в случае победы жертвы связь разрывается. Существо, победившее во встречной проверке, невосприимчиво к этой психосиле ещё час.

МЕТАБОЛИЧЕСКАЯ ПЕРЕГРУЗКА*

Когномены: Быстрая походка, Волшебная готовность
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: ближняя
Цель: количество существ, равное количеству успехов
Срок действия: поддержание
Перегружая эндокринную систему ваших целей, вы наполняете их тела мощными гормонами, что ускоряют движения и рефлексы. Эта психосила действует на количество существ, не превышающее количество успехов в проверке сотворения, и находящихся в пределах *ближней* дистанции от вас (это можете быть и вы сами). До начала вашего следующего хода скорость каждой цели повышается на один шаг, а проверки *Рефлексов*, что они предпринимают, бросаются с *преимуществом*.

СКУЛЬПТОР ПЛОТИ*

Когномены: Лепка плоти, Нечестивые перемены
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: в непосредственной близости
Цель: одно существо
Срок действия: навсегда
Психические манипуляции плотью позволяют вам менять внешность других существ так, как вы пожелаете. Прикоснитесь к существу в *непосредственной близости* от вас. В течение десяти минут вы работаете с её внешностью и телосложением, навсегда изменяя её (насколько сильно – см. таблицу). Если цель не хочет меняться, она может противопоставить вашим манипуляциям **лёгкую (+40) проверку *Стойкости (Неустанности)***. Так или иначе, чем глубже вносимые изменения, тем сильнее боль, что испытывает цель (даже если согласна на изменения) Это *оглушает* её на 1к5 раундов.

Если вы вносите изменения, что имитируют внешность конкретного существа, их можно использовать, чтобы выдать цель за него. Проверки, предпринятых, чтобы раскусить маскировку, при этом получают штраф -10 за каждый успех в проверке сотворения.

УВЯДАНИЕ*

Когномены: Гниль Эмпирея, Волшебное старение
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: на себя
Цель: ваша зона
Срок действия: мгновенно
Всё вокруг вас окатывают волны энергий энтропии, что вытягивают жизнь, заставляют растения сохнуть, а плоть – истлевать и обращаться во прах. Все существа в вашей зоне должны пройти **встречную рутинную (+20) проверку *Стойкости (Неустанности)* против вашей проверки сотворения**. Если в проверке побеждаете вы, все жертвы получают количество урона, равное разнице в количестве успехов. От этого урона не спасает броня. Если существо получает количество урона, превышающее его бонус Выносливости, то до начала вашего следующего хода оно также получает *Отравление*.



СКУЛЬПТОР ПЛОТИ

КУ	Вы можете (Эффект накапливается)…
+1 — +2	Немного изменить внешность – цвет волос, глаз, кожи, черты лица, убрать или создать шрамы.
+3 — +4	Умеренно изменить вес, рост, осанку и телосложение.
+5 и более	Сильно поменять структуру тела и внешность, в том числе переделать, убрать или сделать бесполезными конечности, органы чувств и другие части тела. Также вы можете причинить или исцелить увечье, ампутировать или восстановить конечность (см. стр. 217).



Прорицания

В реальном мире время движется линейно, но в Варпе оно иррационально искривляется, обращается вспять или тонет в море невероятностей. Прорицания – это психическая дисциплина, что полагается на характерную для Варпа неоднозначность понятий «время» и «пространство», что позволяет провидцам видеть будущее, зреть сокрытое и неведомое и пользоваться знаниями о событиях, что ещё не случились. Для всех психосил из этой дисциплины в проверках сотворения применяется специализация *Прорицания*.

ГУБИТЕЛЬ БРОНИ

Когномены: Раздробление, Клинок-ищейка
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: ближняя
Цель: одно оружие
Срок действия: поддержание
Благодаря предвиденью, вы можете направить оружие точно в слабое место в броне. Выберите одно оружие в пределах *ближней* дистанции. До начала вашего следующего хода это оружие получает свойство *Бронебойное (X)*, где X равен количеству успехов в проверке сотворения. Если оружие уже было *Бронебойным*, применяется тот показатель, что выше («родной» и «наколдованный» на складываются).

ЛОЗОХОДЕЦ

Когномены: Сверхъестественный совет, Осторожная охота
Варп-уровень: 3
Проверка: трудная (-10)
Дальность: особая
Цель: особая
Срок действия: поддержание
Если вы можете представить что-то в своём воображении, то можете последовать за ним по течениям Варпа, как по нитям, что пронизывают всё сущее. Выберите один предмет или существо, которое вы когда-то видели своими глазами. До начала своего следующего хода психосила будет подсказывать вам направление и расстояние до цели, если оно не превышает X миль, где X равен количеству успехов в проверке сотворения.

Вместо того, чтобы выбирать конкретную цель вы можете выбрать тип предмета, материал, из которого он изготовлен или вид – например, «взрывпакет», «вода», «альдары». До начала вашего следующего хода вы будете чувствовать, есть такое в пределах *дальней* дистанции или нет. В этом случае психосила не подскажет местоположение или количество нужной добычи – только наличие в области.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Когномены: Проблеск, Покалывание
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Благодаря пророческим озарениям вы знаете о грядущих опасностях и можете избежать их. До начала следующего хода вы можете совершать действие *Уклонение* в качестве свободного в свой ход.

ИДЕАЛЬНЫЙ РАСЧЁТ

Когномены: Лови момент!, Уверенная хватка
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: ближняя
Цель: количество соратников, равное количеству успехов
Срок действия: мгновенно
Вы изменяете восприятие времени своих соратников, растягивая для них мгновения и давая возможность обдумать каждый шаг. Выберите количество соратников, не превышающее количество успехов в проверке сотворения (вы можете выбрать и себя). Каждая цель в конце своего следующего хода может *перехватить инициативу* в качестве свободного действия (см. стр. 209). Кроме того, каждая цель получает *преимущество* на первую проверку, что предпримет до конца своего следующего хода.

БОЕВОЕ ПРЕДВИДЕНЬЕ

Когномены: Авгур, Предусмотрительность
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: особая
Вы рискуете заглянуть в Варп, чтобы увидеть варианты своего будущего и подготовиться к нему. В ходе отдыха (такого термина в правилах нет, но на стр. 219 упоминается, что «хороший отдых» – это 6-8 часов сна) вы можете войти в десятиминутный транс, чтобы изучить будущее, что предлагает Варп. Выйдя из транса, вы получаете количество очков предвиденья, равное количеству успехов в проверке сотворения.

Когда вы предпринимаете проверку, то можете потратить одно очко предвиденья, чтобы перебросить одну или обе кости и принять новый результат. *Преимущества* и *помехи* при этом применяются после броска по общим правилам. За одну проверку можно потратить одно очко.

Очки предвиденья не пропадают со временем, но когда вы в следующий раз примените эту психосилу, то потеряете все непотраченные ранее очки.

ВОПРОС ВАРПУ*

Когномены: Мольба к демонам, Эхо Эмпирея
Варп-уровень: 1
Проверка: средняя (+0)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: одна минута
Вы входите в минутный транс и отправляете душу в Имматериум в поисках ответов. Увы, Варп – это дом хитроумных сил, которым нельзя доверять. В кипящих Эмпиреях кроется каждая истина, каждая ложь и знание о прошлом, настоящем и грядущем. Отчаянный псайкер может попытаться вырвать ответ у Варпа, хотя никто не поручится за то, что он получит – проблеск будущего, мудрое откровение или ложь демона…

Творя эту психосилу, задайте ведущему вопрос, на который не знаете ответа. Ведущий тайно бросает 1к10 и сравнивает выпавшее число с суммой вашего бонуса Силы воли и количества успехов в проверке сотворения (до максимума в 9). Если на кости выпало меньше этой суммы, ведущий отвечает правдиво, если больше или равно – лживо. Вне зависимости от результата, второй раз задавать тот же вопрос нельзя.

ПСИХОМЕТРИЯ*

Когномены: Изучение через Эмпирей, Вокс Обджекта
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: в непосредственной близости
Цель: один предмет или зона
Срок действия: одна минута
Эмоции, пережитые в тварном мире, бурлят в Варпе и оставляют след под тонкой завесой реальности. Эти остаточные чувства пробиваются обратно в Материум, и умелый прорицатель может по ним увидеть события прошлого, проступающие сквозь время. Вы должны войти в транс на минуту и настроиться на зону, в которой находитесь, или на предмет в *непосредственной близости* и коснуться его. Вам приходит озарение – какое именно, зависит от количества успехов в проверке сотворения (см. таблицу).

ТАБЛИЦА ПСИХОМЕТРИИ

КУ	Результат (эффект накапливается)
+1	Вы получаете общее, размытое представление о самых недавних сильных эмоциях, связанных с этим местом ими предметом.
+2	Вы узнаете, давно ли кто-то испытывал эти эмоции.
+3	Вы получаете смутное видение событий, что вызвали те сильные эмоции.
+4	Вы получаете чёткое и подробное видение событий, что вызвали те сильные эмоции.
+5	Вам открываются личности людей, что оставили этот эмоциональный отпечаток.
+6 и более	Вам приходит глубокое понимание того, что происходило в этом месте или с этим предметом. Задайте ведущему один вопрос об этом событии – он ответит честно.



ЯСНОВИДЕНЬЕ*

Когномены: Взгляд вдаль, Глаза Варпа
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: особая
Цель: одно существо
Срок действия: одна минута
Расстояния ничего не значат в Варпе, так что с его помощью можно выслеживать свои цели где угодно. Выберите существо, предмет или место, которые вы видели собственными глазами. В течение минуты вы погружаете свои чувства в Варп. Вы можете видеть и слышать выбранную цель. Если вы наберёте четыре или больше успеха в проверке сотворения, то узнаете примерное направление на цель и расстояние до неё, а также сможете видеть и слышать зону, в которой она находится

Псайкеры или демоны почувствуют, что за ними следят, если их бонус Восприятия выше вашего бонуса Силы воли. Поняв, что за ними следят, они могут потратить действие на **встречную лёгкую (+40) проверку *Дисциплины (Психосилы)* против вашей проверки сотворения**. В случае их победы, психосила немедленно прекращает своё действие. Существо, победившее во встречной проверке, невосприимчиво к этой психосиле ещё час.



ПОВОРОТ СУДЬБЫ

Когномены: Чистый лист, Колдовское уравнение
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Варп не делает различий между хорошей и дурной судьбой, и вы можете воспользоваться этим космическим равнодушием, чтобы стереть границу между ними. Один раз за раунд, когда существо в пределах *ближней* дистанции (это можете быть и вы) предпринимает проверку с *преимуществом* или с *помехой*, вы можете в качестве реакции сотворить эту психосилу. В случае успеха существо предпринимает свою проверку без *преимущества* и без *помехи*. Провалив проверку сотворения, вы станете жертвой капризов Варпа – пока ваш варп-заряд не упадёт до нуля, вы будете бросать с *помехой* все проверки.

ОХОТА НА ОХОТНИКА

Когномены: Дар отшельника, Изолятариум Глорификус
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Вы открываете своё сознание тем незаметным квантовым изменениям, что вызывает наблюдение. До начала вашего следующего хода вы можете понять, что за вами наблюдает существо или устройство – сколько сведений вы узнаете, зависит от количества успехов в проверке сотворения (см. таблицу). Вы можете исключить из отслеживания определённых существ – например, ваших соратников.

ОХОТА НА ОХОТНИКА

КУ	Результат (эффект накапливается)
+1	Вы узнаёте, что за вами наблюдает *нечто*.
+2	Вы узнаёте, сколько существ или устройств наблюдает за вами.
+3	Вы узнаёте какими средствами за вами наблюдают (глазами, камерами, психосилами)
+4	Вы узнаёте насколько далеко эти наблюдатели и в какой стороне.
+5	Вы узнаёте точное местоположение ваших наблюдателей
+6 и более	Вы узнаёте, как выглядят наблюдатели.



Пиромантия

Пироманты переносят разрушительную мощь Варпа в тварный мир в обличие пламени. Их приёмы, как и самый настоящий огонь – это очень полезный инструмент, но в правильных руках они превращаются в грозное оружие. Пироманты никогда не забывают о разрушительности своих сил, ибо сознают, что приглашают в наш мир всепожирающее пламя. Для всех психосил из этой дисциплины в проверках сотворения применяется специализация *Пиромантия*.

ПРИЖИГАНИЕ*

Когномены: Гемопауза, Огненная хватка
Варп-уровень: 3
Проверка: трудная (-10)
Дальность: в непосредственной близости
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно

Вы создаёте тщательно управляемую вспышку жара на своей ладони, что позволяет вам остановить кровотечение или привести в чувство потерявшего сознание товарища. Прикоснитесь к существу в *непосредственной близости* от вас. Это снимает с него следующие состояния: *Кровотечение, Страх, Оглушение и Без сознания*. Увы, цель получает урон, равный 4 – Х, где Х равен количеству успехов в тесте сотворения. От этого урона не спасает броня. Урон приходится в ту зону попадания, к которой прикоснулся псайкер.

УПРАВЛЕНИЕ ПЛАМЕНЕМ

Когномены: Шёпот огню, Танец пламени
Варп-уровень: 3
Проверка: трудное (-10)
Дальность: дальняя
Цель: особое
Срок действия: мгновенно

Ваши мысли придают форму огню, управляют его движением и усиливают или успокаивают его. В качестве свободного действия в свой ход вы можете предпринять Х действий из списка ниже, чтобы управлять огнём в пределах *дальней* дистанции. Х равен количеству успехов.

- Потушить все огни в одной зоне. Это снимает состояние *Горение* и на один шаг снижает серьёзность *опасности* в зоне.
- Усилить или притушить пламя в одной зоне, чтобы вдвое изменить количество света, что оно даёт.
- Изменить цвет пламени в одной зоне
- Усилить отдельные огни в одной зоне, чтобы эта зона стала *слегка опасной*.
- Расширить пламя из одной объятой огнём зоны в смежную – она также получит свойство *Слегка опасная*, если там есть, чему гореть.
- Придать пламени в одной зоне облик людей или иных фигур до начала вашего следующего хода.

ОГНЕННАЯ БУРЯ*

Когномены: Полыхающая смерть, Огненное правосудие Императора
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: средняя
Цель: одна зона
Срок действия: мгновенно

Вы концентрируетесь на выбранной точке и призываете силу Варпа, чтобы сотворить непредсказуемый звёздный огонёк, что сожжёт всё вокруг. Выберите зону в пределах *средней* дальности – все существа в ней получают 6 + КУ единиц урона и должны пройти **встречную сложную (-20) проверку *Рефлексов (Уклонения)* против вашей проверки сотворения** или получат состояние *Горение* до тех пор, пока они сами (или иное существо в *непосредственной близости* от них) не потратит действие, чтобы сбить пламя. Горючие предметы в выбранной зоне также загораются, что может придать зоне свойство *Слегка опасная* по решению ведущего.

ИНФЕРНО*

Когномены: Огонь Варпа, Пламя Преисподней
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: дальняя
Цель: количество зон, равное количеству успехов
Срок действия: поддержание

Мощь беснующихся Эмпиреев бешено проноситься сквозь вас и перегревает воздух вокруг, пока он не вспыхнет жарким пламенем Варпа. Выберите количество зон в пределах *дальней* дистанции, равное или меньше количества успехов в проверке сотворения. До начала вашего следующего хода выбранные зоны получает свойство *Слегка опасная*. Кроме того, существа, получившие от этого урон, должны пройти **сложную (-20) проверку *Рефлексов (Уклонения)*** или получить состояние *Горение* до тех пор, пока они сами (или иное существо в непосредственной близости от них) не потратит действие, чтобы сбить пламя. Когда действие психосилы прекращается, огонь в зонах её действия гаснет, поскольку Варп перестаёт подпитывать его.

ПЛАВЯЩИЙ ЛУЧ*

Когномены: Погибель плоти и стали, Взор вулкана
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: дальняя
Цель: одно существо или предмет
Срок действия: мгновенно
Из ваших рук или глаз вырывается сконцентрированный луч, способный плавить металл, испаряющий воздух на своём пути и с громовым ударом пробивающий броню и плоть в указанной вами точке. Выберите существо или предмет в пределах *дальней* дистанции. Цель получает 7+КУ урона. Если выбранная цель – существо, вы можете выбрать зону попадания. Если её защищает броня, то после того как будет нанесён урон, количество очков от этой брони навсегда упадёт на величину вашего бонуса Силы воли.

ПЛАЗМЕННЫЙ ФАКЕЛ*

Когномены: Обжигающее касание, Таинственный светоч
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Вашу кисть окутывает ореол потрескивающей плазмы, что позволяет вам резать и сваривать металл или сжигать врагов испепеляющим прикосновением. До конца вашего следующего хода ваша рука будет окутана облаком плазмы (безвредным для вас). Плазма ярко освещает вашу зону и позволяет руке действовать подобно обычному плазменному факелу, что способен резать или сваривать металл. Кроме того, вы можете использовать руку как холодное оружие со следующим профилем: кулачный бой, 4+БСВ, Вес 0, Состояние (Горение), Громкое, Разрывающее (БСВ).

ПИРОСВЕТ*

Когномены: Внутреннее пламя, Ослепительное откровение
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: особое
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Ваше тело наполняется светом от переполняющих его психических энергий и излучает жар. До начала вашего следующего хода ваша кожа будет источать заметное тепло и ярко освещать зону, в которой вы находитесь, и тускло – все смежные. В качестве свободного действия в свой ход вы можете усилить или ослабить свет и тепло. В первом случае вы будете излучать яркое свечение в пределах *средней* дальности, а зона, в которой вы находитесь, станет *Слегка опасной* (но безвредной для вас). Кроме того, когда в занятую вами зону в первый раз раунд входит какое-либо существо (или если оно начинает свой ход в ней), оно должно пройти **встречную сложную (-20) проверку *Стойкости (Неустанности)* против вашей проверки сотворения** или *Ослеплен* до начала вашего следующего хода.

ТЛЕЮЩЕЕ ОБЛАКО*

Когномены: Угли и сажа, Призыв дыма
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: средняя
Цель: количество зон, равное количеству успехов
Срок действия: поддержание
Вы заставляете землю и предметы вокруг вас источать жар и поднимать густые облака сажи, дыма или пара. Выберите количество зон, не превышающее количество успехов в проверке сотворения в пределах *средней* дальности. До начала вашего следующего хода все эти зоны получают свойство *Густое марево*. Кроме того, если существо оканчивает свой ход в такой зоне, оно начинается задыхаться (см. стр. 218).

СОЛНЕЧНАЯ ВСПЫШКА*

Когномены: Очищающий свет Солнца, Свет Императора
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: дальняя
Цель: одна зона
Срок действия: мгновенно
На мгновение открывая крошечный варп-разлом, вы высвобождаете вспышку ослепляющего света, что обжигает глаза и повреждает оптику. Выберите одну зону в пределах *дальней* дистанции. Существа в этой зоне должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Неустанности)*** против вашей проверки сотворения. В случае провала цель будет *Ослеплена*. *Ослепшие* существа должны проходить встречную проверку в конца каждого своего хода – в случае успеха они теряют состояние *Ослепление*. Если существо провалит проверку три раза подряд, оно *Ослеплет* навсегда – чтобы восстановить зрение понадобиться глубокое медицинское вмешательство, аугметика или иное серьёзное лечение.

ТЕПЛОВОЙ ПОКРОВ*

Когномены: Оболочка от смерти, Доспехи изо льда
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: соратники в дальности действия
Срок действия: поддержание

Вы окутываете своих товарищей мерцающим полем энтропии, что поглощает огонь и тепло, и перенаправляет их энергию в Имматериум, не давая поразить вас. До начала вашего следующего хода весь урон, что вы и союзники на *ближней* дистанции от вас получаете от огня и тепла (например, в результате попаданий зажигательного и мельта-оружия), уменьшается на X, где X – сумма вашего бонуса Силы воли и количества успехов в проверке сотворения. Этот вычет применяется перед тем, как подействует броня. Кроме того, покров не позволяет ауспикам засечь ваше присутствие по излучаемому теплу.



Телекинез

Телекинез – свидетельство того, как Имматериум смеётся над законами тварного мира. Он позволяет превращать энергию Варпа в кинетическую и двигать предметы силой мысли. Искусный телекинетик не боится ни болтера, ни клинка, потому что способен отвести их от себя одним усилием воли. Он может поражать врагов незримыми стрелами, а закон тяготения для него – не более чем забавная рекомендация. Для всех психосил из этой дисциплины в проверках сотворения применяется специализация *Телекинез*.

ПРОКЛЯТИЕ МЕХАНИЗМОВ

Когномены: Воззвание к Омниссии, Колдовской сбой
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: один механизм
Срок действия: мгновенно

Ваши мысли воплощаются в крошеные телекинетические манипуляции, что повреждают внутренние механизмы какой-либо машины и лишают её возможности работать. Выберите механизм в пределах *ближней* дистанции (это может быть механизм, управляемый сервитором) и выберите, что с ним происходит. Вы можете выбрать вариант, соответствующий набранному в проверке сотворения количеству успехов или менее разрушительный.

По решению ведущего очень большие и сложные механизмы (боевые машины, пустотные корабли, титаны и промышленное оборудование) могут считаться несколькими отдельными механизмами – в таком случае эта психосила может подействовать лишь на часть такого большого механизма.

ТАБЛИЦА ПРОКЛЯТИЯ МЕХАНИЗМОВ

КУ	Результат
+1	Механизм начинает сбоить. До начала вашего следующего хода бросайте 1к10 каждый раз, когда механизм должен сработать. На 6+ он не срабатывает.
+2	Механизм заклинивает и не работает до начала вашего следующего хода.
+3	Механизм ломается и не будет работать, пока его не починят.
+4	Механизм получает непоправимый ущерб и уничтожается.
+5 и более	Механизм взрывается, нанося четыре очка урона всем в *непосредственной близости* от себя.

КОЛЛАПС

Когномены: Разделение, Обряд рассоздания
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: средняя
Цель: один предмет
Срок действия: мгновенно

Вы представляете, как твёрдая материя разлетается на куски, и Варп воплощает ваши мысли, творя телекинетическое зверство. Выберите *большой* (или меньшего размера) предмет в пределах *средней* дистанции. Если ведущий подтвердит, что набранного количества успехов достаточно, чтобы уничтожить его, предмет разлетается в клочья. Также вы можете нацелить эту психосилу в часть брони противника. Количество очков брони, что она приносит, снижается на 1 за каждый успех в проверке сотворения.

ТАБЛИЦА КОЛЛАПСА

КУ	Вы можете сломать…
+1	…хрупкий предмет, вроде оконного стекла или пикт-писца
+2	…обычный предмет, вроде пластикового подноса или деревянного стула.
+3	…прочный предмет, вроде лазгана или деревянной двери.
+4	…крайне надёжный предмет, вроде болт-пистолета или газового баллона.
+5	…предмет для серьёзных нагрузок, вроде пластелевой стены или ферробетонной колонны.
+6 и более	…предмет, сделанный из почти неразрушимых материалов, вроде керамита или адамантия.



ТИСКИ

Когномены: Сжатый кулак Императора, Окончательный раскол
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: средняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Вы делаете вашего врага точкой приложения психокинетических сил и удерживаете его на месте, сминая плоть и дробя кости. Выберите одно существо в пределах *средней* дистанции. Оно получает количество урона, равное 3 + ваш бонус Силы воли + КУ. Кроме того, жертва должна пройти **встречную сложную (-20) проверку *Атлетики (Мощи)* против вашей проверки сотворения.** Если она провалит проверку, то будет *Обездвижена* на всё время, пока действует психосила. В конце своего хода жертва повторяет встречную проверку – в случае победы жертвы, психосила тут же прекращает своё действие.

ОТРАЖЕНИЕ*

Когномены: Оберег, Эгида войны
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: на себя
Цель: на себя
Срок действия: поддержание
Вы научились силой мысли отводить вражеские пули и выпады в сторону и не давать им поразить себя. До начала вашего следующего хода все части вашего тела получают количество очков брони, равное количеству успехов в проверке сотворения. Эта броня складывается с уже существующей бронёй. «Наколдованная» броня не спасает от энергетического оружия – она может задержать лишь твёрдые предметы, такие как пули, осколки, холодное оружие и т. п.

ВРАТА ВЕЧНОСТИ*

Когномены: Последняя ошибка, Портал Эмпиреев
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: одна миля за каждый успех
Цель: особая
Срок действия: поддержание
Эта способность – безумная демонстрация телекинетического превосходства. Она позволяет пробить дыру в ткани реальности и связать её варп-переходом с другой точкой сущего, чтобы ходить между ними, как через открытую дверь. Выберите точку в *непосредственной близости* от себя, затем выберите другую точку, отстоящую от первой на количество миль не превышающее количество успехов в проверке сотворения. Вы должны видеть, либо помнить место, где будет вторая точка, либо знать расстояние и направление до неё.

До начала вашего следующего хода в обеих точках появляется *большой* сияющий портал. Тот, кто войдёт в один портал, выйдет из другого. Передвижение и стрельба через порталы считаются передвижением и атаками из одной зоны в соседнюю зону, но пространство между зонами никто и ничто не пересекает.

ГРАВИТАЦИОННЫЙ КОЛОДЕЦ*

Когномены: Сингулярность, Око страха
Варп-уровень: 1
Проверка: лёгкая (+40)
Дальность: на себя
Цель: ваша зона
Срок действия: поддержание
Вы незаметно увеличиваете притяжение между вами и существами вокруг вас, что притягивает их к вам и не позволяет сбежать. До начала вашего следующего хода ваша зона считается *Пересечённой местностью* для всех, кроме вас. Существа в вашей зоне (кроме вас) могут перейти в другую зону только, если победят во **встречной лёгкой (+40) проверке *Атлетики (Мощи)* против вашей проверки сотворения**.

Если во время действия психосилы вы переместитесь в другую зону, существа в вашей изначальной зоне переместятся вместе с вами. Если они хотят остаться на месте, то должны победить **встречной лёгкой (+40) проверке *Атлетики (Мощи)* против вашей проверки сотворения**.

БРОСОК

Когномены: Толчок, Колдовской импульс
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо или предмет
Срок действия: мгновенно
Ваши способности позволяют вам резко и неожиданно отправлять предметы в полёт. Выберите предмет в пределах *ближней* дистанции. Если его вес меньше количества успехов в проверке сотворения или равен ему, этот объект летит в соседнюю зону по вашему выбору. Если его вес выше, ничего не происходит.

Также эту психосилу можно использовать, чтобы толкать врагов. Выберите существо в пределах *ближней* дистанции. Оно должно пройти встречную **рутинную (+20) проверку *Атлетики (Мощи)*** против вашей проверки сотворения. В случае провала существо будет перемещено в соседнюю зону (по вашему выбору) и *Сбито с ног.*

ПСИХИЧЕСКАЯ ПРЕГРАДА

Когномены: Крепость Эмпиреев, Сияющий щит
Варп-уровень: 3
Проверка: средняя (-10)
Дальность: средняя
Цель: одна зона
Срок действия: поддержание
Вы взращиваете незримую стену из телекинетической энергии, что защищает от твёрдых предметов и сгустков энергии – она может спасти ваших товарищей или не дать врагу добраться до вас. Выберите зону в пределах *средней* дистанции. До начала вашего следующего хода вокруг этой зоны будет находится незримая стена или купол. Существа могут пересечь эту преграду только если потратят *действие* и победят во встречной **трудной (-10) проверке *Атлетики (Мощи)*** против вашей проверки сотворения.

Также этот барьер ослабляет стрелковые атаки. Если атака вошла в закрытую преградой зону или вышла из неё, она наносит на два очка урона меньше за каждый успех в проверке сотворения.

ПСИХИЧЕСКАЯ БУРЯ*

Когномены: Варп Освобождённый, Слепое правосудие
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: на себя
Цель: ваша зона
Срок действия: поддержание
Вы создаёте вокруг себя вихрь осязаемых психокинетических энергий, что обрушиваются на каждого, кто окажется рядом.

До начала вашего следующего хода, ваша зона получает свойство *Пересечённая местность*, а все существа, что входят в эту зону в первый раз за раунд или начинают в ней свой ход, должны победить во **встречной рутинной (+20) проверке *Атлетики (Мощи)* против вашей проверки сотворения**, или будут *Сбиты с ног.* Существа, что атакуют, находясь в этой зоне, или через эту зону, делают это с *помехой.*

Кроме того, вихрь сносит или опрокидывает незакреплённые предметы, чей вес равен или ниже количества успехов в проверке сотворения. Незакреплённые предметы с весом 0 поднимаются и кружат в воздухе в пределах вашей зоны.

ПОГИБЕЛЬНЫЙ ВИХРЬ*

Когномены: Круговорот забвения, Ужасное касание Варпа
Варп-уровень: 4
Проверка: очень сложная (-30)
Дальность: средняя
Цель: одна зона
Срок действия: поддержание
Вы сполна отдаётесь мгновению безрассудной бойни и открываете едва сдерживаемую рану в ткани реальности, через которую на беззащитный мир обрушиваются хищные энергии Варпа. Выберите зону в пределах *средней* дистанции. До начала вашего следующего хода, эта зона получает свойства *Пересечённая местность*, *Прикосновение Варпа* и *Смертельно опасная*. Когда существо получает урон от этой психосилы, оно должно предпринять **встречную очень сложную (-30) проверку *Дисциплины (Психосилы)* против вашей проверки сотворения** или будет *Оглушено*.

Когда вы прекращаете поддерживать эту психосилу, бросьте 1к10. Если выпало число, превышающее ваш бонус Силы воли или равное ему, вы перестаёте поддерживать психосилу, но вихрь никуда не девается и продолжает воздействовать на зону. Он будет оставаться открытым, пока псайкер в пределах *средней* дальности не потратит действие и не пройдёт **очень сложную (-30) проверку *Психического мастерства (Телекинез)***.





Телепатия

Сознание каждого живого существа – не считая горстки отвратительных мутантов – имеет связь с Варпом. Одни телепаты способны использовать эти связи и прикасаться к чужим умам, чтобы говорить с ними, а их более зловещие коллеги умеют вырывать мысли из чужих голов, играть с их воспоминаниями и лишать людей свободной воли. Для всех психосил из этой дисциплины в проверках сотворения применяется специализация *Телепатия*.

МАЯК

Когномены: Зов разума, Отметка в Варпе
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: средняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Вы простираете свой разум и забрасываете телепатический «крючок» в сознание другого существа, благодаря которому вы всегда будете знать местоположение этого существа и его передвижения. Выберите одно существо в пределах *средней* дистанции. До начала вашего следующего хода вы знаете точное местоположение цели, если она остаётся в пределах количества миль, равному количеству успехов в проверке сотворения. Кроме того, вы получаете *преимущество* во всех проверках атаки против этого существа.

ПРИКАЗ

Когномены: Беспрекословное повиновение, Голос Императора
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Вы отдаёте простой приказ вашей жертве, что вынуждает её подчиняться вам против своей воли. Выберите одно существо в пределах *ближней* дистанции. Цель должна пройти **встречную рутинную (+20) проверку *Дисциплины (Психосилы)* против вашей проверки сотворения**. Если побеждае-те вы, вы немедленно можете заявить одно *действие* или *движение*, что цель совершает в свой ход – она должна исполнить его перед тем, как делать что-либо ещё. Вне зависимости от результатов встречной проверки, цель поймёт, что её принуждали.

ГОСПОДСТВО

Когномены: Оковы души, Цепи нежеланного долга
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: средняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Ваше психическое влияние лишает жертву самостоятельности и подчиняет вашей воле. Выберите одно существо в пределах *средней* дистанции. Цель должна пройти **встречную сложную (-20) проверку *Дисциплины (Психосилы)* против вашей проверки сотворения** или попадёт под ваш контроль до конца вашего следующего хода. Пока цель пребывает под вашим управлением, её поведение определяете вы – в том числе всё, что она делает в свой ход.

Если цель получает урон, а также в конце своего хода, она повторяет встречную проверку и освобождается из-под контроля, если победит в ней. Существо, победившее во встречной проверке, невосприимчиво к этой психосиле ещё час. Вне зависимости от результатов встречной проверки, цель поймёт, что её принуждали.

СТИРАНИЕ ПАМЯТИ

Когномены: Нострум Ментис, Благословление неведения
Варп-уровень: 2
Проверка: рутинная (+20)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: мгновенно
Полагаясь на хирургическую точность или грубую силу, вы дотягиваетесь до нужного вам воспоминания в разуме цели и вырываете его прочь, не оставляя ни следа. Выберите одно существо в пределах *ближней* дистанции. Цель должна пройти **встречную рутинную (+20) проверку *Дисциплины (Психосилы)* против вашей проверки сотворения**. Если она провалит проверку, вы немедленно стираете из её разума одно воспоминание. Длина такого воспоминания не может превышать ваш десятикратный бонус Силы воли (в минутах). В памяти жертвы образуется лакуна – цель не поймёт, куда пропали воспоминания, но не заметит их отсутствия, пока что-то не обратит на это её внимания.

ПСИ-ДОПРОС

Когномены: Насилие над разумом, Колдовское дознание
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: ближняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание
Вы погружаетесь в разум цели и перебираете её желания и воспоминания, раскрываете помыслы и глубочайшие тайны. Выберите существо в пределах *ближней* дистанции. Цель должна пройти **встречную среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)* против вашей проверки сотворения.** Если цель находится без сознания, она проходит эту проверку с *помехой*, а если враждебна к вам – то с *преимуществом*. Если в проверке побеждаете вы, вы получаете доступ к разуму цели до начала вашего следующего хода. Если в проверке побеждаете вы, но цель также не провалила свой бросок, она осознает ваше вторжение. Разница в количестве успехов у вас и жертвы определяет, насколько глубоко вы смогли пробиться – см. таблицу.

Если цель отдалиться хотя бы на *ближнюю* дистанцию, эта психосила прекратит своё действие. Имея доступ к разуму цели, вы можете раз в ход тратить свободное действие на то, чтобы извлечь из неё количество воспоминаний, равное вашему бонусу Интеллекта. Воспоминания воспроизводятся «в реальном времени», так что на полноценное исследование чужой памяти может потребоваться очень долгий пси-допрос.

ТАБЛИЦА ПСИ-ДОПРОСА

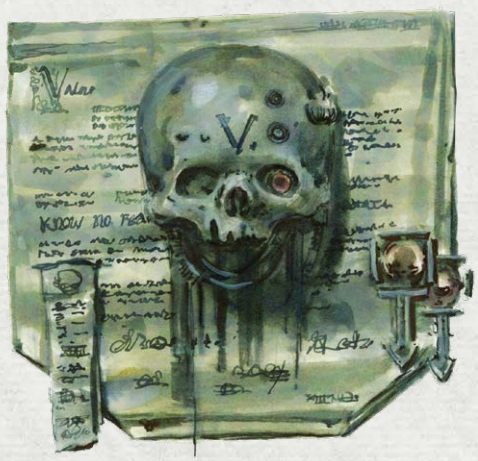
КУ	Результат (эффект накапливается)
+1	Вы узнаёте начальную информацию о цели – имя, возраст, настроение, получаете представление о её телесном и духовном здоровье, а также улавливаете поверхностные мысли – мнение о вас, общие мотивы, терзающие прямо сейчас проблемы и сознательную ложь.
+2	Вы узнаёте о важном для жертвы предмете, месте или существе и понимаете, чем оно важно.
+3	Вы получаете доступ ко всем воспоминаниям жертвы за прошлый день её глазами.
+4	Вы получаете доступ ко всем воспоминаниям жертвы за прошлый год и видите их её глазами.
+5	Вам открываются сокровенные мысли, чувства, мотивы, страхи, тайны, замыслы и отношения жертвы.
+6 и более	Эта жертва для вас – открытая книга. Вы можете проникнуть в любой уголок её разума и узнаете о ней всё.

ПОКРОВ НОЧИ*

Когномены: Воззвание к теням, Умбральное убежище
Варп-уровень: 2
Проверка: средняя (+0)
Дальность: на себя
Цель: ваша зона
Срок действия: поддержание
Безбрежная тьма Варпа позволяет вам сгустить вокруг себя эфирные тени, так что враги не увидят ничего, кроме темноты. До начала вашего следующего хода в вашей зоне появляется *Густое марево*. Оно не мешает вам и вашим соратникам видеть, но только если вы находитесь в пределах этой зоны. Тот, кто увидит эту тьму и попытается посмотреть сквозь неё, может потратить *действие*, чтобы развеять иллюзию – если такое существо победит во **встречной средней (+0) проверке *Дисциплины (Психосилы)*** против **вашей проверки сотворения**, оно сможет смотреть через эту зону по общим правилам. Существо, победившее во встречной проверке, невосприимчиво к этой психосиле ещё час.

ПСИХИЧЕСКАЯ СТОЙКОСТЬ

Когномены: Стена разума, Праведная стойкость
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: ближняя
Цель: количество соратников, равное количеству успехов
Срок действия: поддержание
Черпая мощь из бездонного колодца Варпа, вы укрепляете сознание товарищей силой своей воли. Выберите количество соратников (кроме вас), равное количеству успехов в проверке сотворения. Все цели должны пребывать в пределах *ближней* дистанции. До начала вашего следующего хода, выбранные цели получают *преимущество* в проверках Силы воли, а также могут использовать в них ваш показатель Силы воли вместо своего.



ПСИХИЧЕСКИЙ ВОПЛЬ*

Когномены: Вокс Демоникус, Проклятый рёв
Варп-уровень: 3
Проверка: трудная (-10)
Дальность: средняя
Цель: две зоны
Срок действия: мгновенно

Совершив глубокий духовный вдох, вы испускаете вопль, что не слышим в тварном мире, но с обжигающей мощью проносится по Варпу и вырывает души из тел. Выберите зону в пределах *средней* дистанции. Все существа (кроме вас) в этой зоне и в вашей зоне должны пройти **встречную трудную (-10) проверку *Дисциплины (Психосилы)* против вашей проверки сотворения**. Если вы победите, цель получит количество урона, равное вашему бонусу Силы воли + КУ. От этого урона не спасает броня. Демоны и псайкеры получают двойной урон, а существа, не отражающиеся в Варпе (например, парии или некроны) вовсе не страдают от этой психосилы.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

Когномены: Общий разум, Мост душ
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: дальняя
Цель: количество соратников, равное количеству успехов
Срок действия: поддержание

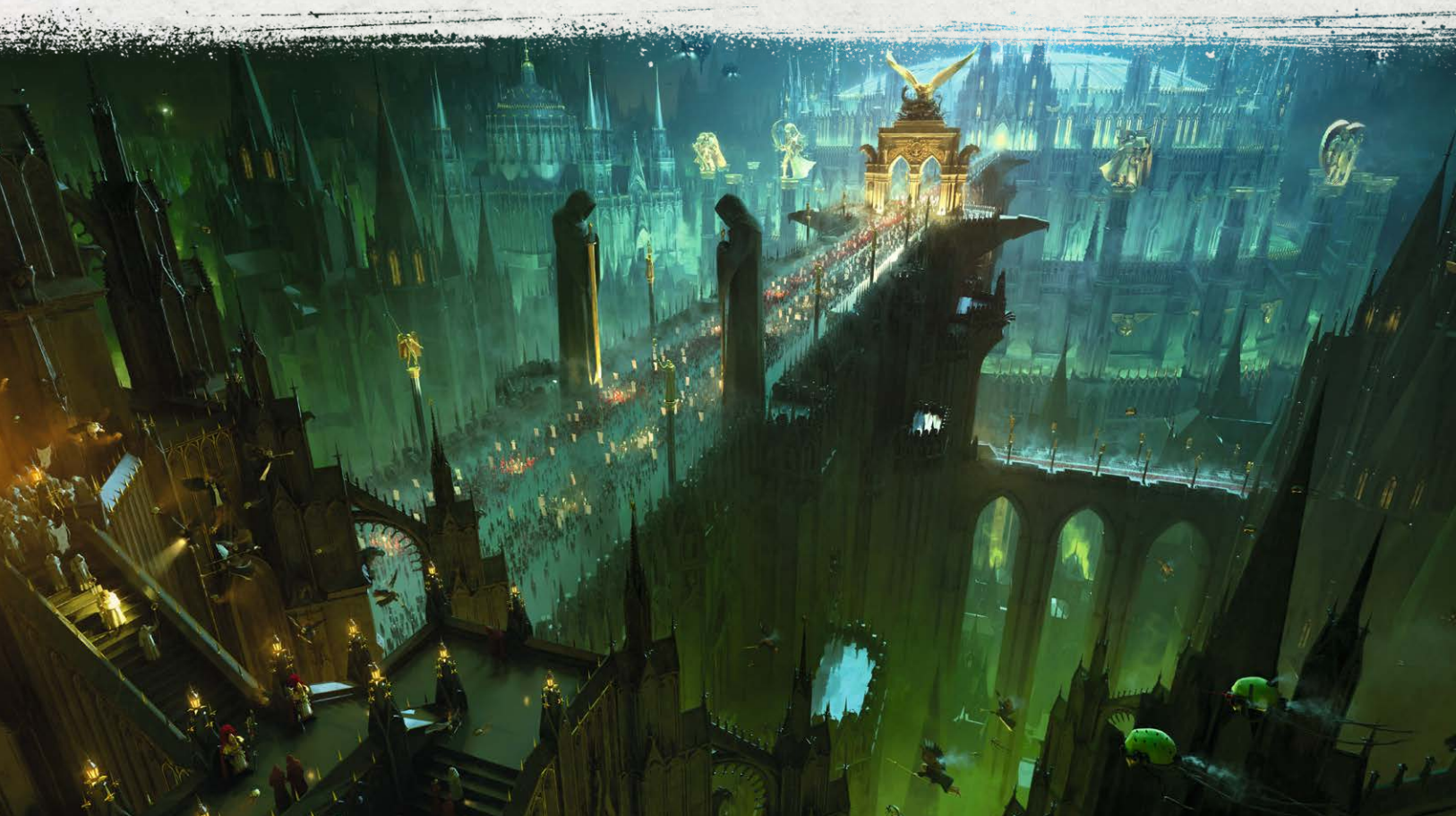
Через Варп вы завязываете узы между собой и вашими товарищами, что позволяют обмениваться словами и мыслями быстро и бесшумно. Выберите количество соратников, равное количеству успехов в проверке сотворения. Все цели должны пребывать в пределах *дальней* дистанции. До начала вашего следующего хода, вы и выбранные цели можете общаться телепатически – мгновенно передавать сообщения, чувства и мысли. Пока вы и ваши соратники телепатически связаны, ваш показатель *превосходства* не может упасть ниже 1.

КОШМАРНЫЕ ВИДЕНИЯ

Когномены: Неприкрытая истина, Четырёхкратный ужас
Варп-уровень: 3
Проверка: сложная (-20)
Дальность: средняя
Цель: одно существо
Срок действия: поддержание

Вы подбираете колдовской ключ к дверям, за которыми кроются глубинные страхи вашей жертвы и сталкиваете её с кошмарами, дремлющими в её голове. Выберите существо в пределах *средней* дистанции. Оно должно победить во **встречной сложной (-20) проверке *Дисциплины (Страх)* против вашей проверки сотворения** или будет объято ужасом до начала вашего следующего хода. Источник этого иллюзорного ужаса видит только сама жертва – он постоянно находится в *непосредственной близости* от неё, даже когда цель движется. В конце своего хода жертва повторяет встречную проверку и освобождается от ужаса, если победит в ней. Существо, победившее во встречной проверке, невосприимчиво к этой психосиле ещё час.

*Прим. переводчика: в оригинале не упоминается состояние **Страх**, но написано, что провалившая проверку жертва будет Terrified – возможно, речь идёт о **Страхе (Серьёзном)**, т.к. в его описании сказано, что «You are terrified».*



ПРАВИЛА

Правила «**Империума Маледиктум**» определяют, как способности ваших героев влияют на игру. Они будут показывать, были ли их действия успешны, и к какому итогу привели. По правилам вы определяете исход важных сцен – таким образом, они поддерживают ход истории и делают происходящее веселее. Если окажется, что правила мешают этому, ведущий имеет право менять их.

Эта глава описывает все игровые механики, призванные разрешать сцены с неочевидным исходом – в том числе, бои, ранения, попытки героев повлиять на кого-либо или воспротивиться воздействию Хаоса.

ПРОВЕРКИ

Играя в «**Империум Маледиктум**», вы столкнётесь со множеством опасностей. Под силу ли вам убедить адепта выписать нужные документы или обезвредить мельта-бомбу, чтобы не дать кораблю взорваться в холодной пустоте космоса?

Конечно, многие действия не представляют сложности – обнажить меч, вскарабкаться по лестнице, применить отточенный тренировками навык. Но для обстоятельств, где исход действий неочевиден или героям противостоит противник, потребуется предпринять проверку.

ПРЕДПРИНЯТЬ ПРОВЕРКУ

Ведущий просит проверку умения или характеристики. Что вы должны сделать?

Бросьте две 10-гранные кости – это называется к100.

Если результат равен или ниже уровня умения, проверку которого вы совершили, значит проверка успешно пройдена.

***Пример**: проверка Скрытности*



На костях выпадает 37. Если ваш показатель *Скрытности* – 37 или выше, проверка успешно пройдена!

В «**Империуме Малединктум**» существует главных три вида проверок:

- **Обычные проверки** определяют исход простых действий, которым не противостоит противник – например, прыжка через пропасть.
- **Встречные проверки** применяются при противостоянии персонажа и его противника. Чтобы победить во встречной проверке, нужно набрать больше успехов, чем противник (см. следующую страницу).
- **Длительные проверки** занимают много времени и отражают более сложные занятия. Как правило, для победы в них нужно больше успехов, чем вы сможете набрать за один бросок.

Обычные проверки, стр. 186

Встречные проверки, стр. 90

Длительные проверки, стр. 90

Чтобы предпринять проверку, бросьте к100 и сравните результат с показателем проверяемого **умения**, **специализации** или **характеристики**. Если результат, выпавший на костях, ниже или равен проверяемому показателю, проверка пройдена успешно!

Умения, стр. 91
Специализации, стр. 92

Какие характеристики с какими умениями связаны указано на листе персонажа.

Все проверки в правилах приведены с указанием их **сложности**, проверяемого умения и его специализации. К примеру:

- Пройдите **рутинную (+20) проверку *Бдительности (Зрения)***, чтобы заметить огрина в толпе.
- Успех в **средней (+0) проверке *Рефлексов (Уклонения)*** позволит вам увернуться от падающих обломков.
- Персонажи, что преуспели в **сложной (-20) проверке *Знаний***, узнают герб дома Карвонан.

Сложность, стр. 188

Сложность – это число, что прибавляется или вычитается из проверяемого умения. Простые действия приносят бонус, а сложные – штраф, что усложняет проверку.

СЛОЖНОСТЬ

Некоторые действия сложнее прочих. Ведущий будет сообщать вам сложность проверки перед броском костей. Сложность модифицирует проверяемое умение.

***Рутинная** проверка добавляет +20 к уровню умения. Например, если он равен 54, то его рутинная проверка бросается против 74!*

***Трудная** проверка отнимает -10 от уровня вашего умения. Например, если он равен 72, то его рутинная проверка бросается против 62!*

*Если ведущий не назначил сложность, проверка считается **средней (+0)**. Бросайте кости против своего обычного уровня умения. В бою большинство проверок будет именно средними.*

Правила и проверки в ролевых играх лучше всего применять, когда исход действий героя неочевиден – во всех остальных случаях игромеханику не стоит вмешивать в повествование.

КАКАЯ ПРОВЕРКА НУЖНА?



КОЛИЧЕСТВО УСПЕХОВ

Иногда полезно знать, насколько хорошо вы прошли проверку или насколько сильно её завалили – особенно важно это во **встречных проверках**. В таких случаях вы будете подсчитывать **количество успехов** (КУ).

Чтобы определить количество успехов, вычтите количество десятков в броске к100 из количества десятков в показателе проверяемого умения (с учётом сложности проверки). Чем больше успехов, тем лучше исход, чем **меньше** – тем хуже. Подробнее см. **таблицу исхода проверки**.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КУ

Если вам нужно понять, насколько хорошо или плохо вы прошли проверку, необходимо определить **количество успехов** (КУ).

Вычтите количество десятков в результате броска из количества десятков в показателе умения. Полученное число – ваше КУ. Чем оно больше, тем лучше!

В броске к100 против умения с показателем 72 выпало 26. Количество десятков в показателе умения – 7, в результате – 2. Итого: 5 успехов (это поразительный успех!)





В броске к100 против умения с показателем 54 выпало 94. Количество десятков в показателе умения – 5, в результате – 9. Итого: -4 успеха (впечатляющий провал).

КОРРЕКТИРОВКА КУ

Определённые обстоятельства, таланты, **влияние, превосходство, преимущества, помехи** и психосилы могут **изменить количество успехов в проверке**. Это может превратить проваленный бросок в успешный или наоборот. Если такая корректировка **делает количество успехов равным нулю**, это знаменует частичный успех (+0).

***Пример**: Лео стреляет из автопистолета и получает -3 успеха. Но показатель превосходства группы равен 3, так что он добавляет +3 успеха. Итоговый результат его броска равен +0 успехов. Это частичный успех.*

ПОВТОРНЫЕ ПРОВЕРКИ

Каждая проверка должна быть значимой, а её исход – оказывать заметное влияние на происходящее. В целом персонажи не могут просто провалить проверку и бросать снова, пока не разберутся с последствиями провала или пока обстоятельства не изменяться.

ТАБЛИЦА ИСХОДА

КУ	Результат	Вы преуспели?
+5 и более	Поразительный успех	**Да, идеально!**: результат настолько хорош, насколько возможно, вам даже подвернулись удачные обстоятельства или просто очень повезло.
+3 ~ +4	Впечатляющий успех	**Да, и…**: вы достигли чего хотели, превзошли свои ожидания и сделали это круто.
+1 ~ +2	Успех	**Да**: у вас всё получилось.
+0	Частичный успех	**Да, но…**: в целом, вы добились, чего хотели, но неидеально. Возможно, ваши действия будут иметь непредсказуемые последствия.
–0	Частичный провал	**Нет, но…**: вы были в шаге от успеха. Возможно, вы достигли желаемого, но не полностью.
–1 ~ –2	Провал	**Нет**: вы сделали всё неправильно.
–3 ~ –4	Впечатляющий провал	**Нет, и…**: вы не только потерпели поражение, но и накликали на свою голову дополнительные осложнения.
–5 и менее	Поразительный провал	**Нет, никоим образом!**: всё пошло хуже некуда. Скорее всего, ведущий усугубит вашу скорбь неожиданными последствиями.

Встречные проверки, стр. 190

Сложность, стр. 188

Вы подсчитываете количество успехов даже в проваленной проверке – просто они будут выражаться отрицательным числом.

Если вы хотите играть быстрее, то можете отказаться от некоторых бросков, просто решив, что герои успешно проходят все **средние (+0)** проверки, если в используемом умении у них есть хотя бы одно улучшение. Если количество успехов будет важно, засчитывайте +1 успех за каждое улучшение этого умения.

Влияние, стр. 192
Превосходство, стр. 196

Преимущества и помехи, стр. 189

Частичные провалы обычно получаются, когда вы выбросили число, превышающее ваш показатель умения, но не настолько, чтобы получить -1 успех.

СЛОЖНОСТЬ

Не все проверки будут одинаковыми. Взобраться на пирамиду из ящиков намного легче, чем удержаться на скользком от дождя грузовом контейнере, когда его поднимают в воздух. Чтобы отразить такое различие, ведущий может назначать проверкам разную **сложность**.

Результаты 99 и 00 – это всегда фиаско.

Приведённая далее **таблица** показывает существующие в «**Империуме Маледиктум**» уровни сложности с модификаторами и иллюстрирует их примерами.

***Пример**: Уилк пытается взломать шифр, чтобы раскрыть заговор еретиков. В иных обстоятельствах это была бы **средняя (+0) проверка**, но ему попался важный для его расследования отрывок, так что ведущий объявляет, что для прочтения потребуется **рутинная (+20) проверка Языков (Шифры)**. У Уилка есть Языки 35, стало быть, он бросает проверку против 55. Ему выпадает 42. В иных обстоятельствах это был бы провал, но благодаря модификатору +20 он получает один успех.*



АВТОМАТИЧЕСКИЕ УСПЕХИ И ПРОВАЛЫ

Независимо от того, насколько вы искусны или талантливы, всегда есть шанс на провал. С другой стороны, вам всегда может повезти, как бы это не было маловероятно.

- Результат 96–00 – это всегда провал
- Результат 01–05 – это всегда успех.

Провал происходит даже если используемое в этой проверке значение умения выше 96, а успех – даже если этот показатель ниже 05. Такой результат всегда считается частичным успехом или провалом.

***Пример**: Кассей пытается одолеть своенравный когитатор, чтобы прочесть секретные документы Инквизиции. Ведущий постановляет, что у Святых Ордосов древние и надёжно защищённые базы данных, так что для взлома потребуется пройти **очень сложную (-30) проверку Техники (Безопасность)**. Показатель Техники у Кассея всего 29 – шансов пройти проверку нет. Тем не менее, он бросает кости – просто на всякий случай. Ему выпадает 03! Ведущий описывает, как взломщик наткнулся на древний изъян в системах безопасности, позволяющий получить доступ.*

ТАБЛИЦА СЛОЖНОСТИ

Сложность	Модификатор	Пример задачи
Очень легкая	+60	Проснуться от звука аварийного клаксона, перепрыгнуть через небольшую пропасть
Лёгкая	+40	Провести простой ремонт знакомого оружия
Рутинная	+20	Провести простое исследование с помощью когитатора
Средняя	+0	Попасть во врага в хорошо освещённой комнате, влезть по каменной стене
Трудная	−10	Вспомнить малоизвестный факт о планетарном губернаторе
Сложная	−20	Плыть против течения в бурной сточной трубе
Очень сложная	−30	Убедить арбитров оставить дело без внимания

ПРЕИМУЩЕСТВА И ПОМЕХИ

Как и в случае со **сложностью** проверок, некоторые внешние обстоятельства могут помочь или помешать вам. Вы можете действовать в непредсказуемых обстоятельствах – например, во время бури или в кромешной тьме – либо использовать неподходящие инструменты. Такие условия могут приносить вам **преимущество** или **навязывать** помеху.

- Если у вас есть *преимущество*, вы **можете** (но не бязаны) поменять местами цифры десятков и единиц на костях, если эта замена вам поможет.
- Если вам навязали *помеху*, вы **должны** поменять местами цифры десятков и единиц на костях, если такая замена сделает вам хуже.

***Пример**: Лео ныряет в альков, чтобы скрыться от приближающихся стражей Адептус Министорум. Ведущий решает, что в тёмном алькове легче остаться незамеченным, а потому проверка Скрытности у Лео получит преимущество. Скрытность Лео равна 56, а в броске он получает 72. Обычно это был бы провал, но преимущество позволяет превратить 72 и 27 – и это успех!*

Как правило, *преимущества* и *помехи* вам навязывают внешние обстоятельства – например, **свойства местности** или стрельба из оружия на слишком большую **дальность**. Также *преимущество* может принести трата **очков судьбы**.

Если у вас есть несколько источников *преимуществ* и *помех*, то каждое *преимущество* отменяет одну *помеху* и наоборот. Если у вас есть несколько *преимуществ*, то каждое *преимущество* после первого приносит бонус +10 к проверке. Аналогично с *помехами* – каждая после первой приносит штраф -10.

***Пример**: Лео сумел **скрытно** проникнуть в логово бандитов и стреляет в их вожака. Враг не ожидает этой атаки, а потому проверка Стрельбы получает преимущество. Однако цель находится на дальней дистанции, а у лазпистолета Лео средняя дальность боя, отчего проверка получает помеху. Вожак находится в скверно освещённой области, что также накладывает помеху. Имеющееся у Лео преимущество отменяет одну помеху, но вторая остаётся. Итого он должен бросать проверку Стрельбы с помехой.*



ПОМОЩЬ

В определённых обстоятельствах группа персонажей может объединить усилия, чтобы достичь успеха. С разрешения ведущего, один персонаж может помочь другому совершить проверку по следующим правилам:

- Когда два или больше персонажей работают сообща, персонаж с более высоким уровнем умения совершает бросок с *преимуществом*.
- Чтобы помогать кому-либо вы обычно должны иметь хотя бы одно улучшение в нужном умении.
- Чтобы помочь персонажу обычно нужно находится рядом с ним.
- Вы не можете помогать в проверках, связанных с сопротивлением болезням, ядам, страху, опасностям и любым другим, если так решит ведущий.

***Пример**: Лео и Кассей пытаются выбить двери упавшего «Арва». Ведущий требует **среднюю (+0) проверку Атлетики (Мощи)**. У Лео показатель умения выше, так что проверку предпринимает он и выбрасывает 61 против своего показателя 43. Однако Лео помогает Кассей, что приносит преимущество, а значит 61 можно превратить в 16. Такой результат означает три успеха – герои выбивают дверь и смогут узнать, что скрывается внутри челнока.*

В **главе 11 «Ведущий»** описано, как задавать сложность проверкам и как применять преимущества и помехи.

Свойства местности, стр. 204

Дальность поражения, стр. 202

Трата очков судьбы, стр. 220

Улучшения, стр. 91

Неожиданные атаки, стр. 214

Скверное освещение, стр. 206

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

В **главе 4** вы найдете советы по назначению встречных проверок. Также игрок может сам предлагать умения, в зависимости от используемого им подхода.

Сложность, стр. 188

Если во встречной проверке обе стороны набрали одинаковое КУ, побеждает тот, у кого выше показатель умения. В том маловероятном случае, если они также будут равны, решение остаётся за ведущим.

Чтобы задать сложность длительной проверки, разделите требуемое количество успехов на количество позволенных бросков. К примеру, чтобы набрать шестнадцать успехов за четыре попытки, придётся получить не меньше четырёх успехов за каждую, что очень сложно. Два успеха за попытку – намного проще.

Если вы провалили длительную проверку из-за того, что количество успехов опустилось ниже нуля, вы можете попытаться предпринять эту проверку снова, но у вас явно будет меньше времени (или позволено меньше бросков) на достижение своей цели.

Когда один персонаж пытается превзойти некоего противника – например, прокрасться мимо бдительного стражника, обмануть скептичного церковника или убежать от неистового мутанта – применяются встречные проверки.

В такой проверке бросок совершают обе стороны. Ведущий определяет **умение, что будет проверяться**, и задаёт **сложность** для каждого участника. Побеждает тот, кто наберёт больше успехов. Если важно знать, насколько именно преуспел победитель, то **разница между КУ его броска и КУ броска его противника** становится окончательным КУ встречной проверки. Чтобы победить во встречной проверке, необязательно достигать успеха в броске – скажем, если вы провалили свой бросок на -1 успех, а противник – на -3, то вы побеждаете во встречной проверке с двумя успехами.

***Пример**: Уилк пытается попасть на обед в честь планетарного губернатора. Увы, стражник что-то подозревает и не впускает Уилка. Тот предпринимает встречную проверку Взаимопонимания (Обман) против Чутья (Люди) стражника. Взаимопонимание (Обман) Уилка равно 41, а в броске он получает 57 – стало быть, -1 успех. У стражника Чутьё (Люди) развито до 45, и он выбрасывает 23 – то есть получает +2 успеха. Страж понимает, что ему лгут, и требует от Уилка проваливать и не мешать другим гостям.*

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Во встречной проверке вы и ваш противник делаете бросок против подходящих умений. Кто наберёт больше успехов, тот и победил. Величина успеха определяется разницей между КУ в бросках участников.

Вы предпринимаете проверку Боя против 54. Выпадает 35, стало быть у вас +2 успеха.





Враг парирует ваш выпад, полагаясь на умение Бой 60, и выбрасывает 29 – он прошёл проверку с +4 успехами. Вы проваливаете встречную проверку с итоговым результатом -2 (т. к. 2 – 4 = -2)

Проваленный бросок встречной проверки может принести победу, если противник провалится ещё сильнее. Например, если вы провалили свой бросок на -1 успех, а противник – на -3, то вы побеждаете во встречной проверке с двумя успехами.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ

Некоторые задачи могут требовать очень много времени и усилий – к примеру создание нового аугметического протеза или поиски в архивах Адептус Министорум. Если у персонажа есть нужное умение, а задача достаточно проста, ведущий может просто заявить, сколько времени требует выполнение работы. Если же провал вероятен (или время и качество выполнения очень важны) вы можете применить **длительную проверку**. Вот как это работает:

- **Требуемое КУ**: ведущий называет количество успехов, нужное, чтобы проверка была пройдена.
- **Частота проверок**: ведущий определяет, как часто можно будет делать броски, успехи в которых пойдут в учёт длительной проверки – каждый ход, каждый час, каждый день и т. д. Также ведущий должен определить, есть ли у персонажей крайний срок и что произойдёт, если они потерпят неудачу.
- **Умения и сложность: ведущий задаёт умение, которое будет применяться в проверках и их сложность**. Как правило, вам потребуется одно умение, но ведущий может решить, что в ходе проверки можно будет применять другие умения или специализации.
- **Подсчёт успехов**: каждый раз, когда персонаж бросает кости в ходе длительной проверки, отмечайте, сколько успехов он набрал. Подсчитывайте их, пока на наберёте требуемое количество (или не превзойдёте его). Успешная проверка добавляет хотя бы один успех в «копилку», а провальная – лишает по меньшей мере одного. Если за отведённое вам число попыток вы не сможете набрать нужного количества успехов (либо если общее количество успехов упадёт ниже 0), длительная проверка будет провалена. В чём именно вы потерпели поражение, дали ли ваши усилия хоть какие-то плоды, и можно ли вернуть хотя бы часть затраченных ресурсов – решает ведущий.

В разделе «**Занятия**» **восьмой главы** приведено несколько отличных примеров длительных проверок.

***Пример**: **полутень** Лео должен найти логово культистов Хаоса, укрытое где-то в огромном промышленном районе. Ведущий сообщает, что поиски будут длительной проверкой, что требует шести успехов, а бросок можно совершить, потратив на поиски целый день.*

Также ведущий тайно решает, что культ переберётся в другое место через три дня, и объявляет, что первые две попытки потребуют проверок Взаимопонимания (Сбор сведений), чтобы незаметно расспрашивать рабочих в округе, а все дополнительные броски будут использовать Скрытность (Невидимка), поскольку Лео придётся проверить собранные сведения, незримо пробравшись и осмотрев нужные места. Лео обыскивает район три дня – в первой проверке он получает один успех, во втором – три, а в третьем – ещё один. Итого пять – не хватает всего одного. Культ перебирается в другое место, и когда агент всё же находит их убежище, там не остаётся ничего, кроме пятен засохшей крови и нечестивых письмен.

Помощь в длительных проверках также работает по-другому. Вместо *преимущества* другие персонажи могут сами предпринять нужную проверку одновременно с основным персонажем и добавить набранные успехи в «копилку», что позволит быстрее достичь цели. Ведущий может позволить героям использовать самые разные умения.

***Пример**: «Арв», на котором летают герои, попал в песчаную бурю в сердце выжженной пустыни – системы челнока отключились, и он рухнул в дюнах. Ведущий объявляет, что двигатель требует ремонта, который будет отыгрываться длительной проверкой, поучаствовать в которой можно разными способами.*

Чтобы починить «Арв» потребуется Техника (Инженерное дело), но чтобы выкопаться из песков, необходима Атлетика (Мощь), а чтобы потом вновь взлететь – Пилотирование (Аэронавтика).

Каждая проверка займёт целый день. Ведущий требует набрать восемь успехов и ставит срок – три дня, через которые кончатся припасы. В первых двух проверках Кассей набирает четыре успеха в проверке Техники (Инженерного дела), а Кэлли – два успеха, бросив Атлетику (Мощь). Наконец, Лео добавляет три успеха от проверки Пилотирования (Аэронавтика) – итого девять. Длительная проверка пройдена! Ведущий описывает, как персонажи работают вместе и радуются, когда их «Аквила» вырывается из песчаной бури.

Полутень, стр. 78

Помощь, стр. 208

КАПРИЗЫ СУДЬБЫ

Есть несколько правил, талантов и способностей, что позволяют вам изменить результат броска или вызывать необычные эффекты.

Дубль происходит, когда в броске на костях десятков и единиц выпадают одинаковые числа (11, 22, 33, 44 и т. д.). Зачастую это важно в бою, где дубли вызывают триумфы и фиаско.

Переброс означает, что вы отказываетесь от выпавшего результата и бросаете заново. Вы обязаны принять второй результат. Право на переброс дают некоторые таланты и трата очков судьбы.

Смена разрядов предполагает, что вы меняете местами цифры на кости десятков и кости единиц – так 58 превращается в 85, а 51 – в 15. Обычно смену разрядов позволяют или навязывают *преимущества* и *помехи* (см. стр. 189).

Модификаторы прибавляются к вашему показателю умения перед броском или вычитаются из него. Модификаторы может накладывать сама сложность проверки или ваше снаряжение.

Дополнительные успехи: некоторые таланты, способности и снаряжение приносят вам дополнительные успехи или отнимают таковые. Эти прибавки и вычеты применяются после броска.

Триумфы и фиаско, стр. 213

Трата очков судьбы, стр. 220

У людей, которых вы встречаете, есть свои чувства и стремления. Вы можете быть в хороших отношениях со службой, но это не помешает её отдельным членам вас ненавидеть.

В **главе 3** описаны основные имперские службы, а **глава 9** в деталях рассказывает об их планах и целях.

ВЛИЯНИЕ

«Именем лорда-губернатора Ола Сеяна, я приказываю вам посадить челнок и сдаться правосудию!»

— Гарон Блек, силовик

В секторе Махарий множество отдельных служб и организаций стремятся каждая к своей цели, заключая на этом пути множество союзов, участвуя в распрях и раздорах. Персонажи «**Империума Малединктум**» неминуемо впутаются в интриги разных группировок и будут помогать одним и мешать другим – порой даже непреднамеренно.

Влияние отражает ваше положение в глазах определённой службы. Оно значительно влияет на ваше взаимодействие с ней – одни откроют перед вами все двери и поддержат в нужный миг, тогда как другие будут чинить всяческие препоны и предадут в самый тёмный час. Влияние оказывает следующее воздействие:

- Совершая социальные проверки в отношении членов службы, в отношении которой у вас есть положительное или отрицательное *влияние*, вы получаете дополнительные успехи, равные вашему показателю влияния.
- Изначальное отношение к вам членов службы **как правило**, определяется вашим *влиянием* на эту службу.
- По решению ведущего, от вашего *влияния* может зависеть доступ к определённым товарам и услугам (см. главы 5 и 11).

Показатель *влияния* может составлять от -5 до +5. *Влияние* -5 означает крайне дурную славу, а +5 – очень тёплые отношения. Нулевое *влияние* может говорить, как о равнодушии, так и о том, что эта служба вовсе не знает о вашем существовании.

ПРИ ВСЁМ УВАЖЕНИИ…

Помните, что *влияние*, как и *Взаимопонимание* – это не управление разумом. Каким бы *влиянием* вы не обладали, у людей есть свои цели и желания, исходя из которых, они могут отклонить ваши требования – особенно, если их исполнение причинит вред самим исполнителям, лишит их денег и уважения, не говоря уже о жизни. В Империуме у людей не так много ценного, и они терпеть не могут терять это.

ВЛИЯНИЕ

Уровень	Отношения	Эта служба…
+5	Почтение	…поддержит вас в бою, обеспечит доступными ей ресурсами и ценными сведениями.
+4	Уважение	…даст вам доступ к некоторым своим тайнам и сведёт с важными лицами.
+3	Доверие	…позволит вам приобрести некоторое необычное снаряжение и нанять людей, а также закроет глаза за ваши мелкие прегрешения.
+2	Симпатия	…одолжит вам обычное снаряжение и предоставит услуги своих людей.
+1	Доброжелательность	…поделится некоторыми сведениями и выполнит для вас свою обычную работу быстрее.
0	Равнодушие	…считает вас ещё одним маленьким винтиком в колоссальной машине Империума.
–1	Недоброжелательность	…будет пристально следить за вами, всячески препятствуя и требуя соблюдать букву правил.
–2	Недоверие	…откажется помогать вам, делиться сведениями или ресурсами.
–3	Неприязнь	…будет деятельно мешать вам.
–4	Презрение	…пошлёт своих агентов, чтобы навредить вам или вмешаться в ваши дела.
–5	Ненависть	…уничтожит вас, стоит дать ей малейшую возможность.

ВЛИЯНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

Власть, которой обладает покровитель, затмевает то, чего может достичь персонаж – такова заслуга его высокого положения и прошлого. Господин действует на более высоком уровне и сплетает целые агентурные сети из связных, соратников и соперников. Поэтому влияние покровителя **тайно подсчитывает ведущий**.

В ходе задания вы можете предъявить доказательство того, что пользуетесь покровительством важного человека, чтобы получить преимущество и рискнуть **столкнуться с последствиями**, описанными выше. Как правило, это некий знак полномочий, дарованный самим господином – инквизиторская инсигния, жетон силовика, перстень с печаткой благородного дома. Если другая служба признает в вас официального представителя вашего покровителя, **вы сможете использовать его влияние** вместо своего, когда ведёте дела с этой службой.

Некоторые господа могут объяснять своим слугам, каким влиянием пользуются, но многие другие скрывают правду или **прямо лгут** – особенно в том, что касается их соперников и врагов. Могущественный человек не сможет надолго сохранить своё положение, если будет рассказывать подчинённым о своих слабых местах. Иными словами, взывать к имени своего покровителя всегда рискованно – этот шаг нужно хорошо обдумать. Вы никогда не сможете предсказать, каких он нажил недругов, и даже некогда надёжные партнёры при следующей встрече могут оказаться врагами.

***Пример**: Лео проник в закрытый сектор мануфакторума Адептус Механикус на **Форкасе-63**. У него нет ни законного права быть здесь, ни знакомых техножрецов, что помогли бы ему. Покровитель велел Лео действовать тайно, что тот и пробует провернуть. Но оказавшись под прицелом орудий охранного сервитора, агент идёт на отчаянный шаг и показывает машине голопечатку владыки кузницы, которому служит. Ведущий сверяется со своими записями – генерал-фабрикатор имеет влияние +3 на Адептус Механикус (но Лео об этом не знает). Ведущий решает, что сервитор узнал печатку и отключил оружие. Увы, тайное проникновение с треском провалилось – Лео спасся от гибели, но намного осложнил себе работу, а в долговременной перспективе – навредил влиянию своего покровителя на этом мануфакторуме, а может быть – и во всём Адептус Механикус.*

ЛИЧНОЕ ВЛИЯНИЕ

Действуя в Махарии, персонажи неминуемо будут обрастать собственными связными, соратниками и врагами. Каждый герой имеет собственное *влияние* – оно, подобно *влиянию* покровителя, относится к конкретным службам и их представителям. Ваш персонаж намного менее могущественен, чем его господин, а потому изначально имеет лишь +1 к *влиянию* с одной службой.

В ходе игры вы будете медленно наращивать своё *влияние* на другие группировки (или терять его!). Для персонажей это работает не так, как для господина. Покровитель приобретает и утрачивает власть на высоком уровне, что отражает его славу в масштабах сектора, тогда как персонажи заводят связи с отдельными представителями разных служб – т. н. контактами.

Контакт – это техножрец, которому герои некогда помогли, главарь банды, которого сдали слугам закона, или адепт Администратума, чьи документы один беспечный персонаж нечаянно поджёг огнемётом. В конце каждого приключения ведущий должен оценить, как изменилось влияние героев на свои контакты. Эти изменения нужно будет отразить на листе персонажа.

При взаимодействии с контактом используется, как *влияние* на него лично, так и *влияние* на службу, в которую он входит.

***Пример**: прошлые прегрешения принесли Уилку -2 к влиянию на Адептус Механикус, отчего ему непросто добиться от них некоторых услуг. Однако Уилк имеет влияние +3 на техножреца Ро-Ассей 7. Совокупность таких модификаторов даёт герою влияние +1 на Ро-Ассей 7 – тот знает о дурной славе Уилкса, но их прошлые дела показывают, что продолжать сотрудничество может быть выгодно.*



О тайном влиянии покровителя также см. **главу 11**.

Некоторые покровители не признают своих агентов и могут заявить «***Я вас не знаю***», см. стр. 38.

Скажите ведущему, что применяете *влияние* покровителя, и он тайно прибавит или вычтет успехи.

Подробнее **Форкас-63** описан на стр. 294.

ПРИГРЕЛИ ЗМЕЮ НА ГРУДИ

Люди не любят, когда их обманывают. Если человек или организация, узнают, что вы тайно работаете на покровителя, ваше личное *влияние* на них может упасть – даже если они будут уважать власть вашего господина.

НАКОПЛЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Если вы имеете показатель *влияния* +1 с тремя разными контактами в пределах одной службы, вы можете потратить занятие (см. **главу 8**) на ***накопление влияния***, чтобы поднять своё *влияние* на всю службу на +1, понизив *влияние* на три выбранных контакта на -1.

Накопление влияния см. стр. 232

Если же вы получите показатель *влияния* -1 (или ниже) с тремя различными контактами в пределах одной службы, то в конце текущего задания ваше *влияние* на неё автоматически упадет на -1. Так контакты разносят вести о ваших провалах и вредят вашей репутации. Когда такое произойдёт, снимите одну единицу отрицательного *влияния* с каждого из этих контактов.

Поскольку ваше влияние на всю службу, к которой принадлежат эти контакты, выросло, ваше влияние на них остаётся прежним.

***Пример**: ведя расследование, Лео обращается к банде Резчиков. Он проходит проверку Взаимопонимания (Сбор сведений) с одним успехом. Увы, в прошлом ему приходилось переходить Резчикам дорогу, о чём напоминает показатель влияния -2. Ведущий учитывает этот штраф – стало быть, проверка провалена на -1. Ведущий объясняет, что репутация Лео опередила его, и Резчики встречают расспросы напускным безразличием.*

Банда Резчиков из улья Рокарт появится в **стартовом наборе «Империума Малединктум»**

Тем временем Уилк изучает место преступления. Ведущий решает, что махарийские вигилы не дадут крутиться здесь никому, кто имеет влияние ниже +2. К счастью, у Уилка есть влияние +2 на вигилов – они знают его и считают верным соратником, а потому пускают на место преступления.

Махарийские вигилы, стр. 326

После множества заданий Кэлли добилась влияния +1 на трёх разных людей в Астра Милитарум и получила влияние -1 на четвёртого.

Астра Милитарум, стр. 242

ВЛИЯНИЕ НА МАЛЫЕ ГРУППИРОВКИ

Сюжет ваших игр подскажет, каким малым группировкам и влиянию на них нужно уделить внимание. Например, если в кампании участвует несколько банд, вы можете считать ваше влияние на них и отслеживать получение контактов в каждой.

В **главе 11** приведены советы по применению *влияния* и участия разных служб в ваших играх.

Между приключениями она накапливает влияние и добивается успеха – её влияние на Астра Милитарум возрастает и теперь составляет не +1, а +2. Игрок стирает с листа влияние +1 на тех трёх членов Астра Милитарум – это не значит, что они забыли Кэлли, просто добрая слава, которой она пользовалась у них, разнеслась шире, а её знания о том, как говорить с военными, улучшились. Тем не менее, женщина сохраняет -1 к влиянию на последнего контакта. Если она наживёт ещё двух недоброжелателей в рядах Гвардии, влияние на Астра Милитарум упадёт, но всех троих можно будет стереть с листа.

Если *влияние* на одну службу есть у нескольких персонажей, используйте показатель того, кто ведёт расследование. Складывать *влияние*, чтобы получить больше успехов, нельзя.

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОТЕРЯ ВЛИЯНИЯ

Если не считать создания персонажа, то влияние (как личное, так и предоставленное господином) будет меняться лишь в зависимости от ваших поступков в ходе заданий. Чтобы не возиться с подсчётами в ходе игры, изменения во влиянии обсуждаются и применяются лишь в конце задания или если ход сюжета даёт героям естественный перерыв. Ведущий должен подумать, как действия персонажей в ходе задания могли изменить их влияние на разные службы и скорректировать его с учётом следующих правил:

- Если группа работала незаметно, действовала чужими руками или не оставила следов своего вмешательства, её *влияние* не должно измениться.
- Если группа не прибегала к влиянию своего покровителя в ходе задания, то по итогам этого задания измениться может только личное *влияние* её членов.
- Если группа использовала влияние своего покровителя (намеренно или вынужденно), то по итогам этого задания измениться может, как их личное *влияние*, так и *влияние* их господина.
- Также необходимо учесть **возможности** и **слабости** покровителя.

Возможности и слабости, стр. 29

Влияние должно быть трудно заработать и легко потерять. **В ходе задания влияние обычно может вырасти только на +1**, но упасть – на сколько угодно. Изменения могут произойти по следующим причинам:

- +1: Персонажи сыграли важную роль в защите важных членов службы или продвижении её интересов.
- –1: Персонажи пренебрегли правилами службы без острой нужды, были пойманы на лжи, или их легенда была раскрыта.
- –2: Персонажи напали на членов службы или причинили значительный ущерб её владениям и ресурсам.
- –3: Персонажи предали или убили соратника, принадлежащего к этой службе, или серьёзно урезали службе возможности преследовать свои интересы.

***Пример**: на **разборе полётов** ведущий обсуждает с игроками прошлое задание. Лео затеял с Резчиками драку в баре – его личное влияние на Резчиков с нуля падает до -2. С другой стороны, группа сотрудничала с махарийскими вигилами, открыто называя себя слугами генерал-фабрикатора и вместе они искоренили ересь среди рабочих на мануфакторуме Дельфа-7G. Ведущий отмечает, что благодаря этому влияние генерала-фабрикатора на вигилов выросло на +1, но не сообщает игрокам об этом.*

Временное влияние

Порой группа может захотеть усилить своё *влияние* на членов определённой службы. К примеру, они могут захотеть переубедить в чём-либо планетарного губернатора или уболтать гвардейского интенданта дать пару лишних батарей. В этом может помочь подходящая социальная проверка, но если они хотят склонить удачу на свою сторону, им стоит поискать источник **временного влияния**.

Порой это может быть простая взятка – обычно пригоршни соляров достаточно, чтобы убедить служащего за грошовое жалованье солдата «не заметить» вас, а могущественный адепт Администратума может питать тайную слабость к выдержанному **амасеку**. Ведущему стоит решить, сколько *влияния* принесёт такая взятка и дать проверке соответствующий бонус – будет достаточного одного или двух успехов.

Ценные данные или компрометирующие сведения о контакте (скажем, любовь к редким книгам или скрываемое преступное прошлое) также могут дать +2 успеха (или даже больше) в подходящих социальных проверках.

В любом случае, временное *влияние* будет работать лишь пока вы не провалите социальную проверку, направленную на этого контакта – в том случае оно потеряется, ведь любая взятка когда-то будет потрачена, а у любой бутылки амасека есть дно.

Завершение целой кампании может принести +2 к *влиянию* на службу – например, обнаружение СШК поможет отношениям с Адептус Механикус, спасение архиисповедника из лап еретиков – с Адептус Механикус, а совместное с инквизитором изгнание демона – с Инквизицией.

Амасек – горячительный напиток, популярный в Махарии.

«Разбором полётов» для удобства называют подведение итогов игровой встречи в **«Империуме Малединтум»**, которое позволяет убедиться, что все игроки поняли, что произошло и куда развивается история. Кроме того, это отличная возможность пересмотреть **краткосрочные** и **долгосрочные** цели (см. стр. 85).

И ЧТО СЛУЧИЛОСЬ ПОТОМ…

После завершения задания уделите немного времени на «разбор полётов» и обсуждение того, как действия героев сказались на их *влиянии* – это отличный способ дать каждому участнику развить сеттинг, задуматься над своими решениями и поразмышлять о долгосрочных последствиях своих действий. Это может быть встреча персонажей с господином, сеанс связи или даже коллективное написание отчёта.

КАПЛЯ В МОРЕ

Когда речь идёт о получении или утрате *влияния*, всегда стоит помнить о масштабе каждой службы. Как правило, чем многочисленнее группа, тем сложнее изменить *влияние* на неё. В конце концов, вряд ли действия вашей команды или даже вашего покровителя смогут всерьёз повилять на весь Адептус Механикус. А вот получить поддержку важных лиц в рядах Механикус (например, отдельной когорты скитариев) – куда более достижимая цель.

ПРЕВОСХОДСТВО

«Мы знаем их территорию. Мы знаем их распорядок. Они даже не заметят, как мы приближаемся»

— дознаватель Юлиос Макрио

В беспросветном мраке далёкого будущего насилие почти неизбежно, но прежде чем рисковать жизнью и здоровьем, бросаясь под разряды лазганов и ревущие цепные мечи, хитроумный агент позаботится о том, чтобы иметь над врагом все возможные преимущества и не перестанет искать способы заставить врагов отступить, даже когда начнётся **бой**.

Сражения в **«Империуме Малединктум»** смертоносны, а любой подход, что не подразумевает крайнюю осторожность, ведёт к катастрофе. Ставки здесь всегда высоки, а потому, чтобы добиться успеха необходимо заранее изучить своих врагов, составить план или положиться на внезапный удар, что приведёт врага в смятение. **Превосходство** – это общий показатель группы, что отражает её подготовленность и гибкость.

КАК РАБОТАЕТ ПРЕВОСХОДСТВО

Превосходство может приносить вам бонусные успехи в одной выбранной вами проверке каждый **ход**. Количество таких успехов равно текущему уровню *превосходства*. Использовав этот бонус, вы не можете применять его до начала своего следующего хода.

Также *превосходство* связано с показателем **решимости**, что есть только у неигровых персонажей. Если в ходе боя *превосходство* персонажей окажется выше *решимости* их противников (или их **лидера**, если таковой есть), враги в впадут в **отчаяние**. Иногда отчаявшиеся противники могут пуститься в бегство или даже сдаться. В иных обстоятельствах, отчаяние напротив, заставляет врагов сражаться яростнее или пойти в последнюю, безумную атаку.



ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕВОСХОДСТВА ДО БОЯ

Превосходство всегда набирается в отношении определённого врага или группы таковых. К примеру, изучение тактики и вооружения определённой **банды одиночек** не поможет персонажам, если они угодят в засаду **культистов**!

Вне зависимости от подготовки, **предельный** уровень *превосходства*, что можно достигнуть до боя, равен +3. Есть три способа набрать его – знать своего врага, знать поле брани и знать игроков.

ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

Если вы много знаете о противнике, то будете иметь преимущество над ним ещё до начала боя. Речь идёт о важных, тайных сведениях, которые вы можете использовать при составлении плана. Недостаточно просто знать, что ваши враги вооружены лазпистолетами, а вот понимать, что у них нет тяжёлого оружия, а шлемы ограничивают бойцам поле зрения или что это просто местное отребье, никогда не сталкивавшееся с целеустремлённым врагом – это ценные сведения, что заслуживают прибавки +1 к *превосходству*.

ЗНАЙ ПОЛЕ БРАНИ

Знание ландшафта, где развернётся схватка, может означать разницу между торжествующим триумфатором и ещё одним трупом, выброшенным в вентиляцию жилого блока. Исследование поля брани может принести вам +1 к *превосходству*. Например, вы можете изучить область, где собираетесь устроить засаду, занять господствующую высоту, продумать размещение огневых мешков, подорвать оборону врага, найти необычный подход или изучить **свойства местности**.

ЗНАЙ ИГРОКОВ

Бесконечная изобретательность игроков означает, что они всегда могут выдумать необычную стратегию, что даст им преимущество. Хотя ведущему не стоит быть чрезмерно щедрым, интересные планы стоит поощрять, а лучшие – награждать очком *превосходства*.

Одиночки, стр. 247

Культист, стр. 343

Превосходство на уровне +3 означает настолько серьёзное преимущество, что битва может закончится, едва начавшись.

Бой, стр. 198

Очерёдность ходов, стр. 198

Лидеры, стр. 317
Отчаяние, стр. 197

Свойства местности, стр. 204

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОТЕРИ ПРЕВОСХОДСТВА В ХОДЕ БОЯ

В сражении чаша весов может клониться то на одну, то на другую сторону, а потому показатель *превосходства* также будет меняться, в зависимости от того, кто берёт верх. В ходе боя вы можете нарастить своё превосходство следующими способами:

- Победить вражеского **лидера.**
- Победить вражеского **элитного** бойца.
- Победить X или больше **рядовых** врагов за один ход где X равен их *решимости*.

Превосходства непросто достичь и легко потерять. Вы теряете одно очко *превосходства* всякий раз, когда:

- Персонаж в первый раз получает **критическую рану**.
- Персонаж оказывается **побеждён**.
- Если группу захватил врасплох приход неожиданных подкреплений или на поле боя произошли резкие изменения – например, корабельный ангар внезапно оказался разгерметизирован.

***Пример**: группа выследила банду **Ножей Вилати** до заброшенного шахтного комплекса. Благодаря прошлой разведке персонажи уже немало знают о банде и её вооружении – это приносит им очко превосходства. Первый раунд боя проходит победоносно – в засаде персонажей гибнут сразу три бандита. У обычных бандитов решимость 1, но они защищают своё логово, так что ведущий решает поднять этот показатель до 2. Тем не менее, персонажи в один ход уложили даже больше двух врагов – это приносит им +1 к превосходству, повышая его уровень до +2.*

Увы, в следующем раунде Лео опрометчиво бросился в атаку и получил два критических попадания – в руку и ногу. Он сдерживает крик, но неожиданное ранение понижает превосходство группы на 1. Через несколько мгновений раздаётся какой-то далёкий грохот, и на поле брани врывается Нож-в-сердце Винн – глава банды во главе целой колонны мотоциклистов. Такое внезапное подкрепление резко меняет обстановку, и превосходство группы падает до 0. Чтобы вернуть преимущество, им нужно сражаться изо всех сил, но Лео уже косит глазом на шахтные стоки, через которые можно сбежать…

РЕШИМОСТЬ

У всех неигровых персонажей (НИП) в «**Империуме Малединктум**» есть показатель *решимости*. Он отражает готовность противостоять персонажам игроков. Хотя каждому противнику присвоен свой показатель, ведущий имеет право изменить его. Появление на поле боя лидера обычно означает, что враги будут использовать его высокий показатель вместо своих. Противники, сражающиеся на родной земле, получают +1 к *решимости*, а те, для кого сражение ничего не принесёт, могут получить штраф -1. Если *решимость* упадёт до нуля, такой враг не захочет сражаться вовсе и возьмётся за оружие только, чтобы защитить себя или свою честь.

Если *превосходство* игроков выше или равно *решимости* их противников, последние впадают в *отчаяние* (если ведущий не решит иначе). Отчаяние – это особое состояние, что применимо лишь к неигровым персонажам. Отчаявшиеся персонажи осознают, как плохи их дела. Они будут искать пути отхода, могут сдаться, сбежать или иным образом дать героям победить.

Впрочем, так будет далеко не всегда. В многих обстоятельствах враги могут не иметь возможности бежать или просто быть слишком сумасшедшими или бездумными, чтобы взвешивать шансы. Некоторые противники в отчаянии и вовсе становятся опаснее. У отчаявшихся врагов есть три возможных «модели поведения»:

- **Бежим!**: если враг может отступить, уйти с дороги или сбежать, он сделает это.
- **Сдаёмся!**: если враг понимает, что в плену его не убьют, он сдастся.
- **В атаку!**: если врага загнали в угол, он может попытаться уйти «с музыкой». Он вырывается из укрытия и бежит в атаку или иным образом «идёт ва-банк» в отчаянной последней попытке победить.

В целом, впавший в отчаяние враг – это верный знак ведущему, что битву пора прекращать. Её исход уже предрешён, если обстоятельства резко не изменятся.

***Пример**: одолев несколько элитных бойцов банды, персонажи сумели поднять своё превосходство до 3. Ведущий осознает, что это выше чем решимость бандитов – 2. Как правило, такие враги пустились бы в бегство, но ведущий решает, что сейчас Ножам некуда бежать, и они готовы до последнего защищать своего вожака. Негодяи будут драться до смерти.*

Правила на применение *решимости* в боях описаны в **главе 12**.

Лидеры, стр. 317
Элита, стр. 317
Рядовые, стр. 317

Ввязываться в бой без подготовки смерти подобно. Если вы попали в засаду, возможно время **паниковать** – стр. 208.

Критические раны, стр. 214

Состояния, стр. 356

Враг считается побеждённым, если он сдался, запаниковал или убит.

Банда Ножей Вилати из улья Рокарт появится в **стартовом наборе** «**Империума Малединктум**».

Профили **бандитов** стр. 340

ШОК И ТРЕПЕТ

Особенно впечатляющий акт насилия или особенно хитроумная атака также может принести *превосходство*, если ведущий решит, что такой ход переламывает ситуацию в пользу персонажей.

БОЙ

В беспросветном мраке сорок первого тысячелетия есть только война. И хотя в «**Империуме Маледиктум**» немало битв будут вести при помощи слов и знания, иногда насилия избежать не удаётся.

Как проходит битва

Бои в **«Империума Маледиктум»** делятся на раунды. **Раунд** боя – это несколько секунд внутриигрового времени. За раунд каждый участник предпринимает **ход** в порядке, определённом **инициативой**. Когда каждый совершит свой ход, начинается новый раунд. Бой продолжается, пока одна сторона не одержит победу.

Ваша **инициатива** указана на листе персонажа, вражеская – в его профиле. Если инициатива равна, порядок действий определяет ведущий.

Ваша инициатива равна сумме бонусов Восприятия и Ловкости.

В свой ход персонаж может совершить движение и действие. Поле боя разделено на условные зоны, между которыми можно перемещаться, и которые помогают измерять **дальность поражения** стрелкового оружия. У зон могут быть **свойства**, что влияют на всех, кто находится в этой зоне.

Дальность поражения, стр. 202

Свойства местности, стр. 204

Чтобы совершить **действие**, вы выбираете его из списка – от нападения на врагов и длинной очереди до попытки спрятаться или приготовиться уклоняться от вражеского свинцового шквала.

Действия, стр. 207
Встречные проверки, стр. 190

ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕД БОЕМ

Персонажи, осознающие, что боя не миновать, могут подготовиться к нему – обнажить оружие, задействовать талант, сотворить психосилу. Обычно это нормально, но иногда такие действия может заметить враг, и бой начнётся раньше. Когда именно начнётся бой и предстоит определять инициативу – решать ведущему.

ОЧЕРЁДНОСТЬ ХОДОВ

Первым действует персонаж или существо с **наивысшим показателем инициативы**. Следующим ходит обладатель второй по величине инициативы и так далее, пока не сходят все. Игроки отвечают за действия своих героев, а ведущий управляет врагами и неигровыми персонажами. Если несколько участников имеют равную инициативу, первым действует тот, у кого выше умение *Рефлексы*. Если его показатели также равны, участники бросают **встречную проверку** – победитель ходит первым.



ВНЕЗАПНОСТЬ

Незримый убийца из культа смерти, инквизиторский рейд в ночи, бандитская засада – это обычное дело в Империуме. Если вы атакуете врага неожиданно, то получаете особый раунд внезапности, в котором можете действовать только вы. Если раунд внезапности получают несколько участников, они действуют в нём в порядке инициативы. В раунде внезапности вы:

- Можете использовать *движение* и *действие* (см. раздел «**Ваш ход**» ниже).
- Получаете *преимущество* в проверках *Боя*; цель не может защититься от вашей атаки.
- Когда раунд внезапности заканчивается, вы получаете +1 к **превосходству**.

Если же **внезапностью были захвачены персонажи игроков**, применяются те же правила, но вместо получения *превосходства* вы теряете его (если оно у вас было). Кроме того, если враг не подозревает о вашем присутствии, вы можете совершать **неожиданные атаки**. Когда раунд внезапности окончится, бой пойдёт по общим правилам с расчётом инициативы.

ВАШ ХОД

В свой ход вы можете совершить **движение** и предпринять **действие**.

ДВИЖЕНИЕ

Движение позволяет вам покинуть вашу текущую зону и войти в другую. Чтобы передвинуться куда-то в пределах зоны, тратить *движение* не требуется. Вот что стоит учесть:

- Вы можете совершить *движение* перед *действием*, а можете – после него.
- Совершая *движение*, вы переходите в **зону**, прилегающую к вашей изначальной зоне.
- Если вам нужно переместиться дальше, вы можете потратить ваше *действие* на **Бег**.
- Если вам потребуется бросить проверку, чтобы оказаться в труднодоступном месте (дабы вскарабкаться или прыгнуть), вы должны потратить на это *движение* и действие.
- В зависимости от окружения вы можете потратить движение, чтобы переместиться в **укрытие**.
- Если вы находитесь в *схватке*, но совершаете *движение*, противник может совершить атаку по вам в качестве реакции.

Подробнее о перемещении в бою см. раздел **«Поле брани»**, стр. 200.

ДЕЙСТВИЕ

Действие – это то, что ваш персонаж делает. Он может обрушить молот на голову врага, сотворить психосилу, улучить миг, чтобы изучить окрестности или делать что угодно другое. Варианты действий ограничены лишь вашим воображением, способностями персонажа и окружающим миром.

В свой ход вы просто описываете, что вы делаете. Ведущий объясняет, требует ли такой это проверки, после чего вы вместе определяете результат.

Самое расхожее действие в бою – это **атака**, что описана на стр. 211 и далее. На стр. 207 приведён перечень иных распространённых **действий**.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Разные мелочи не требуют тратить на них *действие* – например, открыть дверь, сделать несколько шагов в пределах своей зоны, выхватить оружие. Ведущий определяет, потребует заявленное вами обычного или свободного действия. Общее правило – если вам нужно бросать проверку, значит на это нужно потратить обычное *действие*.

РЕАКЦИИ

Реакцию вы применяете в чужой ход. Самая расхожая форма реакции – это **уклонение от стрелковой атаки** врага, а псайкеры также способны ***отвергать ведьмовство***. Если правила, таланты или снаряжение не указывают обратного, вы можете применять только одну реакцию до начала своего следующего хода.

БОЛЬШЕ ЖИЗНИ!

Описывая свои действия в бою, старайтесь вдохнуть в них жизнь. Не нужно ударяться в формальности, вроде «Я трачу *движение* на то, чтобы приблизиться у культисту, и использую *действие*, чтобы атаковать». Говорите выразительнее, ведь в эти мгновения вы ненадолго становитесь ведущим! Описанное выше можно изложить так: «*Стуча ботинками по залитому кровью каменному полу, я бегу к нечестивцу и замахиваясь силовым мечом, чтобы разрубить его надвое!*»

Превосходство, стр. 196

Захват внезапностью может обернуться гибелью всей группы – позаботьтесь, чтобы у персонажей был шанс заметить засаду!

Неожиданные атаки, стр. 214

Отвергни ведьмовство, стр. 163

Стрелковые атаки, стр. 212

Зоны, стр. 200

Бег, стр. 209

Укрытия, стр. 204
Схватка, стр. 212

Поле брани

Наш совет: на поле боя должно быть 5-10 зон.

Как создавать сцены боёв с применением зон см. **главу 11**.

Вам будет намного легче оценивать обстановку и принимать важные решения, если вы будете понимать, где находитесь вы, ваши соратники и враги. Подсчитывать точное взаимное расположение нескольких участников боя – очень кропотливое дело, поэтому в «**Империуме Маледиктум**» используется умозрительная система зон и дистанций.

ЗОНЫ

Свойства местности, стр. 204.

Сражения могут греметь где угодно – от тесных жилых блоков улья до древних некронских гробниц и бескрайних пустошей. Как бы то не было, в «**Империуме Маледиктум**» любое поле боя делится на **зоны**. У зон нет чётко заданного размера или формы – они складываются из естественных границ и элементов ландшафта, таких как стены, двери, разломы и природные образования. Ведущий может создавать и многоуровневые поля боя, выделяя зоны на верхних ярусах мануфакторумов и ямы, где трудятся перегруженные работой писцы Администратума. Само небо также может быть одной или несколькими зонами для тех участников боя, что умеют летать.

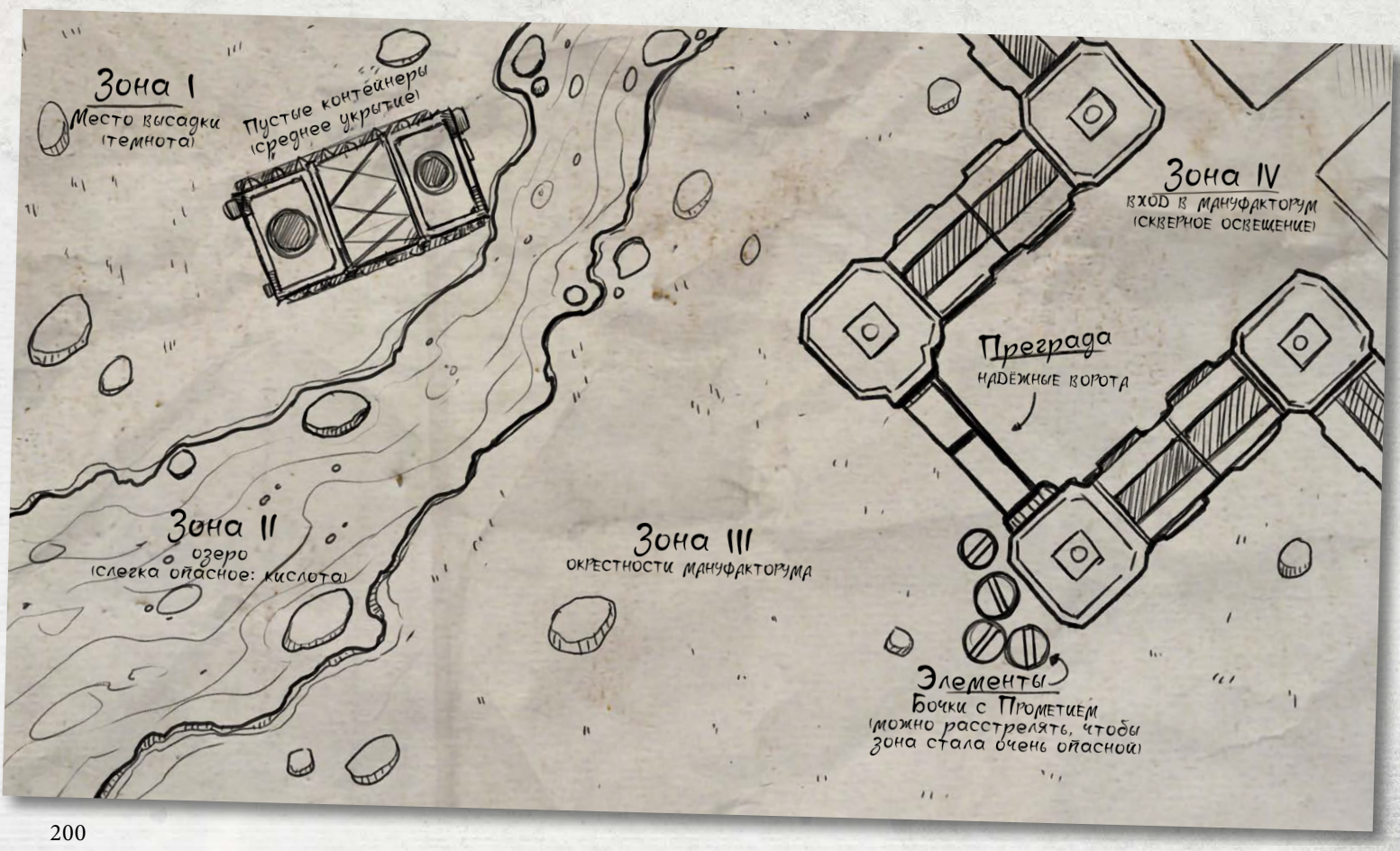
Если вам по душе более точные измерения расстояний и передвижений, то на стр. 313 вы найдёте правила, позволяющие пересчитать зоны и дистанции в метры, а также использовать сетчатую карту.

Хотя зоны могут быть очень разного размера и формы, как правило, они составляют 5-10 метров в охвате. На большинстве полей битв будет хотя бы две зоны, а при сражении в сложных условиях их может **оказаться куда больше**. Вы можете создавать новые и уничтожать старые зоны прямо в ходе боя – метко брошенная граната способна пробить дыру в стене бандитского убежища и превратить две маленькие зоны в одну большую.

Также зоны обладают различными **свойствами** – могут быть труднопроходимыми, затянуты ядовитым газом или предоставлять много возможностей для укрытия.

ПОЗИЦИЯ

Использование зон означает, вместо кропотливых расчётов, где находится ваш герой, вы сможете погрузиться в драматичные бои. Впрочем, некоторые игроки любят иметь перед глазами карту с расположением участников, особенно если таковых много. Вы можете взять лист бумаги (или подходящую программу), примерно расчертить её на зоны и обозначить героев и врагов какими-нибудь жетонами. Иной вариант – взять карту или специальную подложку, на которой можно рисовать маркером и стирать, а персонажей и противников отобразить миниатюрами.



Размер	Пример	Длина или высота	Дополнительный эффект
Крошечный	Сервочереп	Менее 0,5 метров	–
Маленький	Грот, ратлинг	До 1 метра	–
Средний	Человек, космодесантник	До 2,5 метров	–
Большой	Тиран улья, огрин, примарх	До 5 метров	–
Огромный	«Носорог», великий демон	До 10 метров	Занимает целую зону. Вражеские существа не могут заканчивать свой ход в этой же зоне, если только не вскарабкаются на это существо. *Огромные* создания могут совершать атаки в ближнем бою по существам в соседних зонах, а существа в соседних зонах могут атаковать это *огромное* существо.
Чудовищный	«Гибельный клинок», «Громовой ястреб»	10+ метров	Правила аналогичны *огромным*, но существо занимает несколько зон.

РАЗМЕР

У каждого существа в «**Империуме Маледиктум**» есть свой размер, что примерно говорит о том, сколько места оно занимает. Размер – это не точное указание на длину-ширину-высоту, но общая идея того, сколько места занимает существо и сколько ему нужно, чтобы действовать. Как правило, размер не оказывает прямого влияния на бой, но будет полезен при отыгрыше и исследованиях (например, *маленькое* существо может пролезть туда, куда не поместиться более крупное). Исключение – *огромные* и *чудовищные* существа (см. таблицу).

ДАЛЬНОСТЬ ПОРАЖЕНИЯ И ДВИЖЕНИЕ

В боя расстояния очень важны – то, насколько далеко вы можете передвинуться и куда выстрелить, определяет многие ваши решения. В «**Империуме Маледиктум**» измерения расстояний связаны с зонами поля боя. Существует пять вариантов:

- **В непосредственной близости** означает «на расстоянии вытянутой руки». Когда вы делаете выпад мечом, открываете дверь, нажимаете кнопки на механизме или осматриваете предмет, вы взаимодействуете с объектом в *непосредственной близости* от вас.
- **Ближняя дистанция** означает, что цель находится в одной зоне с вами (то есть, в 5-10 метрах от вас). Перемещение на такое расстояние – это свободное действие (см. стр. 199).



Движение, стр. 199

Помните, что указанные в описании дистанции подразумевает, что у вас *средняя* скорость

Бег, стр. 209
Сбит с ног, стр. 357

Движение, стр. 199

Засада, стр. 208

Психосилы, стр. 158

Альдарский странник, стр. 347

Сервитор, стр. 323
Чумоносец, стр. 352

Бег, стр. 209

- **Средняя дистанция** означает зону, соседнюю с вашей (то есть, 15-20 метров). Перемещение на среднюю дистанцию требует потратить **движение**.
- **Дальняя дистанция** означает, что цель находится в двух зонах от вас (то есть 30 метров и более). Перемещение на такое расстояние требует потратить движение и совершить **Бег**.
- **Сверхдальняя дистанция** подразумевает расстояние, превышающее *дальнюю* – в трёх и более зонах от вас. *Сверхдальняя* дистанция очень редко применяется в бою – обычно ведущий использует этот термин, чтобы указать на персонажей или объекты, что находятся далеко.

Всё стрелковое оружие имеет свою дальность поражения (см. стр. 129) – *ближнюю*, *среднюю* или *дальнюю*. Стрелковые атаки описаны на стр. 212.

СКОРОСТЬ

Правила передвижения между зонами предполагают, что все существа движутся примерно с одной скоростью. Но в сорок первом тысячелетии можно встретить как медленных и неуклюжих, так и чудовищно быстрых существ. Некоторые **психосилы** могут делать персонажей и их врагов стремительнее или неповоротливее. Чтобы отразить эти вариации, в «**Империуме Малеdиктум**» есть три уровня скорости:

- **Средняя** скорость обычна для всех игровых персонажей. Любой обладатель *средней* скорости может перемещаться на *ближнюю* дистанцию (в пределах своей зоны) за свободное действие, а потратив *движение*, может переместиться на *среднюю* (в соседнюю зону).
- **Быстрая** скорость характерна для воинов, наделённых большей подвижностью и сверхъестественно грациозных **альдаров**. Такие существа могут перемещаться на *ближнюю* дистанцию (в пределах своей зоны) за свободное действие, а потратив *движение*, может переместиться на *дальнюю* дистанцию (на две зоны).
- **Медленные** существа уступают остальным скоростью – например, то могут быть ковыляющие биомеханические **сервиторы** или распространяющие болезни **чумоносцы**. Такие существа должны потратить *движение*, чтобы переместиться на *ближнюю* дистанцию (в пределах своей зоны). Чтобы переместиться на *среднюю* дистанцию (перейти в соседнюю зону), им нужно применять **Бег**.

ИНЫЕ ТИПЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Путешествия по древним зданиям и негостеприимным землям Империума не могут ограничиться ходьбой. Вам понадобиться лазать, ползать и плавать.

СБИВАНИЕ С НОГ И ПОДЪЁМ

В бою участники нередко будут падать – по своей воле или от ударов врага. Когда персонаж лежит на земле, он *сбит с ног*. Персонаж может сам упасть наземь, чтобы считаться **сбитым с ног** – это свободное действие.

Чтобы встать сбитому с ног нужно потратить движение. *Сбитый с ног* персонаж может **двигаться**, но только ползком.

ЛАЗАНЬЕ, ПОЛЗАНЬЕ, СКРЫТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, ПРОТИСКИВАНИЕ И ПЛАВАНЬЕ

Когда вы лезете, ползёте, **крадётесь**, плывёте или протискиваетесь в узком пространстве, ваша скорость падает на шаг (до минимума в *медленную*). По решению ведущего, может потребоваться проверка – например, **сложная (-20) проверка *Атлетики (Лазанье)***, чтобы залезть на шаткие строительные леса.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В БОЮ

В бою вы можете двигаться несколькими способами. К примеру, вы вольны потратить свободное действие, чтобы подойти к когитатору, находящемуся в вашей зоне (*ближняя* дистанция), использовать *действие* на проверку *Техники (Безопасность)*, чтобы отпереть с него запечатанную дверь, а потом рвануть через открывшийся проход и спастись за *движение*. Сочетая действия, движения и свободные действия вы и другие участники сражения можете стремительно перемещаться по полю боя и создавать динамичные, ураганные сцены.

Но помните, что если вы атакуете врага, то **вступаете** в *схватку* (см. стр. 212) с ним, и чтобы покинуть её, должны будете потратить действие на безопасный выход из боя, если не хотите получить от него атаку.

ПАДЕНИЕ

Высокие шпили, шаткие мостки и древние челноки в Империуме обычны, а значит риск упасть откуда-то очень высок. Упав на землю с высоты, вы будете *сбиты с ног*. Падение с высоты собственного роста не оказывает прочих эффектов. Если вы упадёте с большей высоты, то получите **критическое попадание** в случайную **зону попадания**. За каждые пять метров бросок по таблице критических попаданий получает +1. При коротком управляемом падении (до десяти метров) ведущий может постановить, чтобы успешная **средняя (+0) проверка *Атлетики*** или ***Рефлексов*** позволит избежать урона.

ПОЛЁТЫ И ПАРЕНИЕ

Многие существа, устройства или сверхъестественные способности могут позволить жителю сорок первого тысячелетия летать. Возможность пренебрегать гравитацией – это серьёзное преимущество, что позволяет брать верх над незадачливыми врагами или оказываться там, куда нет наземного пути.

При полёте применяются обычные правила передвижения, но ваша скорость определяется способом полёта. Это может быть **психосила**, летающий верховой зверь, машина или особое снаряжение из будущих дополнений. Если ваше средство полёта перестанет работать прямо в воздухе, вы немедленно начнёте падать (см. выше).

ПРЫЖКИ

Вашу способность прыгать определяют показатель Силы и умение Атлетика.

- При прыжке в высоту с места, высота прыжка будет равна количеству футов, равному вашему **бонусу Силы**. Если вы сделаете короткий разбег, эта величина удвоится.
- При прыжке в длину с места, высота прыжка будет равна количеству футов, равному вашему удвоенному бонусу Силы. Если вы сделаете короткий разбег, эта величина удвоится.

Если вам нужно прыгнуть дальше или выше возможного, потребуется **средняя (+0) проверка *Атлетики***. Если проверка будет пройдена, каждый успех увеличивает расстояние прыжка на +1 фут.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА

Даже в сорок первом тысячелетии некоторые люди используют вьючных и верховых животных. Потомков терранских лошадей остаётся всё меньше, но их всё же можно встретить на определённых мирах. Существуют и более диковинные и страшные звери, вроде плюющихся фосфором кибернетических серных гончих, на которых обычно ездят в бой скитарии.

Любое желающее того существо, хотя бы **на одну ступень *размера* больше** персонажа и анатомически годящееся для верховой езды, может быть скакуном. Для верховой езды применяются следующие правила:

- Чтобы взобраться на скакуна вы должны потратить *движение*.
- Чтобы спешиться достаточно свободного действия. Исключение: если вы используете сбрую – в таком случае нужно потратить *действие*.
- Всадник при передвижении использует **скорость** своего скакуна, а не свою.
- Если скакун двигается против своей воли, вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Атлетики (Верховая езда)*** или ***Взаимопонимания (Животные)***, иначе ***упадёте*** в **непосредственной близости** от него и будете сбиты с ног. Если вы используете сбрую, эта проверка проходится автоматически.
- Если ваш скакун будет *сбит с ног*, вы можете пройти **среднюю (+0) проверку *Рефлексов***, чтобы выскочить из седла и приземлиться на ноги в непосредственной близости от скакуна. Если вы провалите эту проверку, то сами будете *сбиты с ног*. Если вы использовали сбрую, то автоматически проваливаете эту проверку. Если ваш зверь был летающим, то вы вместе с ним начинаете **падать**.
- Враги могут выбирать, кого атаковать – вас или скакуна.
- Подготовленный или управляемый скакун действует на вашем шаге **инициативы**. Вы можете управлять его *движением* за свободное действие, а также можете применять **среднюю (+0) проверку *Взаимопонимания (Животные)***, чтобы побудить зверя предпринять *действие* – например, *Бег*, атаку или применить одно из своих свойств.
- Умные или неподготовленные скакуны действуют на своём собственном шаге инициативы и могут действовать и двигаться, как хотят. Чтобы удержаться на неподготовленном звере, вы должны предпринимать **среднюю (+0) проверку *Атлетики (Верховая езда)*** или ***Взаимопонимания (Животные)*** в начале каждого хода. Если скакун пытается вас сбросить, эта проверка становится встречной и бросается против *Атлетики (Мощи)* животного.

Критическое попадание, стр. 215.

Таблица зон попадания, стр. 211

Размер, стр. 201

В полёте вы можете преодолевать препятствия и других персонажей. В целом это значит, что вам не мешает *Пересечённая местность* и (возможно), другие свойства зон. Также вы можете перемещаться между зонами вертикально – возможно, ведущему придётся создать новые зоны над полем боя.

Скорость, стр. 202

Сбит с ног, стр. 357

Дальность поражения и движение, стр. 202

Психосила ***«Полёт»***, стр. 167

Бонус характеристик, стр. 50

Инициатива, стр.198

Подробнее о **свойствах** рассказано в разделе **«Структура профиля»** на стр. **316**

ПОГОНИ

Отчаянные преследования по запруженными людьми улицам улья или погони на скоростных машинах могут стать основой многих захватывающих заданий. Чтобы отыграть погоню, используйте следующие правила:

1. **Определите отрыв**: ведущий задаёт условное число, что обозначает начальный отрыв жертв от преследователей. Он может меняться от 0 (жертва поймана) до 10 (жертве удалось сбежать). К примеру, 1 означает, что преследователи уже наступают на пятки, 4 – неплохой отрыв, а 8 показывает, что жертвам осталось чуть поднажать, чтобы скрыться.
2. **Бросьте проверки**: все участники погони, тратя движение, бросают **среднюю (+0)** проверку *Атлетики (Бег)*, если двигаются пешком, *Атлетики (Верховая езда)*, если едут на скакунах, или *Пилотирования*, если сидят за рулём.
3. **Скорректируйте отрыв**: теперь сравните худшее количество успехов у жертв с лучшим у преследователей. Если жертва набрала больше успехов, то её отрыв увеличивается на разницу между результатами проверки. Если больше успехов набрал преследователь, то отрыв уменьшается на разницу в успехах. Если результаты равны, ничего не происходит.
4. **Определите исход**: если отрыв упал до нуля, преследователи настигли жертв. Жертвы должны либо бросить самого медленного своего члена, чтобы задержать врага, либо остановится и принять бой. Преследователи может вступить в бой с тем, кого догнали, либо продолжать погоню за остальными. Если отрыв вырастет до 10, значит жертвам удалось уйти – погоня окончена.

***Пример**: Кэлли и Ритта преследуют трёх еретиков по улицам улья Рокарт. У еретиков небольшой отрыв – ведущий решает, что это будет 2. Каждый участник бросает Атлетику (Бег), чтобы начать погоню. У Кэлли выпадает +3 успеха, у Риты – всего +1, а еретики получают +0, +2 и +2. После первого раунда, разница между худшим результатом еретиков (+0) и лучшим результатом преследователей (+3 у Кэлли) составляет 3, а значит герои настигли нечестивцев. Еретики бросают самого медленного собрата, надеясь сбежать сами, и Кэлли останавливается, чтобы разобраться с ним. В следующем ходу у еретиков уже будет отрыв 1 – разница между самой медленной из оставшихся жертв (+2) **и самым быстрым преследователем** (+3) составляет всего 1. Ритте нужен всего один успех, чтобы настигнуть врага.*

Например взрывозащитная дверь из пластали.

Какое умение применять, чтобы преодолеть *Преграду* – определяет обстановка и ваша изобретательность. Например, *Атлетику (Мощь)* можно использовать, чтобы проложить себе путь через камнебетонные обломки.

По решению ведущего, *лёгкое укрытие* может давать очки брони лишь частично – например, низкая стена способна защитить только ноги персонажа (зоны попадания см. на стр. 322).

В укрытие!, стр. 210

Хотя Кэлли остановилась, чтобы разобраться с первой жертвой, в начале следующего раунда герои всё равно могут использовать её показатель для определения отрыва в начале раунда.

СВОЙСТВА МЕСТНОСТИ

Бои редко идут в открытом поле. Как правило, всё вокруг усеяно препятствиями и опасностями, что влияют на сражающихся и исход схватки. Чтобы сделать бои интереснее, некоторые зоны могут обладать описанными ниже свойствами. Свойство действует на всю зону целиком.

ПРЕГРАДА

Преградой считается всё, что препятствует движению между зонами – запертая дверь, энергетическое поле, обвал. Как правило, преграды могут находиться в естественных узкостях (например, дверях), но возможны и **большие *преграды***, что будут перекрывать большие области.

Чтобы преодолеть преграду, вы должны потратить действие на указанную ведущим проверку. Это может быть проверка *Техники (Безопасности)*, чтобы выключить энергетическое поле, или *Атлетики (Лазанья)*, чтобы вскарабкаться на груду обломков **или любая другая уместная проверка**. В случае успеха вы преодолеваете преграду и попадаете в ту зону, куда стремились попасть. При любом исходе проверки ваш ход немедленно прекращается.

УКРЫТИЕ

Рухнувшие статуи, большие ящики от боеприпасов и руины могут послужить героям укрытием и защитить от пуль и лазразрядов. Все укрытия делятся на три типа – *лёгкие*, *средние* и *надёжные*. Одна цель в один момент времени может получать преимущества от укрытия только одного типа.

- *Лёгкие укрытия* обычно по грудь человеку высотой, что позволяет, пригнувшись, спрятаться за ним почти целиком. Против стрелковых атак *лёгкое укрытие* предоставляет +2 очка брони на **все зоны попадания**.
- *Среднее укрытие* может защитить почти всё тело персонажа, хотя некоторые части останутся открытыми. Против стрелковых атак среднее укрытие предоставляет +4 очка брони на **все зоны попадания**.
- *Надёжные укрытия* защищают всё тело героя, а также достаточно велики, чтобы прятаться за ними было удобно, даже стоя во весь рост. Против стрелковых атак *надёжное укрытие* предоставляет +6 очков брони на **все зоны попадания**.

Если вы начинаете свой ход с зоне со свойством *Укрытие*, вы можете потратить *движение*, чтобы нырнуть в укрытие и немедленно получить его преимущества.

Если вы входите в зону со свойством *Укрытие*, то должны применить *действие* **В укрытие!**, чтобы занять таковое, если хотите пользоваться его преимуществами в этом ходу.

ТЕМНОТА

Запретные руины, покрытые мраком ночи, или заброшенный мануфакторум одинаково погружены в *Темноту*. Действовать впотьмах очень непросто, но удобно, если вы ведёте тайную операцию. В *тёмных* зонах действуют следующие правила:

- Находясь в тёмной зоне, вы можете использовать окружение, чтобы устроить засаду и получаете *преимущество* в проверках ***Скрытности (Невидимка)***.
- **Проверки *Бдительности (Зрения)***, предпринятые, чтобы разглядеть существ, объекты и подробности, проходят успешно только, если на костях выпадет 01-05.
- Стрелковые атаки, направленные в **эту зону**, удаются, только если на костях выпадет 01-05.
- Вы получаете *помеху* в **проверках** *Ловкости рук*, *Боя*, *Рефлексов* и *Техники*, а также иных **проверок**, если им может помешать отсутствие света.

Область, где есть хоть какое-то освещение, считается не *Тёмной*, а *Скверно освещенной* (см. ниже).

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

В Империуме хватает разрушенных и труднопроходимых мест. Двигаться через глубокий снег, по многолюдным улицам или в грязных топях очень непросто. В таких зонах действуют следующие правила:

- Когда вы начинаете свой ход в зоне с *пересечённой местностью*, ваша *скорость* падает на **один шаг**, до минимума в *медленную*.
- Проверки *Атлетики (Бег)* и *Рефлексов (Уклонение)* бросаются с *помехой*.

Входя в область с *пересечённой местностью*, персонаж теряет всё оставшееся *движение* – он достигает точки назначения, но должен потратить *действие* на **Бег**, чтобы двигаться дальше (например, в соседнюю зону).

ЭЛЕМЕНТЫ

Элементами условно называют все детали окружения, с которыми вы можете взаимодействовать – двери, когитаторы, ящики, чаны с трупной мукой, столы, за которыми можно спрятаться, если их перевернуть и т. д.

Элементы ничего не делают сами по себе, но их использование может принести зоне новые свойства. Например, если открыть вентиль, помещение наполнит пар, и зона получит свойство *Густое марево*; с когитатора можно отпереть закрытую переборку, чтобы снять свойство *Преграда*; а пальнув из огнемёта в контейнер с прометием, вы заставите его вспыхнуть и принести зоне свойство *Очень опасная*.

Быстрые существа движутся на *средней* скорости, обладатели *средней* – на *медленной*, а *медленные* остаются *медленными*.

Бег, стр. 209
Засада, стр. 208

Стрелять из вашей зоны в освящённую вы можете без штрафов.

Например, проверку *Медики*, чтобы провести **хирургическую** операцию (см. стр. 217).

Добавление ***элементов*** – отличный способ побудить игроков взаимодействовать с полем боя и проявлять изобретательность. Вводите по один-два элемента на каждом поле боя – вам даже не нужно знать, что они делают – ваши игроки могут и сами это придумать!



В жарком бою и хорошо освещённая зона может стать *Скверно освещённой*, а то и погрузиться в кромешный мрак!

ОПАСНОСТЬ

Это свойство показывает, что зона чем-то опасна – например, горящее здание, ядовитые споры или резервуар с кислотой считаются *опасностями*. У этой черты есть три ступени:

- *Слегка опасная* версия может доставить персонажу неудобства или незначительно его ранить – например, шипастые ветки или небольшие очаги пламени. Входя в такое место или начиная здесь свой ход, вы получаете пять очков урона.
- *Серьёзная опасность* может причинить тяжёлые ранения – примерами послужат ядовитые споры или вспыхнувший прометий. Входя в такое место или начиная здесь свой ход, вы получаете десять очков урона.
- *Смертельная опасность* может оказаться фатальной – например, утечка плазмы или расправленного металла. Входя в такое место или начиная здесь свой ход, вы получаете пятнадцать очков урона.

Сотворение, стр. 161

Варп-заряд, стр. 163

Малый источник порчи, стр. 221

МАРЕВО

Сильный дождь, густой дым и другие типы воздействия могут сократить поле зрения, отчего вам будет непросто ориентироваться или даже видеть своих соратников. Зона могут быть окутана *лёгким* или *густым маревом*.

Зона, где клубится туман, пар или идёт лёгкий дождь имеет свойство *Лёгкое марево*. В таких зонах:

- Вы можете использовать эти условия, чтобы **устроить засаду** и получаете *преимущество* в проверках *Скрытности (Невидимка)*.
- Вы получаете помеху в проверках *Бдительности (Зрения)* и *Стрельбы*.
- Существа вне вашей зоны получают *помеху* в проверках *Бдительности (Зрения)*, предпринятых, чтобы заметить что-либо в вашей зоне, а также на проверки *Стрельбы*, когда стреляют по кому-либо в вашей зоне.

Таблица психических феноменов, стр. 164

Засада, стр. 208

Зоны, где царит густой дым, непроглядный смог или ливень, имеют свойство *Густое марево*. В таких зонах:

- Вы ***слеппете***.
- Существа вне вашей зоны не видят ничего, что находится в вашей зоне, и не могут поражать находящихся там существ **стрелковыми атаками.**

Слепота, стр. 357

Но всё ещё могут бросать в окутанную *маревом* зону гранату и другую взрывчатку.

СКВЕРНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Тёмные альковы, жилые блоки, освещённые тусклыми светосферами или собор, где тьму разгоняют лишь огоньки свечей – *скверно освещены*. У таких зон есть следующие правила:

- В такой зоне вы можете использовать её условия, чтобы устроить **засаду**.
- Проверки *Бдительности (Зрение)*, предпринимаемые, чтобы заметить существ, предметы и разные мелочи, бросаются с *помехой*.
- Проверки *Стрельбы*, предпринятые против любых целей в этой зоне, бросаются с *помехой*.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАРПА

Такие зоны испытали оскверняющее касание Имматериума, а завеса, что отделает от его реального мира, здесь источена. В таких зонах действуют следующие правила:

- Все проверки на сотворение **психосил** получают *преимущество*.
- Все психосилы создают дополнительное количество **варп-зарядов**, равное количеству успехов (неважно, были они успешны или нет).
- Эта зона считается **малым источником порчи**. Если вы заканчиваете свой ход в этой зоне, вы должны пройти **рутинную (+20) проверку *Стойкости (по решению ведущего)*** или получить очко порчи.

Кроме того, если ведущий хочет подчеркнуть необычность этого места, он может сделать бросок по **таблице психических феноменов** и применить выпавший результат ко всей зоне.



Действия

Сорок первое тысячелетие опасно, а насилие здесь на каждом шагу, так что рано или поздно, вам придётся драться за свою жизнь. Этот раздел описывает действия, что вы можете предпринимать в бою. **Таланты**, **снаряжение** или **психосилы** могут открыть вам доступ к новым действиям.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Один точный выстрел стоит сотни пуль, пролетевших мимо. Тратя действие, вы тщательно **целитесь**, и в своём следующем ходу дальность поражения вашего оружия вырастет на шаг (*средняя* станет *дальней*, *дальняя* – *сверхдальней*), а вы сможете выбрать зону попадания (см. стр. 211) безо всяких штрафов. Это преимущество пропадёт после того как вы выстрелите или если совершите движение до выстрела. Прицеливание нельзя сочетать со ***стрельбой короткими*** и ***длинными очередями***.

АТАКА

В галактике, полной еретиков, ксеносов и прочей нечисти, без обойтись без насилия. Удар цепным мечом, выстрел из лазпистолета, бросок гранаты – это всё **атаки**. Чтобы поразить цель, потребуется проверка – подробнее см. раздел «**Совершение атаки**» на стр. 211.

НАТИСК

Вы бросаетесь на врага, полагаясь на свою массу и силу удара. Совершая **натиск**, вы можете преодолеть расстояние, что позволяет ваша скорость, и провести атаку в ближнем бою. Эта атака получает *преимущество*. Вы не можете объявлять натиск по врагам, что находятся в одной с вами зоне. До начала своего следующего хода вы получаете *помеху* в проверках *Боя* и *Рефлексов*, предпринятых, чтобы защитить себя.

Если вы совершаете натиск верхом на **скакуне** или **мотоцикле**, вы используете его, а не свою *скорость*, но всё так же совершаете атаку. *Помеху* в проверках *Боя* и *Рефлексов*, предпринятых, чтобы защитить себя, получаете и вы и скакун.

ЗАЩИТА

Вы делаете всё возможное, чтобы **защитить** своего товарища или территорию. Предпринимая это действие, выберите союзника в *непосредственной близости* от себя, которого будете защищать. До начала вашего следующего хода любые атаки по выбранному соратнику вместо него приходятся в вас (атакам в ближнем бою противостоите вы, урон получаете тоже вы; стрелковые атаки попадают в вас). На защищаемого всё ещё действуют свойства местности, психосилы и эффекты, что действуют на эту зону. Если одного персонажа защищает сразу несколько других, игроки могут выбрать, кто становится целью атаки.

Также вы можете применять это действие, чтобы защитить целую зону, в которой находитесь. При этом вы не даёте врагу войти в неё, **перекрывая путь** – например, встаёте на страже дверей между двумя помещениями или занимаете круговую оборону. Скажите ведущему, какую зону вы хотите защищать, а он решит, возможно ли это.

Любые существа, пытающиеся войти в эту зону, должны потратить действие на **встречную проверку *Атлетики (Мощи)* против вашей *Атлетики (Мощи)***. Если у вас есть щит или соратник, готовый применить *Защиту*, чтобы помочь вам, ваша проверка получает *преимущество*. Проиграв, существо не может войти в зону, а победив – **оттесняет** вас и получает возможность войти.

Когда вы защищаете зону, враги в соседних зонах могут **атаковать вас в ближнем бою**, а вы – обороняться от этих атак по общим правилам.

ВЫХОД ИЗ БОЯ

То, что другие называют трусостью, вы считаете здравым смыслом. Когда вы атакуете существо в *непосредственной близости* от вас (или атакованы таким существом), вы находитесь **в схватке** с ним. Если вы попытаетесь убежать, противник сможет немедленно атаковать вас, потратив **реакцию**. Это действие позволяет вам осторожно отступить, не забывая о собственной защите. Вы выходите за пределы *непосредственной близости* от цели и отныне **не находитесь с ней в схватке**. Выход из боя не позволяет противнику нанести свободную атаку.

Глава 4: Умения и таланты.
Глава 5: Арсенал
Глава 6: Психосилы.

Защищая зону, вы всё равно что превращаете себя в ***преграду*!** (см. стр. 204).

Длинная очередь, стр. 125

Короткая очередь, стр. 125

Если вас **оттеснили**, значит ваша защита больше не работает и другие существа могут входить в зону.

Обычно, чтобы атаковать врага, вы должны находиться в одной зоне с ним. Защита зоны – это исключение.

Схватка, стр. 212
Верховая езда, стр. 203
Техника, стр. 225
Реакция, стр. 199

Таким образом, выйдя из боя, можете использовать движение, чтобы **перебежать** в соседнюю зону или нырнуть в **укрытие** (см. стр. 204).

УКЛОНЕНИЕ

Некоторые люди говорят, что лучшая защита – это нападение. Скорее всего, такие люди уже получили удар ножом и погибли. Применяя это действие, вы тратите ход на то, чтобы не получить урона. До начала вашего следующего хода вы получаете *преимущество* на следующую проверку *Боя* или *Рефлексов (Уклонения)*, которую совершаете, чтобы защитить себя.

Обездвиживание, стр. 357

Кроме того, до начала вашего следующего хода вы может совершить проверки *Рефлексов (Уклонения)*, чтобы избегать стрелковых атак, сделанных против вас врагами, о которых вы знаете. Это не тратит вашу **реакцию**.

Скорость, стр. 202
Реакция, стр. 199

ПАНИКА

Порой свирепость битвы достигает таких пределов, что боец не выдерживает. Страшась смерти, он решает бежать. В начале своего хода вы должны заявить, что собираетесь впасть в **панику**. Вы тратите на это *действие* и *движение*. Вы больше не участвуете в сражении и не можете предпринимать *действий*. Вы пропадаете из порядка **инициативы**, а **превосходство** падает на 1. Помните, что вместо паники, отряд может совершить *Отступление* (см. стр. 209).

Преимущества и помехи стр. 189

Инициатива, стр. 198
Превосходство, стр. 196

ЗАХВАТ

Иногда лучше взять врага живым или придержать друга, чем дать резне продолжаться. Вместо того, чтобы пытаться наносить урон, вы можете потратить действие, чтобы схватить существо в *непосредственной близости* от себя. Для этого вам нужно будет пройти **встречную проверку *Атлетики (Мощи)* или *Боя (Кулачного боя)* против *Атлетики (Мощи)*, *Боя (Кулачного боя)* или *Рефлексов (Уклонения)* противника**. Если вы победите, цель получит состояние ***Обездвиживание*** *(Малое)*. Вы можете прекратить *захват* в любой миг. В свой ход существо может потратить *действие* на новую встречную проверку, чтобы освободиться.

Обездвиживание, стр. 357

Вы можете потратить *действие*, чтобы продолжать удерживать цель – проверки не требуются. Но если вы предпринимаете какое-то другое действие или получаете рану, цель может тут же потратить реакцию, чтобы попытаться освободиться, как описано выше. При том она не получает *помеху* за состояние *Обездвиживание (Малое)*. При стрельбе по сцепившимся в *захвате* вы можете использовать необязательные правила со стр. 314.

Укрытие, стр. 204
Марево, стр. 206

ЗАХВАТЫ И РАЗМЕР

На захват влияет **размер** существа.

- Если один участник на ступень больше другого, он получает *преимущество* в проверке.
- Если один участник на две ступени больше другого, он получает *преимущество* в проверке, а его противник – *помеху*.

Если вы пытаетесь взять в *захват* цель на две или больше ступеней больше себя, вы можете ухватить её лишь за одну конечность или часть тела. Цель не будет ***обездвижена***, но получит штраф (см. ниже). Начиная захват, сообщите ведущему, за что вы пытаетесь удерживать врага.

- **Руки (или хвост)**: цель получает *помеху* в атаках, использующих эту конечность.
- **Ноги**: **скорость** цели падает на один шаг.

ПОМОЩЬ

Бороться с враждебной галактикой в одиночку – верная и быстрая смерть. Совершая это действие, вы помогаете соратнику, что приносит ему **преимущество** в следующей проверке. Подробнее см. раздел «**Помощь**» на стр. 189.

ЗАСАДА

Когда округу прочёсывают отряды зачистки, стоит проявить лучшую часть доблести – благоразумие – и не вступать в бой. Устраивая **засаду**, вы предпринимаете проверку *Скрытности* и прячетесь на местности, если та способна вас скрыть. Запишите, сколько успехов вы набрали, поскольку, чтобы найти вас, врагу нужно будет набрать больше успехов в проверке *Бдительности*.

Чтобы устроить засаду, в зоне должны быть полезные для этого свойства, что скроют ваши передвижения – например, ***Укрытие*** или ***Марево***.

Когда вы сидите в засаде, ваша *скорость* падает до *медленной* – вы можете перемещаться в пределах зоны за *движение*, а чтобы попасть в соседнюю, вам потребуется ***Бег***.

Если персонаж сидит в засаде, то враг сможет атаковать его только, если победит во **встречной проверке *Бдительности* против *Скрытности*** (см. выше). Также, чтобы найти спрятавшегося персонажа можно применять *Поиск*. Персонаж больше не будет считаться находящимся в засаде, если совершит действие, что выдаст его местоположение – например, атакует врага ***громким*** оружием.

Любая успешная атака из засады (она же неожиданная атака) наносит врагу **критическое попадание** (см. стр. 215).

ИМПРОВИЗАЦИЯ

Перечень *действий*, что вы сейчас читаете, не исчерпывающий. Если у вас есть идея, не пытайтесь подобрать к ней подходящее действие, а **импровизируйте** – скажите ведущему, что хотите сделать, а он оценит, возможно ли это, и требует ли проверок.

СОТВОРЕНИЕ ПСИХОСИЛЫ

Вы открываете свой разум сверхъестественным силам Варпа и пытаетесь подчинить их своей воле. Совершая это действие, вы пробуете **сотворить** психосилу – см. правила на стр. 158.

КОНТРОЛЬ

В хаосе битвы жизненно важно знать, когда и как стоит действовать. Вы заявляете, при каких условиях будете действовать – вы должны назвать условие и какое действие вы предпримете, когда оно выполнится. Например, «*Когда бандит заглянет за угол, я выстрелю в него из лазпистолета*» или «*Как только Кэлли бросит фраг-гранату, я побегу*».

Если в этом ходу условие, выполнение которого вы контролировали, не выполнилось, вы можете совершить другое действие, но в конце порядка **инициативы**.

ПЕРЕЗАРЯДКА

В бою важная каждая пуля, а пустой магазин означает смерть. Когда у вашего оружия кончаются **боеприпасы**, вы должны совершить это действие, чтобы вернуть возможность стрелять.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Иногда тактическое отступление бывает более разумным решением, чем мученическая смерть. Если вы чувствуете, что чаша весов клонится не на вашу сторону, вы можете отступить вместе с союзниками. Объявляя **отступление**, вы завершаете свой ход – подразумевается, что он тратится на все меры, необходимые для безопасного отхода.

В начале хода каждого из ваших соратников, ведущий спрашивает, готов ли он отступать. Если готов, он присоединяется к вам в подготовке скоординированного отступления. Если согласны все ваши соратники, группа выходит из боя. Ведущий может «промотать» время до того мига, когда вы все окажетесь в безопасном месте, либо (если враг очень упорный) начать отыгрыш погони. Поскольку вы отступаете с боем, вы и ваши соратники получаете +X успехов в проверках, связанных с уходом от врага в ходе погони. X равен вашему уровню **превосходства**.

Если кто-то из ваших соратников отказывается отступать, вы и ваши соратники можете передумать и продолжить бой, либо всё же отойти, предоставив товарища своей судьбе. Так или иначе, разлад внутри отряда понижает *превосходство* на 2.

БЕГ

Иногда вам нужно добраться до врагов как можно быстрее (или аналогично удалиться от них). Это действие позволяет вам переместиться в соседнюю зону (любую точку в пределах ***средней* дистанции**). В сочетании с движением это позволяет персонажу попасть в точку, что находится в двух зонах от него.

ПОИСК

Когда вам нужно что-то найти – врага, предмет или что-то иное – вы применяете это действие, чтобы потратить время на осмотр окружения и поиск улик или пропавших врагов. Ведущий просит предпринять проверку *Бдительности (Зрения)* и **задаёт ей сложность**.

По решению ведущего, вы также можете использовать поиск, чтобы получить представление о своём окружении. Это может позволить вам уловить почти неощутимые возмущения в Имматериуме или заметить опасность. В таких случаях вы бросаете проверки *Бдительности (Психическое чутьё)*, *Чутья (Окружение)* или иные подходящие.

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Быть первым – это быть лучшим. Порой стоит немного выждать, чтобы ударить первым в нужный миг. **Перехватывая инициативу**, вы не делаете ничего в этом ходу, но в начале следующего раунда будете действовать первым. Вы попадаете на первое место в порядке инициативы и остаётесь там, пока кто-нибудь ещё не применит это действие, чтобы опередить вас, или пока порядок инициативы не изменит какой-то иной эффект.

ТОЛЧОК

Порой вам нужно пространство, чтобы дать себе передышку. Применяя это действие, вы пытаетесь **оттолкнуть** врагов прочь.

Сотворение, стр. 158

Дальность поражения и движение, стр. 202

Сложность (см. стр. 188) проверки *Бдительности (Зрение)*, предпринятой в ходе *поиска*, может измениться, благодаря **свойствам местности** (см. стр. 204). *Поиск* также может быть встречной проверкой против того, что применил действие **Засада** (см. стр. 208).

Очередность ходов, стр. 198

Боеприпасы, стр. 132

Очередность ходов, стр. 198

Погоня, стр. 204

Таблица зон попадания, стр. 211

Преимущества и помехи стр. 189

Схватка, стр. 212

Или **столкнуть** его с края, причинив урон от **падения** (см. стр. 203)

Укрытия, стр. 204

Элементы, стр. 205

Вы можете толкать существ, что находятся в *непосредственной близости* от вас. Предпримите **встречную проверку *Атлетики (Мощи)* против *Атлетики (Мощи)* или *Рефлексов (Уклонения)* цели**. В случае победы, цель сдвигается на количество метров, равное разнице в количестве успехов, а вы **выходите из схватки** с ней. Если вы победили на три или больше успеха, вы можете вытолкнуть цель в **соседнюю зону**.

В УКРЫТИЕ!

Занимая укрытие, вы полагаетесь на то, что оно защитит вас от вражеского огня. Если вы входите в зону, обладающую свойством *Укрытие*, вы можете использовать это действие, чтобы воспользоваться **преимуществами укрытия**. *Лёгкое укрытие* даёт +2 очка брони против стрелковых атак, *среднее* – уже +4, а *надёжное* обеспечивает +6.

Умелые стрелки могут подстрелить вас даже в укрытии, если прибегнут к *точечным атакам*.

ТОЧЕЧНАЯ АТАКА

Многие воины сорок первого тысячелетия носят разномастные и неполные доспехи, а потому стрельба по незащищённым бронёй частям тела – быстрый путь к победе.

Применяя **точечную атаку**, вы выбираете **зону поражения** у определённого врага. Скажите ведущему, кого и куда вы атакуете, после чего совершите стрелковую атаку или атаку в ближнем бою. Эта атака бросается с *помехой*. В случае успеха вы наносите урон в выбранную зону попадания (число на кости единиц не играет роли).

Если цель прячется в укрытии, вы можете использовать *точечную атаку*, чтобы игнорировать очки брони, которые даёт укрытие. Как правило, сидящий в укрытии противник показывает оттуда только голову и руки, чтобы осматривать местности и вести огонь, но ведущий может постановить, что видимы и другие зоны поражения (что может быть обусловлено ситуацией, положением цели и типом укрытия).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА ИЛИ ЭЛЕМЕНТА

Обычно вам не нужно тратить *действия* на то, чтобы обнаружить оружие, достать предмет из сумки, переключить рычаг или открыть дверь. Но некоторые задачи – например, использование ***элементов*** – требует больше времени или усилий, а потому ведущий может потребовать от героя использовать это действие.



Совершение атаки

Атака по врагу – одно из самых распространённых действий. Атакуя, вы делаете всё возможное, чтобы нанести серьёзную рану, а тот – всё, чтобы её избежать. Для совершения атаки сделайте следующее:

- **Проверьте расстояния**: убедитесь, что вы достаточно близко к цели. Чтобы совершить атаку в ближнем бою, вы должны быть в *непосредственной близости* от врага. Чтобы совершить стрелковую атаку, тот должен быть в пределах **дальности поражения** вашего оружия.
- **Бросьте кости**: совершая атаку в ближнем бою, бросьте **встречную проверку *Боя* против *Боя* или *Рефлексов* цели**. Совершая стрелковую атаку, бросьте **среднюю (+0) проверку Стрельбы**.
- **Определите зону попадания**: чтобы узнать, куда именно вы попали, сверьтесь с таблицей зон попадания. Существа с другим строением тела могут иметь **иные зоны попадания**.
- **Нанесите урон**: вы наносите количество урона, равное урону оружия и количеству успехов в проверке. Этот урон снижается бронёй цели на той зоне попадания, куда пришлась ваша атака. Цель получает количество ран, равное количеству нанесённых очков урона – подробнее см. «**Ранения и урон**» на стр. 214.

Если у вас есть сомнения в зоне попадания (например, при получении **критических ран** от падения с огромной высоты, взрыва или психического феномена), ведущий бросает 1к10 и сверяется с таблицей зон попадания.

ЗОНЫ ПОПАДАНИЯ

Кость единиц	Зона попадания
1	Голова
2	Левая рука
3	Правая рука
4	Левая нога
5	Правая нога
6–0	Торс

АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Совершая атаку в ближнем бою, вы атакуете врага в *непосредственной близости* от вас. Как правило, это удар молотом, цепным мечом, силовым кулаком или иным оружием, хотя у некоторых существ могут быть когти, клыки, щупальца и иное природное оружие.

Чтобы совершить атаки в ближнем бою, сделайте следующее:

- Выберите цель в *непосредственной близости* от вас.
- Предпримите **встречную проверку вашего *Боя* против Боя противника** (используйте соответствующие вашему оружию **специализации**). Если у врага нет холодного оружия или щита, эту проверку он бросает с *помехой*. Также он может вместо этого избежать вашей атаки броском *Рефлексов (Уклонения)*. В любом случае это не тратит реакции. Если защищающийся не будет ничего делать, атакующий получает *преимущество*.
- Если вы побеждаете во встречной проверке, вы наносите количество урона, равное урону вашего оружия плюс разнице в количестве успехов. Противник не наносит урона, даже если победит во встречной проверке (исключение – если достигнет триумфа).
- Цифра на кости единиц обозначает зону попадания уменьшите урон на количество очков брони **защищающих эту зону**.
- Весь оставшийся урон наносится цели, и та **получает раны**.

***Пример**: сестра Хельца столкнулась с **вождём культа** и собирается прервать его мерзкое существование. Она рубит врага цепным мечом, тот защищается своим. Бой Хельцы равен 42, в броске она получает 17 – это +3 успеха. Еретик наделён Боем 60, но на костях ему выпадает 78 – это -1 успех. Хельца побеждает во встречной проверке с +4 успехами. Цепной меч наносит 3+БС единиц урона, к которым также прибавляется разница в количестве успехов. Сила Хельцы – 37, стало быть, её удар нанесёт 3+3 +4 = 10 единиц урона.*

Затем Хельца определяет, куда пришёлся её удар. Он выбросила 17, а семёрка на кости единиц означает попадание в торс. У вождя культа есть два очка брони на торсе, так что итоговый урон составляет 8 очков (10-2=8). Враг получает восемь ран. Недурно, но недостаточно, чтобы убить его.

Дальность поражения и движение, стр. 202

Специализации, стр. 92

Если существо использует иную схему **зон попадания**, она будет описана в его профиле.

Триумфы и фиаско, стр. 213

Большинство врагов имеют одинаковый показатель брони на всех зонах попадания, но знать, куда вы попали, нужно для некоторых **талантов** и **критических ран** (см. стр. 214).

Количество ран, стр. 214

Вождь культа, стр. 345

СХВАТКА

Когда вы атакуете существо в *непосредственной близости* от себя, вы считаетесь находящимся в *схватке* с ним. Если вы попытаетесь отойти от существа, в *схватке* с которым находитесь, оно может немедленно совершить по вам атаку в ближнем бою в качестве реакции, если имеет оружие наготове. Аналогично, если существо пытается уйти из *схватки* с вами, вы можете совершить по нему атаку в ближнем бою, потратив реакцию. Чтобы выйти из *схватки* без получения атаки, применяйте *Выход из боя*.

Реакция, стр. 199

Выход из боя, стр. 20
Талант ***Отскок*** позволяет вам ускользнуть из схватки.

СТРЕЛКОВЫЕ АТАКИ

Для стрелковых атак используется разное стрелковое оружие. Вы можете палить из болт-пистолета, бросать гранату, жечь врагов из огнемёта или иным образом поражать цель на расстоянии. Ксеночудовища и демоны могут швырять во врагов куски зазубренного камня, окутывать пагубными газами или метать шипы. Чтобы провести стрелковую атаку, сделайте следующее:

- Выберите цель в поле вашего зрения и пределах дальности поражения оружия.
- Предпримите проверку *Стрельбы* подходящей специализации.
- В некоторых обстоятельствах цель может противопоставить вашей проверке ***Стрельбы*** свою проверку ***Рефлексов (Уклонение)*** – как правило, если потратит реакцию или использует в свой ход действие **Уклонение**.
- В случае успеха вы наносите количество урона, равное урону вашего оружия плюс количество успехов. В случае провала вы промахиваетесь.
- Цифра на кости единиц обозначает зону попадания – уменьшите урон на количество очков брони, защищающих эту зону.
- Весь оставшийся урон наносится цели, и та получает раны.
- Отметьте, сколько **боеприпасов** вы потратили.

Провал проверки *Уклонения* не значит, что вам нанесли больше урона. *Уклонение* может лишь снизить его или позволить вам полностью избежать атаки.

Преимущества и помехи стр. 189

Уклонение, стр. 208
Реакция, стр. 199

Боеприпасы, стр. 132

Пример: *Лео видит, как Хельца сражается с вождём культа, и решет помочь. Вождь культа находится в соседней зоне, а у автопистолета Лео средняя дистанция поражения, так что он может стрелять без помех. Стрельба Лео равна 40, а на костях он выбрасывает 23 – это +2 успеха. Автопистолет наносит 5* ***урона****, а с учётом результатов броска – 7. Затем Лео определяет, куда именно попал. Он выбросил 23. Согласно таблице, тройка означает попадание в правую руку. У врага два очка брони на правой руке, а значит попадание нанесло ему 5 очков урона. Вождь культа получает пять ран, но продолжает бой.*

Когда вы уклоняетесь от стрелковой атаки, предпримите проверку *Рефлексов (Уклонения)*. В случае успеха, вы понижаете количество успехов в проверке врага на количество успехов, что вы набрали в своей. Если при этом количество успехов в проверке врага упадет до +0 или ниже, атака проходит мимо.

Обычный человек не в силах увернуться от пули, выпущенной врагом, о присутствии которого он не знает, – например, тех противников, что ещё не раскрыли себя, и тех, кто предпринял действие *Засада*, чтобы скрыть своё местоположение.

ДАЛЬНОСТЬ ПОРАЖЕНИЯ

Всё стрелковое оружие имеет характеристику «Дальность поражения», показывающую, на какой дистанции оно может поражать врагов без штрафов. Дистанции указаны ниже. Если вы ведёте огонь по врагу, находящемуся за пределами этой дистанции, ваш бросок получает **помеху**.

- **Ближняя дистанция**: оружие поражает любую цель в пределах вашей зоны.
- **Средняя дистанция**: оружие поражает любую цель в вашей или соседней зоне.
- **Дальняя дистанция**: оружие поражает любую цель в пределах двух зон от вас.

Пример: *вождь культа понимает, что численное превосходство на стороне врага, и бежит. Лео выпускает ему вслед ещё одну пулю, но еретик уже удалился на дальнюю дистанцию. Поскольку автопистолет у Лео имеет среднюю дальность поражения, проверку Стрельбы он бросает с помехой.*

СТРЕЛЬБА ПО ЦЕЛЯМ В НЕПОСРЕДСТВЕННОЙ БЛИЗОСТИ

Большая часть стрелкового оружия не предназначена для боя на очень коротких дистанциях. Если вы стреляете по цели в *непосредственной близости*, **ваша атака** бросается с *помехой*.

Если вы используете стрелковое оружие для атак в ближнем бою (например, бьёте врага прикладом), оно считается **импровизированным оружием**.

Стрелковое оружие со свойством ***Удобное*** (см. стр. 124) может использоваться в **непосредственной близости** от врага (см. стр. 202).
Импровизированное оружие, стр. 128

ТРИУМФ И ФИАСКО

Когда бойцы отчаянно сражаются за свои жизни, ошибки, случайности и мгновения удивительного мастерства могут сменять друг друга с быстротой молнии. Чтобы отразить такие крайности смертоносных битв, в «**Империуме Малединктум**» существуют **триумфы и фиаско**. Триумфы – это смертельные удары и точные выстрелы, а фиаско – ужасные ошибки.

- Триумф случается, когда вам выпадает дубль в проверке, пройденной с **положительным количеством успехов**. Триумф происходит, даже если это была встречная проверка, в которой противник набрал больше успехов.
- Фиаско случается, когда вам выпадает дубль в проверке, пройденной с **отрицательным количеством успехов**. Фиаско происходит, даже если это была встречная проверка, в которой противник набрал меньше успехов. В таком случае урон получите вы оба!

ТРИУМФЫ

Триумф случается, когда вам выпадает дубль в проверке *Боя* или *Стрельбы*, пройденной с положительным количеством успехом. Это означает, что вы нанесли удару удачный, а возможно и смертельный удар. Успехи подсчитываются, как обычно, победитель встречной проверки определяется по общим правилам, но ваш противник в любом случае получает **критическое** попадание.

Если вы **защищали** себя проверкой *Боя* и добыли триумф, вы также наносите противнику критическое попадание, совершив удачную контратаку.

Пример: *на Хельцу набрасывается* ***бандит****. Он хочет ударить её ножом, а та защищается своим молотом. Хельце повезло – она выбросила 33, а это проверка с +1 успехом и триумфом! Бандит бросает свою проверку и получает +2 успеха. Он победил во встречной проверке и наносит Хельце урон по общим правилам, но та сумела провести контратаку, и негодяй получает критическое попадание.*

ФИАСКО

Фиаско случается, когда вам выпадает дубль в проверке *Боя* или *Стрельбы*, пройденной с отрицательным количеством успехом. Это означает, что вам сильно не повезло, или с вами случилось нечто опасное. Сделайте бросок по **таблице фиаско** со стр. 355.

Подобно тому, как вы можете проиграть встречную проверку, но достичь триумфа, так же вы можете победить во встречной проверке, но потерпеть фиаско. Когда вы сцепляетесь с противником, кое-как пытаясь ранить друг друга, и попадя по самому себе, беспросветный мрак ваших игр может окраситься лёгкой несерьёзностью.

Пример*: Кассей и сумасшедший еретик сцепились друг с другом, и каждый пытается одолеть противника. Кассей наносит удар клинком, но ему выпадает 66 – это фиаско и -3 успеха. Еретик же выбросил 91 – это -6 успехов. Кассей побеждает во встречной проверке с +3 успехами, но должен сделать бросок по таблице фиаско, чтобы узнать, какое несчастье ему уготовано.*



Если в **таблице фиаско** нет ничего подходящего, ведущий может сам придумать исход. Скажем, фиаско при броске гранаты может означать, что та приземляется в случайно выбранной зоне, прилегающей к той, где находится изначальная цель.

Как было указано в разделе «**Количество успехов**» (см. стр. 187), результат +0 считается **положительным количеством успехов**. С таким результатом вы можете проиграть **встречную проверку** (см. стр. 190) с положительным количеством успехов и получить триумф за дубль на костях.

Аналогично, результат -0 считается **отрицательным количеством успехов**. С таким результатом вы можете выиграть встречную проверку, если противнику не набрал ещё меньше успехов, но за дубль всё равно получите фиаско.

Критическое попадание, стр. 215

Обычно вы не наносите урона, когда **защищаетесь** от атак в ближнем бою.

Бандит, стр. 340

НЕОЖИДАННЫЕ АТАКИ

Нападая на ничего не подозревающую цель, её можно устранить быстро и жестоко. Хотя одни считают это бесчестным, другие видят в этом хитрый и эффективный способ расправляться со своими врагами.

Преимущества и помехи стр. 189

Когда вы атакуете врага неожиданно, вы бросаете проверку с ***преимуществом***, а в случае успеха, автоматически наносите **критическое попадание**.

Критическое попадания, стр. 215

ЧИСЛЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

В сорок первом тысячелетии нет места милосердию и честности, а один из самых верных путей к победе – давить числом. Если в одной схватке участвует несколько существ, то сторона, превосходящая противника численностью вдвое, получает *преимущество* в своих проверках *Боя*.

Схватка, стр. 212

БОЙ ДВУМЯ РУКАМИ

В Империуме многие воины идут в бой, держа по оружию в каждой руке – зачастую, пистолет и клинок. Ниже приведены правила на сражения двумя единицами оружия:

Ваше **максимальное количество ран** (см. стр. 214) равно бонусу Силы плюс удвоенный бонус Выносливости плюс бонус Силы воли.

- Для сражениями двумя единицами оружия одновременно вы можете использовать любое ***одноручное*** **холодное оружие** и **любые пистолеты**.
- Держа в каждой руке по оружию, вы можете атаковать **любым**.

Одноручное оружие, см. стр. 218.

- Вы можете атаковать обеими единицами оружия одновременно. Обе атаки получают *помеху*. Если это были атаки в ближнем бою, противник защищается от них двумя отдельными бросками.

Вы получаете *помеху* (см. стр. 189), когда атакуете своей **неведущей рукой** (см. стр. 88), если только не имеете таланта *Амбидекстрия* (см. стр. 102).



Таланты *Парные клинки* (см. стр. 107) или *Акимбо* (см. стр. 111) снимают этот штраф. Если вы хотите атаковать стрелковым и холодным оружием одновременно и не получать штрафа, вы должны иметь оба таланта.

Критическое попадания, стр. 215

Смерть, стр. 215

РАНЕНИЯ И УРОН

В Империуме почти всех можно назвать расходным материалом. Вашему герою на службе не избежать травм. Простые синяки заживут сами, но тяжёлые ранения требуют медицинской помощи и отдыха. Всевозможные мелкие царапины, порезы и кровоподтёки в игровой механике отражаются **ранами**, а серьёзные и опасные для жизни травмы – **критическими ранами**.

Раны

Раны – это относительное мелкие травмы, которые персонаж получает в бою или в своей повседневной жизни в Махарии. Они редко угрожают жизни, но большое количество ран опасно.

Персонажу засчитываются раны, когда он получает урон. Всякий раз, когда вы получаете очко урона, вы получаете одну **рану**. Если количество ваших ран достигнет показателя **максимального количества ран**, дела ваши плохи. При этом вы:

- В свой ход можете совершить либо *движение*, либо *действие*, но не то и другое сразу. Это ограничение снимается, если вы исцелите хотя бы одну рану.
- Вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или *потерять сознание* (см. стр. 357). Эту проверку нужно повторять всякий раз, когда вы получаете новые раны. Вы не вернётесь в сознание, пока не исцелите хотя бы одну рану.

Вы не можете получить ран больше, чем ваш показатель максимального количества ран. Но берегитесь – если вы достигнете этого порога, то каждая атака, что иначе нанесла бы вам рану, наносит критическую рану!

Критические раны

Критические раны – это тяжёлые травмы, что могут привести к смерти. Есть два способа получать такие раны – во-первых, вы получаете критическую рану от любой наносящей раны атаки, если уже набрали максимальное количество обычных ран, а во-вторых, вы получаете критическую рану в результате **критического попадания**.

Если вы наберёте столько неисцелённых критических ран, что их количество превысит ваш бонус Выносливости, вы **погибнете**. Как лечить критические раны, описано в разделе «**Медицинская помощь**» (см. стр. 219). Таблицы критических ран начинаются на стр. 360.

ИЗБЫТОЧНЫЙ УРОН

Если вы наберёте больше ран, чем позволяет максимальное количество таковых, вы получите критическую рану. Определите **место попадания** и сделайте бросок **серьёзности ранения** – это бросок 1к10+X, где X равен всему **избыточному урону** – после чего сверьтесь с соответствующей **таблицей критических попаданий**.

Где будет критическая рана (а значит к какой таблице критических ран предстоит обратиться) определяется той атакой, что нанесла критическую рану. С вами происходит то, что указано там в графе «Воздействие».

***Пример**: Кэлли атакует раненого вожака банды мечом и наносит ему шесть единиц урона в правую ногу. Максимальное количество ран вожака – 16, и он уже получил 12 ран. Первые четыре очка урона от Кэлли «съедают» оставшиеся у главаря четыре раны – теперь он получил максимальное количество ран. Стало быть, оставшиеся два очка урона наносят критическую рану.*

Ведущий бросает 1к10 и прибавляет 2 оставшиеся единицы урона. На кости выпадает 7, значит общее значение – 9. Кэлли поразила негодяя в правую ногу, так что ведущий сверяется со строкой «9» в таблице «Критические раны в ногу» – это «Изуродованная стопа». Бандит сбит с ног, начинает истекать кровью, получает серьёзный перелом и может потерять несколько пальцев на этой ноге. Это очень страшная рана, но враг жив… пока что.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОПАДАНИЕ

Если в броске атаки вам выпадает **триумф** или вы успешно поражаете врага **неожиданной атакой**, атака наносит критическое попадание. Цель получает критическую рану, даже если ещё не понесла **максимального количества ран**.

Нанеся критическое попадание, бросьте 1к10, чтобы определить **зону попадания**, и рассчитайте урон по общим правилам. После расчёте уроне предпримите бросок серьёзности ранения (как описано выше), но не добавляйте к броску 1к10 нанесённый избыточный урон (исключение – если после вашего попадания, количество полученных целью ран превзошло показатель максимальных ран). Цель получает описанный в таблице эффект. Таким образом, критические раны, полученные благодаря критическим попаданием, не настолько страшны, как те, что вызваны полной потерей ран.

НЕСМЕРТЕЛЬНЫЕ УДАРЫ

Правила подразумевают, что в бою вы всеми силами стремитесь нанести врагу смертельные раны. Впрочем, иногда вам может потребоваться вывести противника из строя, а не убить. В таком случае перед атакой заявите, что будете наносить несмертельный удар. Такая атака наносит урон по общим правилам, но не причиняет критических ран, даже если выпадет критическое попадание. Если цель потеряет максимальное количество ран, она не будет получать ран сверх этого. Тем не менее, цель должна пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или *потерять сознание*, как если бы получила их. Помните, что не каждое оружие позволяет наносит несмертельные удары.

Смерть

Империум – это опасное место, а смерти не избежать. В «**Империуме Малединтум**» есть несколько способов погибнуть.

- Если вы наберёте количество **неисцелённых** критических ран, превышающее ваш бонус Выносливости, эти ранения погубят вас – вы умрёте в конце раунда.
- Если вы *потеряете сознание*, то кто угодно, находящийся в *непосредственной близости* от вас, и имеющий при себе оружие без свойства *Бесполезное*, может потратить действие, чтобы убить вас безо всяких проверок.
- Наконец, некоторые результаты из таблицы критических ран вызывают немедленную смерть.

***Пример**: Лео в смертельной опасности. Его бонус Выносливости равен 3, и у него уже три критические раны. **Культист** бьёт пленника ритуальным кинжалом в живот, нанося пять единиц урона. У Лео уже есть количество неисцелённых критических ран, равное его бонусу Выносливости. Сейчас он получил четвёртую. Если соратники Лео не доберутся до него и не окажут срочную помощь, он погибнет в конце раунда.*

Если **зона попадания** не была определена атакой, сделайте бросок по **таблице зон попадания** на стр. 211.

Избыточный урон – это весь урон, что нанёс бы вам раны, когда вы уже достигли **максимального количества ран** (см. стр. 88).

Таблица критических ран, стр. 359.

Критическая рана считается **неисцелённой**, если никто не позаботился о ней, проведя действия, что указаны для этой раны в таблице критических ран. Критические раны, что не требуют такого лечения, не приближают вас к смерти.

Триумфы (стр. 213) происходят, когда в броске атаки с положительным количеством успехов выпадает дубль.

Неожиданные атаки, стр. 214.

Культист, стр. 343

Увечья

Некоторые критические раны вызывают **увечья**. Они вступают в силу сразу после получения критической раны, но сохраняются надолго (даже после того как критическая рана будет исцелена). Увечья – это долговременные штрафы, для избавления от которых потребуется медицинский уход или **хирургическое** вмешательство. Ниже описаны серьёзные увечья и способы избавления от них.

Скорость, стр. 202

Талант *Хирургеон*, стр. 104

Медицинская помощь, стр. 219

ПЕРЕЛОМЫ

Мелкие трещины в костях могут исцелиться сами собой, но настоящие переломы (с костями, торчащими из плоти под неправильными углами) требуют особого обращения. Переломы бывают *малые* и *серьёзные*.

Сектор Махарий – опасное место. Если вы рассчитываете выжить, вам потребуется защитное снаряжение и опытный врач в рядах ваших соратников. Мы советуем в каждой группе иметь хотя бы одного героя с улучшениями *Медики* (см. стр. 97) или биоманта (см. стр. 171).

МАЛЫЕ ПЕРЕЛОМЫ

Вы несильно повредили одну из своей костей – она может зажить сама без вмешательства доктора. Воздействие перелома зависит от зоны попадания, но как правило, он навязывает *помеху* в проверках, связанных с той частью тела, где находится.

- **Голова (Глаза)**: у вас треснула глазница, и опухоль мешает видеть. Вы получаете помеху в проверках *Бдительности (Зрения)*.
- **Голова (Челюсть)**: сломанная кость мешает вам говорить. Вы получаете *помеху* в проверках *Взаимопонимания* и всех проверках, связанных с речью.
- **Голова (Нос)**: ваш сломанный нос превратился с мешанину крови и хрящей. Вы получаете *помеху* в проверках *Бдительности (Обоняния)*.
- **Торс**: ваша сила и подвижность резко падают. Вы получаете *помеху* в проверках Силы и Ловкости, а ваша **скорость** падает на один шаг (до минимума в *медленную*).
- **Руки**: сильная боль не даёт использовать эту руку. Вы получаете *помеху* во всех проверках, связанных с этой рукой – например, если хотите сделать выпад мечом, прицелиться из винтовки или куда-то залезть.
- **Ноги**: быстрые движения вызывают у вас кошмарную боль. Вы получаете *помеху* во всех проверках, что связаны с подвижностью – например, *Рефлексов* и *Атлетики*, а ваша *скорость* падает на один шаг (до минимума в *медленную*).

СЕРЬЁЗНЫЕ ПЕРЕЛОМЫ

Одна из ваших костей сломана – возможно, это опасный открытый перелом, при котором кость торчит из плоти, а возможно осколок воткнулся во внутренние органы. Такая травма не заживёт сама по себе. Воздействие серьёзного перелома велико, а пострадавшую часть тела почти невозможно использовать.

- **Голова (Глаза)**: ваша глазница расколота, что вызывает сильнейшую опухоль, перекрывающую поле зрения. Вы получаете *помеху* в проверках *Бдительности (Зрения)* и ничего не видите пострадавшим глазом.
- **Голова (Нос)**: ваш нос разбит на осколки. Вы лишаетесь обоняния.
- **Голова (Челюсть)**: ваша челюсть погублена. Несколько недель вы не сможете говорить и будете в силах питаться только жидкой пищей.
- **Торс**: перелом повреждает ваши внутренние органы, что почти не даёт вам двигаться. Предпринимая любое физическое действие, вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)***. В случае успеха вы можете попытаться сделать, что хотели, но ваша проверка будет бросаться с *помехой*. В случае провала вы будете беспомощны и не можете предпринимать никаких физических действий до следующего дня или пока вам не помогут **средней (+0) проверкой *Медики***.
- **Руки**: ваша рука бесполезна – вы должны использовать другую. Вы получаете *помеху* во всех проверках, что требуют обеих рук, и не можете использовать оружие со свойством *Двуручное*. Если у вас сломана кисть, вы можете закрепить щит на предплечье, но все остальные ограничения сохраняются.
- **Ноги**: воздействие такое же, как у малого перелома, но все проверки, связанные с подвижностью, не могут быть легче **сложных (-20)**.

Беспомощность, стр. 357

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

Для малозначимых врагов не нужно подсчитывать критические раны. Одна любая критическая рана (в том числе вызванная критическим попаданием) убивает их. Более крепкие враги должны следовать тем же правилам, что игроки, а победить их должно быть непросто – лучше всего, работая вместе и устраняя таких негодяев как можно быстрее!

ИСЦЕЛЕНИЕ ПЕРЕЛОМОВ

Малые переломы могут зажить сами после 30+1к10 дней. Когда этот срок истечёт, вы должны будете предпринять **рутинную (+20) проверку *Стойкости***, чтобы узнать, верно ли срослись кости. В случае провала вы получите постоянный штраф:

- **Голова (Глаз)**: штраф –5 к проверкам *Бдительности (Зрения)*ю
- **Голова (Челюсть)**: штраф –5 к проверкам *Взаимопонимания* и всем проверкам, связанным с речью.
- **Голова (нос)**: штраф –5 к проверкам *Бдительности (Обоняния)*.
- **Торс**: штраф –5 к проверкам Силы и Ловкости.
- **Руки**: штраф –5 ко всем проверкам, использующим эту руку.
- **Ноги**: штраф –5 ко всем проверкам, связанным с подвижностью – например, *Рефлексов* или *Атлетики*.

Если в течение недели после получения перелома предпринять **рутинную (+20) проверку *Медики***, то проверка *Стойкости* не потребуется. При этом повреждённая кость должна быть зафиксирована (и с точки зрения игровой механики считается ампутированной – см. ниже). Если фиксацию снять, то в течения дня её нужно будет восстановить, чтобы в итоге не пришлось проходить проверку *Стойкости*. При этом потребуется повторить **рутинную (+20) проверку *Медики*.**

Серьёзный перелом будет заживать 40+2к10 дней. Он следует тем же правилам, что и малый, но штраф возрастает до -10, а связанные проверки становятся **средними (+0)**.

АМПУТАЦИИ

Многие серьёзные критические раны приводят к потере пальца, кисти или даже целой конечности. Оставшиеся обрубки или культи заживут со временем, но персонаж останется калекой. Большую часть утерянных частей тела можно заменить **аугметическими протезами** – они восстановят функции тела, а если верить проповедям Адептус Механикус, то даже сделают вас лучше.

Чтобы обрубок зажил, требуется хирургическая помощь. Пока вы не **посетите врачевателя** или не позволите обладателю **таланта *Хирургеон*** (см. стр. 104) позаботиться о вашей культе, вы не сможете исцелять критические раны этого типа.

РУКА

Вы получаете помеху во всех проверках, что требуют использования обеих рук, и не можете использовать оружие со свойством *Двуручное*.

УХО

Потеря уха болезненна, но её можно пережить. Впрочем, если вам не повезёт потерять оба уха, вы получите помеху в проверках *Бдительности (Слух)*.

ГЛАЗ

Потеря глаза сильно понизит вашу внимательность, срезав глубину восприятия и умение оценивать расстояние. Потеряв глаз, вы получаете помеху в проверках *Бдительности (Зрение)* до тех пор, пока не привыкнете к своей потере, – это занимает 5к10 недель.

Потеряв оба глаза, вы навсегда ***ослепнете***.

Слепота, стр. 357

ПАЛЕЦ

Потеря пальца ослабит вашу хватку, отчего вам будет проще провалить проверки, связанные с кистью этой руки. Если вы потеряли один палец, то при любой единице на кости единиц в проверках, связанных с этой кистью, вы терпите фиаско. При потере двух пальцев, фиаско происходит на 1 и 2 на кости единиц и так далее.

Фиаско, стр. 213

Потеряв четыре или больше пальцев на одной кисти, переходите к правилам ампутации кисти.



Аугметические протезы, стр. 152

Медицинская помощь, стр. 219

Талант *Хирургеон*, стр. 104

Скорость, стр. 202

СТОПА
Ваша **скорость** падает на один шаг (до минимума в *медленную*). Кроме того, вы получаете *помеху* в проверках, связанных с подвижностью – например, *Рефлексов* и *Атлетики*.

КИСТЬ
Вы получаете *помеху* во всех проверках, что требуют использования обеих рук и не можете использовать оружие со свойством *Двуручное*. Вы можете примотать щит к предплечью и пользоваться им. Если вы потеряли кисть своей ведущей руки, то получаете *помеху* во всех проверках, использующих оставшуюся кисть, пока не приобретёте **талант *Амбидекстрия***.

Полный перечень **состояний** и их эффектов см. на стр. 357.

Амбидекстрия, стр. 102

НОГА
Ваша *скорость* падает на один шаг (до минимума в *медленную*). Кроме того, вы получаете *помеху* в проверках, связанных с подвижностью – например, *Рефлексов* и *Атлетики*, а все проверки, связанные с подвижностью, не могут быть легче **сложных (-20)**.

НОС
Вы получаете *помеху* в проверках *Бдительности (Обоняние)*.

Потеря сознания, стр. 357

ЗУБЫ
Отсутствие зубов вынудит вас говорить невнятно, шепелявить и иным образом помешает ясно излагать свои мысли и общаться. За каждые два потерянных зуба понизьте значение умения *Взаимопонимание* на 1.

Потеряв больше половины зубов (16), вы начнёте медленно есть и не сможете употреблять некоторые блюда.

ПАЛЬЦЫ НОГ
Потеря пальцев ног помешает вам удерживать равновесие. За каждый потерянный палец, вы навсегда получаете -1 к Ловкости и Ближнему бою.

ЯЗЫК
Потеря языка **лишит вас возможности говорить** и повлияет на общение с окружающими. Вы получаете *помеху* в проверках *Взаимопонимания* и проходите любые проверки, связанные с речью, только если вам выпадет 01-05.

Многие набожные подданные Империума принимают обет молчания – особенно почтенные сёстры Безмолвия, что вместо слов используют язык жестов (см. стр. 95).

Иные типы урона
Сектор Махарий полон способов покалечиться, изувечиться и погибнуть. Ниже описаны некоторые самые распространённые опасности.

СОСТОЯНИЯ
Оружие, условия среды и психосилы могут накладывать на персонажа самые разные **состояния** – *Кровотечение, Слепоту*, *Отравление* и др.

УТОПЛЕНИЕ И УДУШЬЕ
Если вы подготовитесь, то сможете безо всяких проверок задержать дыхание на количество секунд, равное десятикратному бонусу Выносливости. Когда этот срок истечёт, вы начнете задыхаться или тонуть. Если вы не были готовы к тому, что внезапно лишитесь воздуха, вы начнёте задыхаться немедленно.

Когда вы задыхаетесь, то каждый раунд получаете одну рану, от которой не спасает броня. Когда вы потеряете максимальное количество ран, вы упадёте ***без сознания*** и умрёте через количество раундов, равное вашему бонусу Выносливости.

ПОГОДА
Каждые четыре часа, проведённые во враждебном человеку окружении – при температуре ниже нуля, в иссушающей жаре или среди шторма – требуют **средней (+0) проверки *Стойкости (Неустанность)***. Более опасные условия могут потребовать проверки каждый час или ещё чаще – по решению ведущего. Все вызванные погодой эффекты или состояния сохраняются, пока вы не проведёте хотя бы четыре часа, не подвергаясь её воздействию.

Холод: первый провал навязывает *помеху* на проверки Дальнего боя и Ловкости. Второй – на все проверки. Третий и последующие причиняют 1к10 единиц урона, от которого не спасает броня. Если вы потеряете максимальное количество ран, то потеряете сознание и продолжите получать 1к10 единиц урона и критические раны, пока не погибнете или не окажетесь в безопасности. Некоторое снаряжение может принести бонусы на проверки, вызванные холодом или вовсе позволить их не бросать.

Ядовитые пары: первый провал навязывает *помеху* на проверки *Скрытности* и *Бдительности (Слух и Обоняние)*, заставляя вас постоянно кашлять и

отплёвываться. Второй накладывает состояние *Отравление (Малое)*. Третий накладывает *Отравление (Серьёзное)*. Фильтры-затычки, дыхательные аппараты и респираторы (всё это см. на стр. 144) позволяют чувствовать себя свободнее среди ядовитых паров, будь то выбросы имперских мануфакторумов или ядовитые испарения на мире смерти.

Жара: первый провал навязывает *помеху* на проверки Интеллекта и Силы воли, второй – на все проверки, а также вызывает *Усталость*. Третий и последующие причиняют 1к10 единиц урона, от которого не спасает броня. Если вы потеряете максимальное количество ран, то второй раз получите состояние ***Усталость*** и продолжите получать 1к10 единиц урона и критические раны, пока не погибнете или не окажетесь в безопасности. Вы можете игнорировать провал одной проверки, если снимите броню и верхнюю одежду.

ГОЛОД И ЖАЖДА

В Империуме многие лишены нормальной еды и вынуждены выживать, питаясь сомнительной кашицей и грязной водой. Но даже это лучше, чем ничего. Если вы оказались лишены пищи или воды, вы должны проходить **средние (+0) проверки *Стойкости (Неустанности)*,** чтобы справится с голодом или жаждой (пусть и временно). Постепенно такие проверки становятся труднее, усложняясь на -10 каждый раз.

Независимо от того, прошли вы проверку или нет, вы не можете восстанавливать раны или снимать *Усталость*, пока лишены пищи или воды.

Вода: каждый день без воды требует **средней (+0) проверки *Стойкости (Неустанности)*.** Первый провал навязывает *помеху* в проверках, связанных с Интеллектом, Силой воли и Товариществом. Последующие провалы навязывают помеху на все проверки и наносят 1к10 единиц урона, от которого не спасает броня.

Пища: каждые три дня без еды требуют **рутинной (+20) проверки *Стойкости (Неустанности)***. Первый провал навязывает *помеху* в проверках, связанных с Силой и Выносливостью. Последующие провалы навязывают *помеху* на все проверки и наносят 1к5 единиц урона, от которого не спасает броня.

МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

Большинство травм заживают сами собой, но серьёзные ранения требуют вмешательства доктора – первой помощи или лечения у хирургеона. Ниже приведены правила, описывающие лечение ран, критических ран и увечий.

ЛЕЧЕНИЕ РАН

Обычные раны заживают сами собой, но медицинское вмешательство может это ускорить. Вы можете восстанавливать раны несколькими путями:

- Раз в день, **хорошо отдохнув**, вы восстанавливаете количество ран, равное вашему бонусу Выносливости.
- Если вы будете отдыхать весь день и не станете делать ничего утомительного то восстановите количество ран равное своему удвоенному бонусу Выносливости.
- Соратник, имеющий хотя бы одно улучшение *Медики*, может предпринять **рутинную (+20) проверку *Медики***, чтобы исцелить ваши раны. В бою эта проверка становится **средней (+0)**. В случае успеха вы восстанавливаете количество ран, равное сумме количества успехов в проверке и бонуса Интеллекта врача. В случае провала раны не исцеляется. Так можно лечиться только раз в день и ещё раз после каждого получения критической раны.

ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАН

Многие критические раны вызывают дополнительные эффекты – например, **переломы** или **состояния**. Это намного серьёзнее обычных ран и требует медицинской помощи. В **таблице критических ран** (стр. 359) для каждой раны указан способ лечения.

Оставлять такие травмы без внимания очень опасно. Если у вас окажется количество неисцелённых критических ран, превышающее ваш бонус Выносливости, вы **умрёте**.

ЛЕЧЕНИЕ УВЕЧИЙ

Увечья надолго снижают ваши способности. Они могут отравлять вам жизнь очень долго после исцеления критических ран, что их вызвали. Они описаны в своём разделе и для каждого указан способ лечения и восстановления после него (см. стр. 214).

Усталость, стр. 357

Хорошим отдыхом считается шесть-восемь часов сна.

Состояния, стр. 357

Переломы, стр. 216

Таблица критических ран, стр. 359

Некоторые критические раны не настолько опасны и не требуют отдельного лечения. Они не идут в зачёт количества неисцелённых критических ран для определения **Смерти** (стр. 215)

СУДЬБА

Особая судьба выделяет вас среди бесчисленных толп имперских подданных. Ваша участь отличается от множества иных – благодаря предназначению, благосклонности Императора или собственной целеустремлённости.

Чтобы отразить это, у созданного персонажа есть **три очка судьбы**. Они помогут вам, когда удача не на вашей стороне, и позволяет победить, когда другие падут. Есть два способа использовать эти очки – **тратить** и **сжигать**.

- Тратя очко судьбы, вы временно понижаете их общее количество на 1, чтобы получить небольшое преимущество.
- В начале каждого задания вы восстанавливаете потраченные очки судьбы.
- Сжигая очко судьбы, вы навсегда понижаете их общее количество на 1, чтобы выжить в опасных обстоятельствах (Не злоупотребляйте!)
- Восстановить сожжённые очки судьбы или получить новые можно лишь великими деяниями или жертвами во имя Императора.

Трата очков судьбы

Вы можете потратить очко, чтобы обернуть обстоятельства себе на пользу. Тратя очки, выберите один вариант из этого списка:

- Перебросьте проваленную проверку.
- Получите +1 успех в уже брошенной проверке.
- В начале раунда выберите, когда вы будете действовать, независимо от **инициативы**.
- До начала вашего следующего хода игнорируйте воздействие всех критических ран (в том числе состояния и **увечья**).
- Снимите одно состояние. Если вы снимаете состояние ***Сбит с ног***, вы также восстанавливаете одну рану.

Очередность ходов, стр. 198

Увечья, стр. 214

Сбит с ног, стр. 357

Сжигание очков судьбы

Вы можете сжигать очки, чтобы избежать смерти, отринуть воздействие порчи или преуспеть там, где другие преуспеть не смогли. Сжигая очки, выберите один вариант из этого списка:

- **Умри не сегодня**: если вы должны погибнуть, вы выживаете – вас просто вырубают и оставлять умирать, сбрасывают со шпиля, швыряют в химический сток или спасают от верной смерти. Вы остаётесь в живых (но едва-едва и всё ещё страдаете от ран и критических ран – просто они вас не убивают). Вы больше не участвуете в текущей сцене.
- **Император защищает**: благодаря невероятному стечению обстоятельств вы полностью избегаете урона – например, болтерный снаряд ударяется о доспех и не разрывается, а удар силового меча останавливает нагрудная аквила. Вы не получаете урона и иного воздействия сейчас, но это не значит, что вы переживёте следующий раунд.
- **Укрепи свою душу**: вы можете не получить выпавшей вам мутации. При этом вы не потеряете накопленной порчи (см. раздел **«Порча»** ниже).
- **За Императора!**: вместо того, чтобы бросать кости, вы можете сами решить, сколько вам выпало. Это позволит вам победить даже в самых отчаянных обстоятельствах. Вы можете выбрать этот вариант, даже если уже провалили проверку. Во встречной проверке вы всегда побеждаете хотя бы с одним успехом. Если вы нанести критическое попадание, то можете сами выбрать зону, в которую оно пришлось.
- **Переломить ситуацию**: вы и ваши соратники немедленно получаете +1 очко *превосходства*. Если у вас было 0 очков, вместо этого вы получаете +2.

ПОРЧА

«Я видел их в кошмарах. Они рыщут в тенях. Когти и зубы рвут их собственную плоть, обнажая кривые кости и гнойные наросты. Я смотрел в их глаза, и не видел там Человека. Лишь голодная пустота, что хочет поглотить всех нас… Поэтому… мой дорогой дознаватель, именно поэтому я сейчас почти не сплю»

— из показаний [ДАННЫЕ УДАЛЕНЫ], Гиф Альфа: санаторий Адептус Астра Телепатика

Пока воинства Человечества сражаются на бессчётных битвах на бескрайних полях брани, истинная война за душу Империума идёт в сердце каждого подданного. Боги Хаоса тянутся к ним через Имматериум в обход крепостей и боевых кораблей и стремятся взять приступом каждую душу, великую или ничтожную.

Медленно прорастающая в душе скверна искажает тело и разум самым странным и чудовищным образом, превращает соратников во врагов и сеет зерна Хаоса во всех тёмных и тайных уголках имперского общества. Неудивительно, что Адептус Министорум требует такой нетерпимости к мутантам и отклонениям, и немалая часть имперского общества готова преданно искоренять любые признаки ереси.

В игровой механике **порча** показывает медленное, искажающие влияние Хаоса, что подтачивает души героев. Всякий раз, сталкиваясь с Хаосом, его слугами и тёмными замыслами, вы рискуете получить очки порчи. Обладатель большого количества порчи становится странным и больным, а после преображается в нечто совершенно кошмарное и нечеловеческое.

Получение порчи

Вы получаете очки порчи, когда сталкиваетесь с чем-либо оскверняющим. Сколько очков вы получите – зависит от их источника. Вы можете воспротивиться получению очков, пройдя проверку *Стойкости* или *Дисциплины* – как правило, первая спасает от физического влияния, а вторая – от духовного, но решение за ведущим. В случае успеха вы понижаете количество полученной порчи на количество успехов до минимума в 0.

МАЛЫЙ ИСТОЧНИК ПОРЧИ

(1 очко)

Даже такое относительно слабое влияние скверны может навредить слабой душе. Источником такой порчи может быть:

- Встреча с **младшим демоном.**
- Чтение нескольких страниц из нечестивого фолианта.
- Контакт с **мутантом** или артефактом Хаоса.
- **Мгновенная вспышка сильной страсти, связанной с одним из Тёмных богов** – отчаяния (Нургл), гнева (Кхорн), пресыщения (Слаанеш) или жажды тайных знаний (Тзинч).
- Долгое общение со сторонниками Хаоса, пребывание в их храмах, логовах мутантов и т. п.

СРЕДНИЙ ИСТОЧНИК ПОРЧИ

(2 очка)

Это умеренное влияние порчи, что опасно для любой души – его нужно избегать всеми средствами. Источником такой порчи может быть:

- Встреча с несколькими демонами.
- Контакт с демоном или нечестивым артефактом.
- Слабость перед сильной страстью, связанной с одним из Тёмных богов – отчаяния (Нургл), гнева (Кхорн), пресыщения (Слаанеш) или жажды тайных знаний (Тзинч).
- Краткое пребывание в месте, где проводили обряд Хаоса.
- Чтение нечестивого фолианта.

СЕРЬЁЗНЫЙ ИСТОЧНИК ПОРЧИ

(4 очка)

Столкнувшись с подобным – бегите. Промедлите, и вы никогда не будете прежним. Источником такой порчи может быть:

- Встреча с великим демоном.
- Тщательное изучение нечестивого фолианта или одержимость им.
- Долгий контакт с демоном или нечестивым артефактом.
- Сделка с демоном.
- Долгое пребывание в месте, пропитанном энергиями Варпа.

Воздействие порчи

Когда порча захватывает вашу душу, дыхание Хаоса звучит внутри вас, искажая плоть или разрушая рассудок тайнами, которых никто не должен знать. Порча выражается в виде **мутаций** и **осквернений**. Мутации – это сверхъестественные изменения человеческого тела, а осквернения – искажения разума, что поражают его нежеланными озарениями и толкают на крайности, ведущие к проклятию.

Если вы накопите количество очков порчи, что превышает сумму ваших бонусов Выносливости и Силы воли, вы можете поддаться Хаосу. В ходе следующего приключения (когда именно – решать ведущему) предпримите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или ***Дисциплины***. Успех означает, что вам удалось удержать скверну под контролем, но когда вы получите очки порчи в следующий раз, проверку придётся пройти снова. Провал означает, что ваше тело или разум переживают богохульное и сверхъестественное преображение.

Нечестивый паноптикум **младших демонов** начинается на стр. 350

Отродье Хаоса, стр. 345.

Эти сильные страсти также может быть связаны с применением следующих талантов:
Нургл: *Медик-вольнодумец*, стр. 113.
Кхорн: *Ненависть*, стр. 112, и *Неистовство*, стр. 111.
Слаанеш: *Человек искусства*, стр. 103, *Бесцеремонный*, стр. 107
Тзинч: *Запретные тайны*, стр. 110.

МУТАЦИИ

к100	Мутации
01–05	**Ведьмина метка**: на вашей плоти появляется клеймо в виде символа кого-то из Губителей или восьмиконечной звезды. Бросьте кости по таблице со стр. 211, чтобы понять, где появилась метка.
06–10	**Иссохшее тело**: ваша бледность становится по-настоящему трупной, а мышцы высыхают. Вы навсегда теряете 10 единиц Выносливости, а улучшения *Атлетики* и *Стойкости* теперь стоят вам вдвое дороже.
11–15	**Хлёсткие щупальца**: из вашего тела вырастает щупальце. Бросьте кости по таблице со стр. 211, чтобы понять, где оно. Если щупальце вырастает на конечности, оно заменяет её. Безоружные атаки щупальцем получают свойства *Длинное* и *Состояние (Обездвиживание)*.
16–20	**Нечеловеческая красота**: ваша кожа становится жутко безупречной – люди не могут оторвать от неё глаз. Вы получаете +10 к Товариществу, когда люди могут видеть ваше лицо. На вашей коже никогда не появится изъянов или шрамов.
21–25	**Железная кожа**: у вас на теле разрастается металлическая чешуя или появляются рудные жилы. Вы получаете +2 к броне на всех зонах попадания, но навсегда теряете 10 единиц Ловкости.
26–30	**Новый рот**: где-то на вашем теле вырастает ещё один рот. Бросьте кости по таблице со стр. 211, чтобы понять, где он. Рот будто бы живёт своей жизнью – он может шептать, а иногда и кричать на неведомых вам языках.
31–35	**Едкая кровь**: вместо кровь в ваших сосудах течёт кислота или кипящая смола, которая каким-то образом не вредит вашей собственной плоти. Если вы получаете раны или состояние *Кровотечение*, все существа в *непосредственной близости* получают столько же урона, сколько ран вы получили.
36–40	**Живая тень**: ваша тень вырастает, становится густой, независимо от освещения и перестаёт повторять ваши движения. Находясь в темноте, где вашу тень не видно, вы чувствуете себя неуютно, ведь знаете, что сейчас она делает что-то ужасное.
41–45	**Раздутый зверь**: ваше тело раздувает, мышцы разрастаются, и вы становитесь ужасно тучным или пугающе мускулистым (или то и другое). Вы получаете преимущество во встречных проверках *Атлетики*.
46–50	**Лишний глаз**: где-то на вашем теле вырастает новый глаз. Бросьте кости по таблице со стр. 211, чтобы понять, где он. Этот глаз видит незримое вам. Когда вы смотрите этим глазом, считается, что у вас есть фотовизор (см. стр. 144).
51–55	**Изогнутые рога**: из вашей головы появляются костяные наросты. Ими можно совершать безоружные атаки – они не будут иметь свойства *Бесполезное*.
56–60	**Демонический облик**: ваша внешность изменяется, отчего вы начинаете напоминать зверя или чудовище. Вы получаете -2 успеха в проверках Товарищества, когда люди могут видеть ваше лицо. Исключение – проверки *Взаимопонимания (Запугивание)* – они получают +2 успеха.
61–65	**Пальцеходящие ноги**: ваши ноги обрастают мускулами, что делает вас намного ловчее. Вы получаете *преимущество* в проверках *Атлетики*, предпринятых, чтобы бегать, прыгать или иным образом использовать свои ноги.
66–70	**Перья**: на вашем теле хаотично вырастают перья. Дважды бросьте кости по таблице со стр. 211, чтобы понять, где они появились. Перья могут быть любого цвета (даже многих сразу).
71–75	**Варповы когти**: ваши пальцы удлиняются и превращаются в жуткие тёмные когти. Ваши безоружные атаки теряют свойство *Бесполезное* и получают свойство *Разрывающее (1)*.
76–80	**Световая непоследовательность**: вы не появляетесь в зеркалах и других отражающих поверхностях, а также на видеозаписях, что фиксируют происходящее в видимом световом спектре.
81–85	**Гноящаяся рана**: одна из ваших старых ран открывается и не поддаётся никакому лечению. Одна критическая рана, что вы получили в прошлом, возвращается и не может быть исцелена. Вы всегда считаетесь имеющим одну неисцелённую критическую рану.
86–90	**Распухший язык**: ваш язык раздувается и начинает хаотично дергаться. Вы получаете штраф -10 на все проверки, требующие говорения.
91–95	**Металлическая плоть**: ваша броня и аугметика срастаются с плотью и обретают способность отрастать, будучи отрублен-ными или повреждёнными. Вживлённые вам предметы вы можете чинить, предпринимая проверки *Стойкости*. Проверки, предпринятые, чтобы починить что-либо с помощью умения *Техника* или иными «нормальными» способами, для вас получают *помеху*. Вы не можете изменить состав своего доспеха или дополнить его чем-либо.
96–00	**Исцеление Варпом:** порча кипит в вашей плоти и затягивает ваши раны, хотите вы того или нет. Вы теряете все очки судьбы и не можете их восстанавливать, но всегда исцеляете одну рану в начале своего хода. Кроме того, потерянны вами конечности отрастут через день.

ОСКВЕРНЕНИЯ

к100	Осквернения
01–05	**Чёрное сердце**: вы становитесь более чёрствым, жестоким и мстительным. Всякий раз, получая порчу, вы получаете +1 её очко.
06–10	**Ненормальный аппетит**: неконтролируемое желание пожирать нечто недопустимое в обществе. Если вы не будете потакать этой страсти целую неделю, то получите состояние *Усталость*, снять которое можно лишь утолив ваш ненормальный голод.
11–15	**Мания**: вы становитесь одержимы тем, что вызвало у вас это осквернение, и должны заставлять себя сосредоточиться на чём-то ином, когда остаётесь в одиночестве. Между заданиями вы должны предпринимать **трудную (-10) проверку *Дисциплины***, для того, чтобы предаться какому-либо занятию (см. **главу 8**).
16–20	**Сглаз**: удача смеётся над вами в самые опасные мгновения. Тратя очко судьбы, бросайте к10. На 7-10 очко тратится, но не действует.
21–25	**Подозрительная дурнота**: вы плохо себя чувствуете, если видите, слышите или обоняете что-то совершенно невинное – молитвенники, священные предметы, херувимов, человеческий смех, свежую еду. Сталкиваясь с предметом, что вам невыносим, вы получаете *Оглушение* до конца вашего следующего хода.
26–30	**Неизбывная паранойя**: вы постоянно тревожитесь и каждый миг ждёте предательства даже от близких друзей. Вы больше не можете применять действие *Помощь* (см. стр. 208) или получать от него преимущества.
31–35	**Тёмный шёпот**: неразборчивые чужацкие и сверхъестественные голоса постоянно звучат у вас в ушах. Вы получаете *помеху* в проверках *Бдительности (Слух)*.
36–40	**Фантомные воспоминания**: вы вспоминаете о событиях, которые никогда не случалось – по крайней мере, все так говорят. Вы не можете отличить свои настоящие воспоминания от ложных.
41–45	**Необъяснимый страх**: самые невинные или даже приятные вещи вызывают у вас ужас и отталкивают. Обсудите с ведущим, чего вы теперь боитесь. Сталкиваясь с предметом своей фобии, вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Страх)*** или получить состояние *Страх*.
46–50	**Обмороки**: иногда вы необъяснимо лишаетесь чувств. При каждом фиаско, вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Неустанность)*** или стать *беспомощным* на 1к10 раундов.
51–55	**Очарование смерти**: вас завораживает вид крови и ран. Если персонаж в вашей зоне (в том числе вы сами) получает критическую рану, вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Дисциплины*** или будете *оглушены* до конца вашего следующего хода.
56–60	**Колёса внутри колёс**: вы болезненно чётко подмечаете мельчайшие тики и легко читаете язык дела. Вы получаете *преимущество* во всех проверках *Чутья (Люди)*.
61–65	**Бесконечный зуд**: вам постоянно кажется, что под вашей кожей ползает нечто мерзкое.
66–70	**Чутьё Варпа**: закрыв глаза, вы видите слабый отблеск Имматериума, кипящий под тонкой плёнкой сущего. Вы получаете одно улучшение *Бдительности (Психическое чутьё)*, даже если не имеете таланта *Псайкер*.
71–75	**Глаза**: вам кажется, что в каждой тени таится множество глаз, что следят за вами. Вы должны проходить **трудную (-10) проверку *Дисциплины (Страх)***, чтобы войти в полутемное или тёмное место, иначе вас будет мучить *Страх*.
76–80	**Взгляд в пустоту**: невыразимые ужасы пустоты отражаются в ваших глазах. Существо, что напрямую встречается с вами взором, должно пройти **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Страх)*** или испытает *Страх* перед вами.
81–85	**Вкус пепла**: всё, что вы едите, на вкус неотличимо от пепла, крови и костей.
86–90	**Тёмные видения**: вы испытываете видения будущих страданий. Раз в день, когда вы получили бы критическую рану в итоге атаки, вы можете заявить, что предвидели это. Вы автоматически избегаете этой атаки и не получаете урона, но приобретаете одно очко порчи, ибо приближаетесь к незавидной участи.
91–95	**Покровитель из Варпа**: вы привлекли внимание демонической сущности, что стремится изменить вашу судьбу в своих интересах. Вы получаете дополнительное очко судьбы, но всякий раз, когда вы тратите или сжигаете очки судьбы, считается, что вы столкнулись с малым источником порчи.
96–00	**Психическое пробуждение**: ваша связь с Варпом неконтролируемо усиливается. Вы получаете талант *Псайкер* (см. стр. 114) и одну случайную малую психосилу (см. стр. 160). Каждый прорыв Варпа приносит вам +1 очко порчи.



ГИБЕЛЬ ТЕЛА И РАЗУМА

Провалив проверку на сопротивление порче, вы снимаете количество очков порчи, равное вашему бонусу Силы воли, а затем бросаете 1к10. Если выпадет чётное число, вы должны бросить 1к100 по **таблице мутаций**, а если нечётное – по **таблице осквернений**. Выпавшая мутация или осквернение вступают в силу.

Если такая мутация или осквернение у вас уже есть, перебрасывайте кости, пока не выпадет тот вариант, которого у вас ещё нет.

СКОЛЬКО ВЫДЕРЖИТ ДУША

Душа не может осквернятся бесконечно – рано или поздно она погибнет, оставив после себя лишь груду мутировавшей, что-то бормочущей плоти.

Если вы проживёте достаточно, чтобы накопить количество мутаций, превышающее ваш бонус Выносливости, или количество осквернений, превышающее ваш бонус Силы воли, Хаос поработит вас – ваша душа отойдёт Тёмным богам, тело поддастся изменяющей силе Варпа, а разум будет разбит на тысячи осколков. Персонаж превращается в **отродье Хаоса** (см. стр. 345) и переходит под управление ведущего. От такой судьбы спасения нет – создавайте нового героя.

ПРОЯВЛЕНИЕ МУТАЦИЙ

Некоторые мутации развиваются долго – всё начинается с зуда, опухолей и других мелких недугов и лишь потом выливается в искажение всего тела. Другие проявляются в мучительном и почти мгновенном преображении плоти, сопровождаемом криками боли. Ведущему следует ориентироваться на источник порчи – малый вызовет мутации, что разовьются через несколько недель или месяцев, последствия среднего проявятся через несколько часов или дней, а серьёзный исказит плоть своей жертвы уже через пару секунд или минут.

НЕ ВСЯКАЯ МУТАЦИЯ ОТ ХАОСА

Империум почти бесконечен, и в нём хватает людей, что мутировали безо всякого вмешательства Хаоса. Диковинные химикаты, необычные условия жизни и даже добровольное изменение облика Человека – всё это может вызвать мутации, что остаются такими же жуткими, но не несут в себе риска порчи.

НЕ ПОЗВОЛЯЙ МУТАНТУ ЖИТЬ

На мутантов в Империуме смотрят со страхом и подозрением. Сталкиваясь с ними, большинство подданных Императора, не раздумывая призовёт местных вигилов, чтобы казнить нечестивцев и не осквернить самим. Если вы получили мутацию, вам лучше её скрывать. Конечно, в самых тёмных уголках имперских миров, где не бывает законников, мутанты могут создавать небольшие общины и влачить своё жалкое существование вдали от пытливых глаз, но такие сборища недолговечны – их члены либо склоняются перед Хаосом, либо гибнут от имперских чисток.

Избавление от порчи

Тёмные боги, запустившие в душу свои когти, неохотно расстаются с добычей. Наименее желанный способ избавиться от очков порчи – получить мутацию, но есть и другие. Те, кто хочет очиститься и покаяться, должны искать отпущения грехов.

ОТПУЩЕНИЕ ГРЕХОВ

С ростом порчи вы будете чувствовать, как сжимается вокруг вашей души железная хватка Губительных сил.

Это ужас может заставить вас искать искупления, но простой исповеди местному священнику недостаточно. Скверну не смыть так легко. Что конкретно вам нужно будет совершить, решает ведущий, но епитимья почти никогда не должна быть простой. Вот несколько примеров:

- Совершить паломничество на **Махарию**.
- Очистить осквернённый храм.
- Уничтожить или очистить богохульный артефакт.
- Выследить и уничтожить космодесантника-предателя.

Махария, стр. 274

ТЕХНИКА

На множестве миров Империума часто увидишь самую разную технику – от скоростного «Атлана» до манёвренного «Арва». Обычно участие техники в игре будет повествовательным, но в самые напряжённые мгновения вам нужно знать, как поведёт себя машина – особенно, когда речь о **погоне** по тесным переулкам улья или через железистые дюны мира-кузницы.

Вы можете применять правила **погони** со стр. 204, но используйте проверки *Пилотирования* вместо *Атлетики*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕХНИКИ

У машин не такой набор показателей, как у неигровых персонажей, а атаки по ним рассчитываются по-другому. Ниже приведены профили двух единиц техники, но ведущий может придумывать собственные. В дополнениях появятся и новые образцы.

- **Броня**: первое число – это лобовая броня машины, что применяется против всех атак «с фронта». Второе число обозначает бортовую и тыловую броню – обычно этот показатель ниже. Если у вас есть сомнения, куда пришлось попадание, последнее слово – за ведущим.
- **Скорость**: как быстро машина движется.
- **Экипаж**: сколько человек нужно для управления машиной. Если на борту осталось меньше людей, а в своей последний ход машина двигалась, она **теряет управляемость**.
- **Пассажиры**: сколько существ **среднего** размера машина может везти (сверх экипажа). В зависимости от машины, пассажиры могут занимать места членов экипажа, если это потребуется.
- **Размер**: здесь указан игромеханический размер машины.

Потеря управляемости, стр. 226

Размер, стр. 201

ГРУЗОВОЗ

Техника, колёсная

Броня	Скорость	Экипаж
10/6	Медленная*	1
Пассажиры	**Размер**	
3	Большой	

СВОЙСТВА

Грузовик: у этой машины есть, кузов, куда влезет груза на 200 единиц веса или восемь людей.

Простая конструкция: эта машина предназначена для работы в суровых условиях и очень надёжна. Всякий раз, когда вы получаете критическое попадание, бросайте дважды и выбирайте наименьший результат.

Тихоходная: такая машина начинает движение с *медленной* скоростью. Её скорость возрастает на шаг, если она двигалась в предыдущий ход вплоть до *быстрой*.

ВООРУЖЕНИЕ

Тяжёлый стаббер (Пассажир): Стрельба (Стаббер), Урон 8, Сверхдальняя дистанция. *Громкое, Бронебойное (3), Длинная очередь (4)*

У машин бывает особый показатель **скорости – стремительная**. Такая техника может преодолеть до трёх зон за своё *движение*.

Водитель всегда входит в численность **экипажа**.

МОТОЦИКЛ

Техника, колёсная

Броня	Скорость	Экипаж
6/3	Стремительная	1
Пассажиры	**Размер**	
1	Средний	

СВОЙСТВА

Маневренный: это очень проворная техника – все проверки управления получают +1 успех.

Открытый: экипаж и пассажиры этой машины не прикрыты крышей или бронёй

- Враг может целиться и атаковать напрямую членов экипажа и пассажиров.
- Если в **таблице критических попаданий** выпадет результат «Попадание по экипажу/пассажирам» броня машины не будет уменьшать урон по жертвам.
- Если машина **потеряет управляемость**, пассажиры и экипаж должны пройти **среднюю (+0) проверку *Рефлексов*** или их сбросит.
- Члены экипажа и пассажиры могут сопротивляться атакам в ближнем бою, что наносят по технике.

АТАКИ ПО ТЕХНИКЕ

Атаки по машинам рассчитываются немного иначе, чем по живым целям. Атаки в ближнем бою не встречают сопротивления, если у профиле машины не указано обратного. Стрелковые атаки отыгрываются по общим правилам, хотя если машина предпринимает *Хаотичное маневрирование* (см. ниже), она может снизить количество успехов вражеской атаки.

УРОН ТЕХНИКЕ

У машин нет показателя ран. Вместо этого, любая атака, пробившая броню, требует сделать бросок по **таблице критических попаданий по технике** (см. ниже). Каждое очко урона, не поглощённое очками брони, добавляет +1 к броску по таблице.

ПРОВЕРКИ УПРАВЛЯЕМОСТИ

Некоторые результаты бросков по **таблице критических попаданий** требуют от водителя предпринять проверку умения – это проверка *Пилотирования* – самого умения или подходящей специализации. В случае провала машина **теряет управляемость**.

ПОТЕРЯ УПРАВЛЯЕМОСТИ

Если машина потеряла управляемость, то в следующий ход водителя она движется в случайном направлении. Если при этом машина должна угодить в зону, куда обычно попасть не может, она врезается во что-либо и останавливается. Экипаж и пассажиры получают 1к10 единиц урона в случайную зону попадания (**таблица зон попадания** см. стр. 211).

ДЕЙСТВИЯ МАШИН

Машины действуют в ход своего водителя. Большинство обычных действий – например, передвижение из одной зоны в другую – не требуют проверок *Пилотирования.* Ниже описаны дополнительные действия, что требуют таких проверок – у каждого указана своя сложность и последствия провала сверх того, что вам просто не удастся задуманное.

ХАОТИЧНОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ

Сложность: разная

Водитель петляет, поворачивает, совершает манёвры уклонения, одним словом всячески усложняет врагу прицеливание. Водитель совершает **проверку *Пилотирования*** (чем быстрее едет машина, тем выше сложность – см. таблицу). В случае успеха количество успехов будет вычитаться из количества успехов во вражеских стрелковых атаках, предпринятых до следующего хода водителя.

СЛОЖНОСТЬ ХАОТИЧНОГО МАНЕВРИРОВАНИЯ

Скорость	Сложность
Медленная	Трудная (-10)
Средняя	Средняя (+0)
Быстрая или выше	Рутинная (+20)

ТАРАН

Сложность: встречная средняя (+0), проверка против *Пилотирования* или *Рефлексов (Уклонения)* врага.

Водитель пытается протаранить врага своей машиной. Цель должна находиться в зоне, куда водитель может попасть. Таран считается атакой в ближнем бою, хотя пешие персонажи могут противопоставить ей только проверку *Рефлексов (Уклонения)*. Если машина имеет *Размер (Большой)* или выше, эта атака получает свойство *Разлёт*. Если таран применяется против другой машины, обе машины получают урон. Для таранящей машины этот урон всегда рассчитывается против её лобовой брони.

ТАБЛИЦА УРОНА ПРИ ТАРАНЕ

Размер машины	Урон
Небольшая или меньше	1
Средняя	5+КУ
Большая	10+КУ
Огромная	15+КУ
Чудовищная	20+КУ

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ ПО ТЕХНИКЕ

к10	Проверка	Результат
2–3	—	**Царапина**: попадание приходится в некритичную часть машины, отскакивает от брони или по иным причинам не наносит урона.
4–7	—	**Звон**: кажется, всё в порядке, но в машины что-то начало звенеть. Пока техника не будет отремонтирована, все броски по этой таблице получают +1. Если такой результат выпадет несколько раз, эти прибавки будут складываться.
8–9	**Средняя (+0)** если водитель получил попадание	**Попадание по экипажу/пассажирам**: случайно выбранный член экипажа или пассажир получает ранение от осколка или шальной пули. Цель немедленно получает попадание в случайную зону попадания из того оружия, что вызвало этот бросок по таблице. При определении урона цель может прибавить очки брони машины к своей броне. Если этот результат был вызван не вражеским попаданием, а чем-то иным, он наносит 1к10 единиц урона.
10	**Рутинная (+20)**	**Попадание в груз**: удар приходится в грузовой отсек, если таковой имеется. Исход остаётся на усмотрение ведущего – например, груз может быть уничтожен или выпасть из кузова. Если грузового отсека у машины нет, этот результат считается **попаданием по экипажу/пассажирам**.
11	**Рутинная (+20)**	**Попадание в орудие**: попадание повреждает одно, случайно выбранное орудие машины – оно не будет работать, пока его не отремонтируют. Если в это орудие приходится второе такое попадание, оно уничтожается. Если у машины нет вооружения (или оно всё уже уничтожено), этот результат считается **попаданием по экипажу/пассажирам**.
12–13	**Средняя (+0)**	**Ослабление брони**: лобовая или бортовая броня машины (смотря, куда пришлось попадание) понижается на 1к5.
14–15	**Трудная (-10)**	**Повреждение ходовой части**: попадание приходится в колёса, гусеницы или двигатель. Скорость машины падает на одну ступень. Если при этом скорость упадёт ниже *медленной*, машина потеряет возможность двигаться, пока её не отремонтируют. Воздушная техника при этом падает на землю.
16+	—	**Уничтожение**: машина превращается в огненный шар и мгновенно гибнет. Все, кто находится внутри, получают состояние *Горение* и 1к10+10 единиц урон в случайную зону попадания.

VIII



МЕЖДУ ЗАДАНИЯМИ

«Императоровы зубы, тебе нужно было их всех взрывать? У меня целый контейнер трупов и шайка вигилов, что наседают с вопросами, на которые нечего отвечать. Залегай на дно на пару недель, займись чем угодно. Если Император сжалиться над нами, то кто-нибудь взорвёт что-то ещё, и о твоих выходках забудут»

— Тио Брац, дознаватель

Как правило, игры в «**Империум Маледиктум**» будут сосредоточены на приключениях – сборе разведданных, разгадке тайн, поисках забытого знания и столкновений с теми, кого ваш покровитель считает угрозой Махарию или своим личным интересам. Но даже самый требовательный господин признаёт, что и самым ничтожным слугам нужно давать время отдохнуть, перевооружиться и попросить Императора о благосклонности перед следующей вылазкой.

Некоторых игроков могут интересовать только ураганные сражения, а время между приключениями они захотят считать более абстрактно – это совершенно нормальный подход! Но для групп, что желают погрузиться в происходящее с их героями в такие промежутки, существуют необязательные правила из этой главы. Есть несколько способов сделать это новым источником веселья и роста для персонажей.

События и занятия можно использовать, чтобы отразить происходящее с героями между приключениями без необходимости полноценно это отыгрывать. Перечисленное ниже – ни в коем случае не исчерпывающий список; игрокам стоит выдумывать новые способы времяпровождения своих героев сообразно кампании, своим желаниям и месту действия. В будущих дополнениях появятся новые виды обогатить время для тех, кто выжил на одном задании и ждёт следующего.

СОБЫТИЯ

«Ты видел, что творится снаружи? Весь город будто с ума сошёл! Не знаю, почему, но скоро начнутся бунты»

— Нервный Тамлен, бандит из Горелых рук

Перед тем, как выбрать себе занятие, каждый игрок бросает кости по **таблице событий**, чтобы увидеть, какой сюрприз приготовило ему сорок первое тысячелетие. Некоторые события влияют лишь на этого игрока, другие – на всю группу. Ведущий может скорректировать происходящее в зависимости от прошлых приключений или будущих угроз – например, показать беспорядки, начавшиеся после низложения любимого народом правителя или ввести слухи о зреющем заговоре. Вы можете легко переделывать приведённые в таблице события, исходя из места действий – например, вспышка болезни на пустотном корабле будет чувствоваться и проходить совершенно по-другому, чем эпидемия чумы на феодальном мире.

ЗАНЯТИЯ

«Наблюдение: ваше присутствие – нежелательный при тонкой работе отвлекающий фактор. Возможный исход: катастрофический сбой в установке охлаждения плазмы, десятки смертей и падение выработки на много часов. Предложение: перестаньте пренебрегать своими обязанностями и исполняйте их где-нибудь ещё»

— Фаррий Зета-2, магос Адептус Механикус

Занятия – это дела, которыми персонажи занимаются между заданиями от покровителя. Они могут помочь герою запастись ресурсами, овладеть новым навыком или стать значимее в глазах вышестоящих. Как правило, у персонажей достаточно времени и средств, чтобы предаться **двум занятиям** между заданиями. Ведущий может позволить больше или меньше занятий, исходя из доступного времени, или вовсе отменить их. Последнее слово в том, можно ли взяться за определённое занятие, также за ним.

Есть два типа занятий – групповые, что предпринимают все персонажи вместе, и личные, которыми каждый герой занимается в одиночку, без оглядки на мнение товарищей.

Помните, что проверки, предпринимаемые в ходе занятий, также могут получать преимущество от *влияния*, если герои того хотят.

Групповые занятия

Такие дела требуют усилий всей команды. Если кто-то из персонажей не хочет участвовать, занятие не может увенчаться успехом (если ведущий не решит иначе).

ХОР ШЁПОТОВ

Хотя ваш покровитель – могущественный человек, его репутация и положение требуют постоянной заботы. Персонажи могут попытаться разнести в рядах определённой службы весть о его добродетельности. Для этого героям нужно иметь выход на влиятельных членов этой службы – есть у них таковой или нет, решать ведущему.

Каждый член группы должен поучаствовать в **сложной (-20) длительной проверке *Взаимопонимания (Обаяние)***, требующей восемь успехов. За каждое занятие можно предпринять одну проверку. Если персонажи преуспеют, их покровитель получает +1 к *влиянию* на выбранную службу. Господа редко выказывают благодарность за такую пропаганду – это меньшее, чего они ждут от своих верных слуг.

Также персонажи могут заняться прямо противоположным – попытаться погубить репутацию покровителя. Возможно, они подозревают его в ереси или сами отвернулись от Императора! С точки зрения игровой механики всё происходит так же, но успех персонажей лишает покровителя единицы *влияния*. Всякий раз, когда герои ведут такую пропаганду, бросьте 1к10. Если вам выпало число, меньшее или равное количеству попыток очернить покровителя, которое персонажи когда-либо предпринимали, их вероломство становится известно. Последствия остаются на откуп ведущему, но они должны быть катастрофическими.

БОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

Персонажи вместе тренируются, готовятся к боям и узнают сильные и слабые стороны друг друга. Благодаря этому в ходе следующего приключения они могут начать один любой бой с +1 очком *превосходства*.

УКРЕПЛЕНИЕ ОБОРОНЫ

Если у группы есть своя штаб-квартира (пустотный корабль, бункер, тайное логово или иная нора) они могут укрепить её – расставить ловушки, навести маскировку, улучшить вооружение или иным образом облегчить будущую оборону. Персонажи получают +1 очко *превосходства*, если на их штаб нападут (или корабль возьмут на абордаж). Укреплять оборону можно несколько раз, чтобы накопить до +3 очков *превосходства*. В ходе приключения меры защиты могут ослабнуть – ведущему стоит сообщать героям об этом, когда они оказываются в своей штаб-квартире.

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

к100	Результат
01–05	**Арест**: член вашей команды был обвинен в тяжком преступлении и схвачен, когда меньше всего этого ожидал. Ему могут вменять убийство, ересь или, хуже того, уклонение от имперских десятин и податей. Любой другой персонаж может потратить занятие, чтобы доказать невиновность товарища **рутинной (+20) проверкой *Знаний***. В против-ном случае, группе придётся потратить два дополнительных занятия, чтобы освободить друга (законным или нет образом). Если покровитель группы решит, что его тайны под угрозой, он также может вмешаться и спасти своего человека – это снижает благосклонность покровителя к арестовавшей его агента службе на 1.
06–14	**Счастливая встреча**: вы сталкиваетесь с обладателем необычного или уникального знания, что может помочь вам в будущем. Когда вы в следующий раз будете обращаться к знатоку (см. ниже), будет считаться, что вы уже встречали нужного знатока.
15–19	**Разлад**: вы встречаетесь с членом другой службы (см. таблицу на стр. 17, чтобы определить, какой именно) и это заканчивается плохо – быть может, вы прерываете жизненно важную работу техножреца или случайно вмешиваетесь в тёмные дела местных бандитов. Вам удалось спасти свою жизнь, но вас запомнили – все последствия на усмотрение ведущего.
20–25	**Смерть в тенях**: вашему знакомому грозит смерть, и он просит вас о помощи. Вы можете потратить занятие, чтобы помочь ему – позаботиться о его защите, выследить его врага или иным образом предотвратить гибель. Если вы не сможете сделать это, знакомый затаит на вас злобу или даже погибнет!
26–29	**Под колпаком**: за вами следят! Это происходит уже несколько дней, но ваши преследователи постоянно на шаг впереди и не позволяют встретиться с ними лицом к лицу. Это могут быть вигилы, что подозревают вас в преступлениях, бандиты, планирующие шантаж, или даже агенты вашего же покровителя, выискивающие признаки измены. Паранойя не позволяет вам отдохнуть – следующее приключение вы начинаете с *Усталостью*.
30–32	**Беспорядки**: агитаторы разожгли в городе бунт. Возможно, заражённый груз серых пайков породил слухи о нехватке провианта или любимый народом проповедник был обвинён в ереси, а возможно восстание вызвали действия самих персонажей! Так или иначе все проверки, связанные с занятиями, в этот промежуток между приключениями получают -2 успеха.
33–37	**Вспышка болезни**: по окрестностям проноситься хворь – возможно, это Улренова оспа или даже небольшой очаг смертельного ползучего мора. Предпримите **трудную (-10) проверку *Стойкости***. В случае провала вы заражены – следующее задание вы начинаете с состоянием *Отравление*. Чтобы исцелиться и снять состояние, вы должны получить медицинскую помощь (какую именно – решит ведущий).
38–45	**Облава**: местные власти объявляют комендантский час. Вигилы патрулируют улицы в поисках бандитов, а скитарии авангарда обыскивают трущобы миров-кузниц и сгоняют «добровольцев» для следующего набора. В этом промежутке между заданиями группа получает *помеху* во всех проверках, что связаны с незаконными делами или занятиями.
46–49	**Недовольные машинные духи**: один предмет вашего снаряжения перестаёт работать и не поддаётся починке. Какой именно – решать ведущему, но это должно быть что-то достаточно дорогое или важное для героя. Починка вещей описана на стр. 101.
50–53	**Услуга за услугу**: ваш старый знакомый пользуется возможностью отплатить вам за помощь. Кто это и что именно он сделает – зависит от ваших прошлых приключений и персонажей, которым вы помогали на заданиях или в прошлой жизни. Так или иначе, этот человек очень хочет сделать вам добро и готов помочь в следующем занятии или на задании.
54–57	**Пророчество**: вам было явлено загадочное видение – вещий сон, откровение во время пылкой молитвы или закономерность, скрытая в череде всплесков двоичного кода сбоящей машины. Следующее задание вы начинаете с одним дополнительным очком судьбы. Оно не восстановится, когда вы потратите его.

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

к100	Результат
58–62	**Неожиданный дар**: вы получаете подарок от неизвестного. Это *обычный* предмет – его выбирает ведущий, но он должен быть полезен для вас. Возможно, подношение оставят в вашем жилище пока вас нет, или загадочный незнакомец сунет коробку вам в руки и скроется в толпе, а быть может бюрократы Адептус Администратум передадут задержавшуюся на годы посылку. Кто прислал это и ждёт ли чего-то взамен – решать ведущему.
63	**Несчастье с господином**: это событие может произойти только один раз в промежуток между заданиями. Если оно выпадает нескольким персонажам, то всё равно происходит лишь раз. Ваш покровитель могущественен и богат, но не бессмертен. В этот раз с ним случается несчастье – это может быть рана, тяжёлая болезнь, политическое поражение. Когда такое событие выпадает в первый раз, ведущий должен записать, что случилось. Если господин потерпел политическое унижение, то его *влияние* на связанную с этим службу падает на 1. Если он был ранен, то немедленных последствий не будет, но персонажи могут узнать об этом, а ранение в силах повлиять на взаимодействие господина со слугами и их способность просить его о помощи.
64–74	**Охотник за головами**: поговаривают, что за вашу голову назначили награду. Возможно, вы случайно убили или разгневали важного человека на прошлом задании, а быть может, то происки врагов, недовольных вашим вмешательством. Так или иначе, по вашим пятам идёт охотник за головами (см. стр. 341). Это не оказывает немедленного воздействия, но он попытается схватить вас в самый неподходящий миг в будущем задании. Если награду объявят хотя бы за половину группы, преследователи объединятся в банду венаторов и будут охотиться на всех персонажей вместе.
75–79	**Старые долги**: к вам обращается человек, которому вы должны услугу, и просит помочь в ответ. Это может быть вигил, что когда-то закрыл глаза на мелкое преступление, адепт Администратума, ускоривший исполнение запроса, или товарищ-гвардеец, некогда спасший вашу жизнь. Он просит о чём-то значимом, что нельзя легко выполнить и от чего непросто отмахнуться. Чтобы решить такую проблему может потребоваться несколько занятий или даже отдельное приключение. Все подробности определяет ведущий.
80–85	**Соблазнительная возможность**: вам выпадает шанс сделать немного лёгких денег – например, подворачивается игра в регицид с высокими ставками или встречается отчаявшийся человек, что предлагает небольшое состояние за ваше срочное вмешательство. Если в этот промежуток вы будете заниматься заработком, то полученная сумма удвоится.
86–91	**Праздничный триумф**: происходит великий праздник! Возможно, в этот день воинства святого Махария освободили планету и вернули её в объятия Императора, а может люди просто отдают дань памяти забытым традициям своей родины. Так или иначе, то небольшая передышка от бесконечного труда и тяжёлой жизни. Персонажи, что будут участвовать в празднике, почувствуют себя бодрыми и помолодевшими и смогут игнорировать состояние *Усталость*, когда в первый раз получат его.
92–95	**Налоговое ярмо**: в соседнем субсекторе разгорается война, и имперская десятина возрастает. Группа теряет половину накопленных средств, если те не были припрятаны или вложены (см. «**Вложения**» ниже). Вместо этого каждый член группы может пожертвовать на общее дело Империума одно *обычное* или *редкое* оружие *(вероятно, всё же «обычное или необычное» – прим. переводчика).*
96–00	**Очень важный гость**: ваши пути пересекаются с очень важным человеком. Возможно, на агромир прибывает старший член Администратума, орбитальная станция принимает вольного торговца, а мастерские мира-кузницы удостаивает визитом сам магос-доминус. Вы можете предпринять **очень сложную (-30) социальную проверку**. В случае успеха вам удаётся его впечатлить – вы получаете +1 к *влиянию* на его службу (до предела в +2). Провал снижает ваше *влияние* на 1.

Личные занятия

Личным занятиям в промежуток между заданиями может предаваться каждый персонаж по отдельности. Другие могут ему помочь, как помогали бы в обычных проверках умений, но на это им придётся потратить одну свою возможность чем-то заняться.

ВЛОЖЕНИЯ

Империум – это опасное место. Ходить с полным кошельком соляров, в нарядном костюме и с дорогим снаряжением – все равно, что приглашать опасных бандитов, измученных рабочих или жадный до десятины Администратум взять свою долю и прихватить ещё немножко сверху. Вместо того, чтобы носить с собой крупные суммы, вы можете вложить их.

Финансовая система на каждой планете работает по-своему. Пока губернатор выплачивает десятину, тонкости его режима не интересуют Империум. Таким образом, на многих мирах есть возможность заработать на самых разных законных и незаконных делах. Если вы хотите вложить часть своих денег в какое-нибудь предприятие, выберите число от 1 до 20. Чем выше число, тем рискованнее дело, но тем больше возможная прибыль. Определитесь с этим – больше пока ничего делать не нужно.

В следующий промежуток между заданиями, ведущий бросает к100. Если выпадет результат выше, чем выбранное число, значит, махинации сопутствовал успех, и вложенная сумма возрастает на процент, равный выбранному числу. Если вы хотите полностью или частично вывести ваш капитал из дела, придётся потратить на это ещё одно *вложение*.

Если в броске к100 выпадет число, меньшее или равное выбранному, значит вложение потеряно – ксеносы-налётчики, аудит Администратума или просто мошенничество похищают ваши кровные.

ЗАКАЗ СНАРЯЖЕНИЯ

Прошедшие тысячелетия унесли с собой большую часть знаний и технологий Человечества, и потому чем сложнее и необычней любое устройство, тем чаще это оказывается древняя, тщательно оберегаемая реликвия, пережившая много поколений хозяев. Лишь самые богатые и привилегированные в силах заказывать себе что-то новое, но даже оно будет основано на чертежах, что могут оказаться старше всего Империума.

Чтобы заказать снаряжение, требуется найти способного техножреца (возможно, чтобы заручится его услугами, потребуется помощь покровителя). Если вы знаете такого, этот шаг можно пропустить. Если нет, вам придётся сперва воспользоваться занятием *Обращение к знатоку*.

Договорившись с техножрецом, вы должны выплатить ему полную стоимость предмета, который заказываете. Это могут быть соляры за материалы и работа, но нередко Механикус требуют услуг или помощи. Также вы можете попросить мастера придать предмету достоинства (см. стр. 121), если готовы за это заплатить. *Обычное* и *необычное* снаряжение будет готово к следующему заданию, а вот над *редким* и *диковинным* придётся работать недели, месяцы или даже годы – в зависимости от цены и сложности. Таким образом, по решению ведущего, вы можете получить свой заказ лишь через несколько заданий.

НАКОПЛЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Империум связывают кровь, труд и вера, а ещё – власть. Выполняя поручения своего покровителя, ваш герой сам обзаведётся репутацией, врагами, а если повезёт – то и соратниками. Если вы получите *влияние* +1 с тремя разными контактами в пределах одной службы, вы можете попытаться распространить весть о себе на всех их коллег. Вы должны объявить, на какую службу хотите получить влияние, и предпринять **среднюю (+0) проверку *Взаимопонимания.*** В случае успеха ваше *влияние* на эту службу увеличивается на +1, а *влияние* на каждый контакт из этих трёх упадёт на -1 (поскольку на них будет работать *влияние* на службу, вы всё ещё имеете +1 к *влиянию* на этих людей – просто теперь этот бонус распространяется и на всех их коллег благодаря положительным отзывам от вас).

Провал проверки не оказывает никакого эффекта, а вот фиаско понижает ваше *влияние* на один из контактов на -1, поскольку вы просите его о слишком многом. По решению ведущего увеличение *влияния* таким образом может включать обещание услуг в будущем.

В обычных обстоятельствах, *влияние* на избранную службу нельзя увеличить выше чем на +3. Если у вас будет такая возможность, служба попытается завербовать вас, а вам стоит подумать о том, чтобы превратить героя в самостоятельного покровителя, что будет пользоваться новообретённой властью – обсудите это с ведущим.

РЕМЕСЛО

Если у вас есть навыки, инструменты и время, нередко лучше самому обеспечить себя нужным снаряжением. Как правило, таким могут заниматься только техножрецы. Цена сырья, нужного для работы, равна четверти цены самого предмета. Купить материалы нужно до того, как браться за работу. Их доступность определяет ведущий, исходя из доступности изготавливаемого предмета.

Чтобы создать предмет, предпримите длительную **проверку *Техники (Инженерного дела)***. Её сложность зависит от доступности изготавливаемого предмета.

ТАБЛИЦА СЛОЖНОСТИ	
Доступность	**Сложность**
Обычная	Средняя (+0)
Необычная	Трудная (–10)
Редкая	Сложная (–20)
Диковинная	Очень сложная (–30)

НУЖНОЕ КУ	
Цена	**КУ**
500	5
1000	10
3000	15
6000	20+

Сколько успехов нужно набрать – решает ведущий. Обычно это зависит от цены предмета, что вы пытаетесь смастерить. Каждый раз, занимаясь ремеслом между приключениями вы можете совершить один бросок – запишите количество набранных успехов на листе персонажа. Недоделанные предметы хранятся в безопасном месте или у вас при себе, если это уместно.

Когда работа будет завершена, предпримите ещё одну **проверку *Техники (Инженерное дело)***. В случае успеха предмет работает, как задумано. В случае провала он получает один недостаток (см. стр. 122) по выбору ведущего. При триумфе он получает одно достоинство по выбору персонажа.

БОГОСЛУЖЕНИЕ

От всех верноподданных ждут следования Имперскому культу, а регулярные молитвы и присутствие на проповедях требуют на большинстве миров, хотя некоторые священники и выказывают свою набожность более явно. Они могут отправляться в паломничества, совершать сложные обряды или заниматься иными якобы благочестивыми делами.

Если вы проводите время в религиозном поклонении, вы можете предпринять **среднюю (+0) проверку *Знаний (Богословие)***. В случае успеха вы до конца следующего задания получаете одно дополнительное очко судьбы.

НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫЕ ТВОРЕНИЯ

Работа с технологическими устройствами в Империуме – епархия техножрецов. Большинство машин – это древние механизмы, в обслуживании которых обряды заменили понимание. «Новые» устройства, как правило, представляют конвейерную продукцию, сотнями выпускаемую на мануфакторумах, вроде лазганов и другого снаряжения для Астра Милитарум, боеприпасов, призванных насытить вечно голодное оружие, и мириад иных устройств. Рабочие наизусть заучивают каждое движение, с помощью которого выполняют свою роль на конвейере, но никто из участников – даже надзирающие за трудом техножрецы – не знает общей картины.

Таким образом, настоящее изобретательство в Империуме отсутствует или сводится к попыткам чуть-чуть приблизиться к технологическим чудесам прошлого. Любое устройство, созданное не в соответствии с обрядом и без уважения к работам давно мёртвых мастеров, встречают, в лучшем случае, с подозрением, а в худшем – объявляют еретическим.

ПРИВЫКАНИЕ К ОРУЖИЮ

Вы проводите свободное время, упражняясь с оружием, разбирая и собирая его, отрабатывая приёмы или иным образом привыкая к каждому винтику, царапине и вмятине, пока оно не станет казаться вам частью вашего тела.

Выберите одно оружие, которым владеете, и отметьте, что тренируетесь сражаться им. В ходе следующего задания все фиаско (см. стр. 213), произошедшие с вами при применении этого оружия, игнорируются.

МЕДИКА ИН ЭКСТРЕМИС

Исполняя свой долг, вы можете получить много страшных ран, которые будут отравлять вам жизнь, пока о них не позаботится опытный врачеватель.

Если у персонажа есть увечье (см. стр. 214), вы можете попытаться излечить его. Если у вас есть знакомый опытный хирургеон или адепт-омолодитель, вы можете немедленно использовать этот вариант занятия. Если такого знакомого нет, сперва придётся *обратиться к знатоку*, чтобы найти врачевателя.

Цены и уровень мастерства докторов указаны на стр. 155, а какое лечение от каких увечий требуется, изложено на стр. 219.

Я ЗНАЮ НУЖНОГО ЧЕЛОВЕКА

Некоторые занятия – например, *Заказ снаряжения*, *Ремесло* и *Медика Ин Экстремис* – требуют знакомства с нужными людьми. По решению ведущего, если в ходе задания вам понадобиться помощь знатока, вы можете обратиться к тому, к которому обращались между заданиями.

В ходе этого занятия, врачеватель может предпринять три отдельных проверки, чтобы исцелить ваше увечье (или увечья), либо, чтобы установить вам аугметический протез (цена протеза прибавляется к цене лечения, как указано на стр. 215).

ПОИСК ДРУЗЕЙ

Порой немного времени, пара ценных услуг и вручённая кому нужно взятка способны принести важных друзей – по крайней мере, на время. Вы можете потратить неделю, увиваясь вокруг членов определённой службы, чтобы расположить их к себе и заручиться их поддержкой.

Выберите службу, с которой уже сталкивались, и предпримите **среднюю (+0) проверку *Взаимопонимания (Обаяние)***. В случае успеха вы получаете +1 к *влиянию* на эту службу до конца следующего задания. Если вы потерпите фиаско, запишите это – дальнейшие попытки обихаживать членов этой же службы станут **трудными (-10)**, а второе фиаско принесёт вам -1 к *влиянию*.

ЗАРАБОТОК

Если вы считаете, что покровитель платит вам недостаточно, вы можете использовать свободное время, чтобы добыть денег.

Выберите умение или специализацию, в которых у вас есть улучшения, и обсудите с ведущим, как можно на этом заработать. Например, *Бой* можно применять, чтобы драться на подпольных рингах, *Пилотирование* поможет устроиться водителем погрузчика в доках, а *Скрытность* – просто украсть денег. Договорившись с ведущим, бросайте **среднюю (+0)** проверку выбранного умения или специализации. За каждый успех вы получаете 100 соляров, если применяли умение, или 150, если положились на специализацию.

УЧЕБНЫЕ ОБРЯДЫ

Вы устраиваете тренировочные поединки, ходите на стрельбище или корпите над пыльными томами – иными словами, вы оттачиваете свои умения на практике, ведь ей нет замены, когда хочешь оставаться на пике своей формы.

Выберите умение, в котором у вас есть хотя бы одно улучшение, и предпримите **среднюю (+0)** проверку этого умения. В случае успеха поставьте возле него отметку на листе персонажа. Один раз в течение следующего задания вы можете получить *преимущество* при использовании этого умения. Если вы будете совершать учебные обряды несколько раз, вы можете выбирать, как разные умения, так и одно и то же, чтобы «запасти» для него несколько одноразовых преимуществ.

ИССЛЕДОВАНИЕ ОКРЕСТНОСТЕЙ

Вы тратите время на попытки получше узнать окружающую местность – бродите по трущобам, беседуете с местными, бегаете от бандитов и иным образом становитесь ближе к тому странному или совершенно обычному месту, куда вас занесло.

Выберите одну область – она не должна быть крупнее города, пустотной станции или района улья – и отметьте на листе персонажа, что вы изучили её. В ходе следующего задания вы получаете *преимущество* на броски *Знаний* и *Ориентирования*, связанных с этой местностью и поиском пути в её пределах.

ОБРАЩЕНИЕ К ЗНАТОКУ

Вы можете искать искусного хирургеона, одарённого техножреца или интенданта Астра Милитарум, знакомого с каждой буквой справочника Муниторума – так или иначе, вы пытаетесь обратиться к знатоку.

Найти подходящего человека, готового помочь – это непросто. Большинство таких знатоков – это НИП с одним-тремя умениями или специализациями, которых нет у персонажей. Если ведущий не постановит, что поблизости невозможно найти сведущих людей, вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Взаимопонимания (Сбор сведений)***, чтобы отыскать знатока. Сложность проверки возрастает до **трудной (-10)**, если вам требуется нечто особое (см. стр. 92) или до **сложной (-20)**, если вас интересуют что-то еретическое по меркам Империума.

Успех означает, что вы уже встречали подходящего человека в своих странствиях, либо находите готового сотрудничать знатока сейчас. Так или иначе, вы проводите своё свободное время, задавая ему вопросы и набираясь знаний – иногда труднее заставить оседлавшего своего конька эрудита прекратить болтать. В ходе следующего задания вы можете получить +2 успеха в одной проверке, связанной с умением или специализацией, которой владел этот знаток.

IX

ИМПЕРИУМ

Больше десяти тысяч лет среди враждебных звёзд возвышается всегалактический бастион Человечества – Империум. Говорят, что он охватывает больше миллиона миров, каждый из которых был присоединён к нему тяжким трудом и реками крови. Жить в Империуме – значит, быть одним из бесчисленных миллиардов и страдать под гнётом жестоких и равнодушных правителей, что сохраняют власть лишь благодаря огромным жертвам. Империум не заботится о судьбе своих подданных, ибо не может себе этого позволить. Его одолевают бесконечные враги – внешние и внутренние, каждый из которых хочет увидеть, как Империум рухнет, а человечество будет уничтожено или встретит участь хуже, чем смерть. Империум – это мрачная и жестокая необходимость, без которой люди будут обречены.

Для бесконечных масс Человечества, Император – это неоспоримый повелитель Империума, хотя формально его именем правит Сенаторум Империалис – совет верховных лордов Терры. Этому далёкому собранию подчиняются бесчисленные отделения Адептус Терра – колоссальной бюрократической машины, что охватывает почти все сферы жизни общества – его вооружённые силы, организацию правительства, промышленность, охрану порядка и так далее.

Астра Милитарум – это миллиардные армии, что ведут бесконечные войны, а Навис Империалис сражается с врагами Человечества в тёмной пустоте меж миров. Адептус Механикус хранят технологические сокровища Империума – этот долг они выполняют с религиозным пылом и преданностью. Адептус Администратум пытается организовать каждое из этих великих начинаний и многие иные, но его усилия пожирает чудовищный масштаб стоящей задачи и собственная запутанная бюрократия.

У самого подножья этого монумента бесконечным страданиям рядовые обыватели без устали трудятся, вознаграждаемые скудной едой и недостаточным отдыхом, и несмотря на все испытания и невзгоды своих ужасных жизней, продолжают верить, что Император защищает их.

ЛОРД-КОМАНДУЮЩИЙ РОБАУТ ЖИЛЛИМАН

Когда-то защита Империума была бременем не одного Императора, но и его сыновей – легендарных примархов, стоявших плечом к плечу с ним. Эти великие воины создали и – если верить слухам – чуть не разрушили Империум. Каждого примарха ждала своя судьба, но сейчас, спустя десять тысячелетий с тех славных дней, герои былых времён были потеряны в глубинах истории и превратились в мифы. Так было, пока Робаут Жиллиман, примарх Ультрадесанта, повелитель Ультрамара и несравненный стратег, не вернулся. Он вновь принял титул лорда-командующего Империума и под его руководством человечество одержало множество побед, начало новые крестовые походы и вырвало из лап Хаоса и ксеносов немало отчаянных побед. В любую другую эпоху воскресение примарха, особенно столь известного полководца и государственного мужа, как Робаут Жиллиман, возвестило бы начало золотого века.

К сожалению, с падением Кадии, появлением Великого разлома и разделением Империума, даже сын Императора и все его усилия – это слабый огонёк, тщетно противостоящий надвигающейся тьме.

ВАРП И ПСАЙКЕРЫ

Мало какие опасности грозят Империуму больше, чем псайкеры, коих с каждым годом рождается всё больше. Это редкие и опасные мутанты, что наделены необычной связью с Варпом – чудовищным царством по ту сторону сущего, через которую можно путешествовать на огромные расстояния. Такой дар открывает перед псайкером сверхъестественные и удивительно полезные способности. Сильнейшие из них могут обучиться на астропатов и общаться с себе подобными по всей галактике. Хотя нет сомнений, что псайкеры опасны, без них Империуму не выжить – именно поэтому их не убивают, едва обнаружив.

Угроза, которую представляют псайкеры, проста – они способны призывать и использовать толику непредсказуемой мощи Варпа, и эта связь с Морем душ делает их уязвимыми. Стоит одарённому на миг ослабить защиту своего разума, как он может стать орудием демонов, что обитают в Имматериуме. Инквизиторы Ордо Маллеус знают о такой возможности, но если их бдительность подведёт, могут погибнуть целые миры.

Когда шторма из Ока Ужаса разверзлись в Великий разлом, что разделил галактику надвое, количество и сила рождающихся псайкеров возросли. Теперь это ещё одна потенциально апокалиптическая опасность во всей кавалькаде угроз, которые предстоит сдерживать верховным лордам Терры и возродившемуся примарху Робауту Жиллиману.

Император

Больше сотни веков Император недвижимо восседает на Золотом троне. Он – бесспорный Повелитель Человечества, и именно Его милостью неисчислимые армии Империума стойко встречают врага, и во имя Его трудится каждый рабочий. Адептус Министорум прославляет Императора в своих проповедях, замысловато иллюстрированных текстах, величественных фресках и исполинских витражах. Церковь учит, что он защищает Империум от врагов, наставляет его правителей и воздаёт по заслугам даже самым нижайшим подданным. Его свет направляет имперские корабли через коварную тьму пустоты, и верующие приписывают ему тысячи чудес.

Но если посмотреть пристальнее, то станет ясно, что Император – Великий падальщик. Прошли тысячелетия с тех пор, как он ходил среди людей с огненным мечом в руках и вёл свои армии к славе. Среди таинственной машинерии Золотого трона, где он погребён, лежит безмолвное, неподвижное, иссохшее тело, жизнь в котором поддерживают чудовищной ценой. Адептус Кустодес, могучие воины, созданные при помощи генетической алхимии стоят на страже Повелителя Человечества, пока он пожирает тысячу душ каждый день, дабы продлить своё существование. Говорят, что даже таких жертв ему недостаточно, что Золотой трон начал давать сбои, а тайны его технологий утеряны в прошлых эпохах. Если это правда, то Человечество обречено, ибо если Император погибнет, его подданные последуют за ним в бездну.

Галактика опасностей

Астра Картографика уполномочена составлять самые точные карты Империума, которые будут применять для всего – от планирования крестовых походов до подсчёта десятины с целых секторов. Среди их лучших творений есть огромные десятиметровые гобелены, каждый из которых поглотил жизни десятков адептов. Многие устарели ещё до того, как были окончены, но каждое показывает Империум как огромное и единое государство, чьи границы тверды и неприступны. Ничего не может быть дальше от истины.

Империум действительно простирается на всю галактику, но это разобщённое целое, пересечённое трещинами, где во тьме могут пропасть целые сектора. Через самый его центр проходит Цикатрикс Маледиктум – Великий разлом. Рождённый в катастрофической Ноктис Этерна этот ужасный рубец разделил Империум, отрезав одну часть от света Императора. Даже в относительно устойчивом Империуме Санктус, всё далеко не в таком порядке, как пытается внушить Администратум. Чем дальше человек отходит от Святой Терры, тем ближе он к забвению.

Враг внешний

Человечество – не единственный и далеко не первый вид, что странствует меж звёздами. Хотя некоторые ксеносы, к счастью, заперты на далёких родных мирах, другие путешествуют по космосу, подобно людям. Они представляют огромную угрозу, ибо, несмотря на показушную извращённую «правильность», каждая из этих рас неизмеримо опасна для Человечества.

САГА ИМПЕРИАЛИС

История Империума так велика и мифологизирована, что любое её изложение выглядит насмешкой, хотя в попытках сделать это пролили океаны крови и чернил. Она длится больше десяти тысячелетий, и те правдивые документы, что дошли до наших дней, либо ревниво хранят, либо давно потеряли в бесконечных библиотеках Администратума. Известно, что Человечество расселилось по галактике с древней Терры задолго до явления Императора и принялось с безрассудной самоотверженностью исследовать и обживать иные миры. Сталкиваясь с нечестивыми ксеносами, люди дали дорогу множеству созданных их же руками ужасов – так началась Тёмная эра технологий. Среди хаоса и разрухи, которые последовали за ней, и появился Император. Он закончил эру Раздора, прекратил междоусобные войны и объединив человечество под своим просвещённым правлением. Говорят, что когда его великий труд был завершён, Император занял своё законное место на Золотом троне Терры.

Орды варваров-орков бесчинствуют везде, где Человечество на миг ослабляет свою бдительность, а налётчики-друкхари появляются из тайных порталов, чтобы с наслаждением сеять ужас. Надменные альдары кощунствуют, говоря о своих древних правах на миры, давно заселённые людьми, а выскочки т'ау ведут бесконтрольную экспансию, подрывая власть Империума лживыми словами и сладкими обещаниями, что могут окончиться лишь погибелью. Из тёмных бездн за пределами галактики идут тираниды, пытаясь утолить свой бесконечный голод плотью имперских миров. Рассказывают и о более древних опасностях, оставшихся после забытой войны в небесах на множестве миров.

Инквизиторы Ордо Ксенос, несметные армии Астра Милитарум, непоколебимые космодесантники и бесчисленные иные слуги Императора сдерживают таких врагов тысячелетиями. В наши дни даже их вечного самопожертвования может оказаться недостаточно, ибо нашлись и иные голодные враги, что ждут, когда Империум обратится в пепел и руины.

Враг внутренний

На рубежах владений Императора таится много опасностей, но вдесятеро больше скрываются в их пределах. Император вынужден требовать от своих слуг многого – от бесконечного труда на мануфакторумах до самопожертвования на поле брани. Слабые не выносят этого бремени, и их страдания становятся плодородной почвой, на которой расцветают ереси.

Восстания случаются часто, и карательные войны, призванные вернуть мир к свету Императора, нередко занимают годы. Даже на планетах, где власть крепка, в тенях прячутся мутанты, псайкеры и тайные враги, что плетут заговоры против Империума и его подданных. Лишь постоянная бдительность может сдержать эти ужасы. Истребление еретических культов и вероломных демагогов столь же необходимо, сколь обыденно.

Если оставить таких врагов без внимания, на планете распространится влияние стократ худших чудовищ. Демоны Варпа, слуги Тёмных богов, скользят на грани человеческого восприятия. Они шепчут отвратительную ложь и неприятную правду в уши праведным и отчаявшимся и совращают их творить зло. Если дать таким тварям время, целые миры падут к ногам Хаоса и станут плацдармами, с которых начнутся губительные вторжения в целые сектора, на острие которых будут идти космодесантники-предатели, чудовищное напоминание о величайших защитниках Империума, поддавшихся бремени ереси.

СЛУЖБЫ

Против своих бесчисленных врагов Империум выступает единым фронтом – его разные ведомства работают как часы, дабы сокрушить тех, кто противиться божественной воле Бессмертного Императора. По крайней мере, так бывает в самых отчаянных обстоятельствах – но куда чаще такое единство оказывается тщательно созданной иллюзией.

Различные ведомства Адептус Терра постоянно соперничают за влияние и ресурсы и вечно ищут способы защитить свои интересы. Хотя настоящие усобицы вспыхивают редко, службы не устают ссориться и ставить друг другу палки в колёса.

Адептус Механикус – это почти самостоятельная держава, ревниво оберегающая свои вольности, и имеющая немало забот, непонятных иным столпам, что неминуемо вызывает конфликты. Экклезиархия традиционно не доверяет поклоняющихся Машинному богу техножрецам, и едва терпит Адептус Астра Телепатику, считая псайкеров не более чем необходимым злом. Каждая династия вольных торговцев действует сама по себе и видит конкурентов во всех остальных. А инквизиторы…

Инквизиторы не доверяют никому – даже друг другу.

В этом разделе описаны самые крупные и значимые ведомства и организации Империума – впрочем, каждому из них недостаёт внутреннего единства, так что это подборка многое упускает. В галактике есть иные группировки и движения внутри них – каждая со своими намерениями, далеко не всегда совпадающими с целями вышестоящих.

АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

«Печальная истина, офицер, в том, что мне подобных и правда стоит бояться – но без нас Империум обречён»

— Теофания Фёдорова, астропат

Псайкеры очень редки, но совершенно необходимы для Империума, ибо обеспечивают межзвёздную связь, объединяющую разрозненные человеческие миры, и громят врагов на поле брани. Адептус Астра Телепатика отвечает за поиск, перевозку и обучение псайкеров – их зловещие Чёрные корабли освобождают от выявленных колдунов каждый имперский мир. Сильнейшие из душ, наделённые психическим даром и способные сопротивляться Варпу и его хищным обитателям, учатся управлять своими силами в Схоластике Псайкана. Менее ценный материал отправляется питать Золотой трон.

В секторе Махарий

Простолюдины сектора привыкли видеть слуг Телепатики в роли сборщиков десятины, приходящих с мрачных Чёрных кораблей, чтобы избавить мир от тех немногих, что

были отмечены прикосновением Варпа. Если не считать таких вторжений в повседневную жизнь обычных людей, посланцы Телепатики встречаются и в иных ведомствах – на особых постах.

Астропатов используют все имперские службы. Они отправляют, получают и толкуют загадочные образные послания – это главный способ межзвёздного сообщения в Махарие. Астропаты жизненно необходимы, чтобы передавать приказы между власть имущими Империума. Даже поборники технологий из Адептус Механикус и суеверные церковники полагаются на астропатов. Эти ценные специалисты настолько исчезающе редки, что их распределением занимается сама Телепатика, а все остальные готовы тратить огромные деньги, пытаясь склонить астропата на свою сторону. Кое-кто даже пытался похищать астропатов, но ни к чему хорошему это не приводило в силу очевидной опасности, что сопровождает попытку удерживать псайкера в неволе, и тесных связей Телепатики с Инквизицией.

Ещё реже, чем астропаты встречаются псайкеры, сила и стойкость которых позволяет им быть воинами. Часто они получают титул «примарис» и служат в Астра Милитарум, но многие махарийские инквизиторы и самые богатые и дерзкие вольные торговцы также ценят боевые и пророческие способности псайкеров.

Устройство власти

Хормейстер Теофания Фёдорова с гордостью направляет голоса своих астропатов из Серебряного амфитеатра в улье Валиос. Она обладает психической и политической мощью, ибо через её хор проходит множество ключевых посланий от лорда Ола Сеяна и других важных лиц. Хотя все астропатические сообщения приходят в виде кошмарных видений, обернутых в аллегории и непонятные метафоры, хормейстер умеет распутывать такие клубки тайн. Конечно, без догадок и вольных истолкований не обойтись, но пока что репутация ясновидящей ничем не попорчена.

Фёдорова обладает почти неограниченным доступом к самым важным посланиям в секторе, и такая осведомлённость идёт на пользу Адептус Астра Телепатике. Впрочем, у преданности хормейстера есть два следствия. Во-первых, работа необратимо исказила её сознание, вызвав сверхъестественную тягу искать все знания, которых не найти в переплетении астропатических посланий.

Во-вторых, Фёдорова постоянно слышит психический шёпот из-за границ Империума – эти послания от ксеносов или демонов вечно терзают её сны.

Хормейстер собирается нанять группу тайных агентов, чтобы изучить странные улики, выявленные ею из расхождений в астропатических сообщениях, и передавать ей сведения о мире, к которому она слепа.

Бастион Махария

Серебряный амфитеатр – это астропатическое реле, канал психической мощи, через который послания передаются в безбрежную пустоту. Он служит ключевым узлом всей межзвёздной связи сектора с другими частями Империума.

В Амфитеатре действует хор из тысяч астропатов, десятки из которых гибнут каждый терранский день от злокозненной силы Варпа, проносящейся через их тела. Эти жертвы позволяют сохранить сообщение Махария с «большой землёй», ибо без такой связи сектор погибнет.

Под колоссальным хоровым залом Амфитеатра кроется лабиринт отдельных санктумов связи, закреплённых за разными имперскими ведомствами, каждое из которых печётся о том, чтобы его послания отправляли как можно быстрее, а заодно шпионит за соперниками и торгует ценными сведениями.

Слухи

Прорицатели Телепатики в секторе давно пытались помочь Чёрным кораблям, предсказывая, сколько псайкеров родится на каждом из миров. Такие попытки давали смешанные (а иногда и катастрофические) результаты, но с течением веков метод стал относительно надёжен – с одним исключением. Храмовый мир Махария устойчиво сдавал Лиге намного меньше псайкеров, чем требовали предсказания, хотя и выполняя установленную квоту. Некоторые агенты Телепатики подозревают участие третьей стороны – неизвестной силы, «злого двойника» сборщиков десятины, что похищает обладателей дара для своих зловещих целей.

АДЕПТУС МЕХАНИКУС

«Всё знание уже открыто. Ищи то, что было потеряно. Не трать времени на грех новшества, когда утраченные труды тысяч поколений лежат у нас под ногами»

— Ард Гаркервольфа, лексмеханик-секундус

Кибернетически улучшенные слуги Машинного бога – это верные последователи Омниссии, что распространись по всему Империуму со священного Марса. Они отвечают за производство и обслуживание технологических устройств Человечества и исполняют эту обязанность с пылом и преданностью. Техножрецы почитают машинных духов и Императора Человечества, которого их вера объявляет Омниссией.

Адептус Механикус одержимы поиском утраченных знаний и замены слабой плоти на благословенную аугметику, что поможет им лучше исполнять свой долг. Хотя Адептус Механикус и Империум существуют уже тысячи лет, Техножречество сохраняет относительную самостоятельность, что выделяет их из мириад слуг Империума.

В СЕКТОРЕ МАХАРИЙ

Миры-кузницы Махария сохраняют воинские традиции, которые были сильны со времён походов лорда-соляра, что оказалось жизненно важно в последовавшим за ними лихолетье. Удивительно многочисленный контингент Астра Милитарум в секторе, как и имперские гвардейцы соседних секторов, снабжаются с миров-кузниц Махария, отчего Адептус Механикус имеет особенно добрую славу, как надёжный поставщик и соратник военных.

Это предоставляет марсианскому Техножречеству большую свободу – даже по меркам той автономии, которой они обычно наделены. Пока Адептус Механикус снабжают гвардейцев, Ол Сеян позволяет тем заниматься своими делами. Благодаря этому, в секторе работает несколько крайне деликатных и сложных исследовательских проектов – в том числе, разыскивающих наследие доимперских человеческих цивилизаций, сокрушённых Махарием. Многое населённые миры сектора были древними задолго по того, как на них ступила нога лорда-соляра, и Адептус Механикус хватаются за любую возможность добыть старые технологии.

Преданность техножрецов и их сект подобным поискам такова, что некоторые проекты уже проработали столетия и могут продлится ещё столько же – и они приносят плоды. Изоляция и относительная свобода действий вывели многих слуг Омниссии на сокрытые пути и подтолкнули к сомнительным исследованиям. Некоторые их умозаключения стоят на грани техноереси. Уже не один отступник говорил, что завоевания Махария не стоили уничтожения тех технологий. Пока что сторонники таких взглядов одиноки и неорганизованны, но такое положение не может сохраниться надолго.

Устройство власти

Адептус Механикус – это строго иерархичное сообщество, где накопление священного знания служит требованием и наградой честолюбцам. Наибольшим влиянием в секторе обладает Железный триумвират – совет высокопоставленных генерал-фабрикаторов, что совершают длящиеся десятилетиями рейсы по сектору на борту «Памяти ржавчины». На мирах-кузницах за них правят локум-фабрикаторы – они обладают почти полной властью генерал-фабрикаторов, но вряд ли смогут получить такой титул сами. «Память», что якобы совершает паломничество в поисках новых старых знаний – это настоящее гнездо политических интриг, во многих из которых замешан самый молодой триумвир – Толмет Квартик-9.

«Память» – это грозный военный корабль. На его нижних палубах размешены десятки манипул скитариев и других диковинных орудий войны. Толмет Квартик-9 ищет себе группу низовых агентов, которые будут выискивать среди Техногвардии отклонения от доктрин, чтобы использовать это в политической борьбе за власть над вооружёнными силами всего ковчега.

Бастион Махария

Эллион-Сифт – это храм-кузница на Коре, спутнике Рес Вилиссимы. Считается, что храм обеспечивает работу воздухоочистных систем спутника и временами изучает странные и древние устройства, добытые на планете. Истина же в том, что Эллион-Сифт – это настоящая крепость, призванная обеспечивать наступление в том случае, если мелкие налёты ксеносов, обычные в субсекторах Исс и Андоск, окажутся лишь предвестниками чего-то большего.

Кроме мощных макробатарей, способных остановить целый флот, храм может выставить крупнейшее в секторе подразделение кастелянов. За ними ухаживает целый легион инфокузнецов, которые наряду с местными техножрецами, ограничены фильтром восприятия, что не позволяет им осознать истинную величину арсеналов Эллион-Сифта. Неизвестно, есть ли во всём секторе хоть один техножрец, что понимает военный потенциал этого комплекса.

Слухи

На Айбале целые леса медных древоподобных организмов добывают полезные ископаемые в глубинах земли. Их собирают, считая источником ценных металлов, но впервые за долгие века, некоторые из них начали сами приносить плоды. В некоторых рощах деревья увешаны сферами из медной проволоки и другими странными деталями. Что это – природное явление или результат биомеханических опытов давно погибшей цивилизации? Селент Фи-2, старший член Биологис на Айбале, заметил, что появившиеся плоды содержат более концентрированные запасы металла и предложил пока что ограничиться наблюдением, хотя его коллеги были более осторожны – некоторые даже предлагали полностью зачистить планету и извести её странную флору.

АДЕПТУС АДМИНИСТРАТУМ

«Каждый доклад – это лишь искажённая версия истины. Прочитайте их все, и вы увидите то, что бывает намного полезнее истины – факты»

— первый советник и адепт Торий Болдайн

Адептус Администратум собирает и обрабатывает титанические объёмы данных, что постоянно стекаются к нему со множества миров, коими владеет Император. Это работа для целой армии клерков, чиновников и исполнителей, но выполняется она обычно со скоростью движения ледника. Десятина – это главный налог, который обязан выплачивать каждый мир, отдавая его в виде товаров, воинов и псайкеров. Администратум оценивает подати каждой планеты и распределяет эти ресурсы по Империуму, благодаря чему зарождаются новые армии, начинаются крестовые походы и выделяются деньги на новые замыслы.

В секторе Махарий

Адепты Администратума сыграли важную роль в восстановлении миров сектора после завоеваний лорда-соляра, а потому по праву гордились его образцовой слаженностью и высокой производительностью. Это в прошлом. Ноктис Этерна нанесла страшный удар многим планетам, не говоря уже о тех, которые погубила. Вся система прошений и отчётов разрушена. Со одних миров десятину невозможно собрать, а на других её поставки едва-едва достигают былых норм. В тьме Ночи погибли десятки правителей, а значит нарушились линии престолонаследия, отчего теперь Администратум не уверен, кто должен быть губернатором некоторых планет. Вспыхнули гражданские войны, в которых каждая сторона утверждает бессильным представителям Администратума, что правда на их стороне.

На уцелевших мирах самые высокопоставленные адепты, не разгибая спины, работают над восстановлением поставок и ключевых каналов связи в секторе. Многие глубоко встревожены обрывом всяких контактов с Дао Тейрасом – миром Администратума, с которого проводилась информационная координация во всём Махарие.

Устройство власти

Главный чиновник Администратума в секторе – адепт Торий Болдайн, первый советник лорда Ола Сеяна. Это отпрыск военной династии, возведённой в благородное сословие самим Махарием. Будни Болдайна заняты работой с посланиями и отчётами со всего страдающего сектора. Конечно, теоретически, Болдайн – лишь советник, но на деле лорд Сеян всецело доверяет ему, отчего адепт может распределять ресурсы сектора почти как ему угодно.

На большинстве миров должен быть старший адепт, что координирует работу Администратума на всей планете. Многие из этих чиновников пропали – возможно, погибли. Одним из таких адептов был назначен Десм Болдайн – отпрыск первого советника. Он лишён проницательности своего предка, и теперь ищет группу агентов, которые будут решать всевозможные проблемы в обход бюрократических процедур – таким образом, он хочет улучшить свою репутацию руками легко заменимых людей.

Бастион Махария

Матовый дом – это главный центр обработки данных Администратума на мире-кузнице Осмодия Бета. Хотя по вопросам выработки клерки из Дома сотрудничают с логисами, также через них проходят секретные послания из внешних субсекторов, идущие в Персеполь. Неудивительно, что местные управители владеют интересными тайнами. Они знают, кто и как получает взятки и где производят запрещённые товары. Нет сомнений, что такие сведения можно использовать, чтобы схватить и наказать причастных, но возглавляющая Матовый дом префект Ида Тарк предпочитает пользоваться секретами на благо самой себе.

Слухи

Величайшее достижение Администратума в Махарие в наши дни – это восстановление связи, сбора десятины и имперского режима после Ноктис Этерна. Префект Соломон Рульт получил от Тория Болдайна полномочия расследовать деятельность планетарных правительств, что не справляются с выплатами десятины. Это вылилось в обширную инспекцию аграрного Крульта – ходили слухи, что во время изоляции там появилась группа самозванцев, что похитила имена и полномочия адептов Администратума.

АСТРА МИЛИТАРУМ

«Каким бы не могучим не было оружие, оно не может вести вас вперёд бесконечно. В конце концов, вам потребуется мужество»

— лорд-соляр Махарий

Астра Милитарум, также именуемая Имперской Гвардией, – крупнейшая армия во всей галактике. Её полки формируют на множестве миров, её численность невозможно измерить, ибо каждый день миллионы солдат гибнут на службе Императору, а их место занимают новобранцы. Хотя Астра Милитарум сыграла ключевую роль в множестве славных побед, они доставались дорогой ценой. В сражениях с ксеноужасами и нечестивцами Гвардия полагается на огневую мощь и численность – прямой и жестокий подход, позволяющий вести войны на истощение.

В секторе Махарий

Многие миры сектора издавна поддерживали Астра Милитарум. Когда на галактику спустилась Ноктис Этерна, они продолжили формировать полки, несмотря на отсутствие связи с Департаменто Мунитурум. Как правило, набранный на определённой планете полк отправляется в какую-нибудь зону боевых действий и уже никогда не возвращается на родину. Но в последние годы в Махарии из-за сильных возмущений в Имматериуме и угасания Астрономикана солдат почти не перебрасывали далеко. Когда связь в пределах сектора восстановилась, оказалось, что на множестве миров, не входящих ни в какие зоны боевых действий, расположено необычно много войск.

Предполагается, что Империуму отчаянно нужны солдаты, но правительство сектора удивительно медленно делится своими «излишками». Конечно, часть полков и должна остаться в Махарии, чтобы гасить конфликты, порождённые Ноктис Этерна, но размеры таких контингентов вызывают подозрения. Кое-кто говорит, что местные полководцы собирают войска для собственных коварных замыслов, а другие уверены, что лорд Ол Сеян планирует крестовый поход.

Устройство власти

Самый высокопоставленный офицер Астра Милитарум в секторе – это лорд-генерал Ингер Коур. Она руководит несколькими боевыми группами персепольских каменнорожденных, а также специально собранными частями с других планет Махария. Коур командовала своими людьми и частью боевой группы «Карин» в Неодолимом крестовом походе, где сражалась против ксеносов, частично захвативших Закат и прилегающие системы.

На большинстве планет сектора солдаты Астра Милитарум подчиняются местному генерал-майору, хотя в беспорядках Ноктис Этерна погибло столько военных, что нередко командовать приходится офицерам в куда меньших чинах.

Бастион Махария

Схола Махария – это лучшая военная академия в секторе (а быть может – и во всём Империуме). Это не только множество аудиторий, где читают лекции, и площадей для парадов и точных реконструкций ключевых сражений – это ещё и могучая цитадель. Выпускники часто делают успешную карьеру, благодаря, как отличным знаниям, так и свя-

зям, что завели здесь. Боевое товарищество офицеров помогает армиям, подчинённым разным полководцам, успешно работать вместе. Скептики утверждают, что среди выпускников Схолы Махария цветёт кумовство, а повышения в чине и важные должности раздают без должной оценки кандидатов.

Как бы то ни было, Схола Махария остаётся важным узлом для Астра Милитарум, а её размещение на мире-храме даёт набожным командирам причину побывать там перед тем, как отправиться в важный поход. Таким образом, в пределах бронированных стен принимаются ключевые решения и оттачиваются долгосрочные стратегии.

Слухи

Во время Ноктис Этерна, налётчики-друкхари набросились на миры Протея. Ульи Протея Секундус получили страшный удар и превратились в охотничьи угодья кабалов. Против них было отправлено несколько соседних полков, что три года удерживали позиции против хищных ксеносов. Ветераны той долгой кампании имеют много наград, но в последнее время они попали под подозрение. Говорят, что солдаты переняли отвратительные привычки ксеносов и начали охотиться на сограждан – именно поэтому полки до сих пор не переведены на другие театры военных действий.

АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

«Просто обладать верой недостаточно. Истинная вера рождается лишь в страданиях»

— архиисповедник Веникар

Адептус Министорум, также именуемый Экклезиархией – это церковь, что проповедует Имперский культ, государственную религию Империума, что объединяет человечество миллиона миров в поклонении Богу-Императору. Хотя отдельные догмы могут немного различаться на разных планетах, кардиналы и проповедники следят за тем, чтобы вера в Его величество оставалась сильной во всех его владениях. Миссионария Галаксиа несёт слово Имперского культа тем, кто нуждается в защите бога, а там, где его отвергают, там Адепта Сороритас, оружная десница церкви, ведёт крестовые походы, дабы избавить еретиков от жизни во грехе.

В секторе Махарий

Соляр Махарий почитается как святой – и сильнее всего этот культ в секторе, что носит его имя. Вера здесь крепка – отчасти в силу близких взаимоотношений Астра Милитарум, превозносящей великого полководца, и Экклезиархии, что считает его идеальным примером воли Императора, воплотившейся в святом. Такое товарищество привело к расширению сети Схол Прогениум в секторе – церковных приютов, где готовят будущую элиту сектора.

Главная работа Экклезиархии – это насаждение и поддержание пламенной веры и страха перед Императором, которые позволят от каждого работника добиться бесконечного труда на пределе возможностей, а от каждого воина – готовности к мученичеству. Кроме обеспечения фанатизма, церковь рассылает своих миссионеров на языческие или еретические миры в Иссе, Андоске и туманности Галлоск. Если проповедники не справляются, в дело вступает орден Опалённого покрова, что мечом, болтером, пламенем и верой очищает планеты от еретиков, демонов и ксеносов, что бросают вызов верховенству Экклезиархии.

Устройство власти

В высших кругах махарийской церкви у каждого есть особая должность или сан, но точно расстановка сил ясна лишь тем, кто пребывает на самом верху. Многие священнослужители сектора учат паству, что от неё требуется не понимать эту туманную и запутанную иерархию, а повиноваться каждому, чья власть происходит от Императора.

Один из наделённых такой властью – архиисповедник Веникар, которого уважают не только как религиозного мыслителя, но и как политика. На людях его превозносят за множество расследований, что помогли церкви выявить еретиков, а ему – занять места, что опустели в результате чисток. За глаза же говорят, что для человека церкви не слишком обычно участвовать в интригах и столько знать о своих коллегах.

Бастион Махария

Мир-храм Махария – одно из самых святых мест за пределами Терры, а средоточием святости этой планеты считается Базилика Магна, где пребывает архиисповедник Веникар.

Предназначение Базилики – распространять весть о возвращении примарха Робаута Жиллимана. За годы, прошедшие с его воскресения, Базилика стала местом тайного поклонения примарху – тайного, поскольку лорда-командующего бы разгневал подобный культ. Целый район Кулака соляра был превращён в единый собор, чье массивные шпили объединяют некогда отдельные храмы и мануфакторумы. Из этого религиозного города в городе архиисповедник Веникар следит за духовной стойкостью Конгрегации Майорис своих миссионеров и распространяет обновлённые догмы Имперского культа по всему сектору. Никто не может отрицать святость целей его посланников, но может задаваться вопросом, какие сведения миссионеры приносят архиисповеднику, и как этот хитрый змей будет использовать их.

Слухи

Миссионеры, что действуют на феодальном Сомроте, доложили о больших успехах в насаждении Имперского культа среди несколько необычного населения планеты, но во всех их докладах звучит одна тема – пришлите больше миссионеров. Архиисповедник Веникар был обоснованно обеспокоен, а потому направил более тысячи верных священников в город-крепость Тифой. Не меньше его тревожит, что всё больше выпускников Схолы нашего лорда-соляра, что служат при Базилике Магна, просят перевести их в Тифой, поскольку «чувствуют, что такова воля Императора».



ИНКВИЗИЦИЯ

«Ведьма. Еретик. Ксенос. Предатель. Если бы у них была одна шея на всех, я был снёс их головы одним ударом. Увы, галактика не настолько добра, так что мне придётся начать с твоей»

— инквизитор Алис Руад

Инквизиция. Одно это слово вселяет страх даже в самых верных слуг Императора. Так и должно быть, ибо Святые Ордосы Инквизиции несут незавидное бремя – сражаться с самыми нечестивыми врагами Человечества. Каждый инквизитор отвечает лишь перед самим собой и обладает почти безграничной властью, дарованный дабы защищать владения Императора. Носитель печати подозревает всех и особенно – своих собратьев. Инквизитор в силах разрушать карьеры, жизни или даже целые миры.

В Инквизиции есть три ордоса-майорис – Ордо Ксенос, что не даёт пришельцам осквернять Империум, Ордо Еретикус, что истребляет ведьм и колдунов, и Ордо Маллеус, что даёт отпор демонам и подобно молоту крушит порождений Варпа.

В секторе Махарий

Хотя для многих Инквизиция – это мрачный, но единообразный исполин, исторически самый большой интерес к сектору выказывал Ордо Еретикус. Восстания, что последовали за смертью Махария, привлекли в эти края немало инквизиторов, стремящихся сделать себе имя на расправах с предателями. Присутствие ордена в секторе велико – много носителей печати выискивают ересь среди его ведомств и изучают традиции, что были в ходе ещё до того, как свет Императора принесли сюда на кончиках штыков.

За прошедшие века Ордо Ксенос и Ордо Маллеус также нашли немало причин обратить свой взор на Махарий. Здесь имперские силы бросили вызов пустоте и получили от неё ответ. Особенно много инквизиторов действует в Иссе и Андоске, где Навис Империалис отвоёвывает утраченные миры, а Астра Милитарум ведёт много войн. Этим благородным труженикам мешают нечестивые ксеносы и кошмарные демоны, что рвут саму ткань Империума. Им Инквизиция и пытается дать отпор.

Вдали от передовой обязанности Святых Ордосов и их категоричный подход к делу вызывает множество трений с иными службами сектора. У Инквизиции здесь мало друзей, но их власть неоспорима – по крайней мере, пока что.

Устройство власти

Инквизиция никогда не признавала централизации и единовластия – двух носителей печати может не объединять ничего, кроме цели их ордоса. Тем не менее, некоторые достигают взаимопонимания, делятся друг с другом сведениями или вместе охотятся на крупную дичь. В Махарие такие союзы чаще всего образуются в Море пепла, что на Сулуке – спутнике Персеполя. Широкая, засыпанная пеплом равнина – вот и всё, что осталось от имперского поста, некогда принявшего помощь от ксеносов, чтобы вместе отразить вторжение демонов и за это сожжённого Инквизицией. Море служит напоминанием о том, сколь многого можно достичь, когда разные части Святых Ордосов откладывают в сторону разногласия и работают вместе.

Центры власти

«Бремя покаяния», Чёрный корабль Адептус Астра Телепатика сейчас стоит на пустотном якоре в Кифериде, где собирает десятину. Инквизитор Ксения Бэк из Ордо Еретикус использует часть его пси-экранированного корпуса как свою штаб-квартиру, в обмен на что (а Бэк любит заключать взаимно выгодные договоры больше, чем требовать повиновения) помогает истреблять особенно опасных колдунов.

Бэк использует такой подход столетиями – она кочует с корабля на корабль и за это время подготовила необычное количество дознавателей. Многие из её выживших учеников уже сами стали инквизиторами, но сохранили связь с наставницей и посылают к ней собственных слуг за советом и помощью.

Слухи

На спутнике Горос Пок, по непостижимым причинам, долгое время отсутствовавшем на картах субсектора Исс, была обнаружена огромная скважина. Вопреки законам логики и геологии она как будто достигает мантии небесного тела. Вдоль склонов идут целые грозди энергопроводов, способных черпать термальную энергию и питать машинерию, которая либо давно пропала, либо так и не была создана. Эскутчакский техножрец Барселлий начал изучение этого места, но его когорта поддалась внезапному и необоримому желанию сброситься в скважину. Покровитель персонажей хочет получить ответы – особенно когда окажется, что агенты другого инквизитора уже дали всем понять, что сами собираются изучить эту скважину до самых глубин.

ИМПЕРСКИЕ ФЛОТИЛИИ

«Пустота ненавидит трусов»

— леди-адмирал Аделина Гост, принимая командование «Милосердием пламени», крейсером типа «Лунный»

Империум простирается на бессчётные тысячи световых лет, а потому не выживет без пустотных путешествий и торговли. Их обеспечивают Имперские флотилии, состоящие из двух главных частей – военного Навис Империалис и коммерческих эскадр. Они прямо отвечают за защиту торговли и сбор десятины. Навис Империалис, ещё называемый просто «Имперским Флотом», также перевозит полки Астра Милитарум и защищает их в пути благодаря своим армадам линкоров, крейсеров и фрегатов, а входящая в состав Флота Аэронавтика Империалис обеспечивает воздушную поддержку и внутрипланетную переброску наземных сил благодаря своей авиации. В Махарие Навис Империалис удерживает жёсткий контроль над торговыми флотилиями.

В секторе Махарий

Навис Империалис считается одним из столпов общества в секторе – во-первых, в силу его участия в походе святого Махария, а во-вторых – благодаря представлению о том, что направляемые светом Астрономикана корабли служат непосредственными проводниками воли Императора. Нокстис Этерна же стала для Флота катастрофой – многие корабли годами стояли на якоре, их навигаторы были слепы, а астропатов окружало призрачное безмолвие. Тогда пустоходские бунты были обыденностью, и немало капитанов прибегло к сомнительным способом обеспечения – например, насильственному изъятию провианта и нужных материалов с пострадавших планет.

Как только Нокстис Этерна отступила, большая часть Махарийского линейного флота с готовностью вернулась к службе. Эскадры отправились защищать и поддерживать войска в нескольких зонах боевых действий. Многие корабли были приданы боевой группе «Фортис», что прибыла в незнакомый для неё космос, и сражались вместе с ней в нескольких важнейших битвах. Кроме того, многие флотские капитаны считают делом чести охотиться на былых собратьев, ставших изменниками – трусов и бунтарей, что отвергли свои обеты и предались гнусному пиратству.

Устройство власти

Каждый капитан Имперского Флота – безраздельный владыка своего корабля, и в ответе за каждую душу на борту и каждый поступок своих подчинённых. Ниже его стоит череда строевых офицеров, что руководят экипажем; патентных офицеров, что набираются из нижних чинов и отвечают за работу кораблях; и рядовых пустоходов, что были завербованы силком или записались на флот, чтобы избежать жизни, полной тяжкого труда, голода или и длинных рук закона.

Высшим офицером в Махарийском линейном флоте является леди-адмирал Аделина Гост, что отвечает за все операции в секторе и держит флаг на «Праведной дочери» – могучем линейном корабле типа «Возмездие».

Центры власти

Главная база Навис Империалис в секторе – Порт-Киллиан. Это крупная пустотная станция на краю кладбища кораблей, известного как «Гнев Арриана». Порт ощетинился макробатареями и древними орудийными системами, что способны дать отпор лаже самым технологически развитым ксеносам. Это не только штаб операций Флота – здесь также ведут старательство на священных имперских кораблях и не дают пиратам и ксеносам-паразитам заниматься тем же. Буксиры десятилетиями вытаскивают побитые корпуса на орбиту порта из недр Гнева Арриана, чтобы снять с них всё ценное и целое. Порой машинные духи таких судов отзываются на приближение буксиров и пытаются продолжить войны, что закончились столетия назад.

В огромной обсерватории, что одновременно служит и штабным залом, где проходят встречи с лордом-адмиралом Мароном Грейвеном, по ту сторону сводчатого купола видно почти бескрайнее облако уничтоженных кораблей, подобных соборам, что пустые и выгоревшие движутся в хладной тьме – мрачное напоминание о священном долге Навис Империалис и судьбе предателей, что дерзнули выступить против Империума.

Слухи

В Махарие есть регионы, куда капитаны Навис Империалис не ведут своих корабли – самой мрачной славой пользуется Айзинитская бездна. Впрочем, куда опаснее могут оказаться Осстерские отмели – говорят, что там расположен безымянный мир, который «поёт» в пустоте, отчего навигаторы бессознательно поворачивают корабль к нему. Предполагалось, что Инквизиция выжгла эту планету дотла несколько столетий назад – но зов никуда не исчез. Говорят, что вокруг этого пустынного мира вращается целая эскадра мёртвых кораблей – на них не осталось ни следа экипажей. Капитан Камбреаль ван Торн получил приказ исследовать этот феномен на борту своего «Лунного», что носит название «Таинство Пургатарио».

Если слухи о скоплении лишённых экипажей, но целых кораблей окажутся правдой, там могут развернуться ещё более богатые старательские угодья, чем в Гневе Арриана. Хотя нельзя забывать, что тот, кто попытается присвоить эти сокровища, должен будет сладить со злокозненной силой этого места.

ДИНАСТИИ ВОЛЬНЫХ ТОРГОВЦЕВ

«Волею Императора, мне приказано отправляться за рубежи его славных владений. Я иду на огромные риски, сталкиваюсь с опасностями пустоты, а благодаря стойкости и жертвенности покоряю опасные миры, чем расширяю его царство. Это тяжкое бремя, но я несу его с гордостью… И если мне попутно удастся заработать, кто сможет отрицать, что это – награда за исполнение Его великого плана?»

— Екатерина Прасковья Яуз,
вольный торговец из дома Яуз

Вольные торговцы должны странствовать в неизведанных пределах космоса за границами Империума и искать новые миры, дабы заселить их и присоединить к царству Императора. Каждый из торговцев владеет патентом – наследственным документом, что позволяет обладателю искать источники дохода за рубежами Империума. Зачастую такие люди происходят из благородного сословия, почти всегда невозможно богаты и входят в ту ничтожную горстку людей, которым по карману собственный пустотный корабль и экипаж. Пока дела вольных торговцев и их агентов будут служить Императору, они могут пользоваться удивительной свободой. Некоторые добывают ценные разведданные, разгадывают тайны или составляют карты. Другие занимаются более мирскими вещами – покоряют, заселяют или отвоёвывают миры, чтобы проложить выгодный торговый путь или присвоить ценные артефакты. Власть каждого обладателя патента подкреплена грозным войском, способным насаждать волю господина, которому оно присягало.

В секторе Махарий

Махарий – идеальный сектор для вольного торговца. Здесь богатая, безопасная и цивилизованная Киферида соседствует

с неразвитыми и неведомыми частями пустоты, что ждут своих исследователей. История Махарийской ереси намекает, что дерзкий путешественник может найти и присоединить к Империуму утраченные обитаемые миры, и настоящий честолюбец не сможет воспротивиться соблазну повторить подвиги лорда-соляра, вклинившись в неизведанные просторы галактики.

Самые известные династии сектора – Яузы, Класколоффы и Вомакты (см. стр. 261). Капитан Сандеру-Вомакт – самопровозглашённая защитница верхов махарийского общества, что помогает боевой группе «Карин» и попутно обогащается. Клан Класколоффых долгое время называл сектор Махарий своим домом, проложил здесь немало торговых путей и выжал всю выгоду из права захватывать давно потерянные миры. Дом Яузов – относительные новички, что ищут новые возможности в секторе, само название которого связано с войнами и распрями.

Устройство власти

Хотя капитан Манорама Сандеру-Вомакт – вне сомнений, самый известный и могущественный вольный торговец сектора, у неё есть соперница в богатстве и дерзости деяний – Екатерина Прасковья Яуз, основательница Терминуса Яуз. Де-факто она правит границей между субсектором Исс и потенциально богатыми просторами пустоты, а установленные ей некоторые связи с имперскими службами ни для кого не тайна, ибо слишком много разных сил имеют планы на Исс. А вот о тесных и очень выгодных контактах Екатерины с Ордо Ксенос знают немногие – она десятилетиями укрепляет их, чтобы навсегда войти в историю сектора.

Центры власти

Терминус Яуз – это созданный домом Яуз пример того, как служить Императору и одновременно зарабатывать приличные деньги. Аристократия Рес Вилиссимы покинула свою планету ради относительной безопасности её трех спутников столетия назад, бросив гибнущий мир. С сочетании с расположением планеты в некартографированной и неразвитой части Исса, это сделало её идеальной добычей для любой предприимчивой династии, где та смогла бы основать собственный город, если у неё хватит богатства и дерзости.

Екатерина Прасковья Яуз основала Терминус Яуз после окончания Ноктис Этерна, и с тех пор город многократно разросся.

Фактически, Терминус – это два города. Первый – планетарное поселение, выстроенное поверх руин, что оставила Махариева ересь. Династия пообещала обездоленным обывателям былое величие, которое пока что не возродилось. Намного выше располагается орбитальный порт, связанный с поверхностью пустотными лифтами – такая конструкция загнала Екатерину в глубокие долги махарийским Адептус Механикус. Яузы заручились их поддержкой, пообещав технологические сокровища Исса, а помощью Экклезиархии – посулив обращение в Имперскую веру всех покорённых миров. Порт Терминуса может быть бесценным перевалочным пунктом для любого вольного торговца, собирающегося в Исс, но де-факто это граница цивилизации, за которой лежит неведомая пустота, а дом Яуз берёт суровые пошлины с каждого, кто следует в этом направлении.

Слухи

Мало кто из отважившихся отправиться в неизведанную пустоту Исса, вернулся в Терминус не говоря уже о том, чтобы вернуться на целом корабле. Немногочисленные счастливчики привозили полные трюмы восхитительных и необыкновенных сокровищ. Как правило, такую добычу облагает поборами дом Яуз (или тихо конфискует Ордо Ксенос), но на ней всё равно сколачивают целые состояния. Класколоффы, печально известные своей страстью к археo- и ксенотеху, не так давно похвалялись новыми диковинами, но у Екатерины нет данных, что они проходили через Терминус. Через надёжных осведомителей она узнала, что Класколоффы бахвалятся своими связями с безликим дельцом, известным как Хронист, что разделяет их страсть к необычным древностям, и которому они платят военной помощью, применяемой неизвестными им способами.

ОДИНОЧКИ

«Вы можете гнать нас прочь, сдирать кожу с наших тел. Называть нас вредителями. Изводить нас как крыс. Но скоро вы не сможете закрывать глаза на наше существование. Ваш Император будет проклят, когда мой род восстанет, чтобы взять своё из пепла вашего гниющего Империума»

— Цицерон, мутант-преступник, последняя вокс-передача перед очищением

«Одиночками» скопом называют тех, что живёт на задворках общества – вынужденно или по своему выбору. Хотя им не нужно трудиться, как рядовым обывателям, они всё

же могут найти в Империуме какую-никакую защиту, убежище и пропитание. В силу обстоятельств или собственного решения, они ищут себе лучшей доли в обществе, и не терпят тирании власть имущих. Некоторые готовы на мелкие проступки – возят контрабанду, подделывают товары или просто воруют. Другие же погружаются в мир организованной преступности – устраивают крупные похищения, торгуют наркотиками, «добывают» аугметику, убивают по заказу и так далее. Если на чём-то можно нажиться, можно держать пари, что какой-то одиночка попытается это сделать. Жизнь вне упорядоченного общества требует независимости, хитрости и решительности. Те, кому недостаёт таких качеств, гибнут – либо от рук властей, либо трудами своих собратьев-головорезов.

В секторе Махарий

В исполинских ульевых мануфакторумов у нежелающих провести всю жизнь в изматывающем труде, очень немного иных путей. Некоторые спускаются в мрачные подульи, где единственный закон – пистолет и клинок, другие прибиваются в криминальным картелям, что прячутся под боком у имперских властей, скрывая свои личности и грозя возмездием тем, кто болтает о них. Империум ненавидит такие банды – он называет их членов «одиночками», подразумевая, что они навсегда откололись от общества и не могут рассчитывать ни на чью помощь. Планетарные губернаторы преследуют негодяев, что своим существованием бросают вызов их режиму. Что же касается общеимперских властей, то если деятельность синдикатов не нарушает Лекс Империалис, правительство почти не будет обращать на них внимания, а жестоких бандитов нередко считают хорошими кандидатами в Гвардию.

Одно из самых прибыльных, но опасных незаконных занятий в Махарие – это контрабанда и продажа ксеноартефактов, что в секторе называется Тихим торгом. Такие дела запрещены законом, и власти расправляются со всеми «тихими торговцами», каких найдут, но это не останавливает поток ксенотоваров.

Годы Ноктис Этерна были настоящим концом света для большинства имперских граждан, и хотя многие одиночки также пострадали, другие нашли новые способы сделать денег, пользуясь общей смутой и изоляцией. Несколько преступных картелей расцвели и сейчас пытаются подмять под себя планетарные правительства, создаваемые по мере восстановления сектора, полагаясь на подлость и коварство, за которые и известны.

Устройство власти

Империум не признает никакой власти, кроме собственной, но в секторе Махарий преступные союзы обладают огромным весом. Конечно, они не могут напрямую противостоять колоссальной имперской машине, но в силах царствовать в разломах и трещинах этого монолита. Бесследная цепь – крупнейшие тихие торговцы сектора, достаточно могущественные, чтобы самим устраивать экспедиции и охоты на ксеносов. Синдикат Ризин занимается сильными наркотиками и имеет достаточно влиятельных покупателей. Опаснее всех клан Яу – это астерионское семейство, чья подпольная империя действует на многих мирах сектора. Бросить вызов Яу – значит, подписать себе смертный приговор.

Бастион Махария

Одиночки сектора не назывались бы одиночками, если бы имели чёткую структуру и столицы, достойные называться бастионами. Ближайшим аналогом будет не место, но время – Сближение. Когда объявляют Сближение, на встречу слетаются представители самых значимых преступных организаций Махария. В собравшейся флотилии заключают новые договоры и сделки, происходят убийства и междоусобицы – и всё это вдали от зорких глаз имперских властей. Распорядителями на таких сборищах уже поколениями служат люди из Бесследной цепи, что выбирают для каждого Сближения новое место и проверяют каждого кандидата, прежде чем выслать ему приглашение.

Слухи

Никто, кроме верхушки Бесследной цепи, не знает, где пройдёт следующее Сближение или как оно будет организовано. Минули десятилетия с последнего Сближения, хотя обычно их устраивают примерно раз в несколько лет, так что сектор полнится слухами о том, что новое состоится уже совсем скоро. Друцилла Демасс, глава одной банды, связанной с кланом Яу, собирает команду, чтобы проникнуть на Сближение и добыть материал для шантажа, который закрепит её положение.

В то же время (и это никак не связано с Демасс) Адептус Арбитрес собираются и сами проникнуть на Сближение. Эту операцию они готовят уже несколько лет.

СЕКТОР МАХАРИЙ

На галактическом западе от Терры, в сегментуме Пацификус лежит сектор Махарий – густонаселённый край со множеством развитых миров, названный в честь одного из величайших полководцев в имперской истории – лорда-соляра Махария. Завоевания этого человека были столь велики, что сектор, носящий его имя, вмещает лишь часть покорённых им миров. Больше пяти сотен лет Махарий процветал, пока на галактику не опустилась Ноктис Этерна. Когда открылся Великий разлом, многие миры по всему Империуму превратились в бледные тени самих себя.

Сейчас Дни слепоты закончились. Правитель сектора Ол Сеян пытается восстановить свои владения, но крамола и беззаконие расползлись слишком широко. Многие противятся управителю, преследуя собственные интересы, или пытаются обернуть его усилия себе на благо. Там, где некогда ярче всего воссиял свет Махария, теперь сгустились самые мрачные тени, и ни один провидец не скажет, какая участь ждёт кишащий врагами сектор.

ВОЗВЫШЕНИЕ ЛОРДА-СОЛЯРА МАХАРИЯ

В истории Империума хватает больших эпох – схоласты спорят об их границах, а правда постоянно искажается и пересматривается, когда это требуется. Впрочем, почти все признают, что период с тридцать седьмого по сорок первое тысячелетия был временем обновления и обретения новых сил – он вошёл в историю как эра Искупления. По всей галактике начались славные крестовые походы и гремели триумфы. С меньшей охотой вспоминают предшествовавшие события – эру Отступничества, когда вера в Бога-Императора пошатнулась, свет его величия почти погас, а Империум едва не погрузился в вечную тьму.

Лишь благодаря великим жертвам и очистительным испытаниям, преступления эры Отступничества удалось прекратить. Эра же Искупления стала бурной эпохой, когда герои Империума добывали славу на бесчисленных мирах, а новые завоевания ценились выше установления прочных порядков.

Именно в эту эпоху родился Махарий, что позже станет лордом-соляром, а после – святым. Это был величайший из всех полководцев Астра Милитарум, а также человек пылких страстей, непоколебимого благочестия и обладатель самого острого тактического ума, что рождало Человечество. Он появился на свет в семье правителя планеты Дония и, едва перешагнув порог в двадцать лет, стал генералом. Хотя стремительное возвышение Махария можно приписать его происхождению, он быстро доказал, что достоин чина. Генерал стремительно и решительно подавил Роксаново восстание и привлёк внимание верховных лордов Терры. Его сделали наследником лорда-командующего сегментума Соляр Филипса, которому он однажды пришёл на выручку. Такое положение, а также гибель в бою самого Филипса принесли Махарию титул лорда-командующего сегментума Соляр и всё возможности удовлетворить своё поистине безграничное честолюбие.

Махарием владело стремление раз и навсегда прекратить то, что он называл «Великой схизмой» – утратой веры в идею самого Императора о единстве человечества. Если звёздная система поднимала восстание, он предлагал план по её возвращению в состав Империума, и его стратегии были так блестящи, а речи – так убедительны, что вышестоящие неизменно принимали предложения. Когда лорд-командующий Филипс пал в бою, Махарий был избран его преемником.

Стал лордом-командующим Соляр, Махарий возглавил все силы Астра Милитарум в сегментуме. Он командовал армиями в этой части Империума, давал отпор мятежным полководцам тех лет, одного за другим принуждая капитулировать. Его военные походы до сих пор изучают имперские тактики, как пример самых блестящих войн в истории. Те, кто отказывался подчиниться авторитету лорда-командующего, терпели сокрушительный разгром, хотя самым искусным врагам была дана возможность искупить грехи на службе Махарию. Так он собрал вокруг себя плеяду одарённых полководцев из числа побеждённых и сдавшихся на его милость повстанцев.

Но одного лишь удержания Империума в прежних границах для лорда-командующего было мало. Когда Махарий покончил с раздорами в сегментуме Соляр, он был удостоен приёма в Сенаторум Империалис и предложил великий план – начать завоевательную кампанию в сегментум Пацификус, равной которой не бывало во времён Великого крестового похода. Верховные лорды приняли его предложение и единогласно избрали его верховным главнокомандующим всех сил Астра Милитарум в Империуме. Имея в свои руках такое могущество, Махарий обернул взор за границы владений человечества.

Завоевания Махария

Махарий считал, что его призвание – восстановить дух Империума в огне, крови и стали. Его поход был колоссален – со времён Императора его царство не вело столь масштабных войн. Лорд-соляр избрал своей целью сегментум Пацификус, ибо входящие в него огромные части космоса были потеряны тысячелетия назад, а смутные времена эры Отступничества не позволили отвоевать их. Впрочем, амбиции Махария простирались много шире – до самых пределов галактики, и даже дальше.

Его силы собрались на границах сегментума в семь великих групп армий, а потом начали меж звёзд десятки, а потом и сотни отдельных военных походов. Махарий во главе могучей Первой группы армий был повсюду, где требовался, и никогда не избегал сражений. Он лично шёл в бой без тени сомнения и вёл за собой солдат во множестве штурмов, решавших исход целых походов. Его несравненное рвение вошло в легенды, а вес, что имело присутствие полководца на поле брани, не поддаётся измерению. Говорили, что даже смертельно раненые солдаты вставали и продолжали сражаться, услышав приказ лорда-соляра.

В первый год похода к ногам Махария пало сто миров, и сотни других покорялись каждый следующий. Уже на второй год войска лорда-соляра завоевали большую часть планет, что позже составят сектор, названный в его честь. Многие из приведённых под руку Империума миров в прошлом составляли сектор Мафий – это название было дано во времена Великого крестового похода, а когда хватка Империума над этими землями ослабла, оно на тысячелетия ушло в безвестность и не появлялось нигде, кроме пыльных хранилищ Администратума.

После великих торжеств завоевания были продолжены и расширены, и случилось невероятное – к походу присоединилось множество орденов Адептус Астартес. Известные своей ярой самостоятельностью космодесантники не принимают приказов от других имперских полководцев и редко снисходят даже до того, чтобы извещать смертных о своих планах. Но завоевания Махария были так велики, что рождённые для сражений воины не смогли удержаться от участия в них. Многие космодесантники – в том числе легендарные Космические Волки с Фенриса – прямо координировали свои действия с армиями Махария.

То, что начиналось как крупное завоевание, превратилось в священный подвиг – многие солдаты уверовали, что Махарий был избран Императором для покорения утраченных миров. Считается, что лорд-соляр незримо поддерживал такие убеждения, потому что сам мог искренне верить, что это так. Он нередко рассуждал о свете Императора, что несёт в объятые тьмой миры, и великом даре озарять им тех, кто с рождения был лишён Его милости. Экклезиархия явно признала такие убеждения истиной, и вскоре даже в официальных документах завоевания лорда-соляра стали называть Махариевым крестовым походом.

Полководцы Махария

Генералы, что вели группы армий, были удивительно различны во всём – их объединяло лишь огромное честолюбие. Лорд-соляр сам отобрал их из числа самых искусных и хитроумных полководцев, не обойдя вниманием даже бывших врагов. Администратум усомнился в таком решении – разве былые противники не будут опасны? Ответ Махария стал знаменитым: «*Конечно, они опасны, ведь это волки. Но это мои волки*». Лорд-соляр нередко использовал соперничество подчинённых на благо похода и ставил перед генералами сложные задачи, которые позволили бы им стяжать славу.

Сеян вёл Вторую группу армий. Это был исполин с яркорыжими волосами и голосом, который не мог заглушить даже гром макроорудий. Сеян командовал с передовой, а его солдаты могли поклясться, что этот человек не боится ничего во всём мире. На Оллохлане Сеян сражался с зульванскими Сращёнными и был ранен проклятым поющим клинком, отчего хромал до конца жизни. Историки говорят, что он всего на один удар сердца позже лорда-соляра ступил на землю Ультимы Махария, самой дальней планеты за рубежами Империума, которой достиг крестовый поход. Время показало, что Сеян был самым верным из всех генералов – и своему командиру, и всему Империуму.

Генерал Тарка, прославленный дуэлянт, командовал Третьей группой армий. Это был худощавый смуглокожий человек, покрытый множеством шрамов от былых дуэлей. Этот солдат видел оскорбление в каждой мелочи и бросал вызов всякий раз, когда считал, что честь, о которой он так пёкся, задета. Войска Тарки проникли глубоко в некартографированные пределы сегментума Пацификус, где его разведчикам не повезло обнаружить ужасную Адрантиду Пять. Это был мир, населённый людьми, но настолько развитыми технологически, что война с ними задержала поход на два года. История гласит, что Махарий приказал изменить курс кометы и обрушить её на Адрантиду – к великой скорби Адептус Механикус это без следа уничтожило её цивилизацию. Впрочем, у Инквизиции есть своя версия гибели Адрантиды. Как бы то ни было, Третья группа армий в той войне потеряла больше 95% солдат, и это навсегда оставило след в душе Тарки.

Четвёртую группу вёл почтенный генерал Лисандр. Он происходил из древней аристократической семьи, был бледнокож и чудовищно силён, благодаря множеству поколений генетических усовершенствований. Лисандр клялся, что в туманах Серебристых зон скрывается множество звёздных систем – впрочем, после сражений с ужасными пустотными призраками с Грессиона, он счёл, что некоторым тайнам лучше оставаться тайнами. Честь Лисандра привела его к падению и вымостила путь к ереси – он узнал, как из покорённых им миров выжимают все соки, и выступил против Империума после смерти лорда-соляра.

Величайшим из соперников Махария был командир Пятой группы армий – Борген Красс. Красс был высок ростом и почти так же широк в плечах, а его лицо пересекал жуткий шрам, проходивший через правый глаз и губу, отчего лицо генерала всегда было искажено и угрюмо. Он оказался жаден до трофеев и всегда готов взять больше своего, но был удивительно щедр с солдатами. Пятая группа армий покорила немало миров, что в будущем стали субсектором Исс, и добралась до границ галактики. Именно Красс некогда убедил огринов с Хрома присоединиться к Имперской Гвардии, пообещав столько еды, сколько те смогут съесть. Это было бы опрометчивым обещанием, если бы большинство завербованных недолюдей не погибло на полях Вулкота в сражениях против зловещего протектората Иканир и их ужасных псов-свежевателей. В тёмные дни после смерти Махария Красс показал себя верным слугой Империума, а позже был причислен к лику святых.

Фанатичный Арриан вёл Шестую группу армий. Твёрдая убеждённость, готовность сжечь любого, кто встанет у него

на пути и беспощадность принесли ему мрачную славу. Арриан говорил, что всё, творимое им и его солдатами во время похода, оправдано, ведь любой, кто отвергает Империум, отвергает и Императора, а стало быть – еретик. Генерал Арриан завоевал множество миров – позже из них сложился субсектор Андоск. Сладкие речи Арриана убедили население многих планет – как оказалось, ненадолго, ибо во время Махариевой ереси большинство планет, покорённых Шестой группой армий, подняло жестокие восстания. В тех войнах Арриан пренебрегал приказами из Империума и сжигал целые миры за ведомые лишь ему богохульства. Через много лет после смерти рвение генерала было вознаграждено – Адептус Министорум провозгласил его святым.

Генерал Кир был гигантом с пугающе-яркими льдисто-голубыми глазами. Он командовал Седьмой группой армий. Кир прославился удивительным чувством времени и точностью своих наступлений. Считается, что сражаясь на Кармине с извращёнными олнотцами, Кир постиг некую тёмную истину о природе Айзинитской бездны. Вскоре он отправил несколько самочинных экспедиций и оказался единственным из всех полководцев Махария, что ступал в неведомые недра Нефритовой вуали. Он стяжал великую славу в боях против мистиков Тота, но потом стал одним из главных врагов Империума. Считается, что после десятилетий войн, когда Империум положил конец Махариевой ереси, Кир был убит в колоссальном космическом сражении против астартес, хотя говорили и о том, что он сумел улизнуть в самый разгар боя. Несколько инквизиторов сектора расследовали эти слухи, но не нашли им никаких подтверждений.

Конец похода

Крестоносцы лорда-соляра шли вперёд семь долгих лет – по крайней мере, официальные летописи Империума относят эту войну в 392-399.M41. Сколько точно длились завоевания, сказать сложно – виной тому искажения времени при движении в Имматериуме. Известно, что войска Махария покорили сотни миров, завоевали множество секторов и достигли Зоны Гало, где тускло горят старые звёзды. Утомлённые солдаты, вымотанные годами боёв, заговорили о кошмарах и фантомах, терзающих их умы. Среди рядовых и офицеров ползли слухи о том, что Гало – это не место для живых. Навигаторы докладывали, что свет Астрономикана тускнеет, а астропатические сообщения, посланные в Империум, оставались без ответа.



Всякий раз, когда Махарию говорили об этих тёмных предзнаменованиях, он напоминал о славных победах, что ждут впереди, и мирах, что никогда не знали Императора, которые нужно освободить от ужаса, терзающего рубежи галактики. Схоласты сектора Махарий считают, что генерал Сеян рискнул вызвать гнев лорда-соляра и прямо сказать ему – поход окончен. Экклезиархия говорит, что по лицу Махария текли горячие слёзы ярости и досады на солдат, которые подвели полководца, никогда не подводившего их. Более прагматичные эрудиты рассказывают, что лорд-соляр удалился в свои покои и напился до потери сознания. После трёх дней размышлений Махарий вернулся и приказал всем войскам возвращаться в Империума, объявив конец похода.

Смерть Махария

Лорд-соляр скончался по возвращении в Империум в 400.M41. Официальная история гласит, что его свела в могилу страшная лихорадка, которой он заболел на планете Юча. Многие верят (а Адептус Министорум говорит об этом в своих проповедях), что могучее сердце полководца не выдержало поражения. Есть и иные истории – одни утверждают, что лорд-соляр погиб в схватке с предателями, другие – что пал жертвой культиста или убийцы или был тихо устранён Инквизицией.

Истина в том, что новость о кончине Махария погрузила в траур весь Империум, ибо вести о его славных деяниях распространились до самых дальних уголков сегментума Ультима. Планета Дар Императора, с которой начались завоевания, была переименована в Махарию в честь лорда-соляра, и там же была воздвигнута исполинская гробница. Через несколько месяцев после погребения полководец был объявлен святым Имперского культа, а Махария стала миром-храмом.

Лорд-соляр оставил после себя несравненное наследство. Чего он не оставил, так это очевидного наследника, и это дорого обошлось Империуму.

Махариева ересь

Над могилой лорда-соляра ещё не погасло солнце, как разразились ожесточённые ссоры между его избранными генералами. Некоторые считали себя очевидными наследниками Махария, но генерал Сеян верно возразил, что поход закончен, а потому ни у кого нет права на титул лорда-соляра. Полководцы схватились за клинки, и прежде чем их разняли подчинённые, пролилась кровь.

Разногласия не успели уладить, как до Махарии донеслась весть о восстаниях на покорённых землях. Несколько планет, узнав о кончине лорда-соляра, решили, что Империум слишком слаб, и объявили сецессию. Вскоре Администратум дал крестоносным полководцам временные полномочия имперских управителей на завоёванных ими территориях и приказал подавить мятежи. Все генералы были блестящими воеводами, но ни один из них не был Махарием. Масштаб поставленной задачи ошеломил их, и вскоре стало ясно, что они не в силах сохранить то, что недавно завоевали. Большинство предпочло удерживать свои владения и враждовать с соседями, оправдывая это приказами Администратума, которые намеренно толковали неверно. Множество офицеров решили, что они отдали Империуму всё, а потому заслужили награду и принялись выкраивать себе собственные карманные империи.

Империум не мог потерпеть подобного мятежа и обратился к Космодесанту. В регион одна за другой отправлялись ударные группы Астартес, чтобы остановить междоусобицы, казнить главных предателей и восстановить порядок. Вмешательство десантников всё ширилось – в какой-то миг в подавлении Ереси участвовали братья ста разных орденов. Войны не утихали десятилетиями, пока верховные лорды Терры не послали на театр военных действий новоиспечённого военного магистра Солона, приказав ему установить мир любой ценой. Подавление Махариевой ереси и замирение покорённых территорий заняло почти семьдесят лет.

ПОСЛЕДСТВИЯ

«Я глотал пыль столь многих миров, что все и не вспомню. Но я помню, какими мы оставляли их – покорными или сожжёнными»

— «Воспоминания с полей» святого Сеяна

Завоевания Махария присоединили больше тысячи миров – количество, неслыханное со времён Великого крестового похода и основания Империума. Потери с обеих сторон были колоссальными – говорят, что мёртвых исчисляли миллиардами.

Ходили слухи, что миры даже экстерминировали, хотя документы, связанные с такими событиями, скрыты за семью печатями или уничтожены, а десятилетия Махариевой ереси отняли у Империума ещё немало владений. Некоторые планеты – особенно центробежные – поднимали успешные восстания, а многие иные были опустошены войнами. Жестокая стремительность крестового похода и годы междоусобиц создали на завоёванных Махарием землях множество недовольных и непокорных.

Благородные дома и другие правители присоединённых миров не пожелали отказаться от былого полновластия и отвергли законы Империума. Многие собрали свои богатства и скрылись на неизвестных мирах среди древних астероидов и станций, боясь наступающих армий лорда-соляра, а позже – сил, идущих подавлять Ересь. Такие беглецы получили клеймо Еретикус Абсентиа – выжившие остаются врагами Империума по сей день.

И, конечно, не все, кто склонил голову перед Империумом, был этому рад. На нескольких планетах всё ещё тлеет негодование. Другие сохранили верность доимперским обычаям и практикам, несовместным с учением Министорума, но в остальном терпят новый режим. Третьи присягнули Империуму лишь для того, чтобы остаться в живых, и будут рады увидеть, как он сгорит, если это вернёт им древние свободы.

Трофеи принадлежат верным

Крестоносцы Махария проникли в такие глубины Западных пределов галактики, что по подсчётам Администратума, завоёванные ими миры предстояло упорядочить в четыре или пять секторов. Несмотря на трудности Махариевой ереси, чиновников немедленно послали налаживать жизнь на подвластных мирах. Их работа обрела системность, когда на покорённых территориях был официально основан первый сектор, а его властителем был назначен генерал Сеян.

Верность Сеяна, как Махарию, так и всему Империуму, никогда всерьёз не ставили под сомнение – даже несмотря на то, что среди избранных генералов лорда-соляра нашлись предатели, Сеян отнёсся к восстановлению планет переданного ему сектора, как к череде длинных кампаний и соответственно распределял ресурсы.

Новые ветви Администратума и Экклезиархии следили за установлением правильных режимов и обеспечивали верность миров в будущем. Министорум основал новую организацию сестёр-фамулус – орден Святого кубка, призванный следить за аристократией сектора и выслеживать непокорных вельмож. Сёстры битвы из ордена Серебряной плащаницы во время Ереси провели несколько блестящих, но давшихся большой кровью кампаний, а избранные из числа уцелевших воительниц остались защищать сектор. Впечатлённый подвигами Адепта Сороритас Сеян приказал выстроить для свежеиспечённого ордена Опалённого покрова аббатство на Упокоении святой Исидоры. Бдительные сёстры по сей день выискивают ересь по всему сектору.

Лорду Сеяну была дарована особенно долгая, пусть и не всегда радостная жизнь. На войнах Империума он потерял множество детей. Субсектор Киферида назван в честь одной из его любимых дочерей, что возглавляла полк Астра Милитарум и погибла в бою против бунтовщиков в начале Ереси. Вскоре после смерти Сеян был канонизирован – от отказывался от такой чести при жизни, но упокоившись официально стал святым Сеяном сектора Махарий.

НАСЛЕДИЕ ВОЙНЫ

Хотя сектор процветал, о других землях, завоёванных лордом-соляром, этого не скажешь. Сектор Инвиз, что лежит в центробежном направлении от Махария, так и не оправился от Ереси. Его миры едва-едва могут выплачивать десятину, а казни множества нерадивых губернаторов не помогают решить проблему. В секторе Остире, что находится в кружном направлении от Кифериды, есть несколько производящих миров, но после отражения орочьей *войны!* в M41.760 большая часть этого региона лежит в руинах. Горгон и Лерна, хоть и обязаны своим основанием великому святому, меркнут в сравнении с сектором, что носит его имя – по крайней мере, так считают жители последнего.

Плодовитый сектор

Хотя сектор был основан в тёмные и лихие времена Махариевой ереси, к концу сорок первого тысячелетия он стал мощным производительным узлом Империума. Тьма Нокти Этерна отбросила его далеко назад, но лорд Сеян полон решимости как можно скорее восстановить утраченное.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

Глава сектора – высокопоставленный имперский управитель лорд Ол Сеян. Хотя у каждой планеты есть свой губернатор или его аналог, именно Сеян и его советники из Администратума вмешиваются, если мир перестаёт справляться с выплатами десятины. Также лорд Ол координирует боевые действия в секторе с Имперской Гвардией и Флотом. Помня об истории Махария, нечего удивляться, что его власти поддерживают тесные связи с Астра Милитарум.

Правительства многих миров Махария структурой похожи на Имперскую Гвардию – в них принята иерархическая система с последовательным возрастанием ответственности. Обычные граждане могут сделать некоторую карьеру, но, подобно рядовым солдатам, ограничены «потолком», выше которого все места уже заняты аристократами, соратниками планетарного губернатора и адептами Администратума, у которых есть связи. К примеру, простой писец мог бы стремиться вверх, чтобы некогда занять тёплое место чиновника, который бы целиком отвечал за исполнение определённых работ – например, санитарию на определённом ярусе улья. Увы, это восхождение остановится, когда выше окажутся лишь места, которые традиционно занимают выходцы из определённых благородных семейств улья.

ТОРГОВЛЯ

Большая часть имперских подданных в Махарие занята бездумной, рутинной работой – сбором урожая, учётом религиозных книг в библиотеках размером с города, трудом на мануфакторумах, что производят отчаянно необходимые товары. Их смены велики, бедность обыденна, а сама работа – тяжкое испытание, которое приходится выносить до самой смерти. Никто не жалуется, ведь никто не знает другой жизни, как её не знали прошлые поколения. Большинство гордится своим трудом на благо Империума, ибо церковь учит, что это их священный долг, наложенный самим Императором. Многие рабочие места занимают целые династии, а вырваться за сословные границы могут лишь исключительно одарённые люди.

ТОРГОВЫЕ ГИЛЬДИИ СЕКТОРА

Самые крупные купцы Махария

Андионский картель: это союз капитанов-хартистов, владеющих самыми крупными транспортниками сектора. Они действуют на длинных кружных маршрутах, развившихся от линий снабжения крестоносных армий – неудивительно, что на их кораблях много паломников и Адепта Сороритас.

Флотилии Каркаста: эта группа специализируется на особых грузах, требующих быстрой доставки. В время Ноктис Этерна Каркасты регулярно пытались путешествовать без Астрономикана, чтобы доставить отчаянно необходимые медикаменты и провиант на изолированные планеты – за огромные деньги, конечно. Они потеряли много кораблей, но состояния, что они получили от благодарных губернаторов и иных важных заказчиков, искупают это.

Перевозки Де Уонти: эти лицензированные перевозчики махарийского Администратума поддерживают крепкие связи с десятинными флотами сектора. Они нередко возят гигатонны сухого груза – от лепешек из водорослей до планетарных урожаев зерна или необработанной руды.

Конгломерат Кви'Энто: этот синдикат капитанов-хартистов и независимых вольных торговцев специализируются на предметах роскоши и дорогих безделушках. Также они добывают их для богатых и могущественных заказчиков. Говорят, что они могут свести даже с Тихим торгом, но цена таких услуг велика.

Все миры сектора должны поддерживать производство товаров или услуг, которыми выплачивают подати. К каждому улью обычно приписано от одного до четырёх агромиров, снабжающих его провиантом, который дополняется продуктами местного производства – трупной мукой, питательной пастой, всевозможными грибами и пищевыми водорослями. Произведённое сверх десятины и не попадающее на местные рынки, обычно продают капитанам-хартистам, которые будут в розницу сбывать этот товар на своём обычном маршруте. Вольные торговцы обычно могут заинтересоваться лишь особенно необычными или ценными вещами.

По всему Махарию есть и чёрный рынок, где каждый, у кого есть соляры, может достать запрещённый товар. Теоретически, между разными рынками разных миров нет никакой связи, хотя ходят слухи, что некоторые организации, вроде синдиката Десяти истин, имеют своих людей на многих планетах. Богатые дельцы, вроде воротил с Астериона, что управляют торговлей по всему сектору, не могут не быть связаны с межпланетными делами, как законными, так и не очень.

НЕПОКОРНЫЕ

Примеры домахариевых благородных семейств, страдающих под властью Империума

Гисперион: некогда один из самых могущественных семейств Доминус Гаммы, Гисперион потерял большую часть своих эскадр и членов семьи в легендарной битве, что породила Гнев Арриана. Сейчас этот дом изображает верность Империуму, но некоторые его ветви не забыли о былом величии и надеются однажды вернуть своё. У них нет больших армий, но есть прикормленные деньгами повстанцы на многих мирах. Считается, что у Гисперионов остались архивы, превосходящие древностью Махариев поход, где описаны тайные знания и запретные практики, но доказательств тому нет.

Тавол: ходят упорные слухи, что Тавол возмущён Империумом, укрывает предателей и тайно раздаёт деньги мятежникам по всему сектору. Правда же намного сложнее. Нынешний матриарх, как и многие её предки, считает, что Империуму невозможно сопротивляться. Однако этот клан – хитрые торговцы, что умеют пользоваться своей репутацией. Агенты Тавола продают скверные военные товары множеству повстанческих ячеек по всему сектору, благоразумно не подставляясь под огонь сами. Их терпят потому что Тавол продаёт лишь самое дрянное оружие и лишь тем, чьё дело безнадёжно. Сталкиваясь с серьёзным восстанием, они немедленно сообщат об этом своим связным в Ордо Еретикус. Семейство ходит по тонкому льду, и долго ли ещё он выдержит – неизвестно.

Майянджа: когда невероятно заносчивые правители Ягро осознали, что теряют планету в боях с наступающими крестоносцами, они обратились к запретным традициям своей семьи, и началось безумие. Майянджа совершали ужасные жертвоприношения и убивали собственных подданных десятками в тёмных обрядах, кои должны призвать сияющих порождений Варпа, что расправились бы с воинами Махария. Многие члены клана сумели сбежать из того ада, в который превратили свои владения, и всё ещё мучают сектор. Порой они помогают проискам культов или заключают союзы с космодесантниками-предателями. Майянджа – это ужасные враги, что наслаждаются болью и жестокостью, выдавая свои зверства за месть Империуму.

Во: некогда обитавшие на планете Тран'ло, ныне ставшей кузницей, Во превратились в непримиримых врагов Механикус. Техножрецы готовы почти на всё, чтобы покончить с этим кланом. Пятьсот назад Во были объявлены Еретикус Абсентиа. На их родине крылось много технологических тайн, которыми жаждало обладать Техножречество Марса. Когда стало ясно, что удержать Тран'ло не получится, Во уничтожили большую часть технологических достижений своим загадочным оружием и бежали, захватив всё, что могли. Горстка их судов сохранилась до наших дней, хотя теперь даже выжившие и потомки этого клана утратили самые главные его достижения. Немногие чудеса удалось сберечь, и каждое из них – ревниво оберегаемая реликвия славного прошлого. С каждым годом уцелевшие Во теряют своё наследие, а их скорбь и ненависть к Империуму лишь растёт.

Когда речь заходит о контрабанде, простой люд обычно представляет нелегальные товары и препараты, а аристократы скорее подумают о ксенотехе Тихого торга. На деле же, поскольку губернаторы нередко устанавливают пошлины на ввоз или вывоз определённых товаров, на таких планетах расцветает контрабанда. Ходят даже слухи о самых хитрых наместниках, что имеют подельников-контрабандистов, и потому устанавливают сверхвысокие пошлины.

ВОЙНА

Простой люд Махария любит Имперскую Гвардию и гордится историей своего сектора, некогда покорённого легендарным лордом-соляром. Планетарные губернаторы без труда выполняют требования Департаменто Мунитурум, ибо немало миров считают делом чести отправить на службу больше солдат, чем требует Империум. Несколько ключевых миров имеют тесные связи с Астра Милитарум – их губернаторы имеют право призывать гвардейцев на помощь махарийским вигилам, если это потребуется.

В секторе гремело немало войн против ксеносов, отчего местные намного лучше других жителей Империума знают, кто такие орки, альдары и некоторые другие опасные виды. Конечно, точных сведений у простого люда мало, а те, что есть – искажены имперской пропагандой. Палеонские длинные зубы много сражались с зеленокожими и даже обозначают своё участие в военных походах резными орочьими клыками, а здоровяки с Овидия Эхо так часто отражали налёты друкхари, что их ветераны знают по несколько слов на их мерзком ксеноязыке. Корабли линейного флота сопровождают иные суда или охотятся на пиратов и самые отпетых мятежников. Немалые силы защищают капитанов-хартистов, что возят товары и пилигримов в Паломничество Махария.

Несколько орденов Космического десанта сохраняют давние связи с сектором в память о событиях Махариева похода и ереси. Некоторые имеют здесь небольшие святилища или основанные на древних обетах обязательства, отчего иногда появляются на мирах сектора – например, Космические Волки бывают на Йотунгарде. Флот кочевого ордена Виридиевых Ястребов регулярно проходит через сектор, хотя они, как и многие астартес, делают это безо всякой помпы. Гвардейцы, которым повезло встречать космодесантников, с благоговением говорят, что один раз услышав рёв летящей наземь десантной капсулы Ястребов, никогда этого не забудешь.

ВЕРА

Махария – одно из самых легендарных мест паломничества во всём Империуме, ибо солдаты Астра Милитарум разнесли истории о великом полководце во всей галактике. Знаменитое Паломничество Махария не пройти за одну жизнь, ибо побывать на каждом мире, на который ступал лорд-соляр – почти непосильная задача, хотя бы потому что некоторых миров уже не существует, а многие свидетельства расходятся в том, на каких планетах Махарий сражался лично. Тем не менее, почти на каждом мире сектора найдётся святое место, где вам расскажут, что лорд-соляр делал на этой планете, даже если он там вообще никогда не появлялся.



И тем не менее, через весь сектор каждый год проходят паломники, стремящиеся в центробежной границе, повторяя путь крестоносцев. Некоторые настолько фанатичны, что углубляются в Зону Гало, намереваясь закончить путь на Ультиме Махария. Из такого путешествия мало кто возвращается.

Большая часть имперских миров сектора входит в определённый диоцез, которым правит кардинал Адептус Министорум, отвечающий за поддержание Имперской веры. Самый могущественный мир-храм сектора – без сомнения, Махария, которой правит архикардинал Молинайр. Это самый высокопоставленный церковник в Махарие, что одним росчерком пера может объявить Войну веры – за которую, впрочем, придётся отвечать перед другими кардиналами и экклезиархом с самой Терры.

ТЕХНОЛОГИИ

Персеполь, Махаган и ещё несколько миров удивительно развиты для владений, не принадлежащих Адептус Механикус, но это исключения. Большинство планет, как и во всём Империуме, владеет лишь самыми простых технологиями, которые нужны им для того, чтобы выживать и платить десятину. Впрочем, благодаря давним связям сектора с Астра Милитарум, Махарий остаётся очень милитаризованным краем, и знания об оружии и обычных технологиях Имперской Гвардии здесь широко распространены.

Адептус Механикус владеют несколькими храмами-кузницами и множеством поселений на многих планетах, но их самое главное владение – мир-кузница Эскутчакс. Слуги Омниссии ведут немало исследовательских изысканий, разгадывают тайны, утраченные при завоевании сектора и ещё более древние. Среди них много техноархеологов, что не слишком обычно для цивилизованных мест – обычно такие специалисты работают на границах имперского космоса.

Техножрецы не рассказывают о своих делах посторонним, так что непросто даже понять, кто у них главный. Имперские эрудиты полагают, что Железный триумвират, путешествующий на ковчеге «Память ржавчины», имеет наибольшее влияние на Адептус Механикус сектора. Другие считают главой ордена одного из архимагосов, что ведут загадочные исследования на Волле или даже правят одной из малых кузниц сектора.

Тьма и безмолвие

В 992.M41 связь сегментума Пацификус с остальным Империумом прервалась. Причины, что это вызвали, так и остались неизвестными, но в секторе Махарий это было, по крайней мере, частично, связано с чередой друкхарийских налётов – вероятно, они намеревались отрезать сектор от Империума несколькими точными ударами по астропатическим хорам. Нападения были успешны и на какое-то время Махарий погрузился в молчание.

Лорд Сеян ещё не успел в полной мере восстановить связь, когда разверзся Великий разлом, унёсший жизни миллиардов и разделивший Империум надвое. Все псайкеры Махария мгновенно почувствовали, что с галактикой произошло что-то чудовищное, а пришедшие в ужас навигаторы объявили, что больше не видят свет Астрономикана, а это резко ограничило варп-путешествия.

Дни слепоты почти погубили некогда процветавшие миры Махария. Хотя несколько планет почти не понесли урона, большинство пережили голод, восстания, налёты ксеносов и поползновения Хаоса. Бунты культистов, нападения отступников и даже ужасы Варпа затронули множество миров.

Лишь приблизительно через пять лет Ноктис Этерна начала отступать с большинства планет сектора. Её изменения было невозможно предугадать, ибо Имматериум отступал подобно чернильному отливу, порой оставляя щупальца, вцепившиеся в пару миров в системе, но освобождая третий.

Это явление было столь иррациональным и таинственным, что эрудиты Персеполя, которые отваживались анализировать столь искусительные данные, сходили с ума. Сейчас приняла версия, что отступление ночи следовало неизвестным течениям Варпа, и попытки изучать этот вопрос дальше ни к чему хорошему не приведут.

Когда Персеполь освободился от Ноктис Этерна, Валиосский хор немедленно связался с Империумом и узнал, что наступила эпоха чудес и зверств, ужасов и потрясений. Ол Сеян узнал о возвращении примарха и появлении Цикатрикс Маледиктум. Его сектору пообещали помощь и поддержку.

ПРЕСТУПНЫЕ КАРТЕЛИ

Тайные группы одиночек, добывающие деньги преступными методами.

Синдикат Десяти истин: эта еретическая организация похожа на тайное общество, где новые слои правды открываются членам с их возвышением в иерархии. Это прагматичные безбожники, что готовые вести дела с кем угодно – фанатичными культистами, враждебными чужаками, слугами Хаоса – пока будут получать соляры.

Бесследная цепь: одна из самых крупных и секретных групп Тихого торга в секторе, что контролирует значительную долю торговли ксенотехом. Они достаточно дерзки, чтобы устраивать засады на ксеносов (в том числе друкхари), чтобы добывать новые «товары» на продажу.

Клан Яу: эта самая беспощадная из семей-основателей Астериона чужими руками совершают самые разные преступления, заказчиков которых невозможно отследить до их позолоченных залов. Любой, кто обнаружит вмешательство Яу, столкнётся с их искусственно выращенными убийцами, чьими руками семья устраняет такие проблемы.

Синдикат Ризин: это незаконные торговцы химикатами, наделённые хорошими связями и достаточно успешные, чтобы о них мало, кто слышал. Они продают запрещённые вещества и экспериментальные отвары всех видов. У синдиката есть обширные владения на планетах по всему Махарию, которые невозможно связать с истинными хозяевами.

Товары и услуги Форлана: это небольшой синдикат, действующий в Кифериде. Он владеет одиночными мануфакторумами и снабжает бедные миры незаконными (но дешёвыми) товарами. Центр их операций – Отчаяние, где Форлан поддерживают свои дела кражами и вымогательством.

МАХАРИЙСКИЕ КУЛЬТЫ

Праведники сектора, фанатично преданные необычным или еретическим учениям

Лазурный рассвет: кажется, что это секта славит Императора Светоносного, но на деле является культом поклонения псайкерам, построенным из ячеек по девять человек. Говорят, что их божество посылает главам видения, когда те созерцают восход солнца на своей планете.

Радзир Адзор: крайне опасный апокалиптический культ, призывающий к разрушению Империума и считающий, что рай для человечества возможен лишь, когда «старые порядки и бог-труп будут свергнуты». На многих мирах ячейки этого культа собирают оружие, чтобы поднимать восстания против ослабшей во время Ноктис Этерна имперской власти.

Несравненное солнце: формально это обычный культ, представляющий Императора в образе беспощадного солнечного божества, что сжигает недостойных в пепел. Увы, в число «недостойных» записывают продажных чиновников и священников, отчего Несравненное солнце стоит в шаге от анафемы.

Васари: эти люди ищут телесного и духовного совершенства в боевых искусствах. Они происходят от семей Оллохлана, известных глубоким вмешательством в геном своих отпрысков, а потому имеют много еретических аугментаций плоти. Чем выше поднимается член культа, тем более смертоносным воином он становится.

Руки правосудия: это растущая еретическая секта махарийских мутантов провозглашает скорый приход псайкера-спасителя, что сбросит с мутантов оковы и поведёт их против угнетателей. Куда именно он их приведёт – зависит от мнения паствы на разных мирах.

МАХАРИЙСКИЕ РЫЦАРСКИЕ ДОМА

Благородные воины, что сражаются в древних боевых машинах

Дом Ванденсарг: известные своими благородными, но явно варварскими взглядами, рыцари этого дома украшают себя первобытными знаками из багряной глины и носят трофеи, взятые с тел исполинских зверей, что водятся на их родном Малире. Ванденсарги наслаждаются свирепыми схватками и предпочитают оснащать свои машины для ближнего боя.

Дом Корун: это один из Семи мечей – группы имперских рыцарских домов, что обитают на планете Веритас Максимал. Семь мечей каждые двадцать лет устраивают великий турнир, победитель которого становится верховным королём. Сейчас правит Лоркан Корун – в нём видят хорошего короля, хотя бароны одиозного и коварного дома Эрд считают иначе.

Дом Верот: это известные своей непобедимостью рыцари из числа Квестор Механикус. Они защищают несколько небольших миров-кузниц в Кифериде и туманности Галлоск. Это гордые щитоносцы титанов из Легио Махера (Меча Льва), на чьём родном Логове титана располагается большая часть дома Верот.

ДОМА НАВИС НОБИЛИТЕ

Самые видные навигаторские семейства, действующие в Махарии

Дом Балеволио: это главная династия Нобилите в сегментуме Пацификус со значительными владениями на Терре. Балеволио странствовали среди звёзд будущего сектора Махарий за десять тысяч лет до рождения лорда-соляра, а в крестовом походе участвовал их флагман. Сейчас клан снисходит только на работы на самых могущественных и важных кораблях.

Дом Тарквиний: навигаторы из этого опального дома с дурной репутацией нередко возят сомнительные грузы в неизвестно чьих интересах. Тарквинии якобы питают равное отвращение к Губительным силам и гниющему заживо Империуму, но это не может успокоить Инквизицию и других навигаторов. До сих пор дом выживал лишь благодаря сотрудничеству с преступными организациями и некоторыми планетарными губернаторами, желавшими избежать внимания Империума. Ходят слухи, что Тарквинии сотрудничают с Еретикус Абсентиа, что бежали из Империума во время похода Махария.

Дом Ларикс-Нор: старая династия, тесно связанная с Адептус Механикус. Это очень запоминающиеся навигаторы, что путешествуют в окружении роскошных сервиторов и сложных херувимов, носящих блестящие хромом красные маски и сверкающие серебряные доспехи.

Дом Коршад: это семейство ставит на первое место свои коммерческие интересы. Коршадам неважно, кого или что они повезут, пока всё бумаги будут заполнены и подписаны. Клан известен сотрудничеством со многими династиями вольных торговцев – особенно с Яузами.

Дом Энебаяр: странствующий клан, что благодаря скорости и относительной надёжности путешествий, что может обеспечить, регулярно и успешно служит разным орденам Адептус Астартес, нескольким рыцарским домам и Навис Империалис. Многие купцы отчаянно пытаются залучить на борт навигатора-Энебаяра, но безрезультатно.

Боевая группа «Фортис»

Грозная боевая группа «Фортис» была отделена от колоссального Неодолимого флота «Терциус» и послана на помощь в сектор Махарий. Корабли «Фортиса» вышли на связь с Олом Сеяном и уже сразились во множестве битв. Они закончили несколько войн, но другие продолжают полыхать. Много опустошённых миров только начали восстанавливать, а появление «Фортиса», сколь бы оно не было необходимым, всё усложняет. Многие воины незнакомы с сектором, а потому путешественникам стоит быть осторожнее. Сейчас велика вероятность попасться имперским же кораблям, а отсутствие всех нужных бумаг, что оправдают ваше присутствие – верный путь на казнь.

ЗНАМЕНИТЫЕ ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ

Династия Яузов: Орина Яуз была капитаном-хартистом, чьи успешные дела принесли ей патент, дабы «вести торговлю в иных краях» – иными словами, соперники успешно избавились от неё, подкупив Администратум. В отличие от многих вольных торговцев, что делают свои состояния сомнительными средствами, Яузы верны здравому смыслу основательницы и делают ставку на прибыльные, но надёжные предприятия. Несмотря на отсутствие громкой славы, лорд Сеян лично наградил династию после её участия в небольшой схватке с друкхари над Иллисиром в 963.M41.

Капитан Ион Хоукскар: в тёмных кабаках от Персеполя до Каппы Баст ходят слухи, что Хоукскар выиграл свой патент в карты. Иные говорят, что он украл его или победил в пари. Так или иначе, все считают, что он владеет им не по праву. Его «Невинному» постоянно нужно топливо, а капитан вечно изыскивает новые способы обогащения – неважно, сколь отчаянные. Сейчас Хоукскар ведёт переговоры, касающиеся перевозки паломников на Ультиму Махария во время своего следующего путешествия к рубежам сектора.

Династия Класколофф: отпрыски этой семьи известны общительностью и моральной гибкостью. Класколоффы – это богатая и могущественная династия, что берётся лишь за очень прибыльные дела, но всегда ищут новые интересы. Их корабль «Дар носителя» сыграл ключевую роль в отвоевании Отмели – порта Навис Империалис, а его капитан резонно ожидал взамен награды или признания. Тогда он не получил ничего – династия выразила возмущение лорду Сеяну, но тот пока ничего не предпринял в ответ.

Капитан Манорама Сандеру-Вомакт: это последний отпрыск династии, чей патент был подписан самим Малкадором Сигилитом. Другие пустоплаватели говорят, что Вомакты бороздят космос столько, сколько человечество странствует меж звёзд. Капитан Сандеру-Вомакт известна своим бесстрашием и готовностью путешествовать вдали от устойчивых варп-маршрутов в поисках потерянных миров и великих сокровищ. Её «Дщерь славы» – один из самых больших кораблей в секторе, в одиночку способный одолеть целую флотилию. С окончания Ноктис Этерна, её приписали к группе «Фортис», что помогает попавшим под удар мирам, а потому всегда осведомлена об истинном положении дел в Махарии.

МИРЫ СЕКТОРА МАХАРИЙ

Самые видные миры Махария образуют пять субсекторов, в каждом из которых находится несколько десятков планет. Империум контролирует лишь часть небесных тел в каждом субсекторе – как правило, те, у которых располагаются самые устойчивые варп-маршруты. В Махарии есть участки пустоты, которые капитаны обходят десятой дорогой – Империум указывает такие зоны на картах, но ничего не говорит о них. Особенно выделяются Айзинитская бездна, но немало тёмных историй ходят о Нефритовой вуали, Осстерских отмелях и других местах.

КИФЕРИДА

Киферида – самый крупный и важный субсектор Махария, где располагается много ключевых миров – столичный Персеполь, торговый Астерион, кузница Эскутчакс и сама священная Махария. Это субсектор примечательно чист от варп-штормов, отчего путешествия между его мирами проходят проще, чем где бы то ни было.

Персеполь

Система: Персеполь

Персеполь – единственный обитаемый мир в системе, что носит то же название. Это тёмная вулканическая планета, где большая часть населения сосредоточена в относительно пригодном для жизни приполярном регионе. Наклон оси этого мира таков, что на севере неделями царствует ночь (в лучшем случае – сумерки). Иномирцы говорят, что это сделало местных жителей скрытными и циничными. Благородные дома Персеполя воинственны, и многие из них восходят к самому святому Сеяну. Дома Коур и Болдайн были основаны избранными старшими офицерами Сеяна, что сказочно разбогатели на трофеях во время похода и оказали огромное влияние на насаждение в Персеполе строгой приверженности Империуму.

Лорд Ол Сеян, потомок святого Сеяна, правит Персеполем и отвечает за весь сектор Махарий. Это праправнук полководца, огненно-рыжий гигант с великолепными завитыми усами. Когда-то все помнили его частый взрывной смех, но в последние годы его давно не слышно. Наместник очень серьёзно подходит к своим обязанностям, и годы Ноктис Этерна легли на него тяжким грузом. В Дни слепоты Персеполь атаковала флотилия Хаоса, которой командовали осквернённые космодесантники из ужасного легиона Несущих слово. Их налёт удалось отбить в череде ужасных битв, в которых разрушались целые шпили Скартия и гибли несметные тысячи невинных.

Позже агенты Инквизиции принесли Сеяну печальные новости – в развалинах нашли тела с необычно искажёнными генами, что указывало на присутствие мутантов, если не хуже. К счастью, Ноктис Этерна отступила от Персеполя, и лорд Сеян смог позвать на помощь. Прибывшая боевая группа «Фортис» из флота Неодолимого похода позволила послать подкрепления на погибающие миры – это и невероятные новости о возвращении Робаута Жиллимана облегчили душу лорда Ола. Тем не менее, многим мирам сектора нужна помощь Сеяна, отчего его силы всё сильнее растягиваются.

Улей Скартий

Нередко называемый «мозгом» всего Махария улей Скартий – это громада мерцающих теней, вырезанная из массивных гранитных утёсов, порождённых свирепыми вулканами, непрерывно украшаемая и расширяемая тысячи лет, увенчанная целым лесом вокс-антенн. Здесь пребывает правительство сектора, ибо здесь святой Сеян воздвиг свой сребромраморный дворец – Дом дел. За влияние при дворе Сеяна соперничают многие важные люди – в том числе могущественные представители Администратума, Экклезиархии и Астра Милитарум.

Как и у многих ульев, у Скартия есть шпили, где вдали от простолюдинов обитает знать. Однако местные шпили не сосредоточены в центре города, а высятся на разных гранитных отрогах, отчего издали кажутся рядами марширующих солдат. Многие центральные районы Скартия отданы под мануфакторумы, где производят нужные людям товары и простое оружие – например, лазганы эскутчакской модели. Нижние ярусы Скартия по-настоящему древние – говорят там встречаются сводящие с ума артефакты, что могут обогатить удачливого одиночку, если тот переживёт все неприятности, поджидающие в этих неспокойных основах города.

Адептус Механикус всегда отрицали, что нижние ярусы были построены ксеносами и считали вольнодумцев, что высказывают такие идеи, слабыми умом. Скорее низы города – это творение древних людей Тёмной эры технологий, а потому что, найденное в глубинах улья, нужно отдавать техножрецам.

Отдавая должное мудрости святого Махария, Ол Сеян поддерживает порядок в улье силами вигилов. Эти воинственные законники обеспечивают безопасность, а особо отобранные специалисты – расследуют преступления. Их работе нет конца, ведь в тёмных каменных коридорах Скартия не переводятся мошенники, культисты смерти и отчаявшиеся.

УЛЕЙ ВАЛИОС

На фоне тёмного Скартия Валиос наполнен светом – его камнебетонные стены усеяны люминаторами мириада цветов, что превращают персепольские долгие сумерки в ослепительно яркий искусственный день. В Валиосе находится легендарный Серебряный амфитеатр, где обитает знаменитый астропатический хор – сильнейший в Махарие, а быть может, и во всем сегментуме Пацификус.

Инфохранилища Валиоса так же темны, как сам улей светел. Они полны истории, тайного знания, домыслов и богохульных идей – и все они доступны за плату, если вы знаете нужного адепта Администратума или подпольного торговца сведениями, ибо данные – это местная валюта. Писать умеют почти все валиосцы, и кусочки пергамента с тайнами, кодами доступа и иными ценными сведениями здесь ходят не хуже соляров, а когитаторных блоков в этом улье здесь больше, чем где бы то ни было, если не считать определённых миров-кузниц. Они различаются по сложности и функционалу, и позволяют умелым рабочим обрабатывать колоссальные объемы данных. Те, у кого есть к ним доступ, пользуются этой огромной инфосетью, чтобы отслеживать важные сведения.

ИСТОРИЯ ПЕРСЕПОЛЯ

Святой Сеян сделал Персеполь столицей сектора ещё во время Махариевой ереси. Это древний мирулей, впервые заселённый во времена возвышения Императора на Терре. Планета была потеряна для Империума больше, чем на пять тысяч лет и возвращена лишь во времена лорда-соляра. Персеполь был одним из многих миров, что взбунтовался во время Междуцарствия Новой Терры, когда множество планет сегментума Пацификус присягнули Ур-совету Новой Терры и отвергли власть верховных лордов.

«Время двух империй» длилось больше девяти сотен лет и закончилось чередой военных походов в сегментум Пацификус. Тогда Персеполь спасла удача или судьба – великие шторма потрясли Имматериум, отчего карательные флотилии Экклезиархии не смогли найти скрытую за ними планету и множество иных звёздных систем, из которых позже сложилась Киферида. Империум вошёл в новую кровавую эпоху – эру Отступничества – и о Персеполе забыли.

Некоторые схоласты предполагают, что Сеян выбрал Персеполь по личным причинам – его покорение было одним из первых успехов похода, и проходило по первым планам, что Махарий и Сеян составляли вместе. Но скорее за решением такого рассудительного тактика стояли практические причины. Махария уже стала миром-храмом под управлением Адептус Министорум, а Сеян боялся отдавать церковникам слишком много власти. Персеполь же был технически развитым ульем у центростремительной границы, где люди с радостью восприняли возвращение Империума, после того, как несколько более воинственных правителей погибло. Местные жители не были особенно набожными, и это пришлось по сердцу Сеяну, не доверявшему Экклезиархии. Наконец, относительная близость планеты к Астериону позволяла владыке сектора и его агентам зорко следить за воротилами этого мира – это явно показалось Сеяну стоящей идеей и повлияло на его решение, о чём он писал в своих воспоминаниях.

Валиосская знать – искуснейшие инфостаратели, аугментированные не хуже логисов из культа Механикус. Черепные имплантаты позволяют им быстро обрабатывать потоки ульевых данных. Поскольку неприкосновенность информации чтят по всему улью, надёжность источника крайне важна. Инфоторговцы и посредники всегда указывают точность сведений, которые продают. Репутация и жизнь здесь – почти синонимы, а угроза позора более чем реальна, и «публичные убийцы» давно стали зловещей составляющей валиосского общества.

СЛУХИ

Было убито несколько вигилов, и персонажам передают их последние дела, рассчитывая, что это выведет их на убийцу. Два дела оказываются пустышками – мелкие ссоры между смотрителями вылились в насилие – но третье приводит персонажей к валиосскому аристократу, отчаянно пытающемся сохранить свою репутацию.

Астерион

Система: Красс

Древний, богатый и огромный мир-улей Астерион – наиболее процветающий центр торговли в Махарие. Он был богат ценными рудами и благословлён здоровым воздухом. История Астериона рассказывает о безграничных ресурсах, тысячелетняя эксплуатация которых оставила на планете ядовитый след и сделала её почти непригодной для жизни. Сегодня Астерион известен благодаря своим воротилам – важным членам бонных гильдий, финансовых синдикатов и торговых союзов, что работают с самыми разными имперскими службами и следят за тем, чтобы межзвёздная коммерция служила Императору… и им, само собой. Именно в руках воротил сосредоточены сказочные богатства планеты. Под сверкающими шпилями пролезают ядовитые шахты и норы, забитые рабочими, чей труд обогащает мир, который они могут никогда не увидеть.

За тысячелетия за Махариева похода, Астерион был торговым сердцем миров Вокати – скопления планет, что стойко сопротивлялись Империуму. В преддверии наступления лорда-соляра воротилы, уже располагавшие колоссальными капиталами и получившие по наследству предпринимательскую жилку, увидели возможность заработать и выжить под сокрушающими ударами крестоносцев. Они немедленно предали своих партнёров из миров Вокати, заключили союз с Империумом, таким образом, обеспечив былым соратникам проблемы внутренние и внешние.

Склонившись перед Империумом, воротилы мгновенно поглотили капиталы павших союзников и предложили свои ресурсы лорду-соляру, чьи войны были столь молниеносны, что Администратум едва успевал снабжать их. Так воротилы стали незаменимы для Махария – они возили провиант, солдат, снаряжение и ресурсы, чем укрепили своё положение и обеспечили себе выгодные соглашения к тому мигу, когда они стали полноправными подданными Бога-Императора.

Демонстрация верности привела к тому, что власть осталась в руках воротил. Губернатор всегда выбирается воротилами из своего числа – как правило, через насквозь продажную систему голосования. Положение кандидата определяет его вклад в собственную гильдию, синдикат или консорциум, а значит – в Империум и его Императора. Здесь часто говорят, что все сделки и торги в итоге идут на благо Императору, а потому бесконечная погоня на барышами – это форма отправления культа. Это нельзя назвать открытой ересью, но Экклезиархия пристально следит за Астерионом, и вопрос духовного благополучия местных жителей немало её беспокоит.

Самые ушлые и богатые из воротил добывают себе места в избирающем губернатора Совете соляра, голоса в котором с удовольствием продаются и покупаются. В названии совета отдана дань уважения Махарию и главной валюте Астериона и всего сектора – золотому соляру. Поскольку планетарному губернатору запрещены пустотные путешествия, эту должность порой называют «позолоченной тюрьмой». Правитель живет в роскоши, но не может покинуть дворца в столичном улье Премиос, пока его подчинённые будут управлять торговыми империями и заключать судьбоносные сделки, постоянно занимаясь законными и незаконными делами во множестве субсекторов. Воротилы платят высокую десятину и подносят своему губернатору щедрые дары, а в ответ получают свободу от торговых ограничений и излишнего внимания Администратума.

За столетия, прошедшие со времён крестового похода, Астерион стремительно набирал силу. Благодаря хитро разыгранным политическим интригам планету почти не затронула Махариева ересь, и единственной проблемой, что стоит перед воротилами, остаётся огромная и всё возрастающая ставка десятины. Ресурсы всегда поступают вовремя, что явно обеспечивает относительно небольшой, но очень хорошо снаряженный полк Астра Милитарум – Серый легион. В псайкерах воротилы видят просто ещё один товар и поддерживают тесные связи с Адептус Астра Телепатика, что позволяет им исправно отдавать Империуму квоту псайкеров в обмен на благоприятные назначения астропатов.

Ноктис Этерна стала катастрофой – по всей планете прокатились бунты, вызванные злонамеренными слухами и жесточайшим расслоением общества, а деловые круги сотрясли ожесточённые междоусобицы среди воротил и неопределённость будущих вложений. Астерион вынырнул из тьмы меньше двух стандартных лет назад, и финансовые империи многих воротил всё ещё лихорадит. Дельцы уже оценили состояние сектора и своих владений и успели предложить свою помощь лорду Олу в восстановлении связи с мирами, ещё погружёнными во тьму и организовали вооружённые силы для защиты тех, что находятся в опасности (и с которым можно получить прибыль).

ИНЫЕ ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ АСТЕРИОНА

Одной из величайших уступок, на которые пошли астерионцы, чтобы присоединиться к Империуму – это передача многих пустотных доков в собственность Навис Империалис, из-за чего Имперский Флот имеет значительные силы над ульем и вокруг него. Некоторые коварные воро-тилы, что считали себя «предприимчивыми», пытались подкупать коммодоров и лордов-капитанов, но за прошедшие века почти ничего не добились. Навис Империалис – это закрытое и необычно меритократическое по астерионским меркам сообщество. Власти Флота не без оснований подозревают воротил, но те приносят пользу, и это рождает осторожный союз.

Воротилы всегда поддерживали Адептус Астра Телепатику. Они с готовностью сдают псайкеров на Чёрные корабли и даже привозят их с удалённых миров, тратя на эти регулярные сборы немало собственных средств. Впрочем, дельцы никогда не были альтруистами. Если не считать персепольского Валиоса, воротилы шире всех в секторе используют псайкеров – для них это ещё один ресурс, который можно эксплуатировать. Сотни лет они находят применение, как чистым, так и несанкционированным астропатам – они получают от них отчёты об урожаях, разведданные о количестве войск, обеспечивают тайную связь для тёмных дел. Всплеск психической активности по всей галактике привёл к тому, что на планете появилось много нечистых псайкеров, и Совет соляра тратит немало средств на то, чтобы сдерживать их.

Экклезиархия более всего озабочена рабочими Астериона и стремится, дабы уши всех трудящихся были всегда наполнены гимнами и проклятиями еретикам, дабы в недрах каждого улья царил дух набожности. Воротил при поглощении Империумом оказалось непросто повернуть к религии. Впрочем, дельцы утверждают, что веруют, их вечная погоня за прибылью означает большие доходы, а большие доходы – это большие налоги, так что их редко клеймят еретиками. Если кто-то из воротил будет обвинен в маловерии, он улыбнётся, пожмёт плечами и спросит, не нужно ли проповеднику денег на Войну веры.

Агентурные сети, что раскидывают астерионские дельцы так сложны и обширны, что отследить их почти невозможно – это сделано специально, чтобы никто не вмешивался в их дела. Влиятельные воротилы имеют связи с Администратумом, капитанами-хартистами, древними торговыми династиями – на улицах местных ульев можно встретить выходцев из любой службы.

Немногочисленные отступники, что отрицают связь между Императором и накоплением богатств во имя Его, могут быть тайными союзниками еретиков и одиночек и даже иметь выход на ксеносов-купцов – Тихий торг на Астерионе довольно активен. Воротилы называют его «акутским делом» – это искажённый термин с высокого готического. Слово «акутский» изначально имело смысл «опасный», а точнее «нечто опасное, как для продажи, так и для покупки».

Конечно, всё вышеперечисленное не могло не привести на Астерион ещё одну службу – Инквизицию. Недреманное око следит за ульями и портами Астериона, вечно разыскивая нарушителей. Члены Ордо Ксенос особенно боятся, что на агентурные сети воротил могут влиять нелюди.



ВОРОТИЛЫ

Твёрдые, холодные соляры – вот настоящие владыки Астериона. Формально воротилы стоят ниже имперских служб, но на деле они управляют денежными потоками планеты и, оказывая внешнее почтение адептам, на деле пользуются свободами, что сравнимы лишь с теми вольностями, которыми может позволить себе хитроумная палеонская знать. Интересы дельцов удивительно обширны – в них сплетаются клятвы, договоры, двуличие, обязательства, честь, бесчестье и неприкрытое стремление к власти. Все говорят, что надеются полюбовно разрешить мелкие противоречия за стаканом выдержанного амасека, но на деле ведут торговые войны, в которых в судах сталкиваются отлично подготовленные ходатаи из гильдий, на улицах – наёмные громилы, а во тьме – бандиты с заточками.

Воротилы считают грубым открыто обсуждать такие дела, а потому используют массу иносказаний. Идущие конфликты они называют «юридическими столкно-вениями». Тех, кто хочет извлечь выгоду из противо-стояния, именуют «заинтересованными сторонами». Когда усобица обостряется, говорят, что начались «жаркие переговоры». Пока их собственные деньги вне опасности, воротилы готовы мириться с насилием над другими, но если оно зайдёт слишком далеко, Совет соляра может потребовать стороны к ответу, что нередко заканчивается фатально для некоторых или всех вовлечённых.

Неудивительно, что воротилы занимаются частью дел – особенно торговлей незаконным и опасным товаром – подальше от Астериона и любопытных глаз соперников. Каллас, спутник планеты – это место для множества нейтральных рынков и анонимных складов. В трёх астероидных поясах системы находятся якобы шахтёрские комплексы, некоторые из которых, видимо, действительно были связаны с горным делом, но все имеют хорошо обслуживаемые причалы.

СЛУХИ

Во время Ноктис Этерна пострадало немало владений знати – что-то было уничтожено, другие не смогли или не захотели платить своим господам. Многие здания – фермы, шахты, мануфакторумы и тому подобные базы – расположены по всей Кифериде, и осмотр каждого, оценка ущерба и восстановление – это чудовищный труд.

Особенно пострадал дом Атерокс. Они задолжали немало денег нескольким другим воротилам и рискуют потерять очень много влияния, если не выплатят всё, что должны. Если покровитель готов помочь Атероксу восстановить доходы с удалённых владений, он обретёт сильного союзника в Совете соляра. Если верить слухам, то некоторые владения дома пребывают в целости и сохранности – просто соперники подкупили управляющих, чтобы дом остался без выплат и разорился. Все попытки восстановить продуктивность таких владений встретят жёсткий отпор «заинтересованных сторон».

Бельншудха

Система: Шудхан

До экстерминации через орбитальный обстрел силами боевой группы «Фортис» Бельншудха была процветающим миром-ульем. Ноктис Этерна так и не отпустила её, и никто в Махарие не получил ни одного сообщения о том, что происходило на этой планете. Командование «Фортиса» никогда не распространялось о причинах её уничтожения. Теперь этот мир – дымящаяся скорлупа. Его ульи разрушены, руины её генераториев тлеют даже через годы после того, как огненный шквал погасил всю жизнь на планете. Бельншудха окружена предупреждающими буями, что передают сообщение, запрещающее кораблям приземляться на поверхность именем Инквизиции. Навигаторы и псайкеры, что бывали рядом с планетой, рассказывали, что космос вокруг Бельншудхи ощущается «полным дыр», как будто Имматериум много раз прорывался здесь в разных местах.

СЛУХИ

Ходит немало слухов о тайных комплексах в глубинах планетарной коры Бельншудхи, что работали над крайне важными проектами и пережили экстерминатус. Кое-кто даже предполагает, что эти бункеры и были главной причиной экстерминации планеты, хотя на первый взгляд это может показаться удивительно неадекватной мерой. Тем не менее слухи об укрытых на Бельншудхе базах не прекращаются – говорят, что населяющие их люди ещё живы, но удивительно спокойны и нечувствительны к разрушениям, что уничтожили мир у них над головами.



Крульт

Система: Геминакс

Сельскохозяйственный Крульт стал агромиром из-за яркой звезды и сильного наклона оси, что позволяло жителям северного полушария снимать урожаи круглый год. В попытке ещё больше поднять производительность, Адептус Механикус установили здесь несколько древних погодных установок, что могли незаметно изменить атмосферу планеты, а на орбите развернули огромные зеркала-солнцеуловители, что направляли бы на бескрайние поля ещё больше света. Со временем Крульт медленно изменился, но не всегда в лучшую сторону. Климат начало лихорадить – непрерывный солнечный свет, что вызывал бурный рост растений, сменялся опустошительными дождями, что заливали целые континенты.

Несмотря на это, «Викт Этернит» Крульта стал известен своим богатством на весь Махарий и кормит много ульев в Кифериде. Имперский культ на планете делает упор на святом долге тружеников делать всё для процветания владений Императора. Фанатичные священники говорят, что щедрые урожаи могут вырастить лишь чистые души, коим суждена благодать, а потопы, уничтожающие годы работы – это знак недовольства Императора, а то и порчи, охватившей работников.

Когда на Крульт опустилась Ноктис Этерна, отсутствие связи и невозможность вывозить зерно скрыли от населения. Планетарный губернатор Эсуртия была уверена, что проблема решится со временем, а потому вместо сокращения производства, которое потом придётся восстанавливать годами, она велела продолжать работы в обычном режиме. Образовались огромные излишки зерна, которое тайно вывозили в холодное южное полушарие. Там его бесцеремонно сбрасывали в море или оставляли гнить огромными кучами.

Так прошло несколько лет, как крультцы подняли жестокое и бессмысленное восстание. Полевые работники, что бесконечно надрывались, дабы прокормить других подданных Императора, узнали, что их труды бессмысленны. Ярость, вызванная тем, как обошлись с плодами их трудов, вылилась в месячной длины бунт. Кричащих смотрителей Администратума бросали в огромные молотильные машины, а дворец губернатора осадила фанатичная толпа батраков, вооружённая лишь сельскохозяйственными орудиями, и армия сервиторов с косами.

Обстановку усугубило Психическое пробуждение, что особенно сильно проявилось на планете. Проявилось много псайкеров, и некоторые из них были наделены ужасающей силой. Пленные псайкеры, ждущие Чёрного корабля, сумели исказить умы мятежников – и вскоре восстание прекратилось, а псайкеры были освобождены, после чего пропали неизвестно куда, не оставив никакого следа в документах.

С окончанием Ноктис Этерна фермеры вернулись к работе, как будто забыв о том, что только что происходило на планете. Когда они задумываются о прошлом, то вспоминают, что предыдущие продажные управители были как-то свергнуты, и на смену им пришли новые и честные люди. Планета вновь выполняет свой святой долг, а единственным свидетельством былого остаётся длинный список пропавших без вести чиновников Администратума и следы боёв на каменных зданиях.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ КРУЛЬТА

Маттиас Серж – фанатичный проповедник Имперской веры, прославившийся пламенными речами, которыми вселял в рабочих новые силы. Несмотря на популярность, он нажил себе немало врагов в крультской церкви за «творческое истолкование» некоторых учений. Худшим из всех его предложений остаётся идея увеличить сложенные во времена Ноктис Этерна груды зерна во славу Императора, создав Золотой трон, что привлечёт Его внимание к планете.



ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ КРУЛЬТА

Кабал псайкеров, что сбежал из тюрем во время Ноктис Этерна, пришёл к власти, положившись на свои способности. Сейчас они открыто правят планетой, называя себя Щедрыми. Губернатор Эсуртия всё ещё жива – её знания нужны колдунам – но остаётся испуганной пленницей в собственном дворце. Нечистые псайкеры по малейшей прихоти созывают простой люд ради своего развлечения, что становятся тем ужаснее, чем больше членов кабала одолевает порча.

Следующей по влиянию организацией после Щедрых и лорда-губернатора остаётся Администратум, что обеспечивает ежедневную работу планеты и отвечает за сбор урожая и выплату десятины. Большая часть адептов удивительно молода и неопытна – их перевели с других планет из-за тяжких потерь среди чиновничества во время Ноктис Этерна.

Пока Администратум занимается книгами и рабочими сменами, Экклезиархия царствует в сердцах и умах. Крульт – очень благочестивая планета, и редко в каком поле не увидишь священника, что подгоняет набожных рабочих пламенными молитвами Императору, не обращая внимания на неизбывную жару.

Наконец, небольшой конклав Адептус Механикус следит на работой огромных терраформирующих комплексов, разбросанных по всей планете. Каждая машина окутана свирепыми бурями, но что отваживают всех, кроме самых преданных техножрецов. Братство Механикус заботится о погодных установках, что обеспечивают урожаи, а до прочих планетарных проблем им дела нет.

СЛУХИ

Чудовищные масштабы ереси, что поразили Крульт, пока неизвестны в Махарие, но уже начали появляться слухи о странном влиянии Варпа на планету. Некоторые источники, что доступны лишь инквизиторам Ордо Маллеус, говорят о возросшем внимании демонов. Пока ничего толком не ясно, но вокруг этого мира растекается чувство предвкушения.

Дао Тейрас

Система: Тиразия

Махариев крестовый поход обладал непостижимым для смертных масштабом – войско, чьи размеры превосходили население звёздной системы, вело несколько одновременных войн во множестве секторов, пожинало огромную добычу на покорённых планетах, которую отсылало в Империум для оценки. На солдат и генералов легла сложная задача, но не менее тяжкий труд выпал адептам Администратума и миссионерам, что шли вслед за крестоносцами. Многие чиновники, которым поручили отстраивать разрушенное войсками Махария, были обеспокоены масштабами разрушений на мирах, давших крестоносцам отпор. На восстановление некоторых планет ушли века; другие были разорены дотла. Некоторые чиновники в частных беседах говорили, что в разорении виновны их предшественники, что душили линии поставок для похода, намереваясь обуздать неостановимые армии лорда-соляра.

Администратум определил, что для прямого управлениями ресурсами и точного подсчёта десятины в рождающемся секторе необходимо его широкое присутствие. Маленький, слабо индустриализированный мир Дао Тейрас был передан в распоряжение Администратума и стал его штаб-квартирой в Махарие. Таким образом, во время Махариевой ереси, в секторе уже действовали адепты Империума. Само восстание их не удивило – они знали, как жестоко крестоносцы обошлись со многими планетами и какое возмущение кипело по всем завоёванным землям. Но они не были готовы к огромным масштабам мятежей и предательству части полководцев. Именно адепты с Дао Тейраса первыми запросили помощь Космодесанта, чтобы унять беспорядки и восстания по всему сектору.

Чиновники Администратума продолжают исполнять свои обязанности по всему Махарию, но Дао Тейрас остаётся центральным хранилищем знаний и архивом их службы. Погибая под потоком данных, адепты были вынуждены разделить обязанности. Знатоки определённых сфер именуются «кураторами», коих на Дао Тейрасе десятки тысяч. Большинство известно своими познаниями в таких областях как урожайность зерновых или плотность населения ульев, но некоторые иные занимаются запрещён-

ными областями познания. Дао Тейрас – крупнейшее собрание доимперских документов во всем Махарии, а инфолабиринтам на столичном городе-санктуме Атеней соляра, нет равных.

Дао Тейрас веками оставался образцовым центром хранения и обработки данных, пока не пришла Ноктис Этерна. На планете почти не было полезных ресурсов, а провиантом её всегда обеспечивали другие миры. Через месяц после того, как поставки прекратились, а дальняя связь исчезла, начался голод.

Йосия фон Фолхабер, префект Администратума и губернатор Дао Тейраса, получал сотни докладов о восстаниях еретиков в городах планеты, и слухов о том, что правоверные культы смерти обратились к людоедству. Префект искал решение проблемы голода в документах своего архивного дворца в Атенее. Нашлось два древних предписания, что могли спасти планету – первое позволяло старшему члену Администратума в чрезвычайных обстоятельствах объявлять любых подданных виновными в серьёзных преступлениях, отлучать и пускать на пропитание; второй документ был приговором нескольким клеркам, что готовили и ели пергамент, тем самым уничтожив несколько важных документов.

Администратум считает, что знание – это сила, а потому выбора не было. Фон Фолхабер и планетарный Министорум издали несколько законов, не нарушать которые было почти невозможно – это за одну ночь превратило большую часть местных жителей в преступников и еретиков. Каждое нарушение каралось смертью – отряды силовиков казнили нарушителей комендантского часа, недостаточно усердных работников и других нарушителей новых эдиктов. Благодаря этому Администратум контролируемо сокращал население планеты и получал сырьё, из которого можно было готовить еду для выживших. Бесценные документы остались в целости и сохранности. Если верить записям, указ фон Фолхабера был распространён по всей планете, но ответа не получил. Посланцы, отправленные в другие поселения планеты, не вернулись, хотя управляемые сервиторами грузовозы исправно привозили подати. Население столицы – и, вероятно, всей планеты – сильно упало, но десятину удалось наскрести и выплатить, когда Ноктис Этерна отпустила этот мир.

Сейчас Дао Тейрас и Атеней соляра стали синонимами – город-санктум остался единственным поселением, что поддерживает связь с Империумом. Лорд Сеян вскоре начнёт расследование произошедшего на планете, ведь для восстановления сектора ему нужно знать, какими ресурсами он обладает.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ДАО ТЕЙРАСА

Инфосвиток с грифом 20260505f стал навязчивой идеей куратора Эдвина Ахеба. Всё началось с того, что документ выкатился из казавшейся бесконечной груды бумаг на столе кураторов в Атенее и оказался совершенно невразумительным, хоть и заверенным печатями. Ахеб недолго размышлял над странным свитком и передал его на перепроверку, но тот вернулся на стол к следующему рабочему циклу – и не один. Их было два – два свитка с одним номером (уже шокирующее нарушение процедур Администратума!), оба совершенно нечитаемые. Когда Ахеб поступил с ними так же, на следующий день всё повторилось. Куратор счёл, что другие инфосвитки заразились от 20260505f, и отправил запрос на расследование происшествия, но произошло ещё одно ужасное открытие – его запрос был отклонён другим куратором, также по имени Эдвин Ахеб. «Настоящий» Ахеб видит этого доппельгангера уголком своего аугметического глаза.

Сестра-диалогус Кунигунда была нечастой гостьей Дао Тейрас почти столетие – она искала жемчужины скромной мудрости в давно забытых инфохранилищах и умело применяла их против врагов Бога-Императора. Сёстры из ордена Опалённого покрова подозревают, что её хищная жажда знаний – симптом мем-вируса ксеносов, которым она заразилась в крестовых походах против нелюдей. Когда на Дао Тейрас спустилась Ноктис Этерна, Кунигунда как раз проводила очередные поиски, но отложила погоню за знаниями, чтобы содействовать наведению порядка на планете. Говорят, что она служила путеводной звездой фон Фолхаберу и другим адептам во время долгой тьмы, а резкая отповедь её болт-пистолета нередко раздавалась в городе-санктуме во время Ноктис Этерна, ставя точку в очередном суровом допросе.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ДАО ТЕЙРАСА

Поднявшийся в иерархии Администратума до поста префекта и планетарного губернатора Дао Тейраса Иосия фон Фолхабер наделён бесстрастным логическим умом, что впечатлил бы и техножреца – и действительно, несколько эскутчакских Механикус, бывавших у префекта и обслуживавших его мозговую аугметику, говорили, что в лице Иосии Омниссия потерял великий ум. Он одержим упорядочиванием, и благодаря своим наследственным правам и безупречной репутации заслужил высокое положение меньше чем за столетие службы. Впрочем, как это часто бывает с такими чистыми слугами Империума, его путь был омрачён суевериями, предательством и вероломством – и лишь половина его была совершена самим фон Фолхабером. Префект поддерживает тайные связи со многими тёмными дельцами Атенея и за его пределами – особенно с вольными торговцами из династии Кастикс, махарийским культом смерти, что известен как «Золочёные слёзы» и местной бандой свитконосов.

Формовщик Кинедж – самопровозглашённый властелин «нижнего» Атенея и самый могущественный из одиночек на Дао Тейрасе. Хотя за территорию в отстойниках под колоссальными инфохранилищами воюет множество банд, его свитконосы первыми дерзнули сформировать монополию на знания. Некогда бывшие простыми инфовзломщиками, что совершали налёты и убийства потому что знали, где и когда ударить, они вышли на новый путь – начали незаконно разбирать аугметику, торговать оружием и мошенничать с данными. О способности Кинеджа, подделывая документы и манипулируя «связными», привести кого угодно на любой пост в любой службе ходят стократ преувеличенные слухи по всему сектору. На деле больше половины преступлений свитконосы совершают с ведома фон Фолхабера, поскольку их дела служат его сложным планам, а операции, которым префект не оказывает поддержки, обычно обречены не провал – но это не останавливает многих искателей лёгкой жизни от попыток попасть в отвратительный подземный «дворец» Формовщика и отдать свои сбережения в надежде на свободу.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Дао Тейрас хранит много тайн, а его исчерпывающие архивы относятся ко временам предшествующим основанию сектора. Персонажам нужно получить сведения, что есть лишь в центральном инфохранилище планеты. Быстро и тихо, зашли и вышли – что может пойти не так?

Эскутчакс

Система: Эскер

Эскутчакс – относительно молодая кузница, основанная для снабжения крестоносцев Махария снаряжением. Её главная задача – производство оружия и техники для Астра Милитарум, от лазпистолетов до «Химер». Ещё до присоединения к Империуму Эскутчакс был довольно развитым миром. Махарий завоевал его в начале похода и передал Адептус Механикус в знак уважения к помощи, что они ему оказывали.

Последователи Машинного бога не стали тратить времени зря – они поставили технологические тайны планеты на службу Империуму, быстро развернули масштабное производство и принялись строить новые кузни-храмы. Хотя за века, прошедшие с основания, на Эскутчаксе появились и иные производства, серьёзнее всего местные техножрецы подходят к делам войны. Кузница регулярно снаряжает специализированные подразделения скитариев, предназначенные для особых типов боевых действий. Немногие противники таких воинов могут выжить достаточно долго, чтобы воспользоваться потенциальным отсутствием у них тактической гибкости, хотя сейчас это утверждение подвергается суровому испытанию, ибо Эскутчакс в огне.

Кузница ведёт ожесточённую войну, что началась, когда флот Хаоса под прикрытием Ноктис Этерна появился из Имматериума и осадил планету. Ведомые нечестивым кузнецом Варпа Омнеросом еретики разнесли порчу на треть всех мануфакторумов Эскутчакса. Три года техножрецы отражали всё более свирепые атаки безо всякой поддержки сил Омниссии, ибо призывы о помощи терялись в пустоте. Видимо, Омниссии ведома и ирония, ибо с возвращением света Императора, двоичные молитвы техножрецов были услышаны все и сразу.

С разницей всего в две недели на Эскутчакс прибыли барон Воргос и его двор из легендарного рыцарского дома Краст и крупный контингент Чёрных Храмовников по главе с кастеляном Матиасом. Хотя техножрецы в восторге от своих союзников из Квестор Механикус и глубоко благодарны Адептус Астартес, они боятся того, что известные фанатизмом храмовники могут сделать с миром, когда осознают, какая скверна Хаоса рыщет среди кузней-храмов Эскутчакса.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ЭСКУТЧАКСА

Кузницей управляет дуэт техножрецов-консулов, что вместе обладают властью генерал-фабрикатора. Эти двое почти неотличимы друг от друга, а их имена указывают скорее на занимаемые посты, чем на личные качества. Консул Прим и Консул Секундус – древние старцы, что некогда приняли Эскутчакс от Махария и поклялись помогать ему в дальнейших завоеваниях.

Неизвестно, являются ли консулы родственниками или их похожесть – просто результат того, что стареющую плоть заменяли одинаковой аугметикой. Так или иначе, их непросто отличить друг от друга, а на людях они почти всегда соглашаются друг с другом. Кое-кто говорит, что консулы – это один человек, благодаря радикальной аугментации и хирургии разделенный на две части. Большинство считает такие предположения глупостью, ведь если у консулов и правда один разум на двоих, их частные беседы о будущем Эскутчакса обходились бы без споров.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ЭСКУТЧАКСА

Без сомнения, Адептус Механикус – самая влиятельная имперская организация в кузнице; большинство переживших войну людей пребывает под властью техножрецов. На планете присутствуют и чиновники Администратума, перед которым стоит почти безнадёжная задача подсчёта ущерба, что наносит вторжение.

Недавнее прибытие дома Краст вынудило отвести целые районы под обслуживание, ремонт и перевооружение рыцарей. Как бы техножрецы не были ради подмоге, они не в восторге от того, что им пришлось переоборудовать многие мануфакторумы.

Наконец, на орбите кузницы находится ударный крейсер «Заслуженное возмездие», с которого кастелян Матиас руководит своими братьями. Там он изучает данные о порче, что охватила планету, даже когда его космодесантники изгоняют врага из её пределов. Если кастелян уже решил, как поступить с планетой, он ни с кем не поделился своими мыслями.

СЛУХИ

Персонажи прибывают на Эскутчакс якобы для того, чтобы помочь с доставкой груза с недавно восстановленных мануфакторумов. На самом деле покровитель послал их добыть устройство, заражённое мусорным кодом – это очень опасный и непостижимый варп-феномен, что искажает и оскверняет машинных духов. Даже просто раздобыть такой предмет будет непросто, а укрыть его от подозрительных глаз техножрецов и бдительных Чёрных Храмовников – почти невозможно. А что будет, если заражение начнёт распространятся?



Харьюс

Система: Харьян

Харьюс – это огромный серебристо-серый газовый гигант, в облаках которого обитает удивительное разнообразие форм жизни. Он считается агромиром – здесь охотники в кораблях, специально оснащённых для действий на этой планете, странствуют в облаках в поисках исполинских небесных скатов и других зверей, что плавают в атмосфере. Экипажи должны быть осторожны – каждая вылазка грозит встречей с опасными хищниками, вроде гигантских туманных змиев, что могут проглотить всё, что угодно, кроме самых больших облачных траулеров.

Охотники и те, кто живёт переработкой их добычи, обитают на двух крупных спутниках – Ансе и Тайкосе. Тайкос покрыт маленькими фермами, где обитают семьи рыбаков. На Ансе же расположены Великие причалы – сердце местного ловчего промысла. Большая часть доков принимает ежедневную добычу, тогда как остальные переправляют грузы на орбиту. Многотысячные бригады перевозят улов из забитых трюмов в обрабатывающие комплексы, что тянутся вокруг каждого причала на целые мили. Рабочие используют множество резаков и скребков, предназначенных для разделки разные видов улова. На Великих причалах царит безошибочно узнаваемый запах – едко-сладкий химический аромат, смешивающийся с острой мятой, которой пахнет ихор харьюсских зверей. Торговцы божатся, что в любые природные материалы эта вонь въедается на годы.

Во время Ноктис Этерна, из Варпа появились прислужники Губительных сил и опустошили Великие причалы, убив сотни тысяч людей. Вскоре они начали совершать регулярные набеги на рыбацкие флотилии планеты и брать пленных среди тайкоссцев.

Три года правящее семейство Карвонанов руководило сопротивлением, что окончилось отчаянным нападением молодого наследника Ари Карвонана на «Зловещий глаз», флагман еретиков. На самом деле то была хитрость – нападавшие установили на «Глазе» и нескольких других вражеских кораблях звуковые манки и поспешно отступили к поверхности. Надменные пираты, клюнувшие на приманку и решившие, что триумф близок, последовали за ними и потеряли весь свой флот в пасти туманных змиев, привлечённых звуками манков.

Разорение, что принесла Ноктис Этерна, лишило Харьюс трёх четвертей его флота, а Великие причалы требуют большого ремонта. Однако, как только планета вынырнула из тьмы Ноктис Этерна, дом Карвонан немедленно начал поставки провианта нуждающимся.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ХАРЬЮСА

Инквизитор Кай Варол из Ордо Ксенос считает, что у нападений еретиков на Харьюс были иные причины, кроме жажды грабить и убивать. Немногие пережившие допросы у Варола, говорят, что он раз за разом спрашивал о каком-то «ведьминском клинке» и показывал изображения необычной формы меча, вырезанного на куске кожи ксеноса. В галактике хватает разного оружия, но инквизитор Варол явно не считает совпадением, что на Харьюсе каждые несколько десятилетий появляются загадочные альдары-арлекины.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ХАРЬЮСА

Харьюсом правит дом Карвонан, аристократическое семейство, чья история простирается в доимперскую эпоху. Предположительно, Карвонаны, заключили союз со святым Сеяном и снабжали его войска во время похода и в долгие годы Махариевой ереси. Их отвага во время Ноктис Этерна принесла им пылкую любовь подданных.

На обоих спутниках присутствуют чиновники Администратума – они заинтересованы в том, чтобы Великие причалы поскорее вышли на полную мощность, для чего предложили всю возможную помощь и немалое количество принуждения. Кто угодно и что угодно, что будет мешать работам, на удивление быстро столкнётся с их неприятным вниманием.

СЛУХИ

Персонажей призывают расследовать череду странных, жутких и оккультных убийств в медленно отстраиваемых руинах Великих причалов. Хотя слухи, что налётчики, разграбившие Ансу и часть Тайкоса, принесли с собой еретические знания и распространяли их среди тех, кто был готов внимать. На телах убитых вырезаны символы, будто связанные с домахариевскими традициями. Это просто чья-то уловка или за убийствами стоит нечто более древнее и зловещее?

Иллисир

Система: Скорбь Сидона

Считающийся диким миром Иллисир стал проектом махарийского Миссионарус Галаксиа. Это планета мрачных лесов, ржавых металлических гор и топких болот, простирающихся до самого горизонта. Говорят, в древности Иллисир был необыкновенной планетой, где завеса реальности оказалась тоньше обычного. По его унылым просторам кочуют угрюмые племена шаманистов, практикующие странную и огрублённую версию Имперского культа – Экклезиархия так и не смогла насадить здесь ортодоксальную веру.

Верования туземцев немало беспокоят церковь, а каждый миссионер, отправленный сюда, каким бы фанатиком не был, неминуемо разделяет взгляды местных. Иллисирская версия Имперской веры говорит, что Император занят своими делами где-то ещё, а единственная защита, что он может дать своей пастве – это знание о том, как биться с «исчадиями Глубокой ночи», которое он давным-давно даровал мудрым предкам. В архивах нет указаний на то, что Император хоть когда-либо бывал на Иллисире, но многие миссионеры, переубеждённые аборигенами, напоминают, что масса событий Великого похода забыта или превращена в мифы, так что посещение Иллисира Императором может быть правдой.

Местные верования говорят, что «исчадия Глубокой ночи» и «Болотные призраки» рыскали в тенях этого тёмного мира задолго до появления Империума, и сдерживали их только неортодоксальные, но тщательно исполняемые обряды. С мига появления Цикатрикс Маледиктум, кочевники начали рассказывать кровавые легенды о существах, что приходят мучить их – кривоногом Счетоводе и Медноглазом герцоге из древних мифов, охочих до смертной плоти.

Иллисир платит очень скромную десятину – здесь не производят стоящих товаров, а население очень невелико. Войска Махария почти не встретили сопротивления от местных племён. К великому удивлению солдат, туземцы радушно встречали их, величая «воинами Императора», и советовали расставить «обереги» вокруг своих лагерей и быть очень осторожными. Гвардейцев смешили такие предосторожности – до тех пор, пока половина высадившихся сил не погибла в одну ночь, растерзанная неизвестными тварями. Империум быстро понял, что держать здесь крупные гарнизоны нельзя, а большие скопления людей привлекают внимание из Варпа. Несколько столетий спустя эта мрачная загадка так и остаётся неразгаданной, но всё ещё привлекает интерес нескольких имперских ведомств, а Экклезиархии только предстоит покорить эту философскую тайну.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ИЛЛИСИРА

Дознаватель Савантас был отправлен расследовать предполагаемое «обращение» миссионеров. Кроме того, его глубоко беспокоит безумие и смерть своего предшественника. Проведя поиски, он обнаружил, что шаманы кочевых племен владеют запретным знанием и способны не только прозревать будущее, но и менять ход грядущих событий – а если верить самым диким догадкам, то и минувших.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ИЛЛИСИРА

Планетарным губернатором Иллисира считается почитаемая за свою физическую силу и верность традициям Цогбайар. Её обязанности так же необременительны, как установленная десятина, что искупает сложность выживания на этой планете. Цогбайар правит Иллисиром из города-крепости Ваксвейр – ветхого укрепления в неровном горном хребте, защищённого странными глифами, которые постоянно обновляют тысячи людей. Сюда привозят сотни пойманных и закованных в цепи псайкеров – их держат в подземельях, вырезанных из металлического камня, чтобы отдать Императору. Тех, кто умеет ловить псайкеров, иногда берут на службу в Адептус Астра Телепатику или вербуют в махарийские полки Астра Милитарум, что иногда тренируются на Иллисире. Так Цогбайар одновременно служит обычаям своего народа и позволяет «посланцам Императора» получать то, что им причитается.

Доната Фульвия, опытный астропат, была откомандирована сюда из Серебряного амфитеатра, чтобы помочь Цогбайар в исполнении её долга. Это уже седьмой «слепец», посланный на Иллисир за десятилетие – на планете необычайно высок уровень «выгорания» псайкеров. Доната переняла некоторые наименее подозрительные обычаи местных шаманов, но всё равно начала испытывать свежующее разум воздействие этого осквернённого Варпом мира.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

От иллисирской знати приходит зов о помощи, что необычно – на этой планете мало у кого есть доступ к астропатам и понимание, как связываться с Империумом. Послание говорит, что несколько племён погибли, сотни людей убиты и отчаянно умоляет помочь разобраться в том, что стояло на этими расправами.

Махария

Система: Дония Магна

Махария – один из самых известных храмовых миров Империума. С этой планеты лорд-соляр начал свои завоевания, здесь он обрёл вечный покой и именно сюда устремляются бесчисленные паломники со всей галактики. Поверхность Махарии покрыта мраморными зданиями, отполированными до блеска поколениями тружеников. Самые крупные храмы видны с орбиты, а торжественные фрески показывают ужасные сцены крестового похода. Колоссальные статуи святых возвышаются над каждым зданием, а вдоль улиц протянулись идеально отполированные скульптурные изображения героев Империума. Мир обнимают скорбные голубые небеса – говорят, когда-то такие же были над древней Террой.

Но под оболочкой из мрамора и позолоты кроются убожество и страдания. Жилые дома и здания, не посвященные поклонению, спрятаны за статуями и соборами. Никто не заботится о них, пока они не начнут рассыпаться – а иногда и дольше. По переулкам и лавкам, где продают реликвии и вотивные свитки, бродят нищие, выпрашивающие монетку или кусок хлеба. Паломники, которых рвение привело на Махарию, но чьи средства не позволяют вернуться, сбиваются в шайки, а некоторые ведут собственные пылкие – и нередко еретические – проповеди. Этих возмутителей спокойствия унимают отряды Фратерис Милиция, что патрулируют улицы и не позволяют нищим пятнать сверкающий фасад великой святыни.

По необъяснимым причинам до Махарии легко добраться через Имматериум – Варп в большом радиусе от планеты удивительно спокоен, что открывает немало устойчивых маршрутов. Экклезиархия считает это чудом, что сотворили мощи святого Махария. На деле же доступность планеты и стала причиной, по которой лорд-соляр выбрал её, тогда её именовавшуюся Донией, в качестве отправной точки сбора войск и начала завоеваний. Возможность легко добраться до Донии и покинуть её помогла наладить линии снабжения – Махарий всегда уделял этому немало внимания, учитывая, сколько людей было у него под началом, и на сколько фронтов он сражался.

Махарий переименовал Донию в Дар Императора, и она на время стала столицей разрастающегося сектора, складывавшегося из завоеваний первых лет. Трофеи с сотен миров шли на Дар Императора, который становился богаче и роскошнее с каждым месяцем. Аристократы тех миров, что склонились перед Империумом – по своей воле или уступая силе – вскоре последователи на Дар, как и все, кто искал благосклонности лорда-соляра или места в новой системе управления покорёнными землями. На краткий период этот мир стал одной из самых важных планет в Империуме.

А потом Махарий умер.

ГРОБНИЦА МАХАРИЯ

Исполинский мавзолей, что занимает целый континент и легко различим из космоса, был воздвигнут на том месте, где лорд-соляр, предположительно, впервые ступил на землю Донии. Впрочем, некоторые схоласты утверждают, что он родился здесь, а гробница построена на месте рождения. Так или иначе, после его похорон Дония, тогда звавшаяся Даром Императора, была переименована в Махарию, а место упокоения славнейшего героя Человечества со времён Великого крестового похода почтила своим присутствием похоронная процессия неизмеримых масштабов. Линкор типа «Император» под названием «Владыка света», что в последние годы служил Махарию флагманом, был переделан так, чтобы выдерживать пребывание в атмосфере, и оставлен в небесах над гробницей. По сей день он постоянно сжигает феноменальное количество топлива, чтобы почитать память лорда-соляра, вечно пребывая над его мавзолеем. Больше сотни прославленных офицеров-орденоносцев и шесть выживших великих генералов возложили свои клинки к подножию могилы, дабы почтить покойного. Это было последнее выражение единства, ибо смута, что вошла к историю как «Махариева ересь» началась через несколько часов после погребения лорда-соляра.

Сейчас в гробнице располагается одна из лучших военных академий в Империума – Схола Махария, где учатся одарённые члены Астра Милитарум, Навис Империалис или отпрыски некоторых благородных семейств. Узы, что связывают выпускников схолы, очень сильны и облегчают координацию действий разных военных формирований и сглаживают возможные противоречия.

ДВОРЕЦ

Это титаническое здание, официально именуемое «Дворцом лорда-соляра», но обычно сокращаемое местными до простого «Дворца», служило одной из резиденций Махария – впрочем, полководец редко останавливался в её стенах, гораздо чаще бывая в походах. Весь Дворец покрыт изящными украшениями, сложными гравюрами и изысканными скульптурами, которые было невозможно сохранить в изначальном великолепии.

Западное крыло преобразовано в роскошный музей Махариева похода и величия Империума, что открыт для горожан и паломников. Остальная часть комплекса служит местом пребывания церковных властей планеты и всего сектора. Дворец вечно полон коварных священников, честолюбивых миссионеров, будущих крестоносцев, сестёр из разных орденов Сороритас и полчищ загруженных работой писцов, что бесконечно подсчитывают всё необходимое, чтобы принимать бесконечный поток паломников и отправлять их прочь. Дворец прекрасен и наполнен интригами в равной мере – множество группировок борются здесь за власть и верховенство своих убеждений. Здесь трудно найти неприукрашенную правду – обычно она утрачена, или сильно искажена догмами.

Ноктис Этерна вызвала на Махарии много проблем – и не последней из них оказались паломники, застрявшие на планете, ведь корабли за ними не пришли. Под сводами и колоннами бесчисленных храмов устроили лагеря и раздавали запасы со многих складов.

Куда сложнее оказалось удержать под контролем медленно расцветающую в Дни слепоты религиозную схизму. Одни говорили, что долгое молчание – это испытание, другие видели в нём кару за те богохульства, что считали наиболее оскорбительными.

Третьи оказались настолько отважны, что спокойно предположили, будто Император умер.

Самой вопиющей из всех ересей была та, что взялся проповедовать влиятельный кардинал Нолис Райн – он утверждал, что многие родившиеся псайкеры избраны Императором – удобная точка зрения, особенно если учесть, что вскоре он начал говорить, будто вера наделила и его сильными психическими способностями. Это вылилось в схизму, что погрузила планету в священную войну, разгоревшуюся в стенах Дворца и выплеснувшуюся наружу. Кардинал Райн был очень красноречив, а те, кто возражали ему, нередко встречали ужасный конец.

Тем не менее, Адепта Сороритас и отважные ученики из Дома Льва поддержали архикардинала Молинайра, что объявил Райна еретиком и колдуном, достойным лишь очищения. Противостояние складывалось не в пользу кардинала – его сторонники превосходили врагов числом, но уступали подготовкой. В происходящее вмешалась не то судьба, не то Тёмные боги – когда войска Райна почти загнали в угол, Ноктис Этерна отступила. То же сделал и Райн, сбежав с планеты на корабле вольного торговца в окружении своих «праведных» сторонников.

Где он сейчас – неизвестно, но Молинайр страшится того, что беглый кардинал может натворить, и призывает найти и уничтожить нечестивца.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ МАХАРИИ

Официально планетарным губернатором Махарии является архиисповедник Эварист Гелиакал, но в высших эшелонах Экклезиархии все понимают, что этот некогда мудрый и благочестивый человек превратился в дряхлую марионетку архикардинала Молинайра, который движет иссохшими руками старца, ибо сам, не будучи архиисповедником, никогда не сможет занять пост губернатора. Хотя кардинал пользуется большим уважением и придерживается строгого правоверия в вопросах обрядов и распространения веры, у него есть враги – в Экклезиархии это неизбежно. Гелиакал скоро умрёт, сдавшись энтропии, и многих страшат перемены. Более прочих Молинайра беспокоят странные и далеко идущие интриги выскочки Веникара – кардинала из Базилики Магна.

Хотя Схола Махария остаётся главной военной академией в секторе, никто из её наставников не осмелится сравнить своё мастерство с искусностью канониссы Шашаник из ордена Опалённого покрова. Известная тем, кто никогда не покидала поле брани по своей воле, не добившись победы, канонисса, вероятно, является самой аугментированной сестрой Адепта Сороритас в секторе – на каждом месте её немногочисленных поражений она оставляла часть себя – это постоянное напоминание о том, что она может сражаться, где угодно, что её совершенству нет пределов, и что по воле Императора, она будет и дальше вершить праведное отмщение.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ МАХАРИИ

Как и любым миром-храмом, Махарией правит Экклезиархия – более того, эта планета служит основой могущества Адептус Министорум в секторе, что разделяет с ней название. Здесь расположено множество санктумов Миссонария Галаксиа – более всего примечательны древний и запутанный теокрополь Предел соляра и новоявленная Базилика Магна. Схолы Прогениум разбросаны по всей Махарии, но совершенно изолированы от внешнего мира, чтобы обеспечить идеальные условия для идеологической обработки юных учеников.

Схола нашего лорда-соляра пристроена к Дворцу, а парная ей Схола Мементо Мори занимает часть гробницы Махария. Обе также имеют множество крепостей-санктумов других местах. Но все постройки превосходит колоссальная Исповедальня, раскинувшаяся на половину континента – это символ относительно молодой традиции назначать планетарными губернаторами Махарии только архиисповедников, чтобы не допустить новой Ереси.

Также Махария служит штабом для действующих в секторе Адепта Сороритас. Тысяча сестёр битвы Опалённого покрова и несколько небоевых орденов называют крепость-собор Махарии своим домом. Госпитальный орден Солнечного факела, орден-фамулус Святого кубка и орден-диалогус Солнечного пера также действуют с Махарии, дабы их работа сохраняла единство веры – это драгоценное благо для сектора, удалённого от Святой Терры, одновременно делающее планеты ещё более лакомым куском для нечестивых врагов Императора.

Ордо Еретикус действует на Махарии относительно открыто – так он может сотрудничать со служащей ему боевой палатой Адепта Сороритас и использовать эту священную землю как базу для борьбы с еретиками сектора. Конечно, Инквизиция обязана поддерживать чистоту, и потому немало дознавателей ищут нечестивцев среди обильных рядов Экклезиархии, действуя из тайных убежищ.

Как бывает почти на любом имперском мире, под блестящей наружностью скрывается тьма. Под колоссальными теокрополями лежат подкрипты, где обитают отвергнутые Империумом одиночки, которых сочли бесполезными или слишком нечестивыми, чтобы служить Императору. Их количество возрастает с каждым годом, пополняясь беднейшими паломниками, которые, не имея средств, опускаются всё ниже и ниже – как физически, так и духовно. Так появляется множество враждующих банд – «позор Махарии». Такие преступники не только дерутся за объедки, брошенные сверху, но и ведут мелкие религиозные войны, отстаивая извращённые изводы Имперской веры, что рождаются в тьме под храмами и соборами Махарии.

СЛУХИ

Покровитель требует от персонажей добыть некий исторический экспонат, что ненадолго выставят на обозрение во Дворце. Охрана там явно будет строгой и фанатичной.

Леонова

Система: Гравчек

Сверкающий мир-улей Леонова отличается неустойчивым вертикальным ландшафтом, что разнится от бездонных кристальных шахт до циклопических городов, усеянных лабиринтами гранильных мастерских и очистных заводов. Мир существовал тысячелетиями, задолго до того, как сюда вернулся Империум, а богатых торговцев-одиночек не заставили служить Императору. Теперь Леонова – это один из ключевых горнодобывающих миров сектора и поставщик многих редких минералов. Более всего планета известна изысканными камнями, что используют в точных инструментах и оружии – особенно эскутчакских лазганах. Благородные дома Леоновой неохотно говорят о своих делах – за прошедшие века слишком многие пытались похитить их секреты.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ЛЕОНОВОЙ

Префект Хидемицу, известный своими постоянными заявлениями о том, что он – наиболее подверженный стрессу человек во всем Обериле, если не на всей Леоновой, по повелению Администратума, ведёт учёт каждого фокусирующего кристалла для лазганов, произведённого на всех двух тысячах двести восемьдесят одном ярусе этого улья. Изучая множество взаимосвязанных данных с инфопланшетов из частных хранилищ, Хидемицу предположил, что несколько группировок, в том числе благородных домов, крадут часть кристаллов у Департаменто Мунитурум. Пока что префект не выдвинул никаких обвинений, но сведения о перевозках на заштатный аграрный мир Горос Пок и упоминания «секты Кривого серпа» изрядно его беспокоят.

Леона Леонова-Вольфф не так давно унаследовала место планетарного губернатора после трагических смертей своих отца и мужа. Она слишком хорошо знает о коррупции, что пронизывает её мир до самого дна. Правительница верит, что это неизбежное зло, а взор Императора спалит всех недостойных, так что лучше служить его великому плану, даже будучи продажным, а потом умереть мучеником.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ЛЕОНОВОЙ

Эскутчакское техножречество отправляет значительные силы на Леонову, дабы обеспечивать идеальную работу тектонических фраг-буров и иной загадочной шахтёрской машинерии, и радовать её машинных духов. Адептус Механикус имеют кузни-храмы в каждом крупном улье и пустотных

доках, тем самым обеспечивая движение товаров по сектору и сохраняя прочные связи с Навис Империалис и местными аристократами (пусть и омрачаемые предрассудками последних в отношении «шестерёнок»).

В ульях Леоновой трудятся миллионы слуг вездесущего исполина – Администратума. Их цель – поддерживать предельную эффективность планеты. Они борются с множеством банд (хотя некоторые подозревают, что не реже они с этими бандами смешиваются), делая всё необходимое, дабы возрастающая десятина якобы спокойной Леоновы продолжала собираться.

СЛУХИ

Говорят, что в улье Оберил, самом могущественном городе Леоновой, действует картель контрабандистов, что крадёт самоцветы, предназначенные для нового храма в Махарии. Персонажи должны вернуть камни так, чтобы никто не узнал, что их крали, дабы избавить правительство планеты от скандала.

Малир

Система: Малир

Некоторые наиболее почтенные магосы Адептус Механикус утверждают, что Малиру «не должно существовать», тогда как их коллеги считают эту планету ещё не постигнутым чудом Машинного бога. Тем не менее, все сходятся в том, что известные законы физики здесь ведут себя необычно. Хотя сила притяжения на Малире несколько выше терранской, местные формы жизни ведут себя так, будто она намного ниже. Здесь встречаются по-настоящему огромные звери, а твари, что на Терре погибли бы под собственным весом, здесь могут распахнуть колоссальные крылья и воспарить с небеса с пугающей лёгкостью.

Адептус Механикус очень хотят больше узнать об этом мире, но ответы получить не так уж просто. Малир – это смертоносный рыцарский мир, и несмотря на всю помощь, что техножрецы оказывают славным боевым машинам правящего планетой гордого дома Ванденсарг, тот не забывает о своей древней вражде со слугами Машинного бога и чинит им всяческие препоны. Мир покрыт опасными джунглями, бурными морями и острыми горными хребтами.

Здесь процветают и крошечные формы жизни, и они не менее смертоносны, чем мегазвери размером с гору – все обитатели Малира совершенно враждебны человеку.

Некоторые магосы с Эскутчакса полагают, что гравитация Малира некогда была изменена, чтобы породить таких невозможных колоссов. Схватки между исполинскими хищниками оставляют чудовищные шрамы на планете, отчего устраивать здесь постоянные поселения очень рискованно. Самые большие звери Малира – ужасные артакулы, взрослые особи которых бывают более семидесяти футов ростом, то есть могут посоперничать с титаном «Гончая».

На Малире живут суровые кочевые охотники, известные своей отвагой и готовностью решительно противостоять неодолимым препятствиям. Они не задаются вопросами о природе своего мира – другого они не знают. Малирцы редко покидают свой мир, так что мало кто встречал их. На иные планеты путешествуют их правители, что отдают свой долг Империуму на войне – рыцари из дома Ванденсарг.

ДОМ ВАНДЕНСАРГ

Прославившиеся по всему Махарию и за его пределами Ванденсарги – это рыцари Квестор Империалис, что присягали Империуму, а не Адептус Механикус. Они с гордостью служат Императору со времён пришествия воинов Махария на Малир, хотя древние архивы говорят, что этот дом сражался плечом к плечу с Империумом ещё во времена Великого крестового похода.

Их дом не зря честят «Диким Ванденсаргом», а его благородные воины, нередко называемые «борцами» – мастера охоты, что украшают свои доспехи трофеями, взятыми в боях с колоссальными зверями Малира, и знаками из багряной глины, указывающими на искусность. Она наслаждаются ближнем боем, а оснащённый для таких схваток «Рыцарь-прецептор» – самый распространённый доспех в их рядах.

Хотя Малир богат ресурсами, на нём всегда не хватало ценных руд. Такая проблема усугублялась недоверием рыцарей к Адептус Механикус и тем, что масштабные горные работы привлекали исполинских хищников. Давным-давно, сакристаны обнаружили, что плотные кости местных хищников богаты металлами и начали использовать их, чтобы чинить рыцарские панцири. Со временем это стало настоящим ритуалом, и некоторые древние доспехи теперь носят имена чудовищ, которых некогда сразили, и чьими костями залатали их раны.

Хотя далёкое прошлое Ванденсаргов окутано тайнами и передаётся лишь из уст в уста, они не забывают давних предостережений о сделках с «карминово-металлическими торговцами», что пытались обмануть их. Вскоре после того, как дом присоединился к походу Махария, агенты Адептус Механикус попытались заручиться их доверием и прибыли на Малир. Борцы, питавшие к техножрецам глубокие подозрения, приняли их с большой неохотой. Гости были потрясены тем, что позволяют себе местные сакристаны – извлекать из костей хищников металл, чтобы чинить священные доспехи для них казалось почти еретичным.

За шесть столетий техножрецы Эскутчакса и дом Ванденсарг не раз вели переговоры, что едва не заканчивались насилием (а сколько произошло насилия скрытого – уже не узнать и не доказать). В итоге стороны договорились до отправки на Малир эскутчакских сакристанов, чтобы помочь в обслуживании священных шагоходов, но напряжения между рыцарями и Адептус Механикус это не сняло.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ МАЛИРА

Домом Ванденсагр правит хитроумная маркграфиня Ансгара, и она же служит планетарным губернатором Малира. С планеты рано отступила Ноктис Этерна, так что её «Безупречное копьё» – доспех типа «Доблестный» – вёл своих воинов на полях брани по всей Киферидe и Андоску, исполняя многочисленные обеты дома.

Порывистый, но благородный борец Йоханнитер – сеньор Аргула, южного континента планеты, в отсутствие Ансгары выполняющий обязанности планетарного губернатора. Он жаждет доказать, что достоин имени Ванденсаргов, и амбициозное стремление служить Императору не раз обеспечивало ему логистические и организационные успехи задолго до того, как он взошёл на Трон Механикум. Ныне Йоханнитер пребывает вдали от полей битв, где его преданность Императору и готовность к мученичеству растрачиваются зря, но у сеньора есть план. Он смог перешагнуть через обычаи своего дома и планирует союз с эскутчаксими сакристанами, что неминуемо вызовет распри на Малире, но в распрях закаляется рыцарь, и в грядущей смуте Йоханнитер видит свои новые поля брани и славу.

СЛУХИ

Персонажам велено явиться к борцам из дома Ванденсаргов и просить их помощи в военном походе против ксеносов. Переговоры с рыцарями-варварами будет непростыми – хотя им ведома честь, они презирают «обычную» дипломатию, а чтобы заслужить их благосклонность, персонажам нужно будет чем-то впечатлить рыцарей. Быть может, подвигами на охоте?

Омир

Система: Малир

Омир – это дикий мир, на котором нет никаких признаков развитой цивилизации. Первобытные секты воинов с огромным трудом дают отпор стаям пугающе коварного зверья. Предупреждающие буи постоянно транслируют вокс-сообщение о карантине, а высадка на Омир строго запрещена по приказу Виридиевых Ястребов. Те немногие, кто сталкивался с этим сообщением, подозревают, что космодесантники вербуют на планете пополнение или обучают там своих неофитов. Другая версия – на планете скрывается страшная опасность, которую Ангелам смерти ещё предстоит победить.

СЛУХИ

Персонажи преследуют противника, что сбежал от них на Омир. Покровитель требуют поймать негодяя (или удостовериться в его гибели), но путешествие на эту планету может оказаться очень непростым, а выживание на ней – тем более.

Варкасса

Система: Лисандрия

Некогда богатая полезными ископаемыми, ныне Варкасса превратилась в пустую оболочку, стремящуюся избежать судьбы, к которой шла всю свою историю. Во время Махариева похода, астерионские воротилы, давно знавшие о потенциале планеты, передали эти сведения Империуму, дабы снискать его благосклонность. Вскоре на Варкассе развернули масштабную и систематическую добычу на благо нескольких сторон – некоторая доля отходила воротилам, а большая часть шла в бесчисленные кузни-храмы Эскутчакса.

Богатства Варкассы были так велики, что на их исчерпание потребовалось несколько столетий, а мир сплошь покрылся карьерами и заброшенными местами бурения. Задолго до того, как все шахты опустели, варкасские рабы обнаружили, что почва планеты не менее ценна, чем глубокие рудные жилы и идеально подходит до земледелия. После этого выработанные карьеры огромными усилиями стали превращать в многоярусные поля, где выращивали мясистую, но безвкусную местную орзу.

Ноктис Этерна сыграла отходную для многих карьерных земледельцев Варкассы. Три планетарных губернатора уже были казнены за невозможность выплатить десятину ресурсами, которых на планете уже давно нет, и ставший правителем Артём Ивосет в бесплодной попытке поднять выработку, приказал подвергать шахтёров децимации. Агенты Администратума знали о проблеме и планировали за следующие пятьдесят лет изменить ставку десятины, переклассифицировав планету в малый агромир, но Ноктис Этерна помешала им.

Лишившись поддержки Империума и связи с ним, губернатор Ивосет потребовал применить против жилых бункеров-городов шахтёрские подрывные заряды, считая, что обитатели таких мест утаивают запасы руды. Когда несколько городов было разрушено без малейшего толка, попутно заразив запасы воды, разъярённый Ивосет приказал подданным удвоить усилия. Это было слишком для его дочери Мирзы, и она подняла восстание против отца. Варкасская аристократия разделилась – одни поддерживали губернатора, другие – его дочь, третьи отчаянно пытались сохранить нейтралитет. Многие рабочие были спешно собраны в боевые отряды, дабы сражаться в еретической гражданской войне, итогом которой стало лишь понимание, что полезных ископаемых на планете больше нет. Сейчас Ноктис Этерна отступила, и Ивосеты начали брать на службу наёмников-иномирцев. Обе стороны надеются победить до того, как Ол Сеян обнаружил, что происходит на планете.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ВАРКАССЫ

По всей планете фамилия «Ивосет» звучит громче всех прочих, ибо война между губернатором Артёмом Ивосетом и его дочерью Мирзой определит судьбу мира. Хотя честолюбие губернатора привело его к отчаянию, он не меньше своей дочери верен Императору и верит, что никто иное не сможет заставить планету служить Богу, как должно. Сейчас наместник налаживает отношения с генералом Руссо из Варкасского Бомбардирского корпуса и исповедником Контрерасом, в попытке укрепить свою ниспосланную свыше власть.

Мирза более прагматична, чем её отец – она считает, что для долгой службы Империуму стоит пожертвовать исполнением обязанностей сейчас и бросить все силы на преобразование планеты в аграрный мир, дабы иметь возможность вечно исполнять свой долг. Пропагандисты Мирзы повторяют, что она подняла восстание в ответ на жестокость отца к рабочим, но на деле женщина едва ли не согласна с его решениями – она готова давить на рабочих ещё сильнее и принести колоссальные (но тщательно рассчитанные) жертвы, чтобы превратить планету в доходный агромир вместо бесполезного шахтёрского.

Противоположностью имперской иерархии на Варкассе служат Эвзен Грахт и Струп, возглавляющие банды Шахтёрских ножей и Грабельщиков, наживающихся на конфликте. Струп имеет тайные выходы на людей губернатора и помогает вигилам жестоко подавлять восстания. Шахтёрские ножи, напротив, известны стычками с вигилами в попытках заслужить доверие сторонников Мирзы, шпионством и диверсиями. Пока что Грахту удаётся получать огромные деньги, торгуя сведениями на обе стороны. Он пытается расширить масштабы войны как можно больше, чтобы его план обогащения продолжал действовать.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ВАРКАССЫ

Варкасский Бомбардирский корпус и Экклезиархия этого горно-сельскохозяйственного мира полностью поддерживают губернатора Ивосета в соответствии с древними имперскими догмами, а Ивосет готов из кожи вон лезть, чтобы и дальше получать их военную и духовную помощь.

Аналогично губернатор выказывает абсолютное почтение ленной владычице Абстелле Мосх из Администратума, постоянно обещая, что подавит восстание дочери и выплатит десятину Империуму, как только вернёт планету под свою власть. Мосх на людях поддерживает правителя Варкассы, но уже устала от низкой производительности Варкассы и бесконечных стычек. Если ситуация вскоре не изменится, Мосх призовёт Адептус Арбитрес покончить с этим фарсом – но такие намерения Мосх держит в строгой тайне от обоих Ивосетов. Пока что её руку удерживает только то, что она не знает, кого лучше поддержать – конечно, Артём виноват в том, что допустил мятеж, но восстание Мирзы также не укладывается в требования Администратума.



Также на Варкассе действуют немногочисленные агенты Адептус Механикус. Некоторые работают в останках малых шахтёрских кузней-храмов, всё ещё разыскивая необнаруженные до сей поры руды, дабы питать угодную Омниссии промышленность, а другие взялись за поиск информации, слишком загадочной и неясной, чтобы посторонние могли её понять. Есть и механизаторы со своими сервогрузовиками, прибывшие на планету, чтобы начать столетнее преобразование изуродованных просторов Варкассы в бескрайние карьерные поля, где будут трудиться работники, собирающие урожаи безвкусных гиперпитательных культур, выведенных с помощью генной инженерии. Ничтожные и бессмысленные стычки местных аристократов их не заботят.

Вне всех варкасских интриг и междоусобиц стоит дознаватель Кецилий Элбегдордж, что частным порядком расследует слухи о демагоге, чьи речи уже вызвали несколько кровавых расправ, которые Ивосеты приписывают друг другу. Дознаватель знает этого человека лишь как «Самодержавного мясника» и считает его культистом Кхорна, что пытается превратить политический конфликт и еретическую резню всех против всех.

СЛУХИ

Персонажей посылают на Варкассу, дабы обеспечить доставку нужных минералов, но прибыв на планету они оказываются в центре конфликта – все пытаются заручиться их поддержкой и через них донести до имперских властей собственную версию происходящего.

Витезович

Система: ID-3421-G3

Мёртвый мир. Масштаб разрушений, явно оставленных ударами лэнс-излучателей, позволяет предположить, что четыре сотни лет назад планета была экстерминирована. В инфохранилищах нет никаких сведений об этом мире, кроме названия, а указан он лишь на самых древних звёздных картах.

СЛУХИ

Персонажам попадаются очень интересные сведения – якобы некоторые враги Империума (повстанцы, еретики и ещё менее приятые люди) используют Витезович как склад. Как герои будут использовать это знание – решать им.

Волл

Система: Волл

Мир-улей, чья почва представляет собой богатую биологическими веществами, слегка кислотную жидкую глину, содержащую много органических соединений, Волл был заселён во время Махариева похода и предназначен для производства уникальных химикатов, что применяются в медицинских препаратах и боевых стимуляторах. За прошедшие сотни лет ульи Волла разрослись по нетвёрдой поверхности планеты, но в их основаниях всегда обитали скрытые кошмары. Крепостные, что обеспечивали устойчивость улья, обнаружили древнюю инфраструктуру, нас-

читывающую десятки тысячелетий, в которой обитала целая экосистема необычных существ. Этих разнообразных тварей – одни размером с кулак, другие больше имперского рыцаря – скопом назвали «ацинадами». Они оказались агрессивными, но их уникальная биология в сочетании с кислотами и соединениями местных почв обрекла их на эксплуатацию.

Столичный улей Рокарт настолько велик, что неаугментированный разум не сможет осознать его масштабы. Более всего Рокарт похож на колоссального паука, что возвышается в центре гигантской паутины грязеотводящих труб, протянувшихся на сотни миль во всех направлениях через опустошённые, затопленные и осушённые земли. Рокарт – крупнейший производитель исцеляющих мазей и аптечек по всем секторе, а большая часть его средних ярусов состоит из мед-мануфакторумов. По сравнению с другими ульями, это примечательно чистые уровни – во многом благодаря регулярным кислотным промывкам, что обеспечивают стерильность. Оказаться не на том ярусе не в то время – почти верная смерть для любого, кто не соблюдает введённое Администратумом строгое расписание (если его расчёты верны, конечно).

Подробнее Волл описан в стартовом наборе **«Империума Малединктум».**

ДРИМОР

Хотя Дримор – это самый маленький из субсекторов Махария, в нём немало потенциально ценных систем. Он граничит с Киферидой – между ними лежит печально известная Айзинитская бездна. Большая часть космоса вокруг Дримора некартографирована и считается «пустой», но куда точнее сказать, что это беззаконный дикий космос, где у Империума нет власти.

Айзинитская бездна

Вдоль центробежной стороны Дримора лежит пространство, о которым даже отчаянные вольные торговцы говорят неохотно, ибо Айзинитскую бездну не стоит поминать всуе. Задолго до появления Великого разлома, Имматериум здесь был полон аномалий. В этих краях нет надёжных путей через Варп, и повсюду встречаются странные течения. Поговаривают, что даже самые опытные навигаторы терялись здесь, но их семейства неизменно отрицали такие слухи.

Когда крестоносцы Махария достигли Бездны, местные предупреждали их не пытаться пересечь её и говорили, что в глубинах Айзинита ненормален даже реальный космос. Адмиралы сочли эти слова суевериями, но быстро убедились, что корабли здесь бесследно теряются, а экипажи поражают «болезни рассудка». Империум миновал многие ценные системы в Бездне – нередко по причинам, что были навечно засекречены Экклезиархией или Инквизицией.

Махарийская техножреческая секта логисов, известная как Лекцио Аркани подсчитала, что количество потерянных в Бездне кораблей намного выше среднестатистических показателей, и причиной тому не может быть только буйство Имматериума. Пошли слухи о коварных ксеносах, о планетах, куда бегут псайкеры, о мирах, где осквернённые пришельцами династии растят чудовищ, о кораблях с экипажами мертвецов. У пустоходов, что шепчутся в опасных притонах Дримора за стаканом ещё более опасного пойла, найдётся немало иных историй. Так или иначе, в Айзинитскую бездну никто не отправляется с лёгким сердцем.

СЛУХИ

Капитан Халлас Тавол, бывший верным отпрыском дома Тавол, сделал интересное предложение покровителю персонажей. Халлас пересекал Бездну по собственным делам и якобы получил сигнал бедствия, что нёс опознавательные знаки «Далёкого грома» – крейсера типа «Доминатор», потерянного во время Махариева похода. Достаточно ли надёжен этот человек, чтобы отправиться с ним в бездну и что там может найтись?

Древняя гармония

Глубоко в Бездне лежит мир настолько непримечательный, что у него даже нет имени. Мимо него проходила пара пустотных кораблей, но их экипажи забыли о планете, стоило ей остаться позади. Ауспики не могут найти здесь ничего интересного – это почти пустынный кусок камня с тонкой атмосферой, на самом деле хранящий многовековую тайну. В расселине кратера, помнящим несколько эпох, кроется портал в Паутину – древней, охватывающей всю галактику сети путей, построенной альдарами задолго до своего падения.

Хотя власти Махария ничего не знают о Древней гармонии, они заметили, что несколько трупп альдарских странников-арлекинов, приметных яркими нарядами, то и дело появляются из Айзинитской бездны и пропадают в ней. Члены Ордо Ксенос очень бы хотели знать причины такого интереса ксеносов к этому региону.

Протей Секундус, Квартус и Квинтус

Система: Протей

Система Протей состоит из трёх близко связанных планет, что до прихода Империума процветали уже тысячи лет. Когда на пороге появились крестоносцы Махария, протейцы благоразумно подчинились Империуму, осознав, что не смогут дать отпор такой силе. Благодаря этому все три планеты, присоединившись к царству Императора, сохранили часть своих традиций.

Официально Миры Протея обозначаются как Протей Секундус, Протей Квартус и Протей Квинтус, но так их называют разве что в Администратуме. Для местных их родина всегда была Рахасом, Хирой и Тару. Три планеты обеспечивали друг друга – плодородные карьеры-поля Рахаса кормили систему, мануфакторумы Хиры позволяли строить примитивные пустотные корабли и другие машины, а образовательные мощности Тару обучали протейцев трудиться с умом и готовили к сражениям. Когда на систему опустилась Ноктис Этерна, она могла похвастаться тринадцатью хорошо обслуживаемыми городами-ульями, более чем ста сорока миллиардами людей и множеством орбитальных причалов вокруг великой Отмели – в этом космопорте обслуживали корабли, что рисковали отправляться в глубины Дримора.

Во тьме Ноктис Этерна несколько друкхарийских кабалов из чудовищной Комморры решили развлечься в Протее и устроить жестокое состязание – какой кабал посеет больше страха в системе и заставит людей обернуться друг против друга. Три года кабалы совершали точные налёты на Миры Протея, устраивали диверсии, убивали тех, кто призывал к спокойствию, и похищали людей, семьи и целые жилые блоки. Обращения оставались без ответа, молитвы оказывались бесполезны, и в итоге Миры Протея обратились сами против себя, ибо тех, кто призывал к осторожности и сдержанности, давно отправили на переработку. Друкхари смеялись над начавшейся резнёй и пировали на страданиях трёх планет, скатившихся в губительную, братоубийственную войну.

Когда устроенная кабалами бойня переживала тошнотворное крещендо, Ноктис Этерна отступила, Империум вернулся и увидел, что триумвират планет погружён в войну сам с собой. Пламя еретической усобицы было быстро погашено бескомпромиссными стратегами Имперской Гвардии из полка виридских следопытов, возглавивших местные войска, не поддавшиеся подлым происками тёмных эльдаров. Замирение системы вылилось в череду сокрушительных военных походов. Навис Империалис, стремившийся вернуть ценную для него Отмель, бросил в Протей все доступные ресурсы, принял помощь от вольных торговцев, а по слухам – и от корабля знатной семьи, что была заклеймена как Еретикус Абсентиа за отказ склониться перед Империумом.

Теперь поля Рахаса выжжены и перекопаны траншеями, на мануфакторумах Хиры некому трудится, а кабальеро Тару отчаянно пытаются пополнить свои ряды, чтобы подавить упорных повстанцев и прогнать алчных друкхари.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ И ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ПРОТЕЯ

Империум официально признает матриархов Галью, Ильдиз и Келебек планетарными губернаторами Протея Секундус (Рахаса), Протея Квартус (Хиры) и Протея Квинтус (Тару) соответственно. Огромный промышленный потенциал Хиры до поглощения Империумом ставил её выше собратьев, так что правитель Хиры и сейчас считается сувереном всей системы к большой досаде глав Рахаса и Тару. Напряжённость между этими тремя сторонами высока, как никогда.

Скрупулёзная матриарх Галья отчаянно пытается восстановить сельское хозяйство в своих владениях, чтобы выполнять огромные нормы десятины. Понимая, что быстро сделать это не получится, она предложила целый континент Рахаса вместе с его обитателями во владение добросовестному магосу Биологис Палладию XI с Айбала. Она надеялась, что «удивительные тайны шестерёнок» смогут оживить её мир, а если нет, то легион скитариев хотя бы заставит Ильдиз и Келебек дважды подумать, прежде чем начинать новую усобицу.

Келебек верно осознаёт, что война – единственная константа в сорок первом тысячелетии, а потому усиленно готовит своих подданных к сражениям, пренебрегая обучением рабочих. В этом ей помогает присутствие виридских следопытов, что вместе с быстро перевооружающимися кабальеро готовы давить оставшихся мятежников и ещё не отступивших друкхари. Келебек установила прочные связи с Лабраской – новоиспечённым комендантом Отмели, так и сделала себя де-факто главой вооружённых сил в системе.

Ильдиз же, до недавних пор, считалась неподходящей наследницей на трон Хиры. Её предок был убит в особенно отчаянном налёте – считалось, что это было дело рук негодяев с Тару, но позже выяснилось, что за налётом стоял особенно жестокий гемункул. Вскоре после восстановления связи с Империумом, Ильдиз выказала нехарактерные познания во многих вопросах – она договорилась о возвращении Администратума на все три мира и позволила поднять десятину в обмен на поддержку Протея. После заключения такого соглашения, два других матриарха были вынуждены осторожно распоряжаться своими ресурсами и не пытаться воспользоваться шаткой политической обстановкой. Ильдиз также обратилась к архиисповеднику Веникару за духовной поддержкой и прямо попросила его отправить миссионеров, дабы разжечь пламя веры. Поскольку проповедники действуют с Хиры, её правительница может обеспечить, что их симпатии будут, в первую очередь, на её стороне. Наконец, матриарх хитроумно обошла древнюю догму о том, что планетарный губернатор не должен быть связан с пустотными доками, регулярно приглашая на ужин Дария Класколоффа. Это один из старших представителей династии, что помогает в восстановлении Отмели, и через него Ильдиз поддерживает сложную агентурную сеть.

СЛУХИ

Ужасы и потрясения, что терзали миры Протея, испытывали веру его обитателей и породили в системе немало ересей. Персонажам приказано сопровождать представительницу Миссионарус Галаксиа и содействовать её, пока она не утвердится в глазах отчаявшихся местных.

Сомрот

Система: Сульмар

Некогда бывший развивающимся феодальным миром со множеством природных зон, Сомрот был почти уничтожен век назад, когда планету обнаружили чудовищные ксеносы – хравы. Отсутствие промышленности и высоких технологий привело к тому, что Империум не обращал на Сомрот внимания, лишь собирая скромную десятину каждые двадцать лет. Соответственно, спасти планету от кровожадных ксеносов могла только случайность. Но именно это и произошло – на планету рухнуло вынужденное срочно выйти из Имматериума серьёзно повреждённое эксплорационное судно «Филиа Фульмен». Немногочисленными пережившими падение техножрецами и скитариями руководил неординарный магос-ремесленник Каллул Исчислитель. Местные жители побаивались Механикус, но куда меньше, чем кошмарных хравов. Быстро собранный конклав аристократии формально попросил Исчислителя о помощи и защите. Каллул согласился, но дал понять, что защита не даётся просто так.

Пользуясь тем, что было под рукой – в том числе телами погибших при крушении скитариев – Исчислитель вместе с сомротцами создавал устройства, в которых смешивалось местное оружие, технологии и тайны Омниссии, ведомые Каллулу, что изучал адаптивные модели из нескольких СШК. У Исчислителя и его соратников получилось удивительное войско – рыцари с силовыми клейморами, которые удерживали дополнительными руками, конные разведчики с оружием скитариев и орудия, что метали копья, способные пробить шкуру танка.

Усовершенствованная армия смогла дать отпор хравам, хоть и с большими потерями с обеих сторон. Исчислителя чествовали как героя, но его пренебрежение догмами недолго оставалось незамеченным. Когда Империум вернулся на Сомрот, а истории о произошедшем начали ходить по всему сектору, техножрецы обвинили Каллула в кощунстве и заклеймили магоса-ремесленника еретехом.

Впрочем, пока некоторые секты Адептус Механикус объявляли награду за глубоко аугментированную голову Исчислителя, другие восхваляли его за то, что он принёс слово Омниссии на непродуктивный доселе мир. Сомрот воевал с хравами почти столетие, и за это время под влиянием магоса промышленность здесь расцвела. На планете все ещё не хватает сложных машин и когитаторных мощностей, но разборка «Филиа Фульмен» и превращение её в самодельный город-кузницу позволили Исчислителю на скудной базе сделать способных рабочих из сомротцев, что были даже более безграмотны, чем среднестатистические имперские подданные.

Но и среди жителей планеты находятся те, что считают Исчислителя вестником духовного упадка и готовы восстать против него. Однако теперь планета стабильно платит десятину, а её уроженцы сражаются в важных битвах по всему Махарию, так что у неортодоксального магоса-ремесленника много сторонников.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ СОМРОТА

Один из самых громких критиков Исчислителя – это один из его ближайших союзников, сварливый техножрец-манипул XVI-Корт. Корт признает, что положение техножрецов на планете шатко, но считает, что мелкие изменения, которые Каллул внёс в установленные образцы, чтобы вооружить местных, богохульством, которое требует епитимьи. Корт неохотно разобрал «Филиа Фульмен», чтобы построить несколько храмов Машинному богу и посвящает в Адептус Механикус новых членов. Благодаря такому общению с сомротцами, Корт осознал два важных препятствия, стоящих перед возвращением техножрецов к истинной цивилизации. Во-первых, им мешает коварное течение времени – без ресурсов мира-кузницы, у них закончился припасы, позволяющие искусственно продлевать срок жизни.



Второе препятствие – это сам народ Сомрота, особенно Лоот Бранделис. Этот аристократ был одним из немногих, кто открыто выступил против Исчислителя, движимый отвращением перед его аугментациями, искажающими чистый облик Человека, и использовал своё наследственную власть, чтобы готовить восстание против Адептус Механикус. Корт подозревает, что почти сверхъестественная убедительность Бранделиса – это знак того, что в нём пробудился психический дар. Особенно стройно такая теория звучит в связи с тем, что его архаичный феодальный город отбил несколько вторжений хравов, а доклады говорили о пламени, что сверкало в воздухе.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ СОМРОТА

Фактически, планетой правит Исчислитель – фигура, которую Адептус Механикус равно восхваляет и поносит. Местная аристократия присягнула магосу-ремесленнику, что рухнул на их планету около сотни лет назад, так что рано или поздно, Сомрот станет вассалом кузницы Эскутчакс.

Администратум, обрадованный регулярными поставками повышенной десятины, отправляет свои писцов и смотрителей в город-кузницу, сделанную из остова «Филиа Фульмен». Хотя чиновники считают, как самих сомротцев, так и техножрецов странными, продуктивность искупает любые суеверия.

СЛУХИ

Персонажи получили приказ начать торговые переговоры с Исчислителем, который ищет союзников, чтобы дать отпор хравам, когда те всё же вернутся. Что нужно героям – они правда едут на переговоры или хотят добыть тайны неординарных аугментаций? Или им приказано собрать доказательства техноереси?

Вирида

Система: Карцерида

Открытие Вириды обрадовало разведчиков крестового похода – этот мир казался плодородным, но свободным, а авгуры не показали никаких следов колонизации, промышленности или иных признаков разумных ксеносов. Первые команды исследователей сопровождали солдаты Астра Милитарум, но это была лишь предосторожность – планета не представляла угрозы, и никто не ждал сопротивления. Тем не менее, все отряды, что отправлялись в обширные экваториальные джунгли, широким поясом охватывающие всю планеты, исчезали без следа.

Следующие экспедиции были куда лучше вооружены и получили самые разные ауспики. Они вошли в джунгли и уже через час сообщили о мерцающих огоньках под кронами деревьев, которые не отражались на их сканерах. Вскоре их речь стала неразборчива – они говорили что-то о шёпоте во тьме, а потом и вовсе начали кричать в неописуемом ужасе, и, наконец, замолкли. Переданные пикт-записи намекали на какое-то едва различимое движение в джунглях. Генерал Кир прорабатывал план действий, но вмешался орден Звёздных Фантомов. Космодесантники объявили, что на Вириду отправятся они. В течение часа после высадки Седьмая группа армий получила от них известие: *«Вступили в бой. Это джунгли»*.

Фантомы были первыми, кто пережил схватку с разумными джунглями Вириды – исполинским коллективным организмом, что покрывал две трети планеты, имел почти полную власть над крупными участками биосферы и мог без труда создавать мощные галлюциногенные споры, не говоря уже об иных веществах. Фауна и на удивление подвижная флора планеты направлялась существами, которые солдаты назвали «виридарами» – циклопическими ксеносами, что были похожи на ходячие деревья и служили джунглям узлами для передачи приказов. Чтобы победить виридаров, потребовалось больше полугода протяжённых сражений – Империум не хотел жертвовать плодородностью планеты, и потому не применял тяжёлую артиллерию. Последние два виридара были закованы в цепи и подарены Махарию, а планета – объявлена покорённой.

В последующие столетия Вирида заселялась медленно и оставалась развивающейся планетой с перспективой стать агромиром. Империум не сознавал этого, но разум джунглей не погиб вместе с виридарами. Он пассивно изучал человечество с мига его прибытия. Появление Великого разлома и Психическое пробуждение что-то изменили в давно молчавших лесах, и там начали расти сотни виридаров новых видов. Когда на планету вторгся флот Хаоса, не колонисты уничтожили большую часть нападавших, не колонисты отравили их спорами и чужими руками устраивали диверсии на кораблях. Вирида проснулась, и люди на ней выжили лишь потому, что джунгли заявили на них свои права.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ВИРИДЫ

В полк виридских следопытов, изначально бывший штрафным, сейчас набирают из рождённых в сервогородах, ползающих по поверхности планеты – туда записывается необычно много добровольцев, привлечённых героической славой полка и его командира Элизии Дирг. Полковник Дирг руководит Астра Милитарум из сервогорода «Ответ падальщика», что сейчас очищает восточный субконтинент Вириды – Танфарл. Некогда она спасла несколько военных походов от полного провала, а о том, откуда взялись огнемётные ожоги, покрывающие половину её тела, ходит немало историй. Дирг предана исполнению своего долга не меньше, чем разгадке этой тайны – она сама почти ничего не помнит об этом случае, но считает, что влияние джунглей вынудило её сражаться с кем-то из своих солдат, ставших предателями. Полковник известна комиссарской бескомпромиссностью и всеми силами пытается извести ксенофильский культ в рядах своих солдат.

Главная обязанность виридских Адептус Механикус – обслуживать сервогорода и заботиться об оружии Имперской Гвардии, но магос Биологис Гешатон Хомика мало интересуется тем и другим. Его очаровывает сама планета – он верит, что может обуздать силы её биосферы и поставить на службу Империуму. Официальная цель его работ неизвестна даже ему самому – отчёты Хомики доставляют агенту Ордо Ксенос, о чём сам магос не знает.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ВИРИДЫ

На планете очень мало настоящих оплотов Империума, ведь её прожорливые джунгли могут поглотить цивилизацию быстрее пожара. Астра Милитарум и Адептус Механикус работают сообща. Техножрецы определили, что жилые бункеры, выстроенные на исполинских движущихся сервогрузовиках лучше всего будут сопротивляться бесконечному росту джунглей. Вокруг сервогородов носятся серные гончие, сжигая нелогичность природы своим огненным дыханием.

Адепты Администратума тщетно пытаются упорядочить постоянно меняющийся мир, и хотя у чиновников есть власть, их слишком мало, чтобы обеспечить развитие цивилизации. Они заносят в бумаги каждого погибшего солдата, каждую выпущенную пулю, и каждый рейд, в котором бойцы с мачете и огнемётами отвоёвывают землю у джунглей во имя Императора. Сервогорода Вириды продолжают бороздить её бурлящую зелёную поверхность, существуя за счёт мелких побед Администратума, Астра Милитарум и Адептус Механикус, что вместе дают отпор Губительным силам и самой планете.

СЛУХИ

Не так давно с Виридой была восстановлена связь, но её обитатели оказались удивительно безразличны к последним событиям и тому, что были отрезаны от Империума на десятилетие. Персонажей отправляют на Вириду, дабы проверить, не пошло ли что-нибудь не так.

ИСС

Системы Исса богаты ресурсами – в том числе редкими и уникальными, которые не найти больше нигде в Махарии. Но у изобилия есть цена – Имматериум вокруг Исса очень беспокоен, а варп-шторма пугающе обыденны, что делает навигацию опасной даже в лучшие времена. Ходят слухи, что не одна лига Вотанна заинтересовалась нетронутыми мирами компактных Саргассовых пределов и не так давно начала там горные работы. Дерзкие и отчаянные вольные торговцы появляются здесь благодаря коридору Халласа – единственному хоть как-то картографированному маршруту ко множеству ничейных систем, что якобы лежат в центробежных регионах Исса.





Эйтлер

Система: Причуда Айдома

Эта планета – кажущийся садом мир смерти, полный чудесных цветов и необычных насекомых, что атакуют врагов ядом, защищаются от врагов ядом или делают и то, и другое. Крайне опасна.

Горос Пок

Система: система Гороса

Горос Пок – это агромир, расположенный в на обратной границе Исса, где часто бушуют варп-штормы. Вместе с зерном здесь веками сеяли семена смуты, и теперь крестьяне пожинают плоды неповиновения вместе со своими урожаями.

Некогда жировые заросли, обширные поля фитоводорослей и бесчисленные стада гроксов, были надёжным источником пропитания для нескольких обитаемых планет Исса. Вера на агромире подпитывалась масштабным праздником Урожайной десятины, в который увеличенные рабочие смены сопровождаются песнопениями. Изматывающий труд сверх всяких норм выливается в массовые смерти от переутомления – это величайший дар от Бога-Императора, намного превосходящий всё, что может дать Администратум.

Ноктис Этерна полностью изолировала Горос Пок. Впервые в истории слуги Бога-Императора не пришли и не забрали свою долю. Миллионы тонн продуктов гнили в элеваторах и транспортах по всей планете. Смотрители Администратума и священники Министорума говорили, что виной всему мелкий просчёт или буря в Имматериуме, и скоро всё будет хорошо. Когда никто не забрал и второй урожай, пошли разговоры о том, что Император отвернулся от планеты.

«Большой урожай вернёт Его священный взор. Смерть на службе ему – благословение. Если Он отвратил от нас свой взор, значит подношения недостаточны. Большой урожай вернёт Его священный взор». Так продолжалось до бесконечности, пока сильные не обессилели, а слабые не погибли. Потом корабли Империума вернулись, но ущерб было уже не исправить – на планете подорвалась сама вера и сложились соперничающие друг с другом культы. Хотя десятину продолжают собирать, все имперские службы гадают, как скоро начнётся восстание.

ДОКЛАД
ИНКВИЗИТОРУ ОРДО ЕРЕТИКУС КСЕНИИ БЭК

++ Аве Император, инквизитор Бэк

Будь то ваша удивительная мудрость или Его божественное наставление, но моя экспедиция на Горос Пок оказалась воистину плодотворной, хоть и беспокойной. Я обнаружил существование не меньше четырёх интересных сообществ, и должен предупредить вас, что это место подобно бочке с прометием – мы должны быть осторожны и не зажигать свеч, не убедившись, что это безопасно, ибо одна искра может спалить всё вокруг с неуместной поспешностью.

На Горос Пок появилось четыре крупных культа. Первый – «Синдикат Кровавого урожая», который верит, что праздники Урожайной десятины недостаточны. «Великими жертвами во имя Бога-Императора, своим потом, кровью, костями и душами мы молим его обратить к нам свой взор и вернуть свою благосклонность» – я слышал от них много подобной чепухи. Полагаю, что их можно счесть культом смерти, немного выходящим за рамки, но нам следует быть осторожными, чтобы гнев их проповедников не обратился на других людей.

Второй культ – это секта Кривого серпа. Их символ очевиден, но мотивы остаются тайной. Странные верования секты вращаются вокруг трёхрукой женщины (возможно, эта фигура вдохновлена каким-то мерзким мутантом), что «так умело собирала урожай, что сам Император обратился к ней через пустоту. Жрецы и чинуши пытались скрыть правду о её святости, а потому она обезглавила их и передала праведным истину о божественности Императора с поцелуем». Я не знаю, откуда взялся такой извращённый вымысел, но секта довольно велика, а по планете ходит немало историй о трёхруких воинах. Было бы разумно изучить архивы мутаций, но насколько мне удалость понять, члены культа одержимы идеей покинуть мир по неизвестным причинам (впрочем, признаю, что сам бы хотел покинуть Горос Пок).

Третья группа – культ Пахаря-в-зелёном, строящийся вокруг еретической догмы о том, что Император сотворил Великий разлом в наказание человечеству. Из долгих сеансов экскруциации я понял, что секта возникла от небрежных слов церковных проповедников о том, что сбор и хранение урожая – Его воля, и Он заберёт его, когда будет готов. Последователи Пахаря настаивают на том, что нужно хранить урожай так долго, как это возможно, и восторгаются появлению хищной гнили, что портит горы продовольствия. Не стоит и говорить, что это способствует не только растрате Его ценных ресурсов, но и распространению болезней, которые культ называет «благословением Императора». Мы обязаны искоренить этих еретиков, но такие намерения приводят меня к четвёртой группе.

За своё пребывание на Горос Пок я много слышал о «Смене времён года». Люди произносили эти слова сдержанно, но торжественно, порой сопровождая жестом руки, будто повторяющим путь солнца по небу. Сперва я счёл это просто крестьянской фигурой речи, но расследуя дела культа Пахаря, я наткнулся на чудовищную находку – зловещее скопление мутировавших и изуродованных трупов, которое будто оставили так, чтобы я мог его найти. Пока я изучал это и взывал к Императору о наставлении, масса окуталась голубым пламенем. Дым заставил меня бежать прочь, но когда я всё же вернулся, но обнаружил, что на потолке жилого бункера сажей и внутренностями выведены слова «СМЕНА ВРЕМЁН ГОДА БЛИЗКО».

По моим оценкам, каждый пятый житель планеты принадлежит к еретическому культу. Единственная причина, по которой ситуация не стала ещё хуже – эти секты враждуют друг с другом. Такой баланс не может сохраняться долго, если уже не был нарушен. Я советую отправить сюда как можно больше агентов Ордо Еретикус, но не мне требовать чего-то от Инквизиции. Я полагаюсь на ваш обширный опыт, неоценимый гений и полную власть – прошу послать помощь, что вы сочтёте уместной, или перевести меня на пост, где я смогу быть более полезен.

Да защитит нас Император

Дознаватель Мельник ++

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ГОРОС ПОКА

Когда-то Верити Тибериус считала, что слишком много веры не бывает. Теперь убеждения исповедницы пошатнулись. Пламя, что пытает в ней, – это лишь свеча в сравнении с пылающим инферно жителей Горос Пока. Они ловят каждое её слово, но пыл, что вспыхивает в их глазах, сродни безумию – слушатели кричат и буйствуют, искажают услышанное до невозможности и бичуют друг друга, выказывая свою набожность. Исповедница подозревает чьё-то оскверняющее влияние – она начала расследование и вышла на группу, что зовёт себя культом Пахаря-в-зелёном, что упивается гнилым урожаем. Тибериус предостерегала против таких еретиков, и прихожане растерзали их на части. Верити знает, что ей самой не грозит жесткая набожность местных, но надолго ли это?

Писец Администратума Номин Мейер, изначально получивший приказ фиксировать все встречи с загадочным и жестоким трёхруким мутантом на макроучастке 79-Дельта, столкнулся с тяжёлым испытанием своих убеждений и рассудка. Доклады о трёхрукой «Звёздной спасительнице» появляются по всей планете и говорят, что неизвестный мутант благ, ибо убивает еретиков и продажных чиновников, а также удивительно много знает о сельском хозяйстве.

Последователи этой загадочной фигуры добровольно и очень плодотворно трудятся лишние часы, хотя говорят, что в тех областях, где они есть, потом пропадает военное имущество. Номин на грани признания, что секта Кривого серпа воплощает волю Императора, и единственная, кто может объединить отчаявшийся народ Горос Пока.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ГОРОС ПОКА

Администратум утверждает, что сохраняет контроль над планетой, используя потеплевшие отношения с Экклезиархией, чтобы держать рабочих в повиновении выверенными проповедями. Клерки и смотрители занимают высокое положение и составляют немалую долю нерабочего населения – это обычное дело на агромирах сектора, где такие люди нужны, чтобы следить за сбором и учётом десятины. Не меньше, если не больше, на планете церковников, что благословляют урожай и поют рабочие гимны в тысячах колоссальных хлевов и святилищ-элеваторов.

Сервогрузовики ползают по грязным полям Горос Пока, подобно саранче, хотя техножрецов на планете едва хватает, чтобы обеспечить их работу. Но раз такого количества достаточно, Адептус Механикус довольно тем, что механизмы действуют, а Движущая сила исполняет волю Омнис-сии. Куда больше времени техножрецы посвящают Импер-ской Гвардии, у которой на Горос Поке также не хватает людей, ведь большинство гражданских фанатично отдают себя земледелию. Нехватка людей и частые мелкие бунты означают, что у Адептус Механикус много работы. Местные же презирают техножрецов и Астра Милитарум в силу своих экстремистских убеждений, что лишь способствует сближению двух служб.

СЛУХИ

Персонажей посылают на Горос Пок, чтобы найти квестора Грану Немесу Рутилию, известного на весь сектор знатока урожайности или вернуть всё, что найдётся в руинах её лаборатории, ибо её труд требуется на множестве миров. Рутилия жива, но отказывается покидать Горос Пок, пока её маленькой общине не помогут справиться с ордами бандитов.

Хром

Система: система Гороса

Хром – суровый дикий мир с очень высокой силой тяжести. Его ранняя история утрачена, поскольку в устных традициях местных огринских племён сохранилось немногое. Архивисты Администратума, что много работали с местными, предположили, что в прошлом – возможно, даже задолго до Великого похода – Хром служил каторжной колонией, некогда отрезанной от «большой земли» исскими варп-штормами. Впрочем, они признают, что это скорее предположения, основанные на огринских рассказах о «Былых днях».

Крестоносцы Махария обрели среди огринов Хрома готовое пополнение – с тех пор в ударных частях сектора часто можно увидеть этих гигантов. Ноктис Этерна прошла бы на Хроме вовсе незамеченной, если бы не флот налётчиков Хаоса, по ошибке напавший на планету прямо черед уходом Черноты. Живых и несъеденных пиратов осталось немного.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ХРОМА

Грак Бык – почти идеальное воплощение огринской силы и стойкости, что также выделяется странной приверженностью Имперскому культу. Он почти на голову выше сородичей по племени Бычьего рога и поначалу сопротивлялся вербовке в Гвардию, но был убеждён словами миссионера Сантктима Йохова. С тех пор Йохов использует пылко преданного ему Грака как личного телохранителя в своих странствиях по Хрому. Хотя Санктим не уверен, что огрин понимает его проповеди, присутствие Грака привлекает к миссионеру внимание местных.

СЛУХИ

Покровитель велит персонажам добыть на Хроме огрина-гладиатора или пару таковых. Путешествовать по этой планете, не сталкиваясь со свирепо защищающими свою территорию и очень суеверными огринами – это первая трудность. Объяснить огрину существование иных миров и торговаться с ним – не меньшая.

Железный архипелаг

В Саргассовых пределах, что тянутся вдоль обратной границы Исса, дрейфует Железный архипелаг – крупное скопление всевозможных конструкций, соединённое исполинскими цепями, излучателями гравилучей, необъяснимыми креплениями и множеством сварочных швов. Благодаря Гвардии и Флоту Империум может господствовать в Железном архипелаге, но его колоссальные размеры и необычность делают такие притязания сомнительными.

Железный архипелаг столь велик, что в его недрах скрывается по меньшей мере один космический скиталец. Появление Архипелага вызывает гравитационные возмущения внутри и вокруг себя, отчего читать показания авгуров становится почти невозможно. С другой стороны, это позволяет кораблям оставаться незамеченными. Неизвестно, кто создал Архипелаг, но вольные торговцы, пираты, посредники из лиг Вотанна, слуги Инквизиции, одиночки, агенты астерионских воротил, навигаторы-отступники и отдельные ксеносы, вроде банд круутов, ведут там самые разные дела.

СЛУХИ

Персонажам нужно быстро добыть корабль, что отвезёт их туда, куда другие не сунутся. Лучше всего отыскать такой в Железном архипелаге.

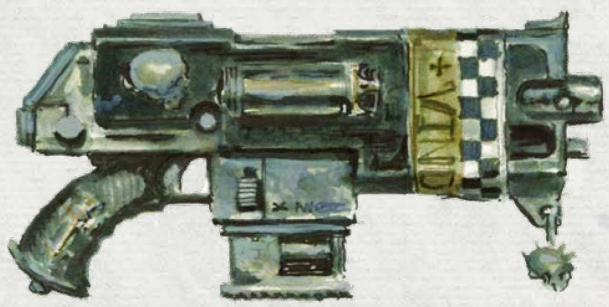
Рес Вилиссима

Система: Вилиссия

Когда крестовый поход Махария оставил позади Рес Вилиссиму, на смену солдатам пришли адепты Администратума, перед которыми встала непростая задача классифицировать этот мир. За много тысячелетий до прихода лорда-соляра, Рес Вилиссима, вероятно, была центром развитой человеческой державы из несколько звёздных систем. Внутренние раздоры раскололи империю, и оставили столицу неготовой к грядущей катастрофе. Самые древние истории говорят о Звездопаде – бедствии, что навсегда изменило этот мир. Что это было за явление – так и осталось тайной. Его описывают лишь как «обжигающий изумрудный свет», что нанёс планете такой удар, что её поверхность раскололась, а города и шпили в одночасье обратились в руины.

После Звездопада аристократия планеты перебралась на три спутника Рес Вилиссимы, оставив простолюдинов разделять участь планеты. Видя, что брошенные владения уже погребены под слоями обломков, знать начала сбрасывать туда же промышленные отходы, и мир обратился в колоссальную свалку. Когда же в системе появились войска Махария, аристократы встретили их с распростёртыми объятыми.

Простолюдины Рес Вилиссимы живут крупными старательскими кланами, что копаются в мусоре, добывая из гор хлама всё, что могут, и стараясь не попасть под потоки отходов с небес. У кланов есть свои «специализации» – не найти двух одинаковых, но все неустанно трудятся и продают добычу покупателям с других миров через знать, которая устраивает эти сделки с большой выгодой для себя. Взамен аристократы отправляют «вниз» провиант и воду по пустотным лифтам и гордо утверждают, что никто из благородных не ступал на поверхность Рес Вилиссимы со времён Звездопада.



ТРИ ЛУНЫ

Система: Вилиссия

Власть над время спутниками планеты – Рексом, Ваем и Кором, делит больше шестидесяти благородных семейств, связанных браками, союзами, вендеттами и старыми долгами. Чужакам эти взаимоотношения кажутся очень сложными, но даже самый юный отпрыск самой ничтожной фамилии с первого взгляда узнает свои соратников и соперников.

Рекс может похвалиться самыми могущественными семьями, а значит и наибольшим влиянием. Это мир искусно выстроенных дворцов-поместий, где аристократы зачастую принимают сановников Администратума и покупателей от заинтересованных сторон. Самую влиятельную семью спутника возглавляет Ретея Хронис, и она же – планетарный губернатор Рес Вилиссимы, хотя её власть нельзя назвать абсолютной. Грубой силе матриарх предпочитает переговоры – по крайней мере, когда имеет дело с другими семьями – и всегда помнит, что её положение почти не даёт ей власти над имперскими Адептус.

Вай – это спутник, почти целиком отданный под сельское хозяйство и самые прекрасные имения. Многие местные семьи покровительствуют искусствам.

На Коре разряженная атмосфера, что вкупе с ядовитыми выбросами множества мануфакторумов, не позволяет простым людям жить. Знать Кора решила сбрасывать промышленные отходы прямо на планету, а свои огромные владения строит в виде исполинских, роскошных куполов. Несколько столетий назад Адептус Механикус настояли на том, чтобы создать на Коре кузню-храм. Техножрецы утверждали, что это необходимо для отслеживания происходящего на планете и охраны жизни самих аристократов, ведь кто-то должен обслуживать их купола. Мудрые подозревали, что слуги Омниссии просто положили свои аугментированный глаз на древние технологии, что порой поднимают с Рес Вилиссимы.

Ноктис Этерна оказалась тяжким испытанием для аристократов планеты. Когда связь и грузовые перевозки с другими мирами прекратились, им пришлось пойти на небывалые меры – договариваться о помощи с членами разных старательских кланов и приглашать их «наверх», чтобы помочь «господам» выжить. Сейчас Слепота прошла, и лунная знать считает, что всё вернулось на круги своя, а потому собирается жить так, будто ничего не произошло, но на планете уже говорят о том, как аристократы зависимы от наземников. Среди «простолюдинов» зреет восстание.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ РЕС ВИЛИССИМЫ

Ни для кого не тайна, что нынешний планетарный губернатор и первый гражданин лунного трибунала – не та самая Ретея Хронис, что умерла в 412.M41. С тех пор династия Хронис удерживает за собой губернаторство от лица якобы живой Ретеи, подвергая одного из своих отпрысков обширному гипновнушению и операциям, что изменяют её лицо, благодаря чему матриарх «чудесным образом исцеляется» после каждого покушения, замаскированного под несчастный случай. Ординатор Маскин Коблишка, что возглавляет Администратум на Рес Вилиссиме, не придаёт значения распрям аристократов, если они не мешают сбору десятины и, подобно многим предшественникам, понимает, что его вмешательство лишь понизит эффективность работ. Тем не менее, Хронис и Коблишка проводят немало времени в спорах. Губернатор занята борьбой с другими аристократами, а ординатор ищет агентов, что будут добывать нужные сведения и шпионить во имя «совершенствования этого уголка владений Императора».

98-Сигмас – инфокузнец Кибернетики, что также ищет внешней поддержки. Чем больше фильтр восприятия кузницы-храма Эллион-Сифт блокирует его датчики, тем сильнее он подозревает, что вышестоящие скрывают какие-то еретическое знание. Есть подозрения, что Сигмас страдает от инфонаркомании и стремится к новым знаниям с жаждой, которую даже собратья по Адептус Механикус считают иррациональной. Неизвестно, является ли подозрительность Сигмаса побочным эффектом его болезни или он и правда напал на след чего-то зловещего, но каждый агент инфокузнеца откроет в Иссе великие тайны.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ РЕС ВИЛИССИМЫ

За влияние на Рес Вилиссиме и трио её лун соперничают четыре стороны – древние аристократические семьи, Администратум, Адептус Механикус и торговая династия Яуз. У них совершенно разные цели, но их объединяет служба Империуму.

Взирая на планету со своих роскошных лун, аристократы и верные им вигилы хотят лишь восстановить статус-кво, в котором не было власти, выше их собственной. Больше шестидесяти семейств считают, что именно их род должен править лунным трибуналом, а потому интриги знати часто направлены друг против друга и не мешают имперским службам.

Писцы без устали трудятся над тысячами документов, посвящённых производству на лунном трибунале и свалках планеты, а смотрители следят за тем, чтобы неграмотный народ трудился, как положено и делал мир полезным для Империума.

Адептус Механикус говорят, что очарованы возможностями и археотехом, что таятся на Рес Вилиссиме, – возможно, это так и есть, но не стоит забывать, что техножрецы также явно поддерживают Терминус Яуз и держат тайную базу на Эллион-Сифт.

Терминус Яуз, что считает себя свечой надежды в тёмной и расколотой подсистеме, – это штаб династии Яузов и ещё нескольких иных семейств. Каждый, кто желает расширять владения Бога-Императора в Махарие, вряд ли изберёт другую точку для начала своей экспедиции.

СЛУХИ

На Рес Вилиссиме издавна ходят слухи о «металлических людях», найденных в глубинных слоях раскопок. Недавно от рук неизвестного врага погиб целый старательский клан, и теперь персонажей отправляют узнать правду. Им будет мешать лунная аристократия, которой известно о тёмной истории планеты куда больше, чем они готовы рассказывать.

Таранг

Система: Предел Ястребов

Газовый гигант, что парит у центробежных рубежей Исса содержит необычное собрание редких и ценных газов, многие из которых обычно не встречаются на таких небесных телах. Когда Империум обнаружил Таранг, адепты Администратума были настолько впечатлены находками, что воззвали к Адептус Механикус и попросили помочь. Соглашение привело к организации Синдиката Руфус-Пакт, совместного предприятия Администратума и Техножречества, направленного на самую эффективную эксплуатацию Таранга.

Добыча газа на Таранге ведётся сервопилотируемыми кораблями-экскаваторами, движущимися по сильно вытянутым орбитам, благодаря чему погружаются в атмосферу гиганта, а потом поднимаются к череде взаимосвязанных разгрузочных станций на высокой орбите. За переработкой и распределением газов на транспорты для доставки на флотские заправочные станции, кузни-храмы и агромиры Махария следит группа аугментированных рабочих, обитающих на крупной орбитальной станции – Фарсида-Сонг. С Таранга доставляют много разных газов, но самые ценные – эткантилал, что служит феноменально сильным удобрением для натурального и генетически улучшенного зерна, и астрилан, что применяется в болтерных снарядах ордена Виридиевых Ястребов.



Когда Таранг окутала Ноктис Этерна, и корабли перестали забирать тщательно наполняемые капсулы, работники принялись складировать их в неиспользуемых частях Фарсиды. Когда все пустующие отсеки закончились, станцию пришлось расширять, а чтобы не умереть с голоду – создать несколько маленьких садов и удобрить их крошечными дозами эткантилала.

Империум почти не получал известий с окутанной Варпом Фарсиды, а те, что прорвались через шквал психических кошмаров, были известиями о самодостаточности, пиратских налётах, которые отбили шахтёры и персонал, а также о тщательно хранимых капсулах с газами, ждущих отправки.

Администратум и Адептус Механикус послали спасательные суда, но они так и не добрались до Таранга. Одни чиновники просто ждут конца бури, считая, что огромный запас ценных ресурсов, которые нельзя пустить в дело прямо сейчас, – это мелкое неудобство в титанической и вечной империи. Другие же – например, капитан Амман Таркс из Виридиевых Ястребов – подозревают, что происходит нечто ужасное.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ФАРСИДЫ

Сейчас синдикатом Руфус-Пакт управляют ординат Август Вален и техножрец-ремесленник Инготт Фи.

Вален сперва был очень рад назначению на Фарсиду, видя в этом прекрасную возможность послужить Императору вдали от множества соблазнов родного города-улья. Утешение, что он обрёл, работая вместе с беспощадно эффективными техножрецами, поначалу было чем-то освежающе новым, но потом безупречная логичность Механикус привела Валена к паранойе. Ординат уверился, что Инготт Фи знает варп-маршрут, что выведет их с Фарсиды, но не делится им и запасает эткантилал для собственных лживых целей. В недавнем налёте на станцию несколько орудийных сервиторов дали сбой и принялись стрелять по труженикам Администратума, защищавшим свой дом и работу, а потом пропали – Фи объяснил это «случайностью» и вмешательством Варпа. Вален боится, что техножрец сговорился с пиратами, еретиками или культистами, что намерены напасть на станцию.

Инготт Фи очарован Тарангом и Фарсидой – первый он считает чудом Машинного бога, которое нужно вычерпать до дна, а второе – образчиком животворящих технологий Омниссии. Хотя в прошлом Фи спорил с Администратумом о наиболее эффективном применении ресурсов, его удовлетворила логичность дебатов (если не математические умения коллег из Администратума) и то, что он хорошо представил на них Адептус Механикус. Увы, в последнее время Инготт находит поведение своих неаугментированных соратников странным и даже пугающим. Техножрец подозревает, что Вален спланировал заговор и использует варп-шторм как прикрытие, чтобы захватить власть над Фарсидой. До Инготта дошли слухи, что Вален вооружил своих рабочих куда больше, чем требуется для боёв с налётчиками. После того как чиновник «случайно» выбросил кладу сервиторов в пустоту, Инготт приказал вооружить часть сервиторов.

Что настраивает былых соратников друг против друга? Это воздействие изоляции, или все «случайности» подстраивает более зловещая сила, которая нашёптывает в их живые и бионические уши мысли о неповиновении?

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ФАРСИДЫ

Фарсидой правят Администратум и Адептус Механикус – на станции нет представителей иных имперских служб, если не считать патентного офицера Навис Империалис и его охранного подразделения. Администратум держит здесь свору клерков, писарей и ординатов, что управляют делами при помощи целой армии наследственных рабочих. У Адептус Механикус на станции похожая структура – немногочисленное руководство из техножрецов-ремесленников и техноадептов, а также отряды специально аугментированных сервиторов. Хотя когда-то эти службы действовали в гармонии друг с другом, изоляция и нападения извне создали напряжение, а адепты Администратума истерично пересказывают друг другу суеверия о «шестерёнках».



АНДОСК

Расположенный в центробежной стороне от Кифериды субсектор Андоск – первый по промышленному производству в Махарии. Хотя в этом регионе мало богатых ресурсами миров, это искупают поставки по чистым и относительно устойчивым варп-маршрутам – если не считать тех, что ведут через закрытый участок, называемый Нефритовой вуалью. У Имперского Флота немало крупных баз в Андоске – в том числе верфей. В субсекторе гремели самые важные и масштабные битвы первых лет похода, останки которых сохранились даже сотни лет спустя.

Гнев Арриана

Относительная редкость опасных варп-феноменов в регионе, что сейчас именуется субсектором Андоск, – один из факторов, что сделал его крупным коммерческим центром, а до того – придавал важное стратегическое значение и сделал местом нескольких ключевых битв Махариева похода и Ереси. По приказу лорда-соляра генерал Арриан Святой покорил много систем в центростремительной половине Андоска.

Имперская пропаганда изображает Арриана как чрезвычайно набожного человека. Запрещённые книги и инфохранилища Инквизиции описывают его как совершенно нетерпимого к неповиновению и без тени сомнения отдававшего зверские приказы. Больше пятнадцати планет, готовых дать отпор силам Арриана, объединили свои флоты в армаду, что смогла бы сокрушить Шестую группу армий, но пала жертвой предателя, выдавшего её местоположение генералу. Резня, что учинил святой Арриан, до сих пор овеяна тёмными легендами. Огромную эскадру повстанцев окружили и разбили в колоссальной битве, сдавшиеся корабли уничтожали, а кричащие экипажи отдавали пустоте.

Когда началась Махариева ересь, мятежники прятали свои суда среди дрейфующих обломков армады и наносили оттуда удары по Империуму. Это привело к тому, что в регионе закипели новые битвы, а кладбище кораблей расширялось с каждым уничтоженным пустотным судном. Клочок космоса, что известен как Гнев Арриана, в самой широкой точке раскинулся на один световой год – почти десять триллионов миль – это титаническое пространство, полное остовов, потенциальной добычи и пиратских логовищ. Навигаторы остерегаются Гнева Арриана – множество жертв в этом районе Имматериума образовало здесь опасные варп-отмели.

Для многих врагов Махариева похода битвы Гнева Арриана стали главным доказательством того, что противостояние Империуму должно быть непримиримо и разрушительно. Одни делали именно так, и их имена уже забыты. Другие неохотно склонили колено перед новым господином и были приняты в Империум – одни с подозрениями, другие нет. Третьи бежали, порой сжигая собственные миры – многие из них были объявлены Еретикус Абсентиа и говорили, что толчком к бегству послужили именно битвы Арриана.

ТЕН ДЖИ-МАРН

Эта имперская путевая станция на обратной границе Гнева Арриана, имеет обширные укрепления и не менее обширные шрамы, оставленные постоянными битвами, что гремели здесь с мига её основания больше четырёх столетий назад. Адепты с этой станции составляют карты кладбищ кораблей, что помогают старательству, которое ведут гильдии собирателей, и отмечают многочисленные опасности для кораблей Имперского Флота и вольных торговцев. Поскольку в обломках Гнева можно найти много ценного, пираты и орки захватили немалые части кладбища, что делает все вылазки очень опасными.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ТЕН ДЖИ-МАРНА

За операциями Империума в Гневе Арриана надзирает коммодор Инесса Тартаруга, что тщетно пытается сделать колоссальное кладбище безопасным для имперских кораблей. Известная за свою кажущуюся бессердечной набожность, Тартаруга считает слова «Пусть Император защитит тех, кого не в силах защитить я» достаточным оправданием, чтобы не рисковать своими ограниченными силами, пока победа не будет гарантирована. Впрочем, коммодор говорит это совершенно искренне, а внутренний санктум своего «Бича инакомыслящих» она превратила в храм, где молит Императора о поддержке. Она верит, что между пиратами Гнева Арриана и Махагана есть связь, и что лишь нечестивое влияние ксеносов могло вынудить людей нападать друг на друга и отринуть свет Императора.

Яркая противоположность Тартаруге – Харальд Класколофф, отпрыск знаменитой династии, что разделяет презрение святого Арриана к чужим жизням, если речь идёт о расширении Империума. Класколоффы не пожалели средств на оснащение покоев Харальда на Тен Джи-Марне, защитив их тяжёлым керамитом и орудийными сервиторами. Местные уверены, что Харальд послал не менее сотни экспедиций за сокровищами в Гнев Арриана, но никогда лично не отправлялся в злокозненную пустоту, а его люди никогда не возвращались, чтобы потребовать своё.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ГНЕВА АРРИАНА

Навис Империалис дал обет продолжать бесконечный крестовый поход за замирение Гнева Арриана. Флот утверждает, что контролирует все маршруты через титаническую свалку, но вынужден постоянно менять их из-за победоносных и проигранных битв с еретиками. Мрачный Порт-Киллиан на границе кладбища, презрительная звезда, ощетинившаяся смертоносными макробатареями, находится под командованием лорда-адмирала Марона Грейвена.

Эксплоратор Сифонус AL-7 уже несколько веков путешествует в Гневе Арриана на борту «Перпетуал Анима» и ведёт пока что бесплодные поиски СШК, якобы сохранившейся в обломках. Встреча с «Перпетуал Анимой» радует всех обитателей Гнева, ведь Сифонус известен своей любовью к пустотным кораблям и целой свитой магосов-ремесленников. Он готов чинить повреждённые и брошенные имперские суда, которые находит, полагаясь на множество аусписионных святилищ.

Ходят слухи, что дознаватель Арнот Циснер из Ордо Ксенос действует на Тен Джи-Марне, допрашивает ксеносов, что находит в глубинах облака обломков. Его имя широко известно и вселяет страх, но его внешность и настоящее имя никому неизвестны.

СЛУХИ

Персонажей посылают на Тен Джи-Марн, чтобы найти и вывезти остов определённого корабля – «Смертельной тени», чей груз очень нужен покровителю. Вместо которого в трюме могут оказаться орки. Или что-то похуже.

Форкас-63

Система: участок раскопок Стульт-B

Форкас-63 и масштабные горные работы были задуманы, когда техножрец-эксплоратор Стульт Фи-12 нашёл с системе Айнерас две планеты, богатые полезными ископаемыми и вращающимися близко друг к другу. После некоторых корректировок, что заняли не больше столетия, слегка перенаправленные небесные тела столкнулись. Взрыв превратил лёгкие элементы обеих планет в кольца, а тяжёлые сформировали единую сферу ценных руд, в которой можно было вести эффективную добычу – эта планета и была названа Форкас-63.

Стульт утаил от своих повелителей из Адептус Механикус, что одна из двух планет, которые он разрушил, была некронским миром-гробницей – в этом и крылась главная причина всей операции. Стульт надеялся изучать останки древних ксеносов, но его пустотный корабль затянуло слишком близко к формирующемуся миру и уничтожило. Шахтёрские работы ведутся и сейчас, и хотя у местных руд уже обнаруживают странные свойства, знание об истинных причинах такой аномалии Стульт унёс в могилу. Руины ксеногробницы могут не найти ещё десятилетия. Благодаря шахтам Форкас-63 стал слишком важным миром для Адептус Механикус. Вместо того, чтобы сообщить инквизиторам Ордо Ксенос, правду скрывают и продолжают копать.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ФОРКАСА-63

Магос Биологис Ордин XVIII был переведён на Форкас-63 пять десятилетий назад, и провёл последние годы в страхе перед тем, что не мог объяснить его логичный разум. Ему поручили устанавливать собратьям новую аугметику и обслуживать старую, и на этом посту он часто получал задание стирать память нескольким скитариям, стоявшим на определённых постах. Любопытствуя, он извлёк часть их воспоминаний и пришёл в ужас от того, что увидел. Это были прежде никем не тронутые ксеноруины, ныне разорённые и разграбленные скитариями авангарда и егерями. Там нашли необычные артефакты, что пропадали, стоило вынести из их гробницы, и странных, но несомненно отвратительных Омниссии существ, погружённых в беспокойный сон.

Ордин боится, что стоит ему заговорить об этом, не имея доказательств, как вышестоящие заставят его замолчать. Ему нужен отряд, что сможет незаметно собрать доказательства, которые подтвердят его худшие страхи и помогут спасти от пробуждения гробницы не только техножрецов Биологис, но и весь Махарий.

Айбал Прим

Система: Айбал

Айбал Прим – очень необычная планета. Это не мир-кузница, но ей владеют Адептус Механикус. Техноэрудиты Айбала управляют своими аграрными кузнями-храмами прямо из лесов медных, похожих на деревья, существ, занимающих большую часть поверхности планеты. Каким бы Айбал не был раньше, его облик изменился, и каждый континент вкупе с частью океанов, превратился в обширные и густые леса. Целые армии сервиторов заботятся о бесконечных посадках, срубают нездоровые деревья и готовят остальные к сбору. Их «древесина» – это прочный и очень ценный металл, наделённый необычными свойствами. Техножрецы с нескольких кузниц и отдельные ремесленники всегда ищут его для своих творений.

Весь металлический «урожай» Айбала на молекулярном уровне несёт клейма техножрецов или имперских служб, что купили конкретную партию. Зачастую сделки заключают до того, как очередная роща станет достаточно большой для вырубки, так что у практики клеймения есть и иные причины. На богатства Айбала нередко покушаются воры, глупо предполагая, что если они украдут несколько деревьев и быстро сбегут, никто их не хватится и не учтёт это в будущем. Когда во время рутинной инспекции обнаруживается нехватка деревьев, на их поиски отправляется аудитор – он вернёт товар или оставит будущим браконьерам красноречивое послание в виде дымящихся трупов их предшественников. Айбальские аудиторы известны терпеливостью, готовностью преследовать жертву годами и умением вести «обратный поиск», отслеживая путь краденного металла от готового изделия до сырья и таким образом выходя на изначального вора. Это неустанные, глубоко аугментированные и тяжело вооружённые бойцы – позволить такому взять свой след, значит подписать себе смертный приговор.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ АЙБАЛА

Навигатор Ракалла Ларикс-Нор водит крупнейший из айбальских транспортных кораблей – исполинский «Шип Эллады». Ноктис Этерна стала для неё чудовищным испытанием.

Сейчас Ларикс-Нор отчаянно ищет собеседников и компанию не из числа феноменально занудных техножрецов. Женщина с удовольствием приглашает на борт «своего» корабля интересных людей и даёт оживлённые ужины, где порой выдает важные сведения, о которых следовало бы молчать.

Селент Фи-2 – старший магос Биологис на планете и несколько неортодоксальный, хоть не радикальный, техножрец. Селент Фи-2 обычно добивается своего во всём, что касается выращивания «деревьев», но недавние события взволновали его сверх обычных параметров и обеспокоили возможностью непредсказуемых потрясений.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ АЙБАЛА ПРИМ

Техноэрудиты Айбала Прим поддерживают связь с разными кузницами и группировками Адептус Механикус – говорят, что особенно тесные узы объединяют их с миром-кузницей Гексас Панам, содержащей на планете колоссальное эксплораторское соединение. Долгие годы Ноктис Этерна нарушили их планы, но тени Варпа рассеиваются, и на орбите Айбала Прайм медленно собираются корабли, ждущие возможности во славу Машинного бога отправиться в Центробежье в поисках знания и утраченных технологий.

Адептус Астра Телепатика остро интересуется судьбой Айбала, поскольку является его крупнейшим покупателем, если не считать Адептус Механикус. Проводка из выращенного там металла, особенно хорошо подходит для устройств, что будут фокусировать энергию Варпа. Всё психосиловое оружие и пси-капюшоны, сделанные с применением айбальской меди, достаточно сильны, чтобы Астра Телепатика обращала на это внимание и поддерживала такое производство.

СЛУХИ

Особенно тёмные слухи предполагают, что группа одиночек сумела заключить тайную сделку с кабалом техножрецов и устроить незаконные перевозки, все сведения о которых уничтожают инфопожиратели, оставляя архивы Айбала безупречными. Персонажам велено отыскать техножрецов, что предали своих братьев или шантажировать их, чтобы добыть партию айбальского металла для своего покровителя.

Калластин

Система: Калластин Глорификус

Калластин – засушливая промышленная планета у центробежной границы Андоска, некогда бывшая местом самой легендарной победы лорда-соляра. Тогда его армии сошлись в бою с ордой из двадцати трёх миллиардов орков и разбили их в один день. Многие, побывавшие на месте той битвы, клялись именем Императора, что то был подвиг, достигнутый удивительной согласованностью действий всех частей имперской военной машины – даже Адептус Астартес – в точности исполнявших приказы Махария.

Миры, единожды заражённые зеленокожими, никогда не смогут полностью от них избавиться, и Калластин – не исключение. Одержимые скоростью и красным металлом орки-лихачи почитают Калластин, как одну из величайших свалок сырья на свете.

Долгие годы ходили мрачные слухи о новом воеводе, чтобы собирается с силами в Центробежье и уже положил свой сверкающий красный глаз на Калластин, но Ноктис Этерна спутала ему все карты. Это слабое утешение, ибо в Дни слепоты появилась новая опасность. У Калластина всегда были проблемы с распространением мутаций, но наследные планетарные губернаторы особенно загрязнённых промышленных миров привыкли закрывать глаза на мелкие и неявные отклонения у рабочих. Психическое пробуждение привело к рождению нескольких опасных псайкеров – а некоторые из них уже начали читать проповеди о том, что мутантам пора изменить свою судьбу…

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ КАЛЛАСТИНА

Фитиан де Калластин унаследовал трон от своего брата Монтефора меньше десятилетия назад и стал десятым планетарным губернатором в своей династии, что ведёт род от кастеляна талларнских пустынных тигров, освободивших этот мир во время походов Махария. Одни верят, что распутный Монтефор был убит, поскольку официальная версия о том, что он подавился до смерти на пиру, выглядит подозрительно, но публично её никто не оспаривает. Отчасти это вызвано быстрым развитием промышленности планеты, которой добился Фитиан – по подсчётам Администратума, производительность мануфакторумов росла на 6,8% каждый год правления Фитиана, что увеличивало десятину и укрепляло военную мощь. В этих цифрах и фактах не сомневаются, ведь любой, кто обсуждает заслуги Фитиана или обстоятельства его прихода к власти, редко переживает следующий солнечный цикл.

Некогда бывший важным членом Администратума, Фитиан превыше всего ставит эффективность – говорят, что его аугметика настроена так, чтобы позволять хозяину бодрствовать неделями, а не продлевать срок жизни – это позволяет губернатору максимизировать своё влияние на планету. Фитиан непопулярен, поскольку его считают неуступчивым правителем, держащим всё в железном кулаке, но плоды, что приносит его подход, никто не отрицает. Хотя такой стиль руководства часто считают обычным для адептов Администратума, правда намного страшнее – в семействе де Калластинов бытует пророчество о возвращении орочьей *войны!*, что либо ознаменует погибель планеты, либо приведёт к рождению святого. Фитиан намерен сделать истиной второй вариант, и остановится ни перед чем, чтобы калластинские уланы сумели отбросить зелёную волну, и его не останавливают ни бунты рабочих, возмущённых его правлением, ни рождение нечистых псайкеров и мутировавших чудовищ, что рыщут в тенях его мира и обещают своим сторонникам перемены.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ КАЛЛАСТИНА

Промышленность погубила пейзажи Калластина – это ясно видно по небесам, затянутым смогом из гальванических магнавентиляций, безжизненным равнинам и титаническим городам-мануфакторумам. Администратум уверяет, что раскинувшиеся до самого горизонта месторождения прометия используются наиболее эффективным образом, а каждый завод производит свою норму, но эти подсчёты – еще не вся местная индустрия. Адептус Механикус столетия назад разместили под поверхностью Калластина буровые кузницы. Хотя они редко покидают освещённые неверным светом люминаторов инфохранилища, все знают, как важны техножрецы для работы всей планеты.

Возвышение Фитиана де Калластина обновило вооружённые силы планеты, а его полк Астра Милитарум – калластинские уланы – самый гордый в Андоске. Недавно назначенный командир Валиан Чжан – строгий традиционалист, влюблённый в тактику партизанской войны, которой пользовались талларнские пустынные тигры при освобождении Калластина, и именно ей он учит своих мотострелков. Уланы успешно подавили несколько мелких еретических выступлений и орочьих нападений, отчего Чжан на все лады восхваляет бойцов, не понимая, что до сих пор имел дело лишь с передовыми частыми намного более опасных воинств. Впрочем, его пыл поддерживает планетарная Экклезиархия, которая содержит на Калластине много святилищ, призванных вселять в прихожан благоговение перед подвигами солнечного святого, свершёнными на этом мире.

На Калластине работают инквизиторы Ордо Еретикус – не в последнюю очередь, потому что подозревали Монтефора в принадлежности к ереси гедонизма. Поначалу агенты были довольны, что развратника заметил столь достойный человек, но потом начали гадать, не является ли повышение активности мутантов симптомом присутствия культа или его изначальной самоцелью.

СЛУХИ

Персонажей посылают на Калластин, чтобы оценить вероятность новой *войны!*, но не ожидая, что столкновение с местными свирепыми мутантами может быть намного опаснее.

Махаган

Система: Амфорас

Когда войска святого Сеяна попытались пересечь Амфорас, им пришлось выдержать нападения целых волн пиратов из давно забытых человеческих общин, что поколениями охотились на проходящие суда. Разведчики выследили их стремительные корабли до колец газового гиганта Махаган. Кольца состояли из льда и кремния, и в них встречались небесные тела размером от песчинки до крупного астероида. Империум обнаружил, что многие спутники превращены в крепости и полны жестоких пиратов. На смертоносные бои и зачистку колец от окопавшихся бандитов потребовалось много месяцев. Победа далась непросто, а на месте нескольких крупнейших крепостей силы Сеяна воздвигли казармы, что стали опорными пунктами крестового похода.

Местное общество построено на самодостаточности и быстрой адаптации, и верит, что старое терпит неудачу. Махаганцы преданы Императору и Машинному богу, поскольку необычная природа этого «мира» всегда требовала работы Адептус Механикус. Слабая сила тяжести в поселениях и жизнь в пустотных костюмах делает местных худощавыми и изголодавшимися по солнцу – во многом, их воспринимают как пустотников. Военная подготовка и относительно развитые технологии сослужили планете хорошую службу в годы Ноктис Этерна, из которой Махаган вышел почти невредимым.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ МАХАГАНА

Махаган – это мириады астероидов размером с Луну, которыми правит губернатор-милитант Аша Коваленко, хитроумная героиня Навис Империалис, что разрешает представителям каждой службы управлять своим астероидом, как собственной пустотной крепостью, тем самым поддерживая мир.

Уникальные гравитационные условия системы позволяют Адептус Механикус расположить на астероидах множество гидропонных ферм и мануфакторумов, хотя здесь они работают неидеально. Техножрецы-вассалы магоса Тай-Лу-Бета постоянно прочёсысывают транстеррические переходы и их инфохранилища в поисках слухов о СШК, что помогли бы исправить положение.

Верфи Махагана очень важны для Навис Империалис – здесь обучают пустотников и отсюда обеспечивают защиту всего Андоска от космических врагов Империума. В этом Флоту помогает Астра Милитарум и кастелян Сар фон Роксбург, что командует четвёркой пустотных крепостей, где обучают фанатичных воинов для Навис Империалис. Эти солдаты всегда готовы занять место на военных кораблях, дышать воздухом иных миров и отдать свою жизнь на благо владений Бога-Императора.

За всем происходящим в системе надзирает Администратум из санктумов своих пустотных оффициев и вместе с губернатором-милитантом Коваленко он пытается сохранить единство в кольце крошечных миров. Почти все высшие чины местных служб – выпускники «Наставления Сеяна», Схолы Прогениум с пустотного храма Благочестие Сеяна, единственного управляемого церковью астероида в Махагане – небесном теле, что было мастерски превращено в исполинский орбитальный собор.

СЛУХИ

До сих пор ходят слухи об уцелевших крепостях и неучтённых базах в кольцах Махагана. Необычная карта или зловещая весть могут отправить персонажей на поиски того, что было утрачено или намеренно спрятано.

Ксенофонт

Система: Амфорас

Это свирепо величественный мир бурных тёмно-зелёных океанов, бесчисленных островков, окаймлённых белыми песчаными пляжами, и макросадами фруктовых деревьев с сочными плодами. Ксенофонт был открыт на второй год похода, и войска, что порадовали Махария или его полководцев своими победами в особенно изматывающих войнах, ненадолго отправлялись на отдых сюда. Ксенофонтцы быстро приняли Империум и поделились всеми благами своего прекрасного мира. Они всегда предупреждали солдат, что моря, как бы не были красивы, таят много опасностей – острые коралловые рифы, ядовитые твари и непредвиденные подводные течения могут легко утопить беспечного пловца.

Также они говорят отдыхающим бойцам не слушать странные песни, что порой доносятся из бурных волн. Исследования показали, что это совершенно безвредное природное явление – с такими звуками волны бьются о подводные пещеры и каменные образования вокруг пляжей. Увы, это ошибка.

Ксенофонт почти не попорчен Империумом – это редкий мир свирепой красоты, не тронутый промышленностью. Династия Ксоск правила планетой с тех пор, как она вошла во владения Империума, и выплачивает десятину, не вредя миру – это необычное исключение, но пока квоты выполняются, Администратум не волнуют методы, благодаря которым это происходит. Краткий отдых на Ксенофонте считается наградой для выдающегося и образцового слуги Империума, и далеко не каждый аристократ может позволить себе проводить там досуг. Местные очень любезны с гостями и готовы угождать им. Все они – хитроумные обманщики, веками скрывающие за улыбками от церкви и Инквизиции свои кощунства.

На планете существуют сильные культы, говорящие, что Ксенофонт остаётся раем, лишь пока его жители приносят регулярные жертвы сущностям, что известны как Жемчужноглазые, Повелители волн, Коралловые владыки и под множеством иных имён. Они говорят, что Жемчужноглазые живут в глубинах океана и требуют живых жертв. Местные культисты умеют наводить тень на плетень – они всегда с печалью рассказывают, как опасны эти воды для неосторожных. Они так убедительно говорят об этом, что регулярные исчезновения людей здесь кажутся объяснимыми. Потусторонние господа время от времени «любезно» возвращают изуродованные трупы, потому что постоянно и бесследно пропадающие люди непременно привлекли бы внимание Инквизиции.

На самом деле все жертвы ксенофонтцев становятся добычей друкхари, чьи порталы в Паутину укрыты в разных точках тёмных океанов среди бережно выращенных коралловых рифах. Музыка волн вкупе с эльдарскими устройствами заставляет людей подсознательно держаться подальше от альдарских логовищ, усыпляет бдительность и помогает скрывать присутствие ксеносов на планете. Друкхари веками охотились на местных до прихода Империума, и изрядно повеселились, предложив правителям планеты новые условия нечестивого соглашения, что позволило бы пировать на огромном количестве новых и интересных жертв.

Удовольствие, что получат тёмные эльдары от вселения ужаса в одинокого островитянина – ничто в сравнении с наслаждением пытками закалённого полковника Астра Милитарум, ожидавшего идиллического отдыха на пляже.

Годы Ноктис Этерна вынудили ксенофонтцев вновь жертвовать самими собой – неудивительно, что теперь они очень рады новым гостям планеты.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ КСЕНОФОНТА

Династия Ксосков приняла Администратум с распростёртыми объятиями, и их патриарх Эмилиана, вероятно, славит Бога-Императора и его слуг даже больше своих предков. Эмилиана Ксоск отличается от многих иных планетарных губернаторов – это открытый и публичный человек, а его «Аквила» позволяет ему бывать во многих макросадах, молиться вместе с рабочими, подсчитывать показатели десятины вместе со смотрителями Администратума и убеждаться, что они высоки, а также безуспешно пытаться обсуждать параметры сервогрузовиков с магосом Адептус Механикус. Члены Экклезиархии осуждают его панибратство со всеми ветвями имперской власти, но он построил на Ксенофонте не меньше семидесяти храмов и соборов и во всём кажется преданным слугой Императора.

Фактический же владыка планеты – архонт Яскиель из кабала Блаженного страдания, что носит плащ, сшитый из кожи лучших стратегов сектора. Его нечестивый ум доволен тайными налётами и жертвами, питающих его кабал, – архонт получает извращённое удовольствие от скрытности своих действий, но, как и все подобные ему, вечно жаждет большего. Пока что Эмилиане удаётся удерживать Яскиеля от выступления, снабжая его новыми путями нападений на невинных ксенофонтцев – все они проходят через недавно воздвигнутые церкви и святилища, чтобы увеличить жестокое удовольствие от таких налётов.



ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ КСЕНОФОНТА

Ксенофонт – это агромир, почти лишённый промышленности, а потому местные мало взаимодействуют со своим правительством. Рабочие живут так же тяжело, как везде, но они хотя бы знают, что по меркам Империума, их родина считается раем, которым вышестоящие могут наслаждаться благодаря их всецелому самопожертвованию и службе. Семья Ксосков известна набожностью и учтивостью – они полагаются на мудрость имперских служб, которых считают равными, если не вышестоящими, а все претензии к династии исчерпываются указаниями на некоторую тягу к скрытности.

На планете совсем немного чиновников Администратума – Ксоски считаются умелыми правителями, а кроме учёта урожая и послаблений за доблесть, писцам и смотрителям здесь нечем заняться. Адептус Механикус не видят нужды аугметировать ксенофонтских работников – техножрецы здесь только управляют сервогрузовиками и безмятежно рассуждают о том, зачем Омниссии этот заштатный мирок.

Многие изувеченные ветераны, что не могут получить аугметику и вернуться в строй, отправляются на Ксенофонт, где обучают будущих имперских гвардейцев в суровых высокогорьях северного полушария или в Схоле Прогениум Его милостивой длани. Имперский культ медленно выстраивает себе мощную базу – местные рабочие оказались фанатиками, без вопросов принимающих требования церкви.

СЛУХИ

После сложного задания покровитель великодушно отправляет слуг восстанавливать силы на Ксенофонт. Там к персонажам обращается несколько других отдыхающих и просят помочь в поисках пропавших товарищей.

ТУМАННОСТЬ ГАЛЛОСК

Туманность, что дала своё имя субсектору, появилась, когда древний ксеновид, известный имперским эрудитам как вилморы, взорвал свою звезду, превратив её в сверхновую – причины этого поступка утрачены. Следы вилморской цивилизации остались на мирах, разбросанных по субсектору, как и крайне ценные артефакты из характерных кристаллов.

Светящиеся облака туманности переливаются бледно-зелёным, тёмно-голубым и сверкающим пурпуром. В субсекторе и его окрестностях есть культы, что почитают узоры, которые Галлоск рисует в ночных небесах их миров. Доимперская человеческая цивилизация прочно обосновалась здесь, а намеренно скрываемая история некоторых миров уходит корнями прямо в эру Технологий.

Йотунгард

Система: Аскрхейм

В Махарие найдётся не так много мест, более гиблых, чем ледяные океаны Йотунгарда. Этот мир получил название во время крестового похода от легендарного великого волка Ульрика Грозного клыка, который описал планету как «Фенрис для слабаков». Йотунгард – это мир серых небес, айсбергов, размером с горы, и богатой океанической фауны, что попадает на столы по всему сектору.



Большая часть йотунгардцев живёт в подводных поселениях и колоссальных бронированных городах-кораблях, что движутся по стылым волнам. Знать обитает в захватывающих дух ледяных дворцах, вырезанных по своему вкусу в титанических айсбергах. Местные любят шутить, что местные айсберги теплее, чем чудовищно солёные океаны.

Йотунгардцы известны своей суеверностью – они во всём видят знамения, но знамения удивительно радостные для обитателей столь мрачного мира. На первый взгляд местные очень сдержанны – не в последнюю очередь из-за завывающего ветра, что не даёт вести нормальный разговор. Они нередко прибегают к языку жестов, чтобы общаться с кем-то вне герметичных комнат. Большая часть йотунгардцев, независимо от их ремесла, умеет ловить рыбу и защищать себя от морских хищников. Хотя Ноктис Этерна навела страху на планету, когда вся связь с галактикой оборвалась на пять лет, это время Йотунгард провёл без потрясений.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ЙОТУНГАРДА

Суеверные йотунгардцы не делают ничего, не посоветовавшись с пророком. Провидица Гита Брин – самая одиозная предсказательница на всей планете. Она живёт в пещере на вершине замысловато изрезанного айсберга. Там она прозревает будущее, читая расклады гадательных карт – Императорского таро. Её колода – это собрание пластинок из йотунгардского китового клыка, которые она сама покрыла необычными знаками. Бормотание Брин непонятно и состоит из загадок, но её предсказания часто сбываются. Говорят, что иногда к ней обращаются даже члены Инквизиции. По слухам, в уплату за прозрения Брин требует необычных услуг, а отказавшихся исполнять свою часть сделки, ждёт мрачная судьба.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ЙОТУНГАРДА

Благородные дома планеты – её неоспоримые правители, но они далеки от простого люда и редко снисходят до общения с ним. Большинство йотунгардских вельмож аугментированы – как правило, чтобы выносить сверхнизкие температуры, отчего чужакам непросто бывать в их крепостях. По слухам, губернатор Эйнир Валгаар из дома Вальгаар прошёл столько операций, что может днями плавать в воде, где нормальный человек замёрзнет насмерть за считанные секунды.

Капитаны отдельных городов-кораблей обладают полной властью над своим судном и всеми его пассажирами, что порой порождает злоупотребления. Некоторые известны своей честностью, другие не столь чисты, но открыто осквернённых среди них нет.

На Йотунгарде уважают Астра Милитарум – гвардейская служба считается очень почётной, а офицеры пользуются немалым влиянием на городах-кораблях и в подводных поселениях. Приметное оружие местных солдат – гарпуны с костяными украшениями. Йотунгардцы прекрасно владеют ими, а в тайных операциях им нет равных.

СЛУХИ

Покровитель поручает персонажам отправиться на город-корабль «Его славный щит» и руководить проверкой слухов о процветающей там секте Несравненного солнца и отклонениях от Имперской веры. Хотя учения Солнца не противоречат истинной религии напрямую, они стоят на грани ереси. Расследование должно состояться, но как именно оно пройдёт – решать персонажам. Несравненное солнце – довольно подозрительный и воинственный культ. Вряд ли удастся избежать насилия.

Палеон

Система: Палеон

Древний, покрытый джунглями, шумный приграничный Палеон – самый политически опасный мир в секторе. Некогда его аристократические семейства правили безбрежной пустотой, простиравшейся там, где сейчас лежат Киферида и туманность Галлоск. Первые столкновения с крестоносцами Махария убедили знать, что в открытой войне их мгновенно сомнут, так что палеонцы согласились на то, что считали временным перемирием. До сего дня сохраняются еретические династии, что верят, будто их мир – самый важный в галактике, а великие дома когда-нибудь снова будут править своими владениями, освободившись от гнета Империума – но сперва расправившись со своими высокородными соперниками.

Большая часть богатств Палеона и могущества его знати зависит от неконтролируемых, вечно разрастающихся джунглей, в которых водится множество полезных растений – на них можно озолотиться, если агрессивно территориальная флора и свирепая фауна, не уступающая катачанской, позволят их собирать.

К примеру, грамотно применённый сервахский корень способствует сращиванию плоти – сёстры-госпитальерки докладывали, что порой раны зарастали прямо у них на глазах. Увы, применение такого корня едва ли не более болезненно чем те раны, от которых он призван спасать, и около половины пациентов умирает от шока. Самым ценным растением планеты пока что остаётся улваса, чьи ягоды играют ключевую роль в омолаживающих процедурах. Элита махарийского общества, что регулярно проходит омоложение, рассчитывают наслаждаться жизнью больше века или двух, но те, кто может позволить себе применение улвасы и аугметику, способен протянуть три или даже четыре века перед тем, как их тело полностью откажет.

Десятилетия жизни стоят тех больших денег, что требуют за улвасу, а трудности её сбора лишь увеличивают цену. Кусты этой ягоды свирепо сопротивляются одомашниванию и растут лишь в опасных джунглях Палеона – многочисленные опыты показали, что в неволе они не приживаются. Попытки выращивать улвасу на других планетах оканчивались катастрофой – растения быстро приспосабливались вырабатывать нейротоксин, что погубил не одного надменного патриция. Кроме того, на Палеоне обитают чудовищные ящеры, отчего экспедиция за улвасой легко может окончится смертью.

Великие дома не одобряют идею масштабного истребления двуногих гигантозавров – многие схоласты считают, что именно присутствию ящеров улваса обязана своими необычными свойствами. Некоторые аристократы же видят причину в том, что земля, на которой растёт улваса, веками окроплялась кровью простолюдинов, гибнущих на её сборе. Так или иначе, великие дома не делятся своими соображениями, но деньги, которые они платят, достаточно велики, чтобы навсегда изменить жизнь добровольца, что вызвался пойти за улвасой и сумел добрать ягод хотя бы с одного-двух кустов.

ВЕЛИКИЕ ДОМА

Многие палеонские аристократы считают свою планету главной в секторе. Некоторые очень осторожно заявляют, что Палеон – брат самой Терры, хотя никогда не делятся такими еретическими мыслями с иномирцами. Местная знать известна взрывным характером, придаёт огромное значение кодексу чести и наслаждается соперничеством. Они устраивают формальные вендетты – «выражают недовольство», как здесь говорят – и нередко такие распри требуют стороннего вмешательства, чтобы не выйти из-под контроля. Впрочем, хрустальные шипы из ордена Святого кубка, который отправил на Палеон целую миссию сестёр-фамул, подозревает, что «публичная» часть таких столкновений – если не представление от начала до конца, то явно менее серьёзна, чем аристократы хотят внушить посторонним.

Все внутренние раздоры мгновенно забывают, когда приходится действовать против внешних врагов и соперников. Великие дома презирают астерионских воротил, считая их вульгарными купцами, что при каждой возможности выставляют напоказ своё богатство, потому что больше им хвастаться нечем. С такими дельцами палеонцы общаются лишь по необходимости и лишь для того, чтобы проникнуть на закрытые для них рынки. В целом, отпрыски великих домов не проявляют склонности путешествовать куда бы то ни было, предпочитая действовать через мириады своих агентов и марионеточные организации, отдавая своё внимание интригам, диверсиям и развлечениям. Младшие отпрыски порой отправляются в путешествия посмотреть сектор, но редко задерживаются вдали от дома.

На Палеоне действует пять великих домов – Аленкар, Перор, Очоа, Торралав и ван Кэс. Пост планетарного губернатора передаются между домами каждые двадцать лет. Сейчас планетой правит Барий из дома Перор. У всех домов есть огромные, искусственно возведённые горные комплексы, размером с небольшие города, укрытые специальными пустотными щитами, что скрывают происходящее внутри от внешних наблюдателей. Со стороны джунглей такие крепости кажутся просто нагромождением скал. Технология создания щитов давно утрачена, но все дома поддерживают договоры с Адептус Механикус для того, чтобы сохранить то, что осталось.

У каждого дома есть свои тайны, но есть один секрет, что хранят все – это их уникальный взгляд в будущее. Благодаря тому, что Империум не всё знает о Палеоне, планета сохраняет долгосрочные перспективы. Палеонская улваса в

сочетании с очень редкими цветами, способна продлевать жизнь на феноменальный срок. Старейшие члены великих домов могут перешагнуть порог в тысячу лет. В каждом семействе есть патриархи, что правили своими родовыми империями за столетия до прихода лорда-соляра.

Для них Махарий – это не легендарный святой, а человек, с которым они некогда встречались; одаренный полководец, что истребил немало их родственников, покорил их планету и отнял у них власть. Для великих домов господство Империума – это лишь часть их истории. Когда на Палеон пришли Дни слепоты, они восприняли их как падение Империума, которого ждали очень давно. Ноктис Этерна всё не кончалась, и некоторые члены великих домов начали медленно готовить восстание, будучи уверены, что Империум никак не сможет остановить их.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ ПАЛЕОНА

Говорят, что у каждого великого дома есть свой характер, влияющий на всех его отпрысков. Торралавы известны своей прямолинейностью, Очоа – честью, Аленкары – учёностью, а ван Кэсы – прагматичностью. Дом Перор знаменит тщеславием. Губернатор Барий происходит из этого рода и дополняет свой эгоизм чудовищным самолюбием и сибаритством. Барий потратил долгие годы Ноктис Этерна себе на благо – вместо того, чтобы унимать страхи подданных, он играл на них и выступал с речами против врагов – реальных или воображаемых. Сейчас он постоянно разглагольствует о зле, что творят бездушные и жадные до денег астерионские воротилы, и упадке нравов в секторе, в котором они виноваты. Экклезиархия с беспокойством следит за выступлениями Бария, но тот всегда объявлял себя вернейшим слугой Императора. Администратум очень беспокоит, что он будет делать с многочисленными последователями, когда срок его губернаторства выйдет…

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ ПАЛЕОНА

Поскольку Палеон – агромир, что поставляет немало солдат Молоту Императора, Администратум и Астра Милитарум поддерживают своё присутствие на планете. Главные кураторы, смотрители и адепты пытаются побыстрее отнимать у великих домов ресурсы и солдат, видя в Палеоне житницу и пороховую бочку одновременно. Солдаты на планете – обычное дело, а к чиновникам Администратума относятся со смесью страха и благоговения – бесчисленные рабочие куда полнее приняли Имперскую веру, ибо даруемая ею надежда на нечто более великое, чем жестокие сеньоры, даёт утешение. К сожалению, вера порой переходит в фанатизм, а грань между ортодоксальными культами смерти и бандами из джунглей истончается.

На планете действует орден Святого кубка, чей святой долг – следить за своенравными аристократами Махария. Сестры-фамулы из этого ордена, ведущего дела вдали от «родного» мира-храма, называются «хрустальными шипами». Когда-то много шипов служило среди астерионских воротил, но теперь большое количество сестёр пытается приручить беспокойную знать Палеона. Частные доклады говорят, что осторожное регулирование конфликтов действительно привело к увеличению десятины. Хрустальные шипы – лишь часть сил Экклезиархии на Палеоне, ибо хитроумные миссионеры уже добились немалых успехов в приобщении высокорожденных к более традиционному поклонению Богу-Императору своими подвигами, клинками, а если нужно – и священным пламенем.

Самые малочисленные представители Империума на Палеоне – это Адептус Механикус, что здесь лишь обслуживают горные комплексы великих домов и чинят колоссальные сервогрузовики, постоянно страдающие от рук неграмотных рабочих и свирепой мегафауны планеты.

ВЕРНОСТЬ ДОМУ

Все палеонские простолюдины служат одному из великих домов и всю жизнь носят знаки своей принадлежности. Никто из них, впрочем, не считается членом этого дома – только слугой. Единственный путь покинуть свой великий дом – это брак, по результатам которого подданный присоединяется к другому великому дому, выбранному вышестоящими, либо служба в Астра Милитарум.

Простолюдинов регулярно и в больших количествах вербуют в Имперскую Гвардию, так что это вряд ли можно назвать «выбором». Рекруты и добровольцы становятся рядовыми, хотя могут стать кандидатами в офицеры, если имеют кинжал из клыка миры. Мира – это стремительный и грозный гигантозавр, наделённый особенно длинными зубами и удивительно быстрым циклом размножения.

Многие пытающиеся добыть такого зверя, гибнут, но за прошедшие годы успеха добилось достаточно новобранцев, чтобы палеонские полки называли «длинными зубами».

Отпрыски великих домов также могут записаться в Гвардию, но оставить таком образом свой дом – значит, оказаться у него в долгу, который должны выплачивать родственники. Астра Милитарум не одобряет этот обычай, как и любые иные вмешательства в процесс набора, но несмотря на многочисленные попытки отменить «солдатский долг», он продолжается оставаться проблемой в определённых кругах.

СЛУХИ

Хрустальный шип была найдена мёртвой при загадочных обстоятельствах. Персонажам велено разобраться в странных событиях, связанных с её смертью и раскрыть ту страшную тайну великих домов, что она могла узнать.

Рардан Секундус

Система: Рардан

Рардан Секундус был основан меньше двух веков назад, а до прихода Ноктис Этерна это был развивающийся фронтир. Поверхность планеты изрыта глубокими карьерами, между которыми раскинулись огромные слизистые моря, полные минералов, и странные грибные леса. Необычные руины позволяют считать, что когда-то Рардан Секундус входил в высокоразвитую древнюю империю ксеносов. В Дни слепоты на планете появились ксенофильские культы, владевшие останками их технологий. Бои с сектантами доставляли неприятности, ибо они использовали зловещие и необъяснимые тактики, похищали солдат, даже когда те стояли в карауле, и незаметно уносили все тела с полей брани. Противостояние резко ожесточилось, когда на имперские силы начали нападать уродливые твари – смешение человеческой плоти и ксеномашинерии.

Солдаты Астра Милитарум, размещённые на Рардане Секундус, быстро узнают – к своему огромному потрясению – что мерзкие чудовища не служат культистам, а также сражаются с ними. Безумные твари, воюющие, как с верноподданными, так и с еретиками – это результаты опытов гемункульского ковена Коварной жилы. Его повелители творят своих слуг из плоти павших и бросают уже однажды убитых бойцов на поля брани Рардана, что изрядно развлекает сумасшедших гемункулов.

СЛУХИ

Столкнувшись с врагом, использующим технологии, похожие на те, что встречались на Рардане, покровитель посылает героев на Рардан, чтобы собрать больше образцов. Он не знает, в какую мясорубку превратилась планета.

Упокоение святой Исидоры

Система: Филипп

Этот вулканический мир-храм принадлежит Адепта Сороритас из ордена Опалённого покрова. Святая Исидора была боевой сестрой, что сыграла ключевую роль в арьергардных боях против мятежников-святотатцев, чем спасла жизни более чем сотни тысяч раненых имперских гвардейцев во время Махариевой ереси. Тогда она получила много ран, но продолжала биться, пока не был спасён последний из солдат, пребывавший под её защитой.

Век назад Упокоение святой Исидоры претерпело всепланетное вторжение свирепых орков. Отчаянно уступавшие численностью сёстры битвы под командованием серафимов и зефиримов, предприняли отчаянный, самоубийственный рейд, попытавшись уничтожить двигатели орочьих метеоров, дабы не дать зеленокожим осквернить другие владения Бога-Императора. Когда дело было сделано, и сёстры приготовились дать последний бой, один из вулканов планеты проснулся и смёл зелёную волну опустошительным пирокластическим потоком. Орки и сёстры обратились в пепельные статуи, замершие посреди поля брани – застыл даже нечестивый зеленокожий воевода.

Несколько воительниц ордена уцелело и смогло поведать историю о чуде, что спасло планету. С тех пор метеоры были освящены и стали величайшими храмами этого мира. Упокоение и её застывшая в безвременье битва – цель многих паломников. Говорят, что здесь ещё слышны праведные боевые кличи сестёр, вдохновляющие всех, кто может услышать, нести возмездие оркам во имя Бога-Императора. Несколько паломников действительно преисполнялись святой ярости – Инквизиция начала подозревать, что их умы были искажены коварством Варпа.

СЛУХИ

Миссионер Хелена Маркуал пропала, изучая храмы Упокоения святой Исидоры. Покровитель персонажей требует найти её и спасти, если потребуется. Репутация Адепта Сороритас при этом не должна пострадать.

XI



ВЕДУЩИЙ

Вам, как ведущему, досталась самая важная и полезная роль. Вы – связующее звено между игроками и беспросветным мраком сорок первого тысячелетия. Вы будете задавать сцены и рисовать пейзажи, полные готических шпилей и промышленного упадка. Вы будете играть множество соратников и врагов, которых встречают персонажи, и воплощать их благородство и вероломство. Но самое важное – вы будете использовать свои знания правил, чтобы толковать поступки игроков и их влияние на вечно меняющуюся, но неизменно смертоносную вселенную.

Если такое вступление напугало вас – не волнуйтесь. Ведение игр – это дополнительные обязанности и затраты времени, но разве собрать группу друзей или родных вместе и отыграть захватывающую историю не стоит того?

Если прежде вам не доводилось водить игры (или просто не хочется тратить много времени на подготовку), то достаньте **стартовый набор «Империума Маледиктум»**, где будет вводное приключение, которое научит ведущего и игроков всем правилам. Также, когда вы освоитесь с правилами и вселенной, вы сможете водить другие готовые модули, снабжённые подробным сюжетом, описанием мест и набором персонажей, которые могут стать основой целой кампании.

Перед тем, как вы начнёте

Перед тем как погрузиться в драму и действо вашей первой игры, учтите несколько важных аспектов **«Империума Маледиктум»**.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если бы эта глава состояла всего из одного совета, он был бы таким – помните, что вы и ваши игроки собрались, чтобы развлечься. Если что-то в правилах, повествовании или вселенной портит вам веселье, ведущий имеет право изменить это.

Вы можете просто скорректировать существующую механику, если игроки считают её нудной (например, сделав проще или сложнее – смотря, что по вкусу вашей группе). Возможно, игроки скажут, что им не нравится подсчитывать боеприпасы или переносимый вес – вы можете упростить или вовсе упразднить эти правила. Им может не понравится какой-то сюжетный поворот или деталь вселенной – вы вольны увести повествование от этой темы или вовсе вычеркнуть её из «канона» вашей кампании.

НУЛЕВАЯ ВСТРЕЧА

Перед тем, как погружаться в кампанию, всегда есть смысл собраться на предварительную встречу – её ещё называют «нулевой». Это даст вам возможность сделать первый шаг к игре, обсудить азы и узнать, чего хотят участники.

- Обсудите основные правила – расскажите всем, как работают характеристики, умения и таланты, как бросать проверки.
- Обговорите темы и атмосферу **«Империума Маледиктум»** и всей вселенной, чтобы игроки знали, с чем могут столкнуться.
- Решите, какие сюжетные линии и архетипы персонажей вам интересны.
- Расскажите об инструментах безопасности и таблицах, что будут применяться в ходе игры.
- Вместе создайте персонажей и покровителя и позаботьтесь, чтобы у вас получилась слаженная команда. Кстати, создание покровителя – идеальное время, чтобы определиться с тем, какую кампанию вы хотите устроить.

ЯВНОЕ И ПОДРАЗУМЕВАЕМОЕ

Как ведущий, вы всегда должны помнить, что должны провести через ад персонажей, а не самих игроков – ваших друзей и родных. Погрузиться с головой в беспросветный мрак сорок первого тысячелетия обманчиво просто, особенно для опытного игрока, но вам нужно следить, чтобы чудовищность происходящего не проникала в реальный мир.

Самый лучший и самый простой способ избежать этого – заранее обсудить с игроками всё, что вы хотите исключить из игры. Некоторые темы, сюжеты и истории могут прийтись по вкусу не всем. Игроки могут полностью исключить некоторые аспекты из своего времяпровождения, а в других – не слишком вдаваться в детали.

К примеру, один игрок может заявить, что вовсе не хочет видеть в игре пытки, яркие описания насилия и кровопролития. Если так, поговорите об этом заблаговременно, чтобы все знали, какие темы не стоит поднимать.

Возможно, вы решите не исключать какие-то аспекты полностью, а оставить лишь упоминания о них, как о событиях, что случились давно и далеко, либо просто отыгрывать их «за кадром», не вдаваясь в жуткие подробности. Всё это можно обсуждать открыто, с глазу на глаз с ведущим или вовсе сообщать ему анонимно. Проясните для игроков, что установленные в начале кампании правила могут меняться по ходу игры.

ТЕМЫ И АТМОСФЕРА

Вам будет полезно знать атмосферу и темы, что предполагаются в играх по «**Империуму Маледиктум**» и обсудить их с игроками, чтобы не обманывать их ожиданий и позволить им отыгрывать или обыгрывать те сюжетные ходы, что они захотят. Ниже описаны самые характерные для игровой системы темы и идеи.

КРУГОМ МРАК И ОПАСНОСТИ

Именно такой фразой можно описать игру, персонажи которой – обычные люди, живущие в мире, где смерть и враги встречаются на каждом шагу. Шансы всегда будут не на вашей стороне. Вы сможете добиться успеха лишь благодаря хитрости, удаче и напряжению всех сил.

Эта тема в **«Империуме Маледиктум»** особенно важна. Большинство героев – обычные имперские подданные, что вели бы жизнь, полную каждодневного изматывающего труда, если бы не покровитель. У одного может быть аугментическая рука, у второго – благословенный лазган, у третьего – несокрушимая вера, но каждый из них – обычный человек, что умирает от одного болтерного снаряда.

Даже получив относительную свободу на службе покровителю, персонажи игроков остаются обычными людьми – хрупкими созданиями внутри чудовищной машины Империума, где один неверный шаг отправит вас в беспощадные жернова общества. Это создаёт особую атмосферу постоянного вызова вашим способностям и неизбывной смертельной опасности. Всякий раз, когда обнажается оружие или влиятельный друг становится врагом, без жертв не обойтись.

Игроки всегда должны помнить об этом. Персонажи, что действуют без оглядки, забывая об опасности для жизни или могущественных врагах, долго не живут. Перед тем, как идти в бой игроки должны позаботиться обо всех возможных преимуществах. Игровые механики *влияния* и *превосходства* (см. стр. 192 и 163) нужны для того, чтобы вознаграждать осторожных персонажей за сбор разведданных и составление планов – то есть, использование тех преимуществ, что позволит вырвать победу из челюстей поражения.

Наконец, не забывайте, что сорок первое тысячелетие кишит кошмарными ксеносами, демонами и еретиками, что могут разорвать на части, соблазнить или необратимо свести персонажей с ума, не дав им даже взмолиться о спасении. Игроков нужно прямо об этом предупредить и объяснить, что в некоторых обстоятельствах самым разумным вариантом действий будет бегство.

ПРИЗЕМЛЁННЫЕ АНТИГЕРОИ

Предполагается, что немалую долю приключений в «**Империуме Малеdиктум**» составят мрачные расследования. Истории о крутых антигероях, что действуют на тёмных улицах кишащих преступниками городов – вот о чём эта игра. Персонажи будут биться над делами, за которые не возьмётся никто другой, или сами могут быть преступниками. Серия романов **Warhammer Crime** – отличный источник вдохновения, что подскажет вам нужные сюжеты и образы.

Капли маслянистого дождя, подобно тёмной занавеси, покрывают потрескавшийся витраж, когда группа ждёт своего загадочного связного в ночи. Змееподобный механодендрит техножреца исследует загадочный аугметический разъём на теле убитого адепта. Уставший от мира подонок встречается взглядом с церковным осведомителем и под столом медленно тянет из кобуры стаббер. Всё это – персонажи и ситуации, что идеально подходят для **«Империума Малеdиктум»**.

Герои таких историй нередко будут мастерами своего дела, отягощёнными пороками, чувством вины и тёмными тайнами, что отделяют из друг от друга. Помните об этом, когда будете создавать и продумывать персонажей. Как пережитое изменит их взгляд на Империум? Какие пороки и воспоминания не дают им спать по ночам? Это многое скажет о персонажах игроков и том, как они будут действовать.

Но помните, что такая мрачность не должна переходить в апатию и безграничный цинизм. Пусть они говорят, что просто «делают свою работу» или «мне за это платят» – вы же попытайтесь поставить их в обстоятельства, что будут взывать к их лучшим сторонам. Быть может, вера в Императора заставит их продолжить расследование, которое бросили остальные, или искренняя надежда изменить мир к лучшему подтолкнёт рискнуть своей жизнью, чтобы помочь незнакомцу? Мрак сорок первого тысячелетия должен оттеняться очагами света, и такие мгновения сделают трагические неудачи и мимолётные успехи более значимыми.

УПАДОК И СКВЕРНА

Империум Человека состоит из множества монолитных служб, которые тысячелетиями работают по заученным ритуалам и гниют изнутри. **Глава 9** (см. стр. 235) подробно описывает межзвёздную державу в целом, а **глава 10** (см. стр. 249) богата на сведения о секторе, где разворачивается действие «**Империума Малеdиктум**». Прочитайте эти разделы перед тем, как садиться за игру – это объяснит вам, как работает Империум (или, что нередко – как он не работает).

Если всё царство человечества уподобить колоссальному механизму, то его продажные служащие – это чужеродные или сломанные шестерёнки в сложной и взаимозависимой системе. Одного неправильного винтика хватит, чтобы машина пошла вразнос. Один адепт Администратума, что уступил давлению сверху и перенаправил партию лазганов не по назначению, кажется мелочью, но если это оружие не доберётся до ключевого театра военных действий, то полк Астра Милитарум не сможет удержать важную позицию, ксеносы захватят целый город, а потом и всю планету.

Такие случаи подобны пронзительным сиренам, что звучат, когда в машине происходит сбой. Скорее всего, ваши герои по долгу службы будут отслеживать их и выходить на источники порчи и упадка. Дело может показаться им простым, но быстро затянет в паутину лжи и противоречивых замыслов коварных вельмож, хитроумных культистов и иных негодяев. Нет числа людям, что пытаются обойти догматическую приверженность Империума традициям или воспользоваться ей в своих интересах. Кто эти люди – симптом всеобщего разложения или его причина – предстоит решать игрокам.

НЕ ЖДИТЕ СЧАСТЛИВОГО ФИНАЛА

Неважно, насколько упорно будут трудиться герои – они не смогут ни исправить Империум, ни победить его врагов, ибо те слишком велики и многочисленны. Нередко игрокам придётся выбирать между меньшим из нескольких зол. Они могут осознать, что «правильное» решение окажется благом для продажных негодяев, а беспринципное вероломство поможет правому делу. Возможно, они даже окажутся в обстоятельствах, когда экстерминатус, то есть полное уничтожение целого мира, окажется меньшим злом. Отыгрывать такие морально тяжёлые и суровые решения будет просто восхитительно. Как персонажи будут жить, понимая, что лучший из возможных вариантов – это поддерживать самый кровавый и жестокий режим, который только можно вообразить? Быстро ли бремя ужасных решений опустошит их, превратив в ветеранов, забывших о морали в попытке не сойти с ума? Или они будут стремиться защитить людей и сберечь крошечные семена надежды, что остались даже в недрах Империума? Так или иначе, не ждите счастливого финала, ибо в беспросветном мраке сорок первого тысячелетия всё окрашено в оттенки крови и пепла.

Ведение игры

Когда ваши игроки и их персонажи будут готовы погрузиться в мрачное подбрюшье Махария, стоит потратить немного времени, чтобы подумать о том, как вы будете вести игры и применять уникальные механики **«Империума Маледиктум»**.

КАК ВЕСТИ ДЕТЕКТИВЫ

Идея провести детективное приключение поначалу может пугать. По своей природе детективы должны быть загадками – с одной стороны, игроки не должны понять всё с первого взгляда, но с другой – должны иметь возможность найти решение. Золотую середину вычислить непросто. Планируя и проводя детектив, помните о следующих аспектах:

ПЛАН ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если вы пытаетесь понять, как вообще можно играть детективные приключения, помните, что самые лучшие расследования строятся по единой схеме:

- **Призыв к действию**: персонажам ставят задачу. Покровитель может дать им вводную и указать подозреваемых. Это даст группе основу, на которой можно строить расследование.
- **Сбор улик**: детективы изучают последствия преступления. Они могут побывать на месте его совершения (или нескольких местах), где обнаружат первые улики, что позволят выйти на следующий этап.
- **Работа с подозреваемыми**: как правило, это самая объёмная часть расследования. Собранные сведения позволяют группе составить список подозреваемых и их мотивов. Теперь детективам предстоит изучить каждого и решить, виновен он или нет. Сами подозреваемые редко будут сидеть, сложа руки. Они могут постоянно путать карты, пытаться скрыть иные преступления, обвинять друг друга или мутить воду, подбрасывая ложные улики.
- **Правосудие**: когда игроки будут уверены, что нашли виновного, они могут арестовать его или свершить справедливость иным образом. Здесь всё редко будет идти чисто и по плану. В итоге, когда преступника накажут, сыщиков ждёт награда.

На такой основе вы можете составлять и проводить собственные детективы. Если игроки думают, будто зашли в тупик, вы можете подтолкнуть их вперёд, показав, на каком этапе они находятся. Это особенно полезно, если группа привыкла вцепляться в одного подозреваемого, забывая о том, что есть и другие – с иными и даже более вескими мотивами.

НЕ УТАИВАЙТЕ УЛИКИ

Продумывая расследования, многие могут решить, что улики нужно выдавать лишь за успешные проверки или ценные умозаключения. Это кажется естественным, но никто не сможет собрать мозаику целиком, если у него нет всех кусочков. Скорее игроки будут раздосадованы нехваткой материала и ухватятся за неверные выводы.

Когда вы будете придумывать детектив, лучше заранее составить список всех ключевых улик и убедиться, что каждую можно получить хотя бы тремя разными способами. Один из этих путей должен быть предельно надёжен.

***Пример**: вы хотите, чтобы ваши игроки поняли – адепт Администратума был убит преступником в своём жилом блоке. На месте расправы герои могут найти стреляные гильзы от автопистолета без серийных номеров мануфактурума – это явно указывает на подпольное производство. Сервочереп убитого, повреждённый в перестрелке, мог записать и сохранить пикты, запечатляющие бой. Наконец, если всё это не помогло, напуганный житель соседнего дома может рассказать, что будто бы видел, как с места преступления убегал кто-то, похожий на бандита.*

Если игроки никак не могут собрать улики, вы можете на ходу подстраивать их под действия и ошибки персонажей, чтобы те всё-таки их добыли. Помня о таких возможностях и не пряча нужные доказательства, вы избежите непонимания и досады игроков, которые могут возникнуть, если они не скажут или не сделают что-то, чего вы от них хотели.



Значит ли это, что проверки, вроде *Бдительности* или *Логики* бесполезны? Вовсе нет. Просто эти умения нужно использовать, чтобы исследовать и толковать улики, а не находить их. Вернёмся к примеру с гильзами. Персонаж, применивший *Логику (Следствие)*, может понять, что значит отсутствие серийных номеров. *Бдительность* при осмотре гильз поможет заметить, что навеска пороха в них была явно больше обычного – это тоже указывает на нестандартного производителя. Провал таких проверок не даст героям понять значение улики, но это намного менее досадно и куда более реалистично, чем просто не найти гильзы. Кроме того, такой подход позволяет героям носить улики с собой, одержимо изучая их в драматичные мгновения, в надежде обнаружить подсказку, что они должны таить в себе.

НЕПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТОВ НЕ БЫВАЕТ

Конечно, иногда игроки будут приходить не к тем выводам, что вы планировали. Возможно, они не так поймут улику или ухватятся не за ту мысль. А быть может это вы сделали ошибку, выдавая улику, или слишком старались убедить детективов, что виновный на самом деле чист. Так или иначе – не паникуйте. У вас есть несколько вариантов выйти из затруднения.

Во-первых, вы можете дать игрокам понять, что их расследование пошло не туда. Постарайтесь не вести их за ручку – скорее это должно ощущаться как наказание, ведь чтобы увести расследование в сторону, игроки должны были упустить что-то важное. Вы можете резко обострить обстановку так, чтобы это указало героям нужное направление. К примеру, если они расследуют череду подрывов, то неспособность поймать диверсанта приведёт к новым взрывам – а значит, принесёт новые улики, что могут помочь игрокам. С другой стороны, начальник или другой неигровой персонаж могут подсказать нужное направление, заодно выбранив героев, которые не смогли додуматься до всего сами.

Так же вы можете не мешать игрокам последовать своим выводам и показать естественные последствия. Они могут наказать не того человека. Потом появляются доказательства его невиновности, но персонажи уже сыграли свои карты. Как поведёт себя настоящий преступник? А что сделает покровитель или местные стражи закона? Группа явно лишится части поддержки или авторитета, но возьмётся за дело с удвоенными усилиями, ведь теперь на кону их репутация. Это может превратить «поражение» в захватывающую историю.

Наконец, есть вероятность, что игроки придут к выводам, которые окажутся интереснее, чем ваш изначальный замысел. Две головы часто лучше одной. Игроки могут собрать все доказательства, что вы подготовили, и свести их в иную схему, более сложную, интересную или уместную сюжетно. В таких обстоятельствах нечего стыдиться – просто измените сюжет на ходу, чтобы он соответствовал выводам игроков. Может показаться, что это обесценивает вашу кропотливую работу над сценарием, но если на его основе игроки придумали умную версию и хорошо провели время, значит ничего обесценено не было.

ГРУППИРОВКИ И ВЛИЯНИЕ

Одна из главных особенностей Империума, а значит и игр по системе «**Империум Малеdиктум**» – это постоянное противоборство различных служб и группировок, образующее его мрачное лицо. Здесь невозможно сделать почти ничего, не помогая или не мешая какой-либо организации и её корыстным интересам. Если вспомнить, что внутри каждой службы и между её главами плетутся собственные сложные замыслы, то неудивительно, что выстраивание отношений с разными группами может занимать большую часть игр.

Службы лучше всего применять, противопоставляя друг другу и впутывая персонажей в их интриги. Самый простой вариант – несколько группировок будут пристально наблюдать за расследованием, что ведут герои, и пытаться вывести его на желанный для себя и неприемлемый для остальных исход.

Таким образом, игроки постоянно будут оказываться в неудобном положении и вынуждены выбирать, кому помочь, а кого разозлить. Наш совет – ведите игры так, чтобы в происходящем было заинтересовано по две-три противоборствующие службы или влиятельных лица.

Как упоминалось в разделе «**Влияние**» (см. стр. 192) исход каждого задания и то, чью сторону персонажи приняли, может изменить влияние героев на службы и отдельных людей. Это позволяет группе медленно обзаводиться союзниками, наживать врагов или ходить по лезвию ножа, пытаясь заручиться, если не поддержкой, то хотя бы нейтралитетом всех причастных сторон.

Иногда группа будет понимать, что им придётся завершить дело не так, как хотелось, просто потому что они не хотят вызвать гнев влиятельных людей и опасаются их мести. Это может создавать запоминающиеся дилеммы, в которых группа будет вынуждена выбирать между тем, что правильно, и тем, что позволит остаться в живых. Они могут позволить продажному лорду-губернатору жить дальше, просто потому что понимают, что работать против него – значит подписать себе смертный приговор.

ПРЕВОСХОДСТВО

Превосходство (см. стр. 196) – это уникальная система, что вознаграждает игроков за расследование и подготовку. В «**Империуме Малеdиктум**» тем, кто не привык готовиться, приходится намного труднее. Вы должны объяснить это игрокам. Если они готовы, очертя голову, броситься навстречу опасности, не бойтесь принять роль инстинкта самосохранения или здравого смысла, что будет кричать: «*Это плохая идея!*». Поощряйте игроков обдумать стоящие перед ними препятствия и использовать свой арсенал умений, чтобы обрести преимущество.

По тем же причинам, *превосходство* становится отличной наградой для игроков, что деятельно отыгрывают и не забывают об осторожности. Если игрок придумывает изобретательный способ обрести преимущество, вознаградите его подход очками *превосходства*. Это особенно важно для небоевых персонажей. Игрок, что воплощает книжника Администратума, с трудом запомнившего, какая руна на цепном мече приводит зубья в движение, заскучает в бою, где его герою нечего делать. Но если он уже «вложился» в успех этого сражения, найдя в документах тайные проходы, списки вооружения и состав вражеских отрядов, это облегчит задачу всем и ускорит ход боя.

Кроме того, постепенно игроки привыкнут к бонусам, что даёт *превосходство*, а сражаясь без них, почувствуют, что не подготовились. Это может заставить их отступить и создаст сильную сцену, в которой коварный злодей сумел перехитрить героев и победить их в их же игре.

РЕШИМОСТЬ

Всякий раз, сталкивая персонажей с врагом, стоит потратить пару секунд на оценку его *решимости* (см. стр. 197). Этот показатель может многое сказать о том, как он будет действовать в сложившихся обстоятельствах. Вымотавшийся после двадцатичетырёхчасовой смены, одинокий чистильщик фильтров с имперского корабля, явно получит штраф к *решимости* и не окажет сопротивления подготовившееся команде – хоть в бою, хоть в разговоре. Но тот же самый чистильщик, но хорошо вооружённый, сытый, окружённый товарищами и направляемый приказами капитана, точно будет иметь более высокую *решимость*, чем обычно. Кроме того, учтите, что стоит на кону. Многие люди, готовые защищать свой дом, не будут рисковать жизнью из-за пригоршни соляров.

Не становитесь рабом цифр. Это просто часть игровой механики, позволяющая создавать относительно реалистичные истории, что будут нравится вам и игрокам. *Решимость* – это способ закончить сцену (особенно боевую), без тотальной «зачистки» поля боя. Никогда не бойтесь корректировать *решимость* врагов на ходу, если это будет иметь смысл или поможет избежать нескольких скучных раундов, в которые герои бы выслеживали последнего перепуганного культиста – просто постановите, что его *решимость* ниже, и пусть он сдаётся, а не ждёт своего болтерного снаряда.

Кроме того, *решимость* и *превосходство* – от отличный способ ускорять логичный исход сцен, расчёт которого иначе занимал бы слишком много времени. Если парочка мелких бандитов не позволяет персонажам попасть на территорию своей банды, вы можете начать бой и приняться отыгрывать ходы, хвататься за оружие, занимать позиции, делать броски атаки и наносить урон… Либо вы можете намекнуть игрокам накопить несколько очков *превосходства*, чтобы превысить *решимость* врагов и рассказать о быстрой расправе над ними. С этими привратниками всё равно нужно разобраться… так что вы просто проскочите сражение, что могло бы занять много ценного времени, которое лучше потратить на более интересные сцены.

СОЗДАНИЕ БОЕВЫХ СЦЕН

Порой скрытность и дипломатия не приносят плодов. Мечи летят из ножен всё вокруг катится в тартарары. Сделать так, чтобы мгновения неистового сражения были не только захватывающими и запоминающимися, но и правильно сбалансированными – ваша ключевая задача в любой игре.

ОСЛОЖНЕНИЯ БОЕВЫХ СЦЕН

Хороший бой в «**Империуме Маледиктум**» должен сопровождаться одним-двумя элементами, помимо пытающихся убить вас врагов. Это превращает сцену в смесь боя и головоломки и даёт интересное и полезное занятие небоевым персонажам. Например, игрокам может потребоваться защитить определённую цель или уничтожить конкретного врага. Окружение может скрывать уникальные стратегические возможности или таить проблемы. Один из врагов может полагаться на необычную тактику или еретическое снаряжение.

Таблица осложнений предоставляет вам несколько способов превратить обычное «стенка на стенку» во что-то интересное. Выберите осложнение или определите его случайно и встройте в обстоятельства. Вы можете сочетать несколько осложнений, чтобы сделать сцену особенно сложной или важной, но не забывайте, что игроки должны иметь шансы на победу.

НЕ ГОВОРИТЕ МНЕ О ШАНСАХ

Как бы не были стали могущественны персонажи игроков, трагическая правда состоит в том, что они всегда будут в меньшинстве. Против них – вся галактика, полная врагов. Они должны действовать умно. В «**Империуме Маледиктум**» все противники разбиты на категории – от обычных *рядовых*, готовых умываться кровью, до смертоносных *элитных* бойцов и *лидеров*, что будут вселять ужас в сердца персонажей. Когда герои станут сильнее, усилятся и опасности, с которыми они имеют дело.

Вы можете использовать приведённую ниже схему, чтобы задать количество и тип врагов, с которыми будет сталкиваться группа разного уровня опыта.

- **Новоиспечённые персонажи**: один рядовой враг на одного героя, плюс один-два лидера или элитных бойца.
- **500-1500 очков опыта**: полтора рядовых врага на одного героя плюс один-три лидера или элитных бойца.
- **2000+ очков опыта**: два рядовых врага на одного героя плюс два-четыре лидера или элитных бойца.

ОСЛОЖНЕНИЯ БОЕВЫХ СЦЕН

1к6	1: Окружение	2: Тактика	3: Время	4: Защита	5: Важная цель	6: Взаимодействие
1	По зонам распространяется *Опасность*	У врага есть ксенотех или еретехника	Персонажи должны доставить срочное послание или посылку	Здание или крупная боевая машина, которые должны быть укреплены	Вам необходимо уничтожить вражеского командира	Свет то освещает всё вокруг, то тускнеет
2	Всё вокруг застилает *Марево* (дым, туман, ядовитый газ)	Враг обороняется и ждёт подкреплений	Вскоре вся округа будет уничтожена или станет непригодной для жизни	Напуганная группа невинных людей, что не могут себя защитить	У одного из врагов есть колдовской или технологический артефакт	Большая цистерна воды или токсичных отходов, содержимое которой может затопить всё вокруг
3	Проламывается пол или обваливается потолок	Враг устраивает засады и подготовил ловушки	Герои должны достичь некой точки, чтобы остановить врага	Свидетель или пленный еретик должен предстать перед судом	Группа должна занять указанную точку	Через окрестности проходят взрывоопасные тепловые плазмопроводы
4	Битва происходит на большой высоте или на очень шатких конструкциях	Враг перехватывает контроль над опасностями окружения	Область нужно удерживать, пока не подойдут подкрепления	Лишённый подвижности соратник, хрупкое устройство или колдовской артефакт	Вам нужно схватить врага или освободить соратника, что находится прямо в центре вражеских порядков	Гермодвери или пустотные щиты, которыми можно управлять
5	Всё вокруг непредсказуемо движется, трясётся или дёргается	Враг неостановим и обладает огромным численным превосходством	Одного врага нужно поймать или убить, не дав сбежать	Пойманный зверь или пленный вражеский воин, жаждущий свободы	В опасной зоне стоит когитатор, который нужно взломать	Смертоносные гальванические сервотягачи, что могут давить врагов
6	Местные хищные растения и животные охотятся на друзей и врагов	Против персонажей объединяются разные группы врагов	Необходимо провести ритуал очищения или технообряд	Через территорию врага движется крупная техника или зверь	Среди толпы невинных смертных находится чудовищный враг	Вокруг неустойчивые конструкции, что легко разрушить

Бросьте 1к6, чтобы определить ряд, затем бросьте 1к6, чтобы определить колонку.

Конечно, все группы персонажей разные. Если вы увидите, что эти числа слишком малы или слишком велики для ваших игроков, включите в приключение одну-две «контрольные» сцены, где на героев будет нападать насколько волн врагов, возрастающих по силе. Обратите внимание, какие враги вызывают наибольшие трудности, а когда группа будет в шаге от поражения – снизьте давление и укажите путь к отступлению. Полученные сведения вы сможете использовать в будущих сценах, чтобы бросить вашей неповторимой группе неповторимый вызов.

УМНЫЕ ПРОТИВНИКИ

В сорок первом тысячелетии немного по-настоящему бездумных созданий. Даже самые тупоголовые огрины или фанатичные культисты наделены хитростью или инстинктом самосохранения. В бою игрокам доступны разные *действия* (см. стр. 207), но их же могут применять и враги.

Столетний альдарский странник может прятаться за укрытиями, целиться и бить из своей ксеновинтовки точечными атаками, чтобы разоружить противника. Могучий круут-наёмник может столкнуть врага с поднимающейся платформы навстречу опасности или взять в захват, чтобы обездвижить каким-нибудь ксеноустройством. Убийца из культа смерти будет уклоняться от атак, а вожак банды, пересыпая свою речь бранью, велит своим громилам прикрыть его или помочь в сложной задаче.

Применяя те же действия, что игроки, вы не только подтолкнёте их действовать изобретательно, но и сделаете противников живее и разумнее, чем указано в их профилях.

НАГРАДЫ			
Тип	**Кол-во**	**Условия**	**Примечания**
Опыт	50–80	Завершение каждой игровой встречи или задания	Персонажи игроков должны всегда получать опыт, хотя его количество может меняться в зависимости от того, насколько они продвинулись к цели задания за игровую встречу.
Соляры	5 x Жалованье	Успешное завершение каждого задания	Размер «премиальных» обычно зависит от размера жалованья (см. стр. 29), но может и вырасти, если персонажам удалось получить лишние ресурсы или услуги.
Снаряжение	1 предмет	Успешное завершение задания	Покровитель может выдать один необычный или редкий предмет, если может его достать. Диковинные подарки стоит вручать лишь за образцовую работу и благородные поступки.
Услуги	–	Успешное завершение задания	Хорошо зарекомендовавшим себя слугам покровитель может предложить услуги *хорошего* или *превосходного* качества – такие как жильё или транспорт (см. стр. 155).
Аугметика	–	Получение серьёзной травмы, что мешает исполнять службу	Потерявшим на службе конечности или иные органы покровитель может обеспечить аугметические протезы (см. стр. 152), чьё качество будет отражать его готовность вложиться в увечного слугу или мнение о нём.
Особые специализации	–	Доказательство непоколебимой верности	Как правило, речь идёт о специализациях в *Знании*, *Медике* и *Языках*, к которым может иметь доступ сам покровитель или кто-то из его влиятельных знакомых.
Возможности покровителя	–	Исполнение плана покровителя	Если группа успешно выполнила задание, что способствовала интересам покровителя, господин может дать своим слугам новую возможность (см. стр. 29).



НАГРАДЫ ИГРОКАМ

Экклезиархия говорит, что служба Императору – сама себе награда. К сожалению, согласны с этим не все. Необычные люди, что выполняют необычные задания, требуют достойной платы. У покровителя из Адептус Механикус наверняка найдётся для слуг немало аугметики. Высокий чин из Администратума позаботиться о хороших условиях жизни для своих людей. Инквизитор может доверить верным аколитам тёмные тайны, что способны навсегда изменить взгляд на вселенную и своё в ней место. Выше приведена таблица, где указано, как, за что и в каком размере награждать игроков.

Многие ведущие выдают награды – особенно опыт и соляры – в конце каждой игровой встречи. Подразумевается, что персонажи в ходе задания научились чему-то, а покровитель снабдил их средствами на расходы. Впрочем, иногда бывает сложно объяснить, откуда прямо в ходе расследования у персонажей взялись деньги или иные материальные блага, а то и особенно необычные способности.

Именно поэтому некоторые ведущие предпочитают награждать игроков только в конце задания или во время естественной «передышки» в приключении, когда происходят события, а герои предаются занятиям (см. стр. 228). Приберегите время награждения до такого мига, и тогда появление любого таланта можно будет объяснить удачным завершением тренировок или размышлениями, а деньги – тем, что это премия от покровителя или удачная находка.

Инструментарий ведущего

Многие ведущие любят переделывать и менять правила под свою группу. Этот раздел предлагает несколько необязательных механик, что вы можете использовать в играх. Не забудьте с самого начала сообщить участникам, какие правила вы будете применять.

БОИ НА ТАКТИЧЕСКОЙ КАРТЕ

Мы считаем систему зон золотой серединой между использованием точных карт и отыгрышем всего «в чертогах разума». Впрочем, некоторым участникам может понравиться более дотошный подход. Если вы хотите использовать тактическую карту или даже полноценный игровой стол, вам пригодятся описанные ниже правила.

ДВИЖЕНИЕ

В свой ход вы можете за свободное действие переместиться на расстояние до двух метров. Совершая *движение*, вы можете преодолеть количество метров, равное своей скорости. Если вы тратите *действие* на бег, вы вновь перемешаетесь на количество метров, равное своей скорости. Вот значения скорости:

- **Медленная:** 4 метра
- **Средняя:** 8 метров
- **Быстрая:** 12 метров

На *пересечённой местности*, *скорость* падает вдвое.

ЗОНЫ И ДИСТАНЦИИ

Если какой-то эффект или оружие воздействуют на зону, вместо этого он работает на сферу радиусом четыре метра, с центром в выбранной вами точке. Атаки со свойством *Разлёт* бьют по цели и всем существам в пределах одного метра от неё. Значения дальности поражения стрелкового оружия указаны ниже. Вы можете стрелять на такое расстояние по общим правилам, а если готовы получать *помеху* – то на вдвое большее.

- **В непосредственной близости:** 2 метра
- **Короткая дистанция:** 6 метров
- **Ближняя дистанция:** 12 метров
- **Средняя дистанция:** 24 метров
- **Дальняя дистанция:** 36 метров
- **Сверхдальняя дистанция:** 72 метров

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАКТИЧЕСКОЙ КАРТЫ С МИНИАТЮРАМИ

Разделение поля боя на условные зоны позволяет ведущему изображать происходящее просто на листе бумаги или белой подложке. Более точные расчёты расстояний и перемещений могут потребовать специальной доски или тактической карты и миниатюр. Для того просто постановите, что один квадрат или шестиугольник на карте равен одному квадратному метру. Определяя воздействие атаки или психосилы, что бьёт по всей зоне, отсчитывайте зону поражения не от центра квадрата или шестиугольника, а от точки пересечения линий. Атака поражает все квадраты, которых касается. Вот какие размеры будут иметь объекты разного размера на тактической карте:

- **Крошечное**: может занимать один квадрат с любым другим существом.
- **Маленькое**: 1 квадрат
- **Среднее**: 1 квадрат
- **Большое**: 4 квадрата (2 × 2)
- **Огромное**: 9 квадратов (3 × 3)
- **Чудовищное**: 16 квадратов (4 × 4) или больше

Warhammer издавна полагался не на тактические карты, а на поле боя с рельефом и верную линейку или рулетку. Если вы хотите играть так же, то применяйте описанные выше правила, постановив, что один метр в игровом мире равен одному дюйму на игровом столе.

ДАЛЬНОСТЬ ПОРАЖЕНИЯ

Некоторые игроки могут счесть, что оружие – например, лазган – должно быть эффективно на расстоянии больше 48 метров. Конечно, в идеальных условиях – скажем, на гвардейском стрельбище – это именно так, но в бою идеальных условий не бывает.

Правила «**Империума Малединтум**» подразумевают отчаянные перестрелки в темноте, в дыму, среди криков – иными словами, в условиях, где стрельба на расстояния, большие, чем указаны в правилах, неэффективна. Это очень удачно позволяет отыгрывать бои с использованием тактических карт, умещая такие карты на обычном столе.

Конечно, вы можете использовать более реалистичные расстояния – особенно при снайперской стрельбе или применении очень тяжёлого оружия. Вы можете позволить герою применять *прицеливание*, чтобы увеличить дальность поражения в десять раз против обычного. Например, оружие со *средней* дистанцией поражения, т. е. не более 48 метров, сможет поразить врага на расстоянии до 480 метров.

Стрельба по участникам рукопашной

Буква правил не учитывает вероятность того, что при стрельбе по врагу, сражающемуся в ближнем бою с вашим союзником, вы можете случайно попасть в союзника. Если хотите, вы можете использовать описанное ниже правило, чтобы сделать стрельбу по поединщикам опаснее для тех, кто не хочет ранить товарища.

Стреляя по участникам рукопашной, вы получаете -1 успех за каждого, кто находится в *схватке* с намеченной вами целью. Если вы прошли проверку, несмотря на штраф, вы поражаете задуманную цель. Если вы проваливаете бросок, который прошли бы, если бы не этот штраф, вы поражаете другого участника схватки. Если возможных жертв несколько, её выбирает ведущий.



Учёт каждой пули

Для оружия, что может вести огонь короткими и длинными очередями «**Империум Маледиктум**» использует абстрактный способ подсчёта боеприпасов. Игрокам не нужно учитывать одиночные выстрелы – считается, что магазин значимо опустошается лишь при стрельбе очередями. Это сделано, чтобы игрокам не приходилось разбираться с затратами боеприпасов во время и после боя.

Если же вы хотите подсчитывать каждую выпущенную пулю, то просто умножьте показатель «Магазин» у оружия (если оно имеет свойство *Короткая очередь* или *Длинная очередь*) в пять раз – столько боеприпасов в него заряжается. Сколько боеприпасов расходует каждая атака, указано ниже.

- **Обычная атака**: 1 боеприпас
- **Короткая очередь**: 5 боеприпасов
- **Длинная очередь**: 5 × X боеприпасов, где X – показатель *Длинной очереди.*

Сопротивление состояниям

Персонаж может получать состояния по разным причинам – от урона, особых атак или критических ран. Свойство *Состояние (X)* (см. стр. 124) позволяет оружию относительно легко накладывать некоторые состояния. Если герой не сможет ускользнуть из-под огня паутинника или получит попадание отравленным патроном, он немедленно получит состояние. Такой поход нужен, чтобы ускорить бои и сделать оружие, способное накладывать состояния, более опасным. Однако вы можете позволить персонажам бросать проверки, успех в которых избавит их от получения такого состояния. Ниже приведена таблица соответствий состояния и умения со специализацией, что применяются против него.

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Состояние	Умение
Горение	Рефлексы (Уклонение)
Кровотечение	Стойкость (Неустанность)
Глухота	Стойкость (Боль)
Усталость	Стойкость (Неустанность)
Страх	Дисциплина (Страх)
Беспомощность	Стойкость (Неустанность)
Перегрузка	Атлетика (Мощь)
Отравление	Стойкость (Яды)
Сбит с ног	Рефлексы (Равновесие)
Обездвиживание	Атлетика (Мощь)
Оглушение	Стойкость (Боль)
Без сознания	Стойкость (Неустанность)

XII

БЕСТИАРИЙ

Если верить словам, что раздаются из вокс-вещателей в шпилях Персеполя, то в секторе Махарий царит мир, а его обитатели избавлены от ужасов, что отравляют Империум Нигилус. Свет Императора вновь воссиял среди звёзд, а варп-путешествия опять связали миры и народы. Множество жителей сектора исполняют отведённую им судьбой роль, дабы Империум продолжал властвовать в галактике. Тружениками правят власть имущие, которым подчиняются целые миры и сферы жизни – всё во имя Императора.

Но эта благостная картина лжива. Сектор кишит ксеносами. Некоторые обитают лишь на одном мире, другие же презирают правосудие Императора, странствуя через пустоту, нападая на человеческие корабли и пропадая до того, как на них обрушится праведное возмездие. Мириады людей служат богам Хаоса – от ничтожных культистов, плетущих сети лжи среди простого народа, до астартес-еретиков, что наносят опустошительные удары по уязвимым мирам. Но хуже всего – демоны, ибо нет врага более злокозненного и ужасного, чем порождения самого Варпа. Эти сверхъестественные чудовища – выходцы из человеческих кошмаров, которых питает алчность и жестокость, и которые не перестанут творить зло, пока всё сущее не будет уничтожено.

БЕСКОНЕЧНОСТЬ МИРОВ, БЕСКОНЕЧНОСТЬ РАЗНООБРАЗИЯ

Ведущий может свободно изменять и корректировать приведённые здесь профили, чтобы отразить уникальных персонажей, членов иных организаций или даже уроженцев определённых миров. Вы можете подправлять им характеристики, умения, свойства или просто давать новое снаряжение, чтобы выделить из толпы.



СТРУКТУРА ПРОФИЛЯ

У каждого неигрового персонажа есть блок с игромеханическими показателями. Он называется «профилем». Все профили представлены в следующем виде:

1. Название.
2. Размер, принадлежность и роль, тип
3. Характеристики.
4. Боевые показатели – броня, количество ран и критических ран (если таковые есть), инициатива, скорость и решимость.
5. Умения и специализации. Помните, что если у неигрового персонажа нет нужного умения и/или специализации, он будет бросать проверки соответствующей характеристики.
6. Свойства – это особые способности и черты врагов, подобные талантам, что есть у игровых персонажей.
7. Атаки, что может совершать враг, в зависимости от своего оружия. Здесь указывается, какое умение или специализация применяются для атаки, их показатель, величина урона и дальность поражения (если это уместно). Помните, что к урону в ближнем бою добавляется бонус Силы.
8. Перечень уникального снаряжения или ценных вещей.

1 БАНДИТ

2 Средний, Человек (Одиночка), Рядовой

3 ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	30	40	40	20	30	20	20

4 Очки брони	Раны	Крит. раны
2	13	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
7	Средняя	1

5 **Умения**: Бой 40, Командование 40, Стрельба 40, Скрытность 50.

6 **СВОЙСТВА**

Засада: бандит может предпринять проверку *Скрытности* в ходе своего *движения*, если у зоны, в которой он находится, есть свойство *Укрытие*.

Наша земля: бандит получает +1 к *решимости* и преимущество в проверках *Дисциплины*, если сражается на территории своей банды.

7 **АТАКИ**

Автоган: Стрельба (Лёгкое оружие) 40, Урон 6 + КУ, Дальняя дистанция, *Громкое, Длинная очередь (3), Двуручное.*

Стаб-пистолет: Стрельба (Пистолеты) 40, 6 + КУ, Средняя дистанция. *Короткая очередь, Удобное, Громкое.*

Нож: Бой (Одноручное оружие) 40, 3 + разница в КУ. *Незаметное, Метательное (БД).*

8 **Имущество:** тяжёлый кожаный доспех, одежда в цветах банды, фильтры-затычки, 1к10 соляров.



БРОНЯ НИП

Чтобы упростить игру, у неигровых персонажей указан всего один показатель брони, который применяется ко всем зонам попадания (см. стр. 211). Это намного проще, чем запоминать, где какой враг носит какую броню – особенно, когда к расчётам подключаются изменяющие это таланты и свойство *Разрывающее*.

Если же вы хотите сделать врагов разнообразнее, вы можете присвоить им разные показатели брони на разных зонах попадания. Самый простой вариант – лишить защиты голову, объяснив, что в врага нет шлема (или он просто снял его).

Некоторые враги имеют защитные поля, что обеспечивают им меняющийся показатель брони – например, 2+1к10 или 2к10. Всякий раз, когда в такого врага попадает атака, определяйте величину их брони заново. Подробнее защитные поля описаны на стр. 142.

НИП В «ИМПЕРИУМЕ МАЛЕДИКТУМ»

«Это большая вселенная, малыш. Если ты не можешь отличить упившегося отброса от настоящего бандита, ты тут и недели не протянешь»

— Кашевар Красс, лицензированный охотник за головами

Эта глава описывает всевозможных соратников и врагов, что вы можете повстречать в своих приключениях. В будущих книгах появятся и новые профили.

РОЛИ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

В «**Империуме Маледиктум**» все враги делятся на три типа – рядовые, элита и лидеры. Сколько врагов должно участвовать в битвах против игровых персонажей описано в **главе 11,** стр. 310.

РЯДОВЫЕ

К этому типу относятся низшие представители или слабейшие бойцы организации, которые могут представлять угрозу хорошо подготовившейся группе только в большом количестве, либо благодаря хитростям, ловушкам и превосходному снаряжению.

Как правило, характеристики и умения у рядовых врагов ниже, чем у среднестатистических игровых персонажей. Хотя есть некоторые отклонения, обычный рядовой должен иметь:

- Характеристики не выше 50.
- Общую сумму очков в характеристиках 280.
- Около пяти улучшений для уместных умений или специализаций.

Куда важнее, что рядовые почти всегда обладают нулём критических ран. Получив критическую рану, они будут немедленно побеждены.

ДЕРЖИ ДРУЗЕЙ БЛИЗКО…

Некоторые способности, описанные в этой главе, могут понижать *превосходство* героев. Если неигровой персонаж с такой особенностью выступает на стороне игроков, то успешное применение такой способности раз за бой понижает *решимость* врагов на 1.

ЭЛИТА

Элита – это выдающиеся бойцы, что представляют персонажам серьёзную угрозу. Они могут быть хорошо подготовлены, отлично вооружены или обладать сверхъестественными способностями. Один-два элитных воина могут вести за собой группу рядовых в качестве лучших бойцов отряда.

В вопросах силы и эффективности, элитных врагов можно примерно уравнять с персонажами игроков. Обычный элитный враг должен иметь:

- Характеристики не выше 60.
- Общую сумму очков в характеристиках 380.
- Около пятнадцати улучшений для уместных умений или специализаций.

Кроме того, элитные враги могут выдержать одну критическую рану. Получив вторую, они немедленно будут побеждены.

ЛИДЕРЫ

Лидеры – это главы отрядов или могущественные воители. Зачастую они намного искуснее своих подчинённых и куда лучше вооружены, а их умения направлены на командование отрядом или поддержание порядка среди рядовых силой оружия. Кроме того, лидеры нередко наделены уникальными свойствами, что позволяют им сплачивать подчинённых или направлять их действия. Обычный лидер должен иметь:

- Характеристики не выше 70.
- Общую сумму очков в характеристиках 480.
- Около двадцати пяти улучшений для уместных умений или специализаций.

Что же касается критических ран, то лидеры в этом отношении не отличаются от игровых персонажей.

ЭЛИТНЫЕ ВРАГИ И КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ

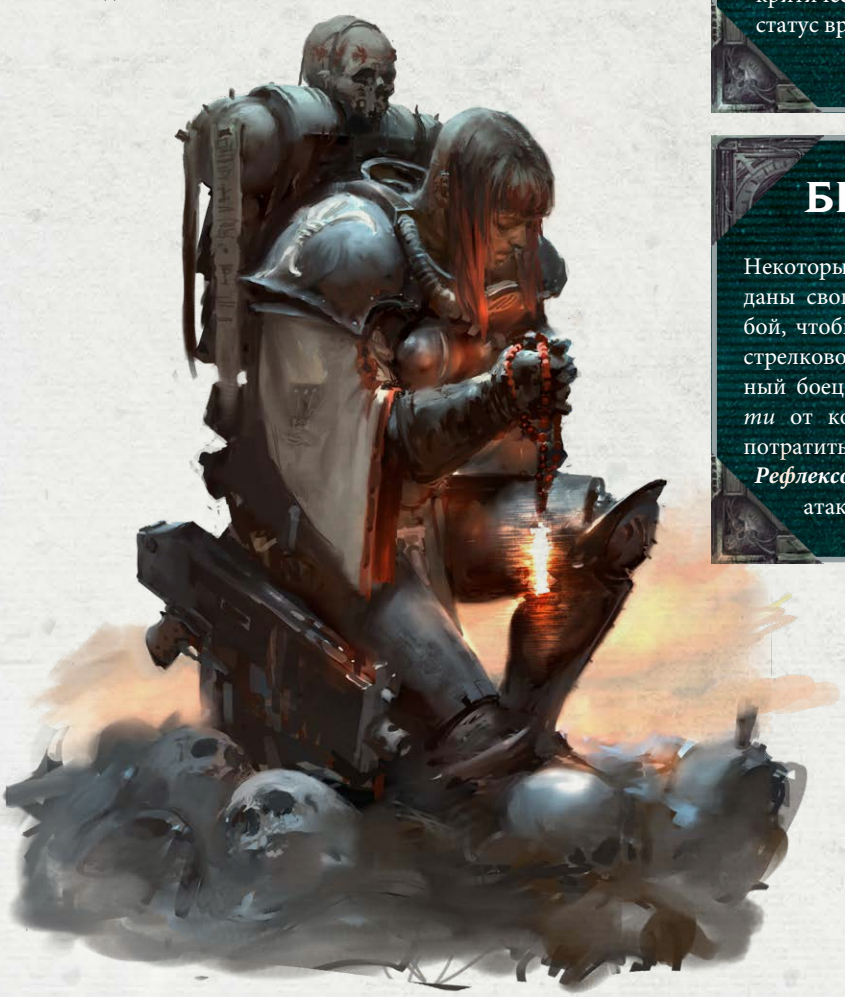
Элитные бойцы – это грозные враги, так что победу над каждым стоит посмаковать, опираясь на нанесённые им критические раны. Если вы хотите сделать элиту ещё опаснее, они могут погибать, лишь получив количество критических ран, равное их бонусу Выносливости, как лидеры.

РЕШИМОСТЬ

Неигровые персонажи наделены уникальным показателем – *решимостью*. Это отражает стойкость врага, его преданность своему делу и то, как он будет вести себя в бою и мирной жизни. Если *превосходство* героев (см. стр. 196) выше, чем *решимость* их врагов, ведущий должен подумать, не попытается ли противник сдаться, сбежать или иным образом прекратить сопротивление. Если у врагов есть явный командир, они все будут использовать его показатель *решимости* вместо своих.

Чтобы определить, сдастся ли враг в бою, нет чётких правил или проверок. Но немало сюжетных обстоятельств могут увеличить или уменьшить его *решимость*. К примеру, неигровые персонажи могут получить +1 или больше к *решимости*, если:

- Численно превосходят персонажей игроков.
- Их загнали в угол, отрезав пути к отступлению.
- Они понимают, что в плену их ждёт только смерть.
- Они верят, что подкрепления уже на подходе.
- Их командир с ними и продолжает сражаться.
- Это просто бездумные звери или утратившие разум люди.



Кроме того, у некоторых врагов есть уникальные свойства, что повышают их *решимость* в некоторых обстоятельствах – к примеру, бандиты (см. стр. 340) получают +1, когда сражаются на своей территории.

Решимость – это способ напомнить ведущему, что у разумных врагов тоже есть чувство самосохранения, благодаря которому они будут вести себя реалистичнее и не станут всякий раз сражаться до последней капли крови.

Подробнее *решимость* описана в **главе 11, стр. 304**.

ПОВЫШЕНИЕ

Вы легко можете «повысить» рядового или элитного врага в статусе, если того требует сюжет. К примеру, солдат Астра Милитарум (рядовой) может получить +10 к каждой характеристике и +10 ко всем умениям, в которых имеет улучшения, и станет сержантом (элита). По тому же принципу элитных врагов можно превращать в лидеров. Только не забудьте изменить и правила на критические раны, дабы они отражали новый статус врага.

БЕРЕГИТЕСЬ, СЭР!

Некоторые рядовые и элитные враги настолько преданы своим лидерам, что готовы пожертвовать собой, чтобы спасти их. Если лидер становится целью стрелковой атаки, то верный ему рядовой или элитный боец, находящийся в *непосредственной близости* от командира и не ведущий *схватку*, может потратить свою реакцию на **среднюю (+0) проверку *Рефлексов (Уклонения)***. В случае успеха стрелковая атака попадает в него.

Адептус Астра Телепатика

«Как ты смеешь. Я совершил долгое путешествие до Святой Терры на Чёрном корабле. Я связал свою душу с Ним, что наполнило меня могуществом Варпа! Мои глаза плавились, а мои братья умирали вокруг меня. Как ты смеешь сомневаться в моей верности?!»

— выдержка из допроса Калликса Дирга, астропата, обвинённого в ереси в десятый год правления лорда Ола Сеяна.

Когда у человека проявляются сверхъестественные способности, если лишь два законных решения – немедленная казнь или служба в Адептус Астра Телепатика. Пробудившиеся псайкеры, которых увезут Чёрные корабли, уже никогда не вернутся домой, а их прежняя жизнь навсегда останется в прошлом. Неудивительно, что народ боится агентов Телепатики, видя в них непостижимых надзирателей, что без предупреждения хватают пробудившихся, или наставников для мистиков и псайкеров, которые оставляют после себя лишь смерть и разрушение.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Астра Телепатика – относительно небольшое ведомство, однако обладающее огромным влиянием на весь Империум. Если в деле замешан спящий или нечистый псайкер, есть вероятность, что им займётся Телепатика. Её агентам могут помогать сёстры Безмолвия – лишённые душ воительницы, невосприимчивые к влиянию демонов и колдунов – и санкционированные псайкеры, что будут противостоять нечистым. Так или иначе, всех отловленных отправят на Терру на борту Чёрных кораблей для санкционирования или казни. С тех пор, как открылся Великий разлом, по всей галактике стало рождаться всё больше псайкеров, отчего Телепатике приходится растягивать свои силы – это может оказаться важным источником драмы в ваших играх, ведь на переполненном судне с уставшими агентами опасным пленникам легче совершить побег.

ПУСТОХОД С ЧЁРНОГО КОРАБЛЯ (РЯДОВОЙ)

На Чёрных кораблях служат такие же трудолюбивые космические волки, как на иных судах, но у них есть и отличия. Во-первых, всех «чёрных» пустоходов учат сопротивляться психическому влиянию – хотя результаты такой подготовки меркнут в сравнении со способностями сестёр Безмолвия, что тоже бывают на борту кораблей, она будет очень кстати, если нечистый псайкер вырвется из своего узилища. Второе отличие состоит в том, что пустоходы на Чёрных кораблях всегда носят с собой оружие – их груз слишком опасен, чтобы пренебрегать этим.

ПСАЙКЕР-ПРИМАРИС (ЭЛИТА)

Титул «примарис» носят самые могущественные псайкеры Империума. Лишь один из миллиона пленников Чёрных кораблей достигает такой мощи и уровня самоконтроля. Пережившие суровые тренировки становятся ценными орудиями и часто сопровождают высших офицеров Астра Милитарум, под чьим руководством могут наилучшим образом применять свои разрушительные способности. Такие псайкеры увешаны оберегами, а в их черепа вживлены подавители, сдерживающие побочные эффекты и одержимость демонами, но это не мешает им метать сгустки пси-энергии, способные расправить укреплённый керамит.

АСТРОПАТ (ЭЛИТА)

Астропатами называют псайкеров, способных передавать сообщения через Варп, что обеспечивает связь между разрозненными звёздными владениями Человечества, отсутствие которой вызвало неисчислимые бедствия, когда Ноктис Этерна временно прервала сообщение между мирами. Вероятно, астропаты – самые известные члены Адептус Астра Телепатики. Их можно встретить на имперских пустотных кораблях, в важных ульях и везде, где нужна связь на невозможно большие расстояния. Астропаты по своей природе очень отстранённые и загадочные люди – виной тому сама их природа и то факт, что им позволяют жить лишь, пока они остаются полезны для Империума.

СЕСТРА БЕЗМОЛВИЯ (ЛИДЕР)

Сёстры Безмолвия – это орден отборных охотников на псайкеров, основанный ещё во время Великого похода. Каждая его воительница – «пария» или «неприкасаемая». Сестёр намного меньше, чем псайкеров, ибо парии – это очень редкие мутанты, что очень полезны Империуму благодаря своим необычным качествам. Обнаружив неприкасаемую, Астра Телепатика забирает её себе и готовит из неё идеальное оружие против псайкеров, поскольку проклятие, что вызывает всеобщую неприязнь, защищает своих носительниц от психических сил. Пройдя обучение и принеся обет молчания, сёстры получают вратиновый доспех и оружие, необходимые для вселенской охоты на колдунов.

АСТРОПАТ

Средний, Человек (Адептус Астра Телепатика), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	25	25	25	40	60	60	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
1	13	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	3

Умения: Бдительность (Психическое чутьё) 70, Дисциплина 70, Дисциплина (Психосилы) 80, Языки 50, Знания 50, Психическое мастерство 70, Психическое мастерство (Прорицания) 80.

СВОЙСТВА

Астропат: астропат может предпринять **сложную (-20) проверку *Психического мастерства (Телепатия)***, чтобы пройти обряд отправки или получения сообщения от другого астропата. Это требует часа времени, во время которого астропата нельзя беспокоить. Ведущий может изменить сложность и длительность ритуала, исходя из расстояния между астропатами и возмущений в Варпе.

Слепец: астропат слеп, отчего автоматически проваливает проверки *Бдительности (Зрение)*. Тем не менее, он способен ощущать мир и взаимодействовать с окружением благодаря психическому чутью. Состояние *Слепота* никак не действует на астропата.

Санкционированный псайкер: порог астропата равен его **удвоенному** бонусу Силы воли (см. ниже).

Связывание душ: астропат получает *преимущество* во всех проверках, связанных с сопротивлением порче.

Психосилы: астропат знает следующие малые психосилы: *Духовное зрение* и *Психический удар*.

Прорицатель: астропат знает следующие психосилы из дисциплины «Прорицания»: *Лозоходец, Предупреждение, Боевое предвиденье, Психометрия, Ясновиденье, Охота на охотника.*

Порог: 12

АТАКИ

Лазпистолет: Стрельба (Пистолеты) 25, Урон 5 + КУ, Средняя дистанция. *Короткая очередь, Удобное, Громкое, Надёжное.*

Психосиловой посох: Бой (Двуручное оружие) 25, Урон 3 + разница КУ + Варп-заряд. *Оборонительное, Двуручное.*

Психический удар: Психическое мастерство 80, варп-уровень 2, средняя дистанция, Урон 8 + КУ, броня не спасает.

Имущество: ряса астропата, колода Императорского таро, набор для игры в регицид, психофокус.

СЕСТРА БЕЗМОЛВИЯ

Средний, Человек (Адептус Астра Телепатика), Лидер

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	50	50	50	50	40	40	50	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
9	20	5
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
9	Средняя	3

Умения: Бдительность 50, Дисциплина 60, Дисциплина (Психосилы) 70, Стойкость 60, Чутьё 50, Языки (Мыслежесты) 50, Бой 60, Бой (Двуручное оружие) 70, Стрельба 60, Стрельба (Лёгкое оружие) 70, Рефлексы 60.

СВОЙСТВА

Пустая: сестра Безмолвия не имеет связи с Варпом и подавляет его воздействие вокруг себя. Сестра выигрывает все встречные проверки на сопротивление психосилам. Она невосприимчива к одержимости демонами и не может быть обнаружена одним только *Психическим чутьём*. Большинство проверок Товарищества она бросает с *помехой*.

Проверки сотворения, что направлены в зону, где она находится, в людей, находящихся в её зоне, а также предпринятые на *ближней* дистанции от неё, получают *помеху*. Демоны считают зону, где находится сестра, *слегка опасной*. Любые существа, что имеют связь с разумом улья, должны пройти с**реднюю (+0) проверку *Дисциплины (Самообладание)***, когда входят в зону, где стоит сестра, или начинают в ней свой ход. В случае провала они получает состояние *Оглушение (Малое)*.

Взор нуль-девы: потратив действие, сестра может пройти встречную проверку *Командования (Запугивание)* против *Дисциплины (Страх)* вражеского псайкера в пределах *дальней* дистанции, которого может видеть. В случае победы сестры, *превосходство* группы падает на 1.

Охотница на ведьм: сестра получает *преимущество* в проверках, предпринятых для того, чтобы выследить псайкера, и имеет +1 успех во всех проверках атаки против псайкеров.

Обет безмятежности: все полноправные сёстры Безмолвия приносят обет, запрещающий им говорить при любых обстоятельствах. Общаются сёстры благодаря языку жестов (см. стр. 96).

АТАКИ

Болтер: Стрельба (Лёгкое оружие) 70, Урон 8 + КУ, Дальняя дистанция. Громкое, Бронебойное (4), Длинная очередь (2) Разлёт, Двуручное.

Палаческий двуручный меч: Бой (Двуручное оружие) 70, Урон 11 + разница КУ. *Тяжёлое (2), Бронебойное (6), Двуручное.*

Антипсайкерские гранаты: Стрельба (Метательное) 60, Урон 0, Средняя дистанция. *Взрыв (4), Громкое, Непредсказуемое*. Наносит двойной урон псайкерам и демонам.

Имущество: вратиновые доспехи.

ПУСТОХОД С ЧЁРНОГО КОРАБЛЯ

Средний, Человек (Адептус Астра Телепатика), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	25	30	35	30	30	35	40	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	13	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	3

Умения: Бдительность 40, Дисциплина 50, Стойкость 40, Чутьё 40, Бой 40.

СВОЙСТВА

Привычка к колдовству: пустоход получает +1 успех во встречных проверках, предпринятых для сопротивления психосилам.

АТАКИ

Шоковая булава: Бой (Одноручное оружие) 40, Урон 5 + разница КУ. Громкое, Состояние (Оглушение).

Помповый дробовик: Стрельба (Лёгкое оружие) 25, Урон 6, Средняя дистанция. *Состояние (Сбит с ног), Громкое, Разлёт, Двуручное.*

Удушающая граната: Стрельба (Метательное) 25, Урон 0. Непредсказуемое. Когда такая граната взрывается в зоне, все существа в этой зоне должны пройти **сложную (-20) проверку *Стойкости (Неустанность)*** или получить состояние *Оглушение (Малое)* на три раунда. В течение трёх раундов, все, кто входят в эту зону или начинают в ней своё движение, должны пройти эту же проверку.

Имущество: тяжёлая кожаная униформа или пустотный костюм, священный символ.

ПСАЙКЕР-ПРИМАРИС

Средний, Человек (Адептус Астра Телепатика), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	25	40	30	40	50	60	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
1	16	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Средняя	3

Умения: Бдительность (Психическое чутьё) 60, Дисциплина (Психосилы) 70, Психическое мастерство 70, Психическое мастерство (Телекинез) 80.

СВОЙСТВА

Санкционированный псайкер: порог псайкера-примарис равен его удвоенному бонусу Силы воли (см. ниже).

Психосилы: псайкер-примарис знает следующие малые психосилы: *Аура ужаса, Полёт, Покой, Психический удар, Спазм, Призрачные руки* и *Духовное зрение.*

Телекинетик: псайкер-примарис знает следующие психосилы из дисциплины «Телекинез»: *Проклятие механизмов, Тиски, Психическая преграда* и *Психическая буря.*

Порог: 12

АТАКИ

Психосиловой посох: Бой (Двуручное оружие) 25, Урон 4 + разница КУ + Варп-заряд, *Оборонительное, Двуручное.*

Психический удар: Психическое мастерство 70, варп-уровень 2, Средняя дистанция, Урон 8 + КУ, броня не спасает.

Имущество: униформа псайкера-примарис, психофокус.

ДРУГИЕ ПСИХОСИЛЫ

В профиле псайкера-примарис перечислены конкретные психосилы, которыми он владеет, но двух похожих псайкеров не найти во всей галактике. Вы можете свободно изменять арсенал заклинаний и дисциплин, которыми владеет псайкер, исходя из того, что требуется вашим приключениям в **«Империуме Малединктум»**. Ниже приведено два примера, из которых вы можете черпать вдохновение – биомант и пиромант.

БИОМАНТ-ПРИМАРИС

Умения: Психическое мастерство (Биомантия) 80.

Психосилы: биомант-примарис знает следующие малые психосилы: *Призыв вредителей, Приглушение боли, Полёт, Сверхъестественные чувства, Затворение ран, Психический удар* и *Спазм.*

Биомант: биомант-примарис знает следующие психосилы дисциплины «Биомантия»: *Недуг, Биомолния, Метаболическая перегрузка* и *Скульптор плоти.*

ПИРОМАНТ-ПРИМАРИС

Умения: Психическое мастерство (Пиромантия) 80.

Психосилы: пиромант-примарис знает следующие малые психосилы: *Возгорание, Аура ужаса, Полёт, Пламя на ладони, Нова, Обжигающий взгляд, Нагрев* и *Психический удар.*

Пиромант: пиромант-примарис знает следующие психосилы дисциплины «Пиромантия»: *Огненная буря, Инферно, Плавящий луч* и *Плазменный факел.*

Адептус Механикус

«Конечно, я предпочту общество машинных духов, а не людей. Машинные духи движимы божественной логикой. Люди движимы биологическими побуждениями и низменными желаниями, а и первое, и второе слишком легко извратить»

— Магос Зета-041, надзиратель снарядного мануфакторума V-09 в улье Вишавар

Без священства Адептус Механикус, царство Человечества во мгновение ока пало бы под ударами врагов и обратилось в руины. Техножрецы – это слуги Машинного бога и единственные во всём имперском обществе знатоки священных обрядов и ритуалов, благодаря которым работают технологические устройства. Многие из них пугают своим стремлением стать ближе к богу, ради которого они превращают в храмы Машинного бога собственные тела – заменяя плоть пласталью, кровь – благословенными маслами и даже извлекая мозги и устанавливая вместо них сложные когитаторы. Постороннему сложно поверить, что эти механические скелеты когда-то были людьми.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Если где-то в Империуме есть сложные машины, значит там есть и Адептус Механикус – в противном случае, упомянутая машина окажется археотехническим чудом или еретическим творением. Техножрецов можно увидеть по всему Империуму. Фактически, это значит, что они могут служить удобными преградами и привратниками, что не подпускают никого к ценным знаниям и технологиям. С другой стороны, они будут ценными соратниками для тех, кто ищет ответы на конкретные вопросы, ведь Механикус занимаются почти любыми научными и технологическими исследованиями – например, генеторы изучают биологию и генетику, а логисы – математику и вероятности.

РАБОЧИЙ С МАНУФАКТОРУМА (РЯДОВОЙ)

Воинства Империума будут бессильны, если лишить их исполинской промышленной базы, что снабжает солдат оружием, боеприпасами, боевыми машинами и всем прочим. Труженики мануфакторумов составляют основу индустрии, благодаря которой миры Империума получают всё нужное, чтобы выживать и платить подати. Эти рабочие надрываются в жаре и холоде, среди облаков ядовитых испарений и грохота машинерии под взором начальников смен, для которых есть лишь одно мерило успеха – выполнение норм. Увечья и смерти для них – это лишь цифры, которые нужно учесть при подсчётах выработки.

СЕРВИТОР (РЯДОВОЙ / ЭЛИТА)

Сервиторами обобщённо называют все виды киберорганизмов, что применяются в Империуме для опасных, неприятных и тяжёлых работ. Каждый сервитор – это смешение плоти и машины, более глубокое, чем бывает у техножрецов. Как правило, таких слуг создает Адептус Механикус – иногда из искусственно выращенных клонов, но чаще – из преступников, приговорённых к Сервитуту Империалис, чей разум очищается при переработке в сервитора. Чтобы механический слуга мог работать, его органическая часть усиливается киберимплантатами, а в мозг закладываются программы – иногда самые простые, а иногда и более сложные, что позволяют ремонтировать механизмы или даже сражаться. Сервиторы способны отвечать на простые вопросы, если это касается их работы, но лишены сознания, что делает их идеальными слугами и воинами таких поборников логики, как Адептус Механикус.

РАБОЧИЙ С МАНУФАКТОРУМА

Средний, Человек (Адептус Механикус), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	35	35	35	25	30	30	30

Очки брони	Раны	Крит. раны
0	12	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	1

Умения: Атлетика 40, Атлетика (Мощь) 50, Ловкость рук 40, Стойкость 40, Стойкость (Неустанность) 50, Стойкость (Боль) 50.

АТАКИ

Промышленные инструменты (Импровизированное оружие): *Бой (Одноручное оружие) 25, Урон 4 + КУ, Бесполезное.*

Имущество: рваное тряпьё, пара уродливых фильтров-затычек, священный символ, 5 соляров.

СЕРВОЧЕРЕП (РЯДОВОЙ)

Одна из величайших почестей, коих может удостоиться подданный Императора – это продолжить своё служение после смерти. Черепа таких немногочисленных избранников (а иногда и мозг) сохраняют и используют для создания сервочерепов. Такие отполированные, а иногда и покрытые бронзой головы могут исполнять простые поручения, благодаря тому, что оснащены крошечными антигравами, манипуляторами и инструментами – как правило, вживлёнными в рот или глазницы.

СЕРВОЧЕРЕП

Маленький, Сервитор (Адептус Механикус), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
10	20	10	10	40	20	30	10	10

Очки брони	Раны	Крит. раны
0	4	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
7	Средняя, полёт	1

СВОЙСТВА

Антигравитация: сервочереп может летать.

Программа служения: у каждого черепа заданная программа, которую он будет выполнять. Программу можно изменить, пройдя **сложную (-20) проверку *Техники (Аугметика)***. Тот, кто программировал или перепрограммировал череп, может отдавать ему простые приказы.

АТАКИ

Удар черепом: Бой (Кулачный бой) 10, 1, *Бесполезное.*

СЕРВИТОР

Средний, Сервитор (Адептус Механикус), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	50	50	20	10	10	10	10

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	16	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
3	Медленная	См. свойства

Умения: Атлетика (Мощь) 60, Ловкость рук 30.

СВОЙСТВА

Программа служения: у каждого сервитора есть программа, которую он будет выполнять. Программу можно изменить, **сложной (-20) проверкой *Техники (Аугметика)***. Тот, кто программировал или перепрограммировал сервитора, может отдавать ему простые приказы.

АТАКИ

Сервоклешня: Бой (Кулачный бой) 30, 7 + разница КУ, *Бронебойное (2).*

Имущество: Нет.

ОРУДИЙНЫЙ СЕР.

Средний, Сервитор (Адептус Механикус), Рядовой

АТАКИ

На орудийного сервитора установлено одно орудие из этого списка. Чтобы его снять, нужна **сложная (-20) проверка Техники (Аугметика)**.

Тяжёлый болтер: Стрельба (Тяжёлое оружие) 40, 10 + КУ, Дальняя дистанция. Тяжёлое (4), Бронебойное (5), Громкое, Длинная очередь (3), Разлёт, Двуручное.

Мультимельта: Стрельба (Тяжёлое оружие) 40, 16 + КУ, Дальняя дистанция. Тяжёлое (4), Разрывающее (10), Двуручное

Плазменная пушка: Стрельба (Тяжёлое оружие) 40, 12 + КУ, Сверхдальняя дистанция. Громкое, Тяжёлое (4), Бронебойное (6), Сверхзаряд (4), Двуручное, Непредсказуемое.

МЕДИЦИНСКИЙ СЕР.

Средний, Сервитор (Адептус Механикус), Рядовой

Умения: Ловкость рук 40, Медика 30, Медика (Люди) 50, Техника (Аугметика) 50.

СВОЙСТВА

Диагностические протоколы: медицинский сервитор получает +2 успеха в любой проверке, предпринятой для того, чтобы найти к человеке заболевание или недуг. Также он получает +2 успеха в проверках *Медики*, связанных с хирургией, остановкой кровотечений и иными подобными действиями – в том числе, установкой и удалением киберимплантатов.

ТЕХНОЖРЕЦ (ЭЛИТА)

Техножрецами называют кибернетически улучшенных членов Адептус Механикус, что занимаются расширением имперских технических познаний. Их поиски благословлены Омниссией – то есть, Императором, который у духовенства Марса считается ипостасью Машинного бога. Техножрецы управляют мирами-кузницами, где производят всевозможные машины и снаряжение для армий Империума – от скромных лазганов до исполинских титанов. Большинство слуг Омниссии усилено множеством имплантатов, а бесстрастное и расчётливое поведение делает их подобными роботам. Благодаря таким усилениям и доступу к мощному оружию, техножрецы могут оказаться опасными врагами и могучими союзниками – в зависимости от того, насколько логичны или еретичны ваши намерения.



ТЕХНОЖРЕЦ

Средний, Человек (Адептус Механикус), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	30	40	40	60	30	40	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	15	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
7	Быстрая	2

Умения: Бдительность 40, Стойкость 50, Логика 70, Логика (Математика) 80, Знания 70, Медика 70, Пилотирование 50, Техника 70, Техника (Аугметика) 80, Техника (Инженерное дело) 80.

СВОЙСТВА

Глубокая аугментация: у техножреца установлены аугметические руки, ноги, сердце, дыхательная система и органы чувств, а также ремесленный и оптический механодендрит и биомеханический канал связи. Преимущества аугметики уже включены в профиль.

Аугметическое сердце: потратив действие, техножрец может пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости***. В случае успеха он снимает состояние *Кровотечение*.

Аугметическая дыхательная система: техножрец получает +2 успеха в проверках *Стойкости*, чтобы сопротивляться воздействию ядовитых газов и летучих токсинов.

Биомеханический канал связи: техножрец получает +10 к проверкам *Техники*, при работе с механизмами, к которым может подключиться – таковы многие образцы техники, системы жизнеобеспечения и мануфакторумные сборщики.

Оптический механодендрит: позволяет заглядывать в тесные пространства, а также оснащён фонарём, что снимает у зоны свойство *Темнота*.

Ремесленный механодендрит: служит комбиинструментом и холодным оружием.

АТАКИ

Ремесленный механодендрит: Бой (Одноручное оружие) 30, 4 + разница КУ.

Плазменный пистолет: Стрельба (Пистолеты) 30, 10 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Громкое, Бронебойное (6), Сверхзаряд (4), Непредсказуемое.*

Имущество: одеяния Адептус Механикус, аусник, комбиинструмент, 300 соляров.

Адептус Администратум

«Мысль дня: Терпение – наше величайшее оружие против искушения. Будь терпелив, и Император всё устроит»

— надпись на бланке для прошений № 6 709 112

Империум настолько велик, что централизованное управление в нём невозможно. Тем не менее, верховным лордам Терры, двенадцати самым могущественным людям в галактике, приходится им управлять. Лордам подчиняется Адептус Терра, исполинский чиновничий аппарат, что делится на мириады иных ведомств. Самым крупным из них остаётся Адептус Администратум, что сам по себе состоит из тысяч отделов и служб. Давние традиции и жёсткая необходимость требуют, чтобы в число верховных лордов входил магистр Администратума. Увы, это ведомство настолько велико и неповоротливо, что эдикты его главы могут исполняться спустя столетия после их подписания. Сообщения высокой важности нередко приходят уже после смерти верховного лорда, что их запрашивал, вынуждая преемника с ними разбираться.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРАХ

Администратум уполномочен следить за тем, чтобы бесконечное вращение шестерёнок, что составляют Империум, не прекращалось, и труд каждого служил величию Человечества. Хотя это может побудить игроков обратиться в чиновникам за помощью, многие адепты постоянно вымотаны и заняты бесконечной работой, понимание которой от них не требуется и не поощряется. Явившись к такому клерку за содействием, персонажи скорее получат назначение на приём к старшему клерку через четыре года, чем толковую помощь.

Это не значит, что Администратум бесполезен – скорее скован по рукам и ногам, а те, кто вмешиваются в его работу, быстро становятся жертвами его бюрократии. Адепты и смотрители могут послужить серьёзным препятствием в «социальных» и детективных сюжетах, где их стойкая приверженность процедурам и собственным интересам может пересекаться с целями героев. Если Администратуму потребуется грубая сила, он может призвать силовиков планетарного губернатора, которые разберутся с мелкими проблемами, или Адептус Арбитрес, которые возьмутся за более серьёзные дела.

АДЕПТ АДМИНИСТРАТУМА (РЯДОВОЙ)

На адептах держится вся колоссально раздутая имперская бюрократия. Каждый наделён огромной властью в своей узкой сфере полномочий – например, доступом к секретным архивам, реквизиции оружия или выдаче разрешений на управление транспортом в пределах города. Один росчерк автопера такого чиновника может, как решить немало проблем ваших героев, так и создать их. Мало что так же раздражает, как необходимость имело дело с адептом, который чинит вам препоны, лишь для того, чтобы насладиться своей мелочной властью – грозит карами и печётся о ничтожных процедурных мелочах, делая всё для того, чтобы случайно вам не помочь. Впрочем, изредка встречаются и адепты, что искренне готовы помогать другим выжить в бюрократических войнах и видят в этом своё служение Императору.

АДЕПТ АДМИНИСТРАТУМА

Средний, Человек (Администратум), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	25	25	35	40	35	30	30

Очки брони	Раны	Крит. раны
1	9	0

Инициатива	Скорость	Решимость
6	Средняя	1

Умения: Бдительность 40, Ловкость рук 40, Чутьё (Люди) 40, Языки 50, Логика 50, Знания 50, Взаимопонимание 40.

СВОЙСТВА

Чиновничья честь: адепт получает *решимость* 3, когда дело касается бумажной работы, десятины и иных бюрократических процедур.

Инфоархеолог: адепт получает *преимущество* в проверках, предпринятых для того, чтобы добыть информацию из документа или архива (неважно, бумажного или цифрового).

АТАКИ

Слабые руки (Безоружный бой): Бой (Кулачный бой) 25, Урон 1 + разница в КУ, *Бесполезное.*

Имущество: одеяния Администратума, инфопланшет, несколько свитков с записями, 30 соляров.

СМОТРИТЕЛЬ (РЯДОВОЙ)

Пока адепты борются с неизбывными горами бумаг, смотрители руководят их работой и принимают бесконечные очереди оборванных подданных, что осаждают их конторы. Нередко смотрителя увидишь идущим вдоль узких проходов между рядами адептов, несущим потрескивающее шоковое оружие, как ясное предупреждение всем и каждому, что нужно вырабатывать свою дневную норму и не нарушать установленных регламентов. Боевой подготовки у смотрителей обычно нет – им чаще приходится иметь дело с измотанными и недокормленными простолюдинами, чем сражаться, но многие не потерпят пренебрежения к своей власти и схватятся за дубинку, стоит выказать неуважение, так что смотритель – это непростая преграда на вашем пути.

СМОТРИТЕЛЬ

Средний, Человек (Администратум), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	25	25	30	25	35	40	35	35

Очки брони	Раны	Крит. раны
1	11	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	2

Умения: Бдительность 50, Дисциплина 40, Чутьё (Люди) 50, Языки 40, Логика 40, Знания 40, Бой (Одноручное оружие) 40, Командование 40, Командование (Запугивание) 50, Командование (Лидерство) 50, Взаимопонимание 40.

СВОЙСТВА

Чиновничья честь: смотритель получает *решимость* 3, когда дело касается бумажной работы, десятины и иных бюрократических процедур.

Погонщик: смотритель может использовать *Командование (Запугивание)* вместо *Командования (Лидерство)*, когда имеет дело с членами Администратума. Потратив *действие*, смотритель может приказать рядовому члену Администратума немедленно предпринять *действие*.

АТАКИ

Шоковая булава: Бой (Одноручное оружие) 40, Урон 4 + разница в КУ, *Громкое, Состояние (Оглушение)*.

Имущество: одеяния Администратума, инфопланшет, несколько свитков с записями, хроно, 50 соляров.

СИЛОВИК (ЭЛИТА)

«Силовиками» собирательно называют стражей закона на разных имперских мирах. В Махарии чаще всего встречаются вигилы, которые выросли из гарнизонных частей Астра Милитарум, оставленных на мирах, сопротивлявшихся лорду-соляру. На планетах, что более охотно склонили колени перед Империумом, полицию часто создавали на основе местных сил охраны порядка. Как правило, силовики отвечают прямо перед планетарным губернатором, чья главная забота – сохранить трон и обеспечить поставки десятины, что требует Администратум. Обычно законники поддерживают порядок, но лишь пока это отвечает интересам губернатора. Как правило, силовики носят тяжёлую броню и высококачественное оружие, что служит недвусмысленной угрозой нарушителям и обычным гражданам. Когда такой слуга закона встречает сопротивление – будь то бандиты или политические противники его господина – он жестко насаждает своё «правосудие». В рядах силовиков цветёт продажность, и за хорошую цену они закрывают глаза на преступления.

АРБИТР (ЛИДЕР)

Адептус Арбитрес не входят в Администратум – это совершенно иное крыло Адептус Терра. Тем не менее, сферы их полномочий нередко пересекаются. Арбитры зорко следят за всем, что может угрожать сбору имперской десятины и расследуют тяжкие попрания Лекс Империалис. Они имеют право допрашивать кого угодно и конфисковать вещественные доказательства, где угодно – иными словами, их око следит почти за всеми подданными Императора. Раскрыв преступление и схватив преступника, арбитры быстро вершат правосудие – обычно в виде казни на месте и конфискации имущества. Лишь когда обвиняется важная персона – например, местный патриций или глава крупной организации – может состояться нечто похожее на суд. Также арбитры нередко служат последней линией обороны планеты, когда бунтовщики или еретики поднимают восстание – предполагается, что стражи закона будут удерживать ключевые точки планеты, пока не помощь не подоспеет Имперская Гвардия.

СИЛОВИК

Средний, Человек (Администратум), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	40	40	30	25	40	40	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
5	16	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	2

Умения: Атлетика 50, Бдительность 50, Дисциплина 50, Стойкость 50, Чутьё 50, Бой 40, Бой (Одноручное оружие) 50, Командование 50, Командование (Допрос) 60, Командование (Запугивание) 60, Стрельба 40, Взаимопонимание 30.

СВОЙСТВА

Вызов подкреплений: потратив *действие*, силовик может вызвать подкрепление. Его могут услышать силовики в радиусе одной мили. Обычно подкрепление прибывает через 1к10 раундов (или минут, если сейчас не идёт бой), но это время может измениться в зависимости от расстояния.

Инкарцерация: когда силовик берёт противника в *захват*, он может защёлкнуть на том оковы за свободное действие.

АТАКИ

Шоковая булава: Бой (Одноручное оружие) 50, Урон 6 + разница в КУ, *Громкое, Состояние (Оглушение).*

Автоган: Стрельба (Лёгкое оружие) 40, Урон 6 + КУ, Дальняя дистанция. *Громкое, Длинная очередь (3), Двуручное.*

Стаб-револьвер: Стрельба (Пистолеты) 40, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Громкое, Безотказное.*

Удушающая граната: Стрельба (Метательное) 40, Урон – нет. Непредсказуемое. Когда такая граната взрывается в зоне, все существа в этой зоне должны пройти **сложную (-20) проверку *Стойкости (Неустанность)*** или получить состояние *Оглушение (Малое)* на три раунда. Кроме того, в течение трёх раундов, все, кто входят в эту зону или начинают в ней своё движение, должны пройти эту же проверку.

Имущество: панцирный доспех силовика, инфопланшет со сведениями о преступниках, оковы, вокс-бусина, 50 соляров.

Адептус Арбитрес не подчиняются Адептус Администратум (нередко они расследуют деятельность самого Администратума и нарушения Лекс Империалис его адептами), а здесь они представлены для полноты картины.

АРБИТР

Средний, Человек (Администратум), Лидер

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	50	50	40	40	50	40	30

Очки брони	Раны	Крит. раны
5	19	5
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
9	Средняя	3

Умения: Атлетика 60, Бдительность 60, Дисциплина 50, Дисциплина (Самообладание) 60, Дисциплина (Страх) 60, Стойкость 60, Чутьё 60, Бой 50, Бой (Одноручное оружие) 60, Командование 50, Командование (Допрос) 60, Командование (Запугивание) 60, Стрельба 50, Стрельба (Лёгкое оружие) 60, Взаимопонимание 40.

СВОЙСТВА

Командир арбитров: потратив *действие*, арбитр может совершить проверку *Командования (Лидерство)*. За каждый успех один силовик, что слышал арбитра, может предпринять *действие.*

Вызов подкреплений: потратив *действие*, арбитр может вызвать подкрепление. Его могут услышать силовики в радиусе одной мили. Обычно подкрепление прибывает через 1к10 раундов (или минут, если сейчас не идёт бой), но это время может измениться в зависимости от расстояния.

Презумпция виновности: потратив действие, арбитр может предпринять встречную проверку *Командования (Чутья)* против *Дисциплины (Самообладание)*, чтобы обнаружить вину или доказательства преступления – в случае успеха это понизит *превосходство* группы на 1. (вероятно, авторы всё же имели в виду *Чутьё (Люди)* или *Командование (Запугивание)* – прим. переводчика).

Инкарцерация: когда арбитр берёт противника в *захват*, он может защёлкнуть на том оковы за свободное действие.

АТАКИ

Шоковая булава: Бой (Одноручное оружие) 60, Урон 7 + разница КУ. *Громкое, Состояние (Оглушение).*

Ручная пушка: Стрельба (Пистолеты) 50, Урон 8 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Тяжёлое (4), Громкое, Бронебойное (2).*

Боевой дробовик: Стрельба (Лёгкое оружие) 60, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Состояние (Сбит с ног), Громкое, Разлёт, Двуручное.*

Удушающая граната: Стрельба (Метательное) 40, Урон – нет. Непредсказуемое. Когда такая граната взрывается в зоне, все существа в этой зоне должны пройти **сложную (-20) проверку *Стойкости (Неустанность)*** или получить состояние *Оглушение (Малое)* на три раунда. Кроме того, в течение трёх раундов, все, кто входят в эту зону или начинают в ней своё движение, должны пройти эту же проверку.

Имущество: панцирный доспех силовика, инфопланшет со сведениями о преступниках, оковы, вокс-бусина, 100 соляров.

Астра Милитарум

«Чтобы новобранец превратился в солдата, требуется четыре стандартных терранских месяца подготовки. Молодому офицеру стоит помнить об этом, прежде чем без нужды жертвовать жизнями бойцов. Впрочем, нужды Империума велики, а пиррова победа бесконечно предпочтительнее трусливого поражения»

— «О войне и времени: обязательное чтение для офицеров первого года подготовки в Схоле Прогениум»

Астра Милитарум – это самое многочисленное военное ведомство Империума. Десятина каждый день забирает на службу бессчётные миллионы. Новобранцы проходят быструю и суровую подготовку, получают оружие и броню, что производится миллионами, и попадают на войну так быстро, как это возможно. Зачастую обучение солдат ведут прямо на борту пустотных кораблей, что везут новобранцев на их первый театр военных действий, где их выбросят из переполненных челноков под свет чужих солнц и миров, осаждаемых инопланетными тварями. Те немногие, что переживут свои первые походы, станут закалёнными воинами, для которых жизнь не стоит и гроша, смерть всегда поблизости, и для которых нет ничего, кроме службы. Одержав победу, гвардейцы не могут наслаждаться долгим отдыхом – вскоре их перебросят в новые зоны боевых действий. Это Астра Милитарум, для которой существует только война.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Как правило, членов Имперской Гвардии можно встретить на передовой, где они ведут бесконечные битвы в бесчисленных войнах с несметными врагами Империума. Если ваша игра проходит на планете, что переживает осаду или ведёт войну против вражеской армии, вы сможете ввести в повествование много военных – в противном случае, они вряд ли вам встретятся. Гвардейцев редко используют для охраны порядка – это задача силовиков, хотя порой солдаты патрулируют или обороняют прифронтовые или недавно освобождённые города.

СОЛДАТ АСТРА МИЛИТАРУМ (РЯДОВОЙ)

Большую часть планетарных войн ведёт Астра Милитарум, чьи несметные полки складываются из человеческой десятины, которую собирает Департаменто Мунитorum. Каждый мир сектора формирует собственные части. В Махарии чаще всего встречаются полки палеонских длинных зубов. Они могут стоять гарнизонами в важных точках, так и давать немедленный отпор силам Хаоса или ксеносам. Как правило, отделениями гвардейцев командуют сержанты, то есть солдаты, что сумели выжить дольше, чем суждено обычному бойцу.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Некоторые солдаты становятся специалистами и посвящают себя применению особого снаряжения.

- **Медик**: солдат получает умение *Медика (Люди)* 50 и инструменты хирургеона.
- **Связист**: солдат получает умение *Техника (Инженерное дело)* 30 и вокс-вещатель.
- **Сапёр**: солдат получает умение *Техника (Инженерное дело)* 30, лазерный резак и взрывчатку (см. атаки специалистов по оружию).
- **Специалист по оружию**: солдат получает одно оружие из списка «**Атаки специалистов по оружию**» вместо лазгана.

РАСЧЁТЫ ТЯЖЁЛОГО ВООРУЖЕНИЯ

Астра Милитарум часто обеспечивает себе огневую поддержку благодаря расчётам тяжёлого оружия – каждый состоит из двух человек и одного орудия. Расчёт использует один из профилей, указанных в списке «**Атаки расчётов тяжёлого оружия**», а также сохраняет своё обычное оружие. Если один из членов расчёта будет убит или получит любое состояние, его напарник будет вести огонь из орудия с *помехой*.

ОТПРЫСК ТЕМПЕСТУС (ЭЛИТА)

Отпрыски Темпестус – лучшие воины, что готовят Схолы Прогениум, и отборные ударные пехотинцы Астра Милитарум. Эти умелые убийцы, обучавшиеся с юных лет, вооружённые знаменитыми пробивными лазганами, закованные в надёжную панцирную броню и снаряжённые мощными прицельными сканерами – настоящий моноскальпель в арсенале Астра Милитарум. Им поручают проводить вылазки на территорию неприятеля, диверсии, разведку, а порой и орбитальные высадки в тылу врага, где они смогут нанести противнику наибольший урон, устроить хаос или уничтожить ключевые узлы обороны. Лишь самые умелые и преданные надолго остаются среди отпрысков, а потому такие воины всегда целеустремлены и суровы – как в мире, так и на войне.

СОЛДАТ АСТРА МИЛИТАРУМ

Средний, Человек (Астра Милитарум), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	40	40	30	25	30	30	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
4	15	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	2

Умения: Дисциплина 40, Медика 30, Бой 40, Стрельба 40.

СВОЙСТВА

Стойкий: солдат получает преимущество в проверках, предпринятых, чтобы сопротивляться Страху или прекратить его воздействие.

АТАКИ

Лазган: Стрельба (Лёгкое оружие) 40, Урон 6 + КУ, Дальняя дистанция. *Короткая очередь, Громкое, Безотказное, Двуручное.*

Нож: Бой (Одноручное) 30, Урон 4 + разница в КУ. *Незаметное, Метательное (БД).*

Фраг-граната: Стрельба (Метательное) 30, Урон 6, Средняя дистанция. *Взрыв, Громкое, Непредсказуемое.*

Крак-граната: Стрельба (Метательное) 30, Урон 12, Средняя дистанция. *Громкое, Бронебойное (4), Разлёт, Непредсказуемое.*

Имущество: гвардейский флак-доспех, пара солдатских жетонов, противогаз, шанцевый инструмент, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», униформа, снаряжение выживальщика в рюкзаке, 30 соляров.

АТАКИ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО ОРУЖИЮ

Снайперская винтовка: Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Урон 8 + КУ, Сверхдальняя дистанция. Громкое, Двуручное

Огнемёт: Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Урон 8 + КУ, Средняя дистанция. *Огнемёт, Состояние (Горение), Громкое, Двуручное.*

Гранатомёт: Стрельба (Тяжёлое оружие) 50, Урон 6, Дальняя дистанция. *Взрыв, Громкое, Двуручное.*

Мельта: Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Урон 16 + КУ, Средняя дистанция. *Разрывающее (5), Двуручное.*

Плазмомёт: Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Урон 10 + КУ, Дальняя дистанция. *Громкое, Бронебойное (6), Сверхзаряд (4), Двуручное, Непредсказуемое.*

Взрывчатка: Стрельба (Метательное) 30, Урон 10, Средняя дистанция. *Громкое, Разлёт, Непредсказуемое.*

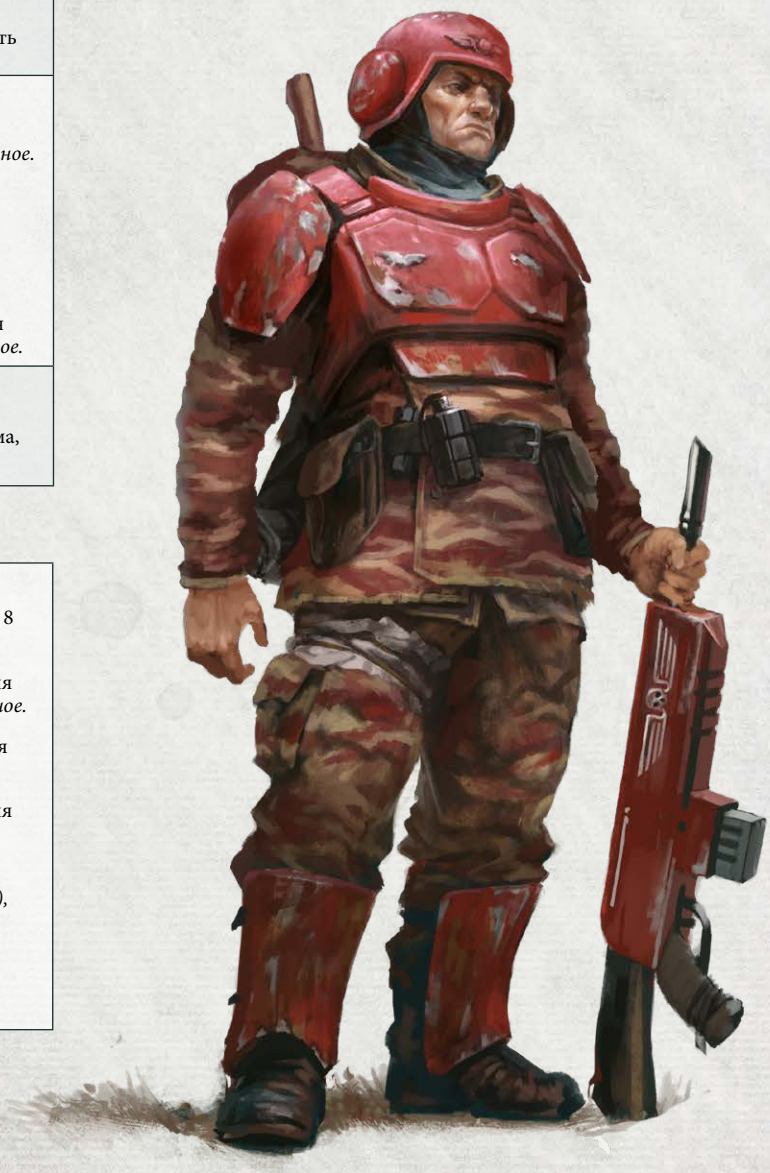
АТАКИ РАСЧЁТОВ ТЯЖЁЛОГО ОРУЖИЯ

Тяжёлый болтер: Стрельба (Тяжёлое оружие) 50, Урон 10 + КУ, Дальняя дистанция. *Тяжёлое (4), Бронебойное (5), Громкое, Длинная очередь (3), Разлёт, Двуручное.*

Ракетная установка (Фраг-ракета): Стрельба (Тяжёлое оружие) 50, Урон 8, Сверхдальняя дистанция. *Взрыв, Тяжёлое (4), Громкое, Двуручное*

Ракетная установка (Крак-ракета): Стрельба (Тяжёлое оружие) 50, Урон 16, Сверхдальняя дистанция. *Тяжёлое (4), Громкое, Бронебойное (6), Разлёт, Двуручное.*

Лазпушка: Стрельба (Тяжёлое оружие) 50, Урон 18, Сверхдальняя дистанция. *Тяжёлое (4), Громкое, Бронебойное (10), Двуручное*



ОТПРЫСК ТЕМПЕСТУС

Средний, Человек (Астра Милитарум), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	45	50	50	40	30	40	30	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
6	18	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Средняя	3

Умения: Атлетика 60, Бдительность 50, Дисциплина 50, Стойкость 60, Медика 40, Бой 50, Ориентирование 40, Стрельба 50, Стрельба (Лёгкое оружие) 60, Рефлексы 50.

СВОЙСТВА

Огневой мешок: если отпрыск наносит цели рану стрелковой атакой, то до начала следующего хода этого отпрыска, любые другие отпрыски получают +1 успех к своим стрелковым атакам по этой цели.

Штурмовик: если отпрыск атакует цель, захваченную *внезапностью*, та должна предпринять **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Страх)*** или получит состояние *Страх*. Если все члены группы охвачены страхом, их *превосходство* падает до 0.

Стойкий: отпрыск получает *преимущество* в проверках, предпринятых, чтобы сопротивляться *Страху* или прекратить его воздействие.

АТАКИ

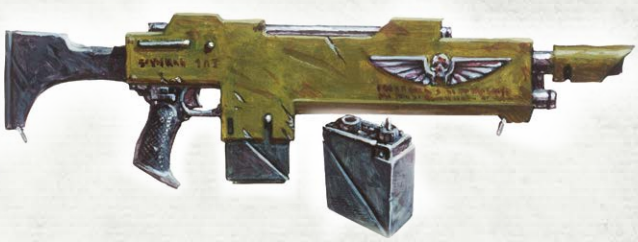
Пробивной лазган: Стрельба (Лёгкое оружие) 60, Урон 8 + КУ, Дальняя дистанция. *Короткая очередь, Громкое, Бронебойное (2), Двуручное.*

Нож: Бой (Одноручное) 50, 5 + разница в КУ. *Незаметное, Метательное (БД).*

Фраг-граната: Стрельба (Метательное) 50, Урон 6, Средняя дистанция. *Взрыв, Громкое, Непредсказуемое.*

Крак-граната: Стрельба (Метательное) 50, Урон 12, Средняя дистанция. *Громкое, Бронебойное (4), Разлёт, Непредсказуемое.*

Имущество: панцирный доспех Темпестус со всезащитным шлемом (в который встроены фотовизор, респиратор и вокс-бусина), инструменты хирургеона, пара солдатских жетонов, магнокль, пикт-писец, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа».



КОМИССАР (ЛИДЕР)

Комиссары – это наделённые железной волей выпускники Схол Прогениум, что ведут солдат навстречу величайшим врагам Империума. У каждого комиссара могут быть свои методы поддержания боевого духа и уровня подготовки бойцов, но большинство ведут себя как настоящие тираны, которых гвардейцам нужно боятся больше, чем кошмарных чудовищ, с которыми предстоит сражаться. Эта аура власти подкреплена правом казнить трусов и слабаков прямо на поле боя – многие комиссары пользуются им, чтобы внушаемый ужас придал бойцам храбрости.

КОМИССАР

Средний, Человек (Астра Милитарум), Лидер

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	45	40	50	30	40	40	50	40

Очки брони	Раны	Крит. раны
3	19	5
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
7	Средняя	3

Умения: Атлетика 50, Бдительность 50, Дисциплина 60, Дисциплина (Страх) 70, Чутьё (Люди) 50, Знания 50, Бой 50, Бой (Одноручное оружие) 60, Командование 50, Командование (Запугивание) 70, Командование (Лидерство) 60, Стрельба 50, Стрельба (Пистолеты) 60, Взаимопонимание 50.

СВОЙСТВА

Аура дисциплины: все союзники комиссара, что могут видеть его, получают +1 успех в проверках *Дисциплины (Страх).*

Стойкий: комиссар получает *преимущество* в проверках, предпринятых, чтобы сопротивляться *Страху* или прекратить его воздействие.

Полевая казнь: если неигровой персонаж в пределах *ближней* дистанции от комиссара проваливает проверку *Дисциплины* или делает бросок по таблице прорывов Варпа, комиссар может потратить реакцию, чтобы казнить его. Пока комиссар жив, все союзники, что могут видеть его, автоматически проходят проверки *Дисциплины* до конца сцены, а *превосходство* группы падает на 1.

АТАКИ

Болт-пистолет: Стрельба (Пистолеты) 60, Урон 8 + КУ, Средняя дальность. *Короткая очередь, Удобное, Громкое, Бронебойное (4), Разлёт.*

Силовой меч: Бой (Одноручное) 60, Урон 8 + разница в КУ. *Бронебойное (4).*

Имущество: комиссарская униформа, пара солдатских жетонов, флак-камзол, «Памятка имперского гвардейца» с пометками, 100 соляров.

Адептус Министорум

«Сражайся! Да будет вера твоим пламенным мечом! Преданность – твоим несокрушимым щитом! Светом Императора мы изгоним тьму! Ты вновь увидишь своих родных! Они ждут тебя под крылом Императора! Так что сражайся!»

— декламация священника Министорума

Вера и убеждённость пронизывают имперское общество сверху донизу. От последнего рабочего из жилого блока до самого могущественного вельможи – все преданы Имперской вере и Богу-Императору Человечества. Такое единство обеспечивает Адептус Министорум, что обладает огромным влиянием на многих мирах. У Экклезиархии есть даже собственные войска – Адепта Сороритас, что ведут войны во имя церкви. Выступать против духовенства и имперской веры – тягчайшая из ересей, что карается пытками и казнью.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Адептус Министорум, он же Экклезиархия – это почти вездесущая организация – в той или иной форме персонажи неминуемо с ней столкнуться. Они могут разыскивать местного священника, чтобы расспросить его о прихожанах, или проталкиваться через толпы паломников на Махарии. Кроме того, на любые серьёзные угрозы церкви дают ответ Сёстры Битвы, вычищающие ересь до того, как она сможет распространиться.

ПРАВЕДНИК (РЯДОВОЙ)

Праведниками собирательно называют обычных людей, что посвятили свою жизнь Имперской вере. Это могут быть паломники, идущие в великое путешествие ради религиозного посвящения, хранители святых мест, а иногда – даже полусумасшедшие пророки и демагоги, кто кричат свои проповеди везде, где собираются люди. Такие люди редко бывают полноправными членами церкви – обычно праведники живут на скудную милостыню своих последователей, но пыл делает их слова не менее вескими, чем официальные проповеди.

ПРАВЕДНИК

Средний, Человек (Экклезиархия), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	25	35	30	30	25	40	35

Очки брони	Раны	Крит. раны
0	12	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
5	Средняя	1

Умения: Дисциплина 50, Стойкость (Боль) 40, Знания 40, Знания (Богословие) 50, Командование 40, Взаимопонимание 40.

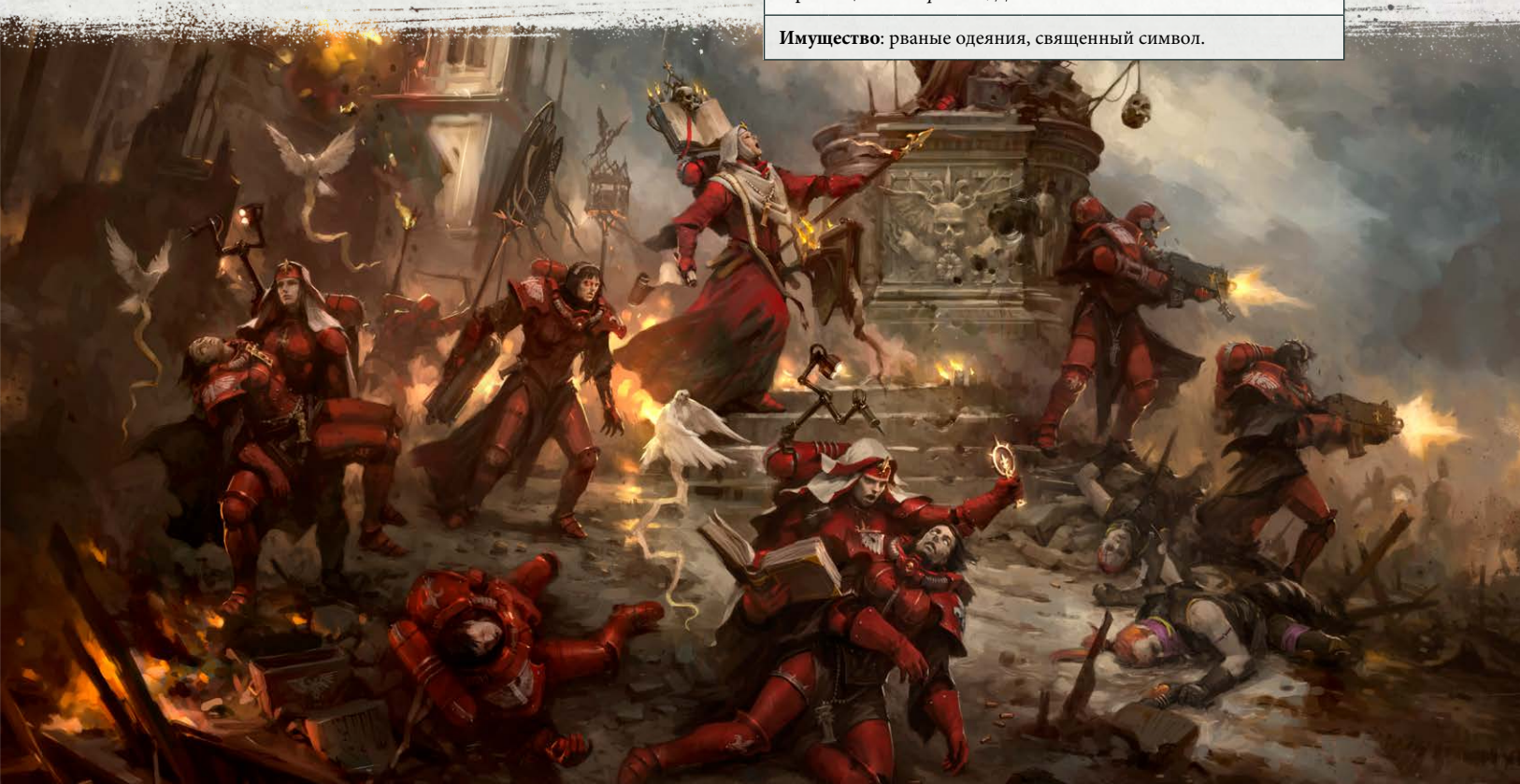
СВОЙСТВА

Истинная вера: праведник получает одно очко судьбы.

АТАКИ

Хлыст для самобичевания: Бой (Одноручное оружие) 25, Урон 2 + разница в КУ. *Громкое, Длинное.*

Имущество: рваные одеяния, священный символ.



СВЯЩЕННИК МИНИСТОРУМА (ЭЛИТА)

Священники – рядовые члены Адептус Министорум. Это духовники самого низкого положения, что чаще всего общаются с простым людом. Такой проповедник может быть пастырем прихода, который будет частью одной из тысяч епархий в Империуме. Это суровые и беспощадные к своим подопечным наставники, неустанно выискивающие среди паствы семена ереси. Впрочем, существуют и иные разновидности духовников – боевые священники сражаются вместе с войсками Астра Милитарум, экзорцисты помогают инквизиторам бороться с ересью и изгонять демонов, а исповедники ведут на праведные войны ордена Адепта Сороритас.

СВЯЩЕННИК МИНИСТОРУМА

Средний, Человек (Экклезиархия), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	30	30	30	40	40	50	40

Очки брони	Раны	Крит. раны
1 + 1к10	14	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
7	Средняя	1

Умения: Бдительность 50, Дисциплина 60, Чутьё (Люди) 50, Языки (Высокий готический) 50, Знания 50, Знания (Богословие) 60, Командование 50, Командование (Лидерство) 60, Взаимопонимание 50.

СВОЙСТВА

Истинная вера: священник получает одно очко судьбы.

Гимны войны: священник может потратить *действие*, чтобы пройти проверку *Командования (Лидерство)*, дабы воспеть гимн. В случае успеха он может выбрать одного соратника из Экклезиархии, что может его слышать. Когда этот соратник в следующий раз будет совершать атаку в ближнем бою, он сможет предпринять ещё одну атаку.

АТАКИ

Автопистолет: Стрельба (Пистолеты) 30, Урон 5 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Громкое, Длинная очередь (3).*

Цепной меч: Бой (Одноручное оружие) 30, Урон 6 + разница КУ. *Громкое, Разрывающее (2).*

Имущество: сутана, священный символ, громкоговоритель, розарий, 50 соляров.

БОЕВАЯ СЕСТРА (ЭЛИТА)

Набожные и смертоносные воительницы Адепта Сороритас сражаются на передовой везде, где гремят битвы с неверными, еретиками и отступниками. Они облачены в могучие силовые доспехи и снабжены грозным оружием, а их непоколебимая вера в Императора не даст ни одному врагу избежать Его гнева. В Махарии сёстры ордена Сгоревшей розы стали бичом для всех, кто скрывается от света Императора, а изначально костяного цвета броня этих воительниц медленно становится темнее от дыма, что испускает священное пламя.

БОЕВАЯ СЕСТРА

Средний, Человек (Экклезиархия), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	50	60	50	30	25	40	50	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
10	19	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
7	Средняя	3

Умения: Атлетика 70, Бдительность 50, Дисциплина 60, Дисциплина (Страх) 70, Дисциплина (Психосилы) 70, Стойкость 60, Знания 30, Знания (Богословие) 40, Медика 30, Медика (Люди) 40, Бой 60, Командование 40, Стрельба 60, Стрельба (Лёгкое оружие) 70, Рефлексы 40.

СВОЙСТВА

Отвержение ведьмовства: когда псайкер на *средней* дистанции от боевой сестры творит психосилу, та может потратить реакцию, чтобы помешать сотворению. Сестра предпринимает проверку Силы воли той же сложности, что проверка сотворения психосилы. В случае успеха набранное ей количество успехов вычитается из количества успехов, набранного псайкером. Если это опустит КУ психосилы ниже единицы, психосила не сработает.

Истинная вера: сестра получает одно очко судьбы.

АТАКИ

Болтер: Стрельба (Лёгкое оружие) 70, Урон 8 + КУ, Дальняя дистанция. *Громкое, Бронебойное (4), Длинная очередь (2), Разлёт, Двуручное.*

Болт-пистолет: Стрельба (Пистолеты) 60, Урон 8 + КУ, Ближняя дистанция. *Короткая очередь, Удобное, Громкое, Бронебойное (4), Разлёт.*

Фраг-граната: Стрельба (Метательное) 50, Урон 6, Средняя дистанция. *Взрыв, Громкое, Непредсказуемое.*

Крак-граната: Стрельба (Метательное) 50, Урон 12, Средняя дистанция. *Громкое, Бронебойное (4), Разлёт, Непредсказуемое.*

Имущество: силовая броня Сороритас, Священный символ.

Инквизиция

«С глубочайшим сожалением, но непоколебимой убеждённостью я должен применить против великого врага в Витезовиче последнее оружие из своих арсеналов. Я беру на душу гибель бессчётных миллионов и молюсь о том, чтобы они обрели свет Императора»

— приказ об экстерминатусе планеты Витезович, подписанный инквизитором [УДАЛЕНО]

Святые Ордосы Императорской Инквизиции – это тайная полиция, что действует вне обычной иерархии Империума и ведёт охоту на демонов, еретиков и ксеносов, что угрожают человечеству. Они работают под покровом тайны, и никто не сможет сказать, сколько существует инквизиторов. Ходят слухи, что немало этих могущественных людей воюет друг с другом не меньше, чем противостоит настоящим врагам. Так или иначе, им дарована огромная власть вершить суд и расправу над всеми жителями Империума, кроме самого Императора.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Инквизиция, состоящая из тайных групп искусных агентов, действующих на любых уровнях имперского общества – это фантастический участник любых детективных приключений. Хотя сами инквизиторы нечасто выходят в бой лично, они регулярно организуют целые ячейки агентов, что будут исполнять их волю. Если ваша кампания рассказывает про противостояние демонам или ксеносам, персонажи вполне могут столкнуться со слугами Святых Ордосов, а окажутся они соратниками или противниками – зависит от инквизитора, которому они служат. Среди таковых встречаются пламенные фанатики, которые будут выжигать любые следы ереси, а есть те, что предпочитают бить врага его же оружием и могут попытаться завладеть еретическими артефактами или взять пленных. Некоторые посланцы Ордосов оснащены очень необычным оружием и реликвиями неимперского происхождения. Так или иначе, инквизитор и его агенты легко могут быть союзниками, врагами или странной поместью того и другого. Большинство агентов Святых Ордосов – это элита, которую могут сопровождать завербованные члены Экклезиархии, Администратума или Астра Милитарум.

АКОЛИТ (ЭЛИТА)

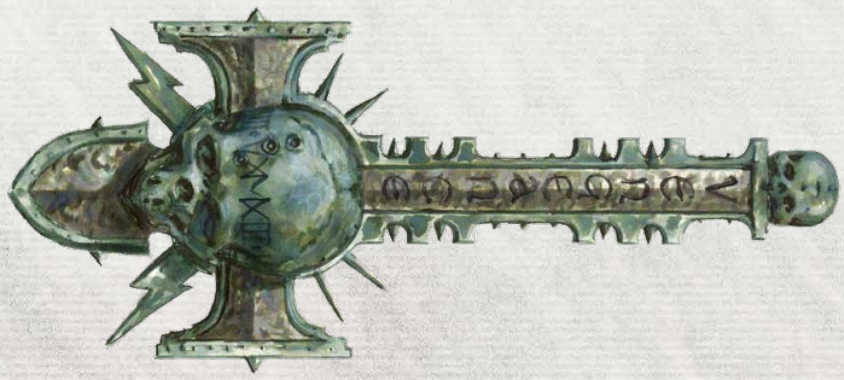
Аколитами собирательно называют людей, завербованных на службу к инквизитору. Как правило, это любопытные и въедливые люди, способные найти правду, скрытую в паутине бюрократии и лжи, на которых покоится имперское общество. Какими умениями и снаряжением будут обладать аколиты – зависит от ордоса, в котором они служат, но каждый из них был избран за выдающиеся способности, что делает его могучим союзником и опасным врагом.

УБИЙЦА ИЗ КУЛЬТА СМЕРТИ (ЭЛИТА)

Культы смерти – это тайные организации, что действуют по всему Империуму. У каждого общества свои методы и обряды, но всех объединяет тяга к кровопролитию, ритуальным убийствам, а иногда – ещё и к причащению кровью и плотью убитых во имя Бога-Императора врагов. В силу своей природы, такие культы ступают по лезвию ножа между фанатичной преданностью имперской доктрине и открытой ересью, что нередко приводит к конфликтам со Святыми Ордосами. Тем не менее, благодаря своему мастерству, многие убийцы попадают на службу к инквизиторам, где могут сполна утолить жажду крови – во имя Императора и с дозволения его слуг. Если инквизитор придерживается широких взглядов, он может закрыть глаза на «отклонения» культа в обмен на пожизненную службу его самых искусных убийц.

ДОЗНАВАТЕЛЬ (ЛИДЕР)

Дознаватель – это самый верный и искусный слуга инквизитора. Нередко такой человек командует целой ячейкой агентов или ведёт особо важные расследования, если ими не может заняться носитель печати. Как правило, дознаватель поднимается из числа аколитов и владеет необычным оружием или умениями, что отражают его биографию или ордос. Так или иначе, каждый дознаватель – умелый командир и ценный агент Инквизиции, истово разыскивающий и карающий еретиков, где бы те не пустили корни.



АКОЛИТ

Средний, Человек (Инквизиция), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	30	40	30	40	40	50	40

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	16	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
7	Средняя	2

Умения: Бдительность 50, Дисциплина 60, Стойкость 50, Чутьё 50, Чутьё (Люди) 60, Языки 50, Логика 50, Логика (Следствие) 60, Знания 50, Бой (Одноручное оружие) 40, Командование 60, Командование (Запугивание) 70, Стрельба 40, Стрельба (Пистолеты) 50, Взаимопонимание 50, Взаимопонимание (Обман) 60, Взаимопонимание (Сбор сведений) 60, Рефлексы 40, Скрытность 40.

СВОЙСТВА

Ордо: аколит принадлежит к одному из ордосов – см. раздел «**Преимущества ордосов**» на стр. 334.

Искатель истины: аколит получает *преимущество* на свою первую проверку *Чутья (Люди)*, которую он предпринимает в отношении конкретного человека.

АТАКИ

Стаб-пистолет с глушителем: Стрельба (Пистолеты) 50, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Короткая очередь, Удобное.*

Шоковая булава: Бой (Одноручное оружие) 40, Урон 5 + разница КУ. *Громкое, Состояние (Оглушение).*

Дымовая граната: Стрельба (Метательное) 30, Урон 0, Средняя дистанция. *Громкое, Взрыв, Непредсказуемое. В зоне на три раунда появляется Густое марево.*

Имущество: бронекомбинезон, скрытый под неприметной одеждой, хроно, комм-пиявка, инфопланшет, набор для маскировки, магнокль, оковы, фотовизор, дыхательный аппарат, вокс-бусина, 100 соляров.

УБИЙЦА ИЗ КУЛЬТА СМЕРТИ

Средний, Человек (Инквизиция), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	30	40	40	50	25	35	50	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	17	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Средняя	3

Умения: Атлетика 60, Бдительность 50, Ловкость рук 60, Дисциплина 60, Стойкость 50, Знания (Богословие) 40, Бой 50, Бой (Одноручное оружие) 60, Стрельба 40, Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Рефлексы 60, Скрытность 60.

СВОЙСТВА

Кровожадность: когда культист смерти наносит рану, он получает *преимущество* на свою следующую проверку атаки.

Мученичество: когда культист смерти получает одну или больше ран, он снимает состояние *Страх*, если имел его. Объятые страхом соратники убийцы в пределах *ближней* дистанции, что могут видеть его, немедленно предпринимают проверку *Дисциплины (Страх)* с *преимуществом* в качестве свободного действия. В случае успеха они также снимают состояние *Страх*.

АТАКИ

Силовой клинок культиста смерти: Бой (Одноручное оружие) 65, Урон 8 + разница КУ. *Бронебойное (4).*

Снайперская винтовка: Стрельба (Лёгкое оружие) 45, 8 + КУ, Сверхдальняя дистанция. *Громкое, Двуручное.*

Нож: Бой (Одноручное оружие) 65, Урон 4 + разница КУ. *Удобное, Метательное (БД).*

Имущество: бронекомбинезон, священный символ.

ПРЕИМУЩЕСТВА ОРДОСОВ

Ордо Еретикус:
член Ордо Еретикус получает *преимущество* на следующие проверки, если их цель или источник – еретик:

- Дисциплина (Психосилы)
- Дисциплина (Страх)
- Ориентирование (Следы)

Ордо Маллеус:
член Ордо Маллеус получает *преимущество* на следующие проверки, если их цель или источник – демон:

- Дисциплина (Психосилы)
- Дисциплина (Страх)
- Ориентирование (Следы)

Ордо Ксенос:
член Ордо Ксенос получает *преимущество* на следующие проверки, если их цель или источник – ксенос:

- Дисциплина (Психосилы)
- Дисциплина (Страх)
- Ориентирование (Следы)

ДОЗНАВАТЕЛЬ

Средний, Человек (Инквизиция), Лидер

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	30	30	40	40	50	50	50	40

Очки брони	Раны	Крит. раны
5	16	4
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
9	Средняя	3

Умения: Бдительность 60, Ловкость рук 50, Дисциплина 60, Стойкость 50, Чутьё 60, Логика (Следствие) 60, Знания 60, Медика 60, Бой 60, Командование 60, Командование (Допрос) 70, Стрельба 40, Взаимопонимание 50

СВОЙСТВА

Отвержение ведьмовства: когда псайкер на *средней* дистанции от дознавателя творит психосилу, тот может потратить реакцию, чтобы помешать сотворению. Дознаватель предпринимает проверку Силы воли той же сложности, что проверка сотворения психосилы. В случае успеха набранное им количество успехов вычитается из количества успехов, набранного псайкером. Если это опустит КУ психосилы ниже единицы, психосила не сработает.

Буквальная правда: когда дознаватель наносит персонажу рану атакой в ближнем бою, он может предпринять встречную проверку *Командования (Допрос)* против *Стойкости (Боли)* персонажа. Если дознаватель победит, *превосходство* группы упадёт на 1.

Глава охоты: дознаватель может потратить *действие*, чтобы приказать одному имперскому соратнику немедленно предпринять действие.

Ордо: дознаватель принадлежит к одному из ордосов – см. раздел **«Преимущества ордосов»** на стр. 334.

АТАКИ

Иглопистолет: Стрельба (Пистолеты) 40, Урон 1 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Состояние (Отравление), Бронебойное (6), Незаметное.*

Силовой нож: Бой (Одноручное оружие) 60, Урон 5 + разница КУ. *Бронебойное (2), Незаметное, Метательное (БД).*

Удушающая граната: Стрельба (Метательное) 40, Урон – нет. Непредсказуемое. Когда такая граната взрывается в зоне, все существа в этой зоне должны пройти **сложную (-20) проверку *Стойкости (Неустанность)*** или получить состояние *Оглушение (Малое)* на три раунда. Кроме того, в течение трёх раундов, все, кто входят в эту зону или начинают в ней своё движение, должны пройти эту же проверку.

Имущество: тёмная одежда и бронекомбинезон под ней, флак-камзол, рюкзак, инструменты хирургеона, хроно, инфопланшет, пыточные инструменты, священный символ, оковы, фотовизор, респиратор, крикун, подавитель сигнала, вокс-бусина, 300 соляров.



НАВИС ИМПЕРИАЛИС И ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ

«Вот она – пустота. Когда я шагнула в неё в первый раз? Я напугалась до гроксовой болезни. Огромное ничто прямо по ту сторону корпуса… Но сейчас? Сейчас я понимаю, что это такое… это свобода».

— капитан Манора Сандеру-Вомакт, вольный торговец



Имперские пустотные корабли невероятно огромны и сложны; они больше похожи на летающие соборы или барочные города-дворцы, с плазменными двигателями. Каждое судно построено с применением множества древних технологий, принципы работы которых наполовину забыты и заменены ритуалами. Выйдя за пределы звёздной системы, такой корабль входит в Варп, где только поле Геллера будет защищать его от свирепых демонов, и только Астрономикан – указывать путь. В бою суда обрушивают друг на друга залпы батарей и лэнс-излучателей, способные выжигать целые континенты. Учитывая всё это, неудивительно, что даже в астрономически огромном Империум есть очень мало опытных пустоходов. Большая часть служит в Навис Империалис, флотах боевых и транспортных кораблей, что ведут войны в пустоте, а также у вольных торговцев – эксцентричных межзвёздных дельцов, чьи патенты позволяют им действовать за пределами имперского космоса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Всякий раз, когда вашим игрокам понадобиться попасть на другую планету, они будут сталкиваться с представителями Навис Империалис или вольными торговцами. Имперские корабли слишком велики, сложны и важны, чтобы группа могла иметь такой в своём распоряжении – куда чаще им придётся покупать место на транспортнике, присоединяться у ударной эскадре Навис Империалис, заключать взаимовыгодное соглашение с вольным торговцем или находить иной способ добраться куда нужно на пустотном корабле. Кроме того, межзвёздные путешествия, даже в Варпе, могут занять недели, месяцы или даже годы. Таким образом, ваши герои могут подолгу общаться с членами экипажа или даже искоренять ереси среди них по поручению свыше.

ПУСТОХОД (РЯДОВОЙ)

Назвать пустоходов «чернорабочими» было бы несправедливо. Хотя они и правда составляют большинство экипажа, обслуживают механизмы, грузят товары и драят палубы, даже самый последний пустоход стоит выше планетарного рабочего. Любой член экипажа прошёл суровую подготовку просто для того, чтобы подолгу работать в космосе и быстро накапливает внушительный багаж технических знаний, необходимых, чтобы постоянно бороться с воздействием пустоты и медленного разрушения корабля. Таких людей легко узнать по громоздким пустотным костюмам, что могут защитить от неожиданных атмосферных аномалий или неожиданной разгерметизации.

ПУСТОХОД

Средний, Человек (Навис Империалис), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	30	30	30	40	30	40	30	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
3	12	0

Инициатива	Скорость	Решимость
8	Средняя	1

Умения: Атлетика 40, Ориентирование 40, Пилотирование 50, Стрельба 40, Техника (Инженерное дело) 40.

СВОЙСТВА

Часть корабля: пустоход готов защищать свой корабль до самой смерти. Сражаясь на борту своего корабля, он получает *преимущество* в проверках *Дисциплины* и +1 к *решимости*.

Походка пустохода: пустоход не получает *помех*, вызванных воздействием пустоты – например, ему не мешает качка или невесомость.

АТАКИ

Лазпистолет: Стрельба (Пистолеты) 40, Урон 5 + КУ, Средняя дистанция. *Короткая очередь, Удобное, Громкое, Безотказное.*

Имущество: униформа (лёгкий кожаный доспех), пустотный костюм.

ОРУЖЕНОСЕЦ (РЯДОВОЙ)

Безопасность на борту очень важна, и для того, чтобы держать в узде пассажиров, следить за живым товаром и отражать вражеские абордажи на корабле есть оруженосцы. Как правило, это хорошо обученные и эффективные подразделения, что изматывают себя тренировками, пока не смогут ориентироваться на корабле с завязанными глазами и в невесомости. Их слаженность и дисциплинированность очень кстати при пожаре или иных бедствиях – оруженосцы могут организовать общую работу или эвакуацию куда лучше рядовых пустоходов. Вооружены такие бойцы обычно стандартными дробовиками и холодным оружием, которое не может повредить корпус и машинерию корабля во время перестрелки.

ОРУЖЕНОСЕЦ

Средний, Человек (Навис Империалис), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	40	25	30	30	30	40	40	30

Очки брони	Раны	Крит. раны
1	12	0

Инициатива	Скорость	Решимость
7	Средняя	2

Умения: Атлетика 30, Бдительность (Зрение) 50, Дисциплина 50, Чутьё (Люди) 50, Ориентирование 40, Пилотирование 50, Командование 50, Стрельба 50

СВОЙСТВА

Бой в закрытых помещениях: оруженосец и находящиеся с ним в одной зоне союзные пустоходы получает +1 успех на стрелковые атаки, если их цель находится на *ближней* дистанции.

Часть корабля: оруженосец готов защищать свой корабль до самой смерти. Сражаясь на борту своего корабля, он получает *преимущество* в проверках *Дисциплины* и +1 к *решимости*.

Походка пустохода: оруженосец не получает *помех*, вызванных воздействием пустоты – например, ему не мешает качка или невесомость.

АТАКИ

Боевой дробовик: Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Состояние (Сбит с ног), Громкое, Разлёт, Двуручное.*

Лазпистолет: Стрельба (Пистолеты) 50, Урон 5 + КУ, Средняя дистанция. *Короткая очередь, Удобное, Громкое, Безотказное.*

Имущество: униформа (считается тяжёлым кожаным доспехом) или пустотный костюм, рюкзак, лазерный резак.

КУПЕЦ (ЭЛИТА)

Хотя большая часть ресурсов, что производит Человечество, изымается в качестве десятины и питает беспощадную и ненасытную военную машину Империума, кое-то остаётся в частных руках. Тех, кто покупает и продаёт такие товары обобщённо называют купцами – это расчётливые (и нередко алчные) дельцы, готовые торговать чем угодно – от сухих пайков до узлов пустотных кораблей. Как правило, они ведут дела законно, но существуют и воротилы чёрного рынка. Особенно успешные купцы могут получить у властей хартию, что позволит торговать по всему сегментуму. Такие хартисты не настолько свободны, как вольные торговцы и не вправе рассчитывать на поддержку Имперского Флота, но в пределах сектора могут действовать почти беспрепятственно, хотя чаще других становятся добычей пиратов.

КУПЕЦ

Средний, Человек (Навис Империалис), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	30	30	50	40	50	30	50

Очки брони	Раны	Крит. раны
1к10	13	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
10	Средняя	1

Умения: Дисциплина (Самообладание) 50, Чутьё 60, Языки 50, Логика (Оценка) 50, Знания 50, Ориентирование 50, Командование 60, Пилотирование 60, Взаимопонимание 60, Взаимопонимание (Торг) 70.

СВОЙСТВА

Красноречие: проверки *Чутья*, направленные против купца, получают *помеху*.

Непоколебимый торгаш: заключая сделки, купец получает *преимущество* в проверках *Дисциплины (Самообладания)*, а его *решимость* увеличивается до 3.

АТАКИ

Стаб-револьвер: Стрельба (Пистолеты) 30, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Громкое, Безотказное.*

Мономеч: Бой (Одноручное оружие) 30, Урон 5 + разница КУ. *Бронебойное (2)*

Имущество: одежда с достоинством *Красивое*, хроно, отражающее поле, пустотный костюм со встроенными магнитными ботинками, 500 соляров.

КАПИТАН ПУСТОТНОГО КОРАБЛЯ (ЛИДЕР)

Командиры пустотных кораблей, будь то флотские офицеры или опытные вольные торговцы, могут получить свой высокий чин по наследству или благодаря череде громких военных или торговых побед. Неудивительно, что это гордые люди, прекрасно осознающие, что их поступки влияют на судьбы тысяч подчинённых. Капитан может полагаться на железный кулак или медовые речи, его приёмы на поле боя или за столом переговоров могут разниться, но каждый – мастер своего дела, ибо дурные капитаны недолго остаются на своих постах.

КАПИТАН КОРАБЛЯ

Средний Человек (Навис Империалис), Лидер

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	30	40	50	50	50	40	50

Очки брони	Раны	Кр. раны
2 + 1к10	15	4
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
10	Средняя	3

Умения: Бдительность 60, Дисциплина 50, Дисциплина (Самообладание) 60, Дисциплина (Страх) 60, Чутьё 60, Логика 60, Бой 50, Ориентирование 60, Ориентирование (Пустота) (в оригинале – Stellar, но речь явно о пустоте – прим. переводчика) 70, Пилотирование 60, Пилотирование (Пустотные корабли) 70, Командование (Лидерство) 60, Стрельба 50, Стрельба (Пистолеты) 60.

СВОЙСТВА

Бой в закрытых помещениях: капитан и находящиеся с ним в одной зоне союзные пустоходы получает +1 успех на стрелковые атаки, если их цель находится на *ближней* дистанции.

Мой корабль – мои правила: если союзный капитану член Имперского Флота, который может видеть или слышать капитана, проваливает проверку, капитан может потратить реакцию, чтобы позволить тому перебросить эту проверку.

Часть корабля: капитан готов защищать свой корабль до самой смерти. Сражаясь на борту своего корабля, он получает *преимущество* в проверках *Дисциплины* и +1 к *решимости*.

Походка пустохода: капитан не получает *помех*, вызванных воздействием пустоты – например, ему не мешает качка или невесомость.

АТАКИ

Пробивной лазпистолет: Стрельба (Пистолеты) 60, Урон 8 + КУ, Средняя дальность. *Короткая очередь, Удобное, Громкое, Бронебойное (2).*

Меч: Бой (Одноручное оружие) 50, Урон 5 + разница КУ.

Имущество: униформа (считается тяжёлым кожаным доспехом со свойством *Красивое*) или пустотный костюм со свойством *Лёгкое*, хроно, инфопланшет со сведениями о корабле и экипаже, отражающее поле, 300 соляров.

Обыватели и одиночки

«Император – наш пастырь, а мы – его овцы». «ЕГО ШАВКИ!»

— надпись и стёртое граффити на монументе на Дао Тейрасе

В глазах лорда Сеяна и большей части имперского общества, бесчисленные миллиарды людей, живущие в секторе, делятся на две группы – обыватели и одиночки. Первые – это законопослушные жители Империума. Администратум фиксирует их рождение, место жительства и занятие, ожидая от них упорного труда и поклонения Богу-Императору в отведённые для этого промежутки времени. Одиночки же – это любые люди, что выбиваются из такого шаблона – например, совершают преступления или охотятся на других подданных. Как бы то ни было, жизнь обеих категорий людей нелегка. Обыватели могут получать еду, крышу над головой и одежду от своего начальства, но каждый миг жизни будет решён за них, а отклонения от предписанного строго караются. Жизнь преступников переполнена насилием и мелкими нарушениями, за которые им всегда грозит поимка и суровое наказание. Тем не менее, ими не верховодят власти – это редкий случай в Империуме, и горстка жестоких и беспощадных людей всегда готова им воспользоваться.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Обычные люди и бандиты будут часто встречаться персонажам во время многих заданий. Они составляют большинство жителей Империума, и именно с ними часто будут связаны действия героев. Ведущий может свободно корректировать профили таких неигровых персонажей, чтобы сделать их яркими и мрачными иллюстрациями планеты и общества, на котором происходит приключение (см. раздел **«Происхождение»** на стр. 51). Кроме того, вы можете снабдить людей подходящим снаряжением, что отвечает их роли или выделить из множества других горожан и преступников необычной одеждой.

ИМПЕРСКИЙ ОБЫВАТЕЛЬ (РЯДОВОЙ)

Обывателями скопом называют всех жителей Империума, что не попадают в какую-то иную категорию. Это неприметельные люди, что выполняют множество работ, благодаря которым Империум продолжает существовать – трудяги из жилых кварталов, вымотанные уличные торговцы, колонисты, возделывающие семейный надел на мирефронтире. Обычно такие люди не имеют ни денег, ни вещей, которые не были бы связаны с их ролью в обществе.

ОТБРОС (РЯДОВОЙ)

Отбросами собирательно называют всех имперских подданных, что пали на дно и влачат несчастное, жалкое существование. Их помногу можно встретить в самых густонаселённых местах, где жестокости имперского общества нет границ. Отбросы часто попадают под насильственную вербовку, полковые доборы и часто идут на преступления, чтобы добыть еду и одежду. Против них всё общество, им почти нечего терять, отчего отбросы отчаянны или злобны настолько, что возьмутся за любую работу и за любую плату. Но внешность не должна никого обманывать. Жизнь отбросов коротка и полна боли, отчего многие из них без сомнения пускают в ход нож и пистолет против любого, кто угрожает им или дорогим им людям.



ОБЫВАТЕЛЬ

Средний, Человек (Империум), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	30	30	30	30	30	30	30

Очки брони	Раны	Крит. раны
0	12	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	1

Умения: Атлетика 40, Ловкость рук 40, Знания 35.

АТАКИ

Без оружия: Бой (Кулачный бой) 30, Урон 1, *Бесполезное.*

Имущество: потрёпанная одежда, священный символ, 1к10 соляров.

ОТБРОС

Средний, Человек (Одиночка), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	30	30	40	30	20	30	20	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
0	13	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	1

Умения: Атлетика 40, Бдительность 40, Скрытность 40.

СВОЙСТВА

Отчаяние: отброс получает *преимущество* в любых проверках *Ловкости рук (И никакого мошенничества)* или иных проверок, предпринятых, чтобы украсть соляры или предмет снаряжения.

Суровые условия: отброс может получить одну случайную мутацию или осквернение (см. стр. 222-223).

АТАКИ

Стаб-револьвер: Стрельба (Пистолеты) 30, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Громкое, Безотказное.*

Нож: Бой (Одноручное оружие) 40, Урон 3 + разница КУ. *Незаметное, Метательное (БД).*

Имущество: гниющие лохмотья, 1к5 соляров.

БАНДИТ

Средний, Человек (Одиночка), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	30	40	40	20	30	20	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	13	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
7	Средняя	1

Умения: Бой 40, Командование 40, Стрельба 40, Скрытность 50.

СВОЙСТВА

Засада: бандит может предпринять проверку *Скрытности* в ходе своего *движения*, если у зоны, в которой он находится, есть свойство *Укрытие.*

Наша земля: бандит получает +1 к *решимости* и *преимущество* в проверках *Дисциплины*, если сражается на территории своей банды.

АТАКИ

Автоган: Стрельба (Лёгкое оружие) 40, Урон 6 + КУ, Дальняя дистанция, *Громкое, Длинная очередь (3), Двуручное.*

Стаб-пистолет: Стрельба (Пистолеты) 40, 6 + КУ, Средняя дистанция. *Короткая очередь, Удобное, Громкое.*

Нож: Бой (Одноручное оружие) 40, 3 + разница в КУ. *Незаметное, Метательное (БД).*

Имущество: тяжёлый кожаный доспех, одежда в цветах банды, фильтры-затычки, 1к10 соляров.

БАНДИТ (РЯДОВОЙ)

Бандиты – это закоренелые преступники, рядовые бойцы синдикатов, картелей и других незаконных группировок. Они привыкли проливать кровь, ими движет ненависть, жадность или злоба, отчего они становятся опасными противниками – особенно, в большом числе. Те, кто выживают достаточно долго, осваивают определённое бандитское ремесло. Ищейки – это беспощадные и незаметные убийцы, а громилы всегда готовы пустить в ход тяжёлое оружие и пригрозить расправой. Названия таких «специальностей» могут разниться от мира к миру, от улья к улью, но их носители появляются везде, где есть возможность, и царит отчаяние – то есть, почти по всему Империуму. Так или иначе, обычно за бандита говорит его репутация. Одиозные негодяи добиваются своего благодаря славе и тем мерзостям, которыми стяжали её.

КОНТРАБАНДИСТ (ЭЛИТА)

Имперская межзвёздная торговля скована множеством законов и обложена суровыми пошлинами, за соблюдением и выплатами которых неуклонно наблюдают Администратумом и Навис Империалис. В таких драконовских условиях успешных контрабандистов можно пересчитать по пальцам. Если их поймают власти, им грозит тюрьма до конца их дней или быстрая казнь. Всё это вдвойне верно для тех, кто возит незаконные грузы или контрабанду из-за границ Империума – например, артефакты Хаоса или ксенотех, что добывает махарийский Тихий торг, просто в таком случае к наказанию прибавиться обширные допросы и пытки. Таким образом, контрабандист равно охвачен самоуверенностью и подозрительностью, а также наделён множеством отточенных годами умений и накопленных связей, без которых не смог бы вести такую жизнь.

КОНТРАБАНДИСТ

Средний, Человек (Одиночка), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	30	40	50	30	50	20	50

Очки брони	Раны	Крит. раны
1+1к10	13	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
10	Средняя	2

Умения: Бдительность 60, Дисциплина (Самообладание) 30, Языки 40, Логика (Оценка) 40, Бой 40, Стрельба 40, Взаимопонимание 60, Скрытность 60.

СВОЙСТВА

Красноречие: проверки *Чутья*, направленные против контрабандиста, получают *помеху*.

Моё поприще: в беседе контрабандист получает +1 к *решимости*.

АТАКИ

Шоковая булава: Бой (Одноручное оружие) 40, Урон 5 + разница КУ. *Громкое, Состояние (Оглушение).*

Стаб-револьвер с глушителем: Стрельба (Пистолеты) 40, 6 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Безотказное.*

Имущество: лёгкий кожаный доспех, ауспик, хроно, набор для маскировки, мультикомпас, подавитель сигнала, отражающее поле, вокс-бусина, 1к10 × 100 соляров.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ (ЭЛИТА)

Охотники за головами зарабатывают поимкой или устранением преступников, за которых объявлена награда. Лучшие из них – это умелые и отлично вооружённые профессионалы, а худшие – просто уличные громилы. Нередко их нанимают, чтобы схватить преступников, оказавшихся не по зубам местным силовикам. У некоторых охотников есть «лицензии» от законников, планетарных губернаторов, а иногда – даже от Адептус Арбитрес. Другие действуют на грани закона или легко её переходят и не волнуются об источнике своих доходов. Поскольку любой человек, у которого есть достаточно соляров, может нанять такого ловца, они часто соревнуются друг с другом, пытаясь урвать награду у коллеги, отчего мало отличаются от наёмных стрелков. Изредка несколько охотников могут заключить временный союз, чтобы взять особенно сложную цель. Малейшего слуха о такой группе бывает достаточно, чтобы большинство людей попрятались по домам, пока не стихнет пальба.

ВОЖАК БАНДЫ (ЛИДЕР)

Вожаки заслужили своё место в банде благодаря воинским умениям, обаянию или обширным связям. Успешного главаря будут уважать и побаиваться, как подельники, так и простой люд, а он – пользоваться этим, чтобы обеспечить процветание своей банды. Неудачливый босс может потерять своё положение, быть изгнан или погибнуть.



ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Средний, Человек (Одиночка), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	50	40	50	40	30	50	30	30

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	17	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
9	Средняя	3

Умения: Атлетика 50, Бдительность 60, Чутьё (Люди) 60, Логика (Следствие) 50, Ориентирование (Следы) 50, Командование 40, Взаимопонимание (Сбор сведений) 50.

СВОЙСТВА

Засада: охотник за головами может предпринять проверку *Скрытности* в ходе своего *движения*, если у зоны, в которой он находится, есть свойство *Укрытие*.

Неумолимый преследователь: если охотник за головами наносит рану своей цели, он получает *преимущество* во всех проверках *Бдительности* и *Ориентирования (Следы)*, предпринятых, чтобы найти жертву. Этот бонус сохраняется, пока охотник на ляжет спать. Также он получает +1 успех на проверки атаки против своей цели.

АТАКИ

Цепной меч: Бой (Одноручное оружие) 50, Урон 7 + разница КУ. *Громкое, Разрывающее (2).*

Шоковая булава: Бой (Одноручное оружие) 50, Урон 6 + разница КУ. *Громкое, Состояние (Оглушение).*

Автоган: Стрельба (Лёгкое оружие) 50, 6 + КУ, Дальняя дистанция. *Громкое, Длинная очередь (3), Двуручное.*

Паутинник: Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Урон – нет, Средняя дальность. *Состояние (Обездвиживание), Двуручное.*

Имущество: бронекомбинезон, ауспик, хроно, комм-пиявка, набор для маскировки, магнокль, оковы, мультиключ, фотолинзы, дыхательный аппарат, 100 соляров.

ВОЖАК БАНДЫ

Средний, Человек (Одиночка), Лидер

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	50	50	50	50	30	30	40	40

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	19	5
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Средняя	2

Умения: Атлетика 60, Бдительность 40, Дисциплина 50, Чутьё 50, Бой 60, Командование 50, Стрельба 60.

СВОЙСТВА

Наша земля: вожак получает +1 к *решимости* и *преимущество* в проверках *Дисциплины*, *Командования*, *Ориентирования* и *Скрытности*, если сражается на территории своей банды.

Главарь: если вожак не ведёт схватку, он может потратить *действие* на проверку *Командования*. В случае успеха количество бандитов, равное количеству успехов в проверке могут немедленно совершить *действие* (бандиты должны слышать вожака).

АТАКИ

Двуручное оружие: Бой (Двуручное оружие) 60, 9 + разница КУ. Тяжёлое (4), *Двуручное.*

Нож: Бой (Одноручное оружие) 60, 5 + разница КУ. *Незаметное, Метательное (БД).*

Ручная пушка: Стрельба (Пистолеты) 60, 8 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Тяжёлое (4), Громкое, Бронебойное (2).*

Огненная бомба: Стрельба (Метательное) 60, Урон – нет, Средняя дистанция. *Взрыв, Громкое, Состояние (Горение), Непредсказуемое*. Зона, где взорвалась огненная бомба, на три раунда становится *слегка опасной.*

Имущество: тяжёлый кожаный доспех, фильтры-затычки, одежда в цветах банды, громкоговоритель, дыхательный аппарат, 300 соляров.

ГРЯЗНЫЕ ПРИЁМЫ

Вожаки банд часто устраивают засады на местах встреч или защищают свои логова ловушками. Если вожак знает территорию, где он действует, вы можете дать ему любое из следующих свойств:

Подкрепления: вожак организует засаду, которую можно заметить **сложной (-20) проверкой *Бдительности (Зрение)***. Потратив *действие*, вожак может дать засаде приказ – из укрытий появятся 1к5+2 бандита, отчего *превосходство* персонажей упадет на 1, если они не сумели заметить засаду заранее. Бандиты немедленно атакуют персонажей.

Подготовленная западня: вожак подготовил несколько ловушек, которые можно заметить **сложной (-20) проверкой *Бдительности (Зрение)***. Каждая ловушка считается *элементом* в зоне. Потратив *действие*, вожак может задействовать ловушку – она сработает так, будто в зоне взорвалась огненная бомба и сделает зону *слегка опасной*. Срабатывание необнаруженной заранее ловушки понижает *превосходство* на 1.

Еретики

«Что Император сделал для тебя? Он тебя кормил? Одевал? Он укрыл тебя от едкого дождя или плетей твоих угнетателей? Он показал тебе новорождённые звёзды?»

— из проповеди Сестринства Небесного света, заклеймённых как Еретикус Экстремис в 1.4 после МСМ.М41

Один из величайших врагов Империума за всю его историю – это враг внутренний. У него нет планет, которые можно покорить, или армий, которые можно разбить, – это злокозненная сила, которая обходит артиллерийские батареи, прорывает блокады и вцепляется в сердца обычных людей, играя на их слабостях и распространяясь как вирус в самых тёмных уголках имперского общества. Преступления тех, кто поддался на сладкие слова и обещания отравляющих Империум культов, очень разнообразны. Некоторые просто отворачиваются от веры и ищут мирских наслаждений, порицаемых церковью, а другие поднимают жестокие восстания против системы и подносят кровавые жертвы на чудовищных обрядах или с первобытной яростью крушат общество, вскормившее их. Независимо от причин и целей еретиков, большая часть их порождена влиянием Хаоса или ксеносов, а потому должна быть истреблена, дабы Империум выжил.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Еретики – один из самых частых и разнообразных врагов в «**Империуме Маледиктум**». Их можно встретить почти на любой планете, в любом сословии – еретиками бывают и последние нищие, и вельможи. Во многих кампаниях главной целью будет поиск и уничтожение еретиков – игроки будут встречать всё более и более осквернённых противников, пока на сцену не выйдет вождь культа.

Поскольку еретики могут быть кем угодно, а секты – вербовать своих членов откуда угодно, ведущий может взять почти любого неигрового персонажа и сделать его еретиком, просто подогнав его под цели и мировоззрение культа или даже применив **еретические метки**, чтобы отразить тех, кто уже лишил себя всякой надежды на искупление.

КУЛЬТИСТ (РЯДОВОЙ)

У человека может быть много причин вступить в культ – отчаяние, злоба, жажда власти и сотни иных. Так или иначе, основная масса культистов – это угнетённые люди, что участвуют в нечестивых обрядах под бдительным оком вождей, молясь о кратком миге благосклонности от своих нечеловеческих покровителей. Как правило, такие мятежники плохо подготовлены и скверно вооружены, но всегда готовы броситься в безнадёжную атаку на своих врагов, если им скажут, что это порадует их тёмных божеств.

ПРОКЛЯТЫЙ КУЛЬТИСТ (РЯДОВОЙ)

Костяные панцири, лишние руки, извивающиеся щупальца, щёлкающие пасти – нет предела оскверняющим переменам, что вызывает прикосновение к энергиям Имматериума. Мутантов в Империуме не терпят – в лучшем случае их презирают, но куда чаще убивают на месте, если не власти, то обыватели, потрясённые ужасом, что те вызывают. Родившиеся с мутациями могут надеяться на убежище лишь в тайных обществах, где на них будут смотреть без ненависти – что почти всегда приводит их в культы Хаоса. Кроме того, многие культисты молят Губительные силы о мутациях, считая их знаком тёмной благосклонности, что делает человека ближе к его непостижимым божествам.

Каждый проклятый культист страдает по-своему – не найти двух тел, что были бы изуродованы одинаково, ибо их мутации вызваны злокозненным влиянием демонов, что пытаются вырваться в тварный мир через тела своих жертв. Чтобы создать проклятого культиста, возьмите профиль обычного, дайте ему несколько мутаций со стр. 222 и скорректируйте характеристики с учётом мутаций. Профиль проклятого культиста со стр. 344 – это лишь один воин из полчища чудовищ, что вы можете сотворить.



КУЛЬТИСТ

Средний, Человек (Еретик), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	30	30	30	30	30	30	30

Очки брони	Раны	Крит. раны
1	12	0

Инициатива	Скорость	Решимость
6	Средняя	1

Умения: Языки (Запретные) 40, Знания (Запретные) 40, Бой 40, Командование 40, Стрельба 40, Взаимопонимание (Обман) 40, Скрытность 40.

СВОЙСТВА

Здравомыслие – удел слабых: всякий раз, когда культист проваливает проверку *Дисциплины*, он может получить 1к10 очков урона, от которого не спасает броня, чтобы автоматически пройти этот тест.

Колдовская метка: культист получает колдовскую метку – см. стр. 344.

АТАКИ

Автоган: Стрельба (Лёгкое оружие) 40, Урон 6 + КУ, Дальняя дистанция. *Громкое, Длинная очередь (3), Двуручное.*

Автопистолет: Стрельба (Пистолеты) 40, Урон 5 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Громкое, Длинная очередь (3).*

Меч: Бой (Одноручное оружие) 40, Урон 5 + разница КУ.

Нож: Бой (Одноручное оружие) 40, Урон 3 + разница КУ. *Незаметное, Метательное (БД).*

Имущество: одеяния культа, набор для маскировки, кое-какие еретические писания, светосфера, нечестивый символ, 20 соляров

ПРОКЛЯТЫЙ КУЛЬТИСТ

Средний, Человек (Еретик), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	30	30	30	30	30	30	25	25

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	11	0

Инициатива	Скорость	Решимость
6	Средняя	1

Умения: Бдительность 40, Языки (Запретное) 40, Знания (Запретное) 40, Бой (Кулачный бой) 60, Командование 30, Скрытность 40.

СВОЙСТВА

Лишний глаз: на конце одного из щупалец у проклятого культиста растёт глаз. Когда он смотрит этим глазом, то считается имеющим фотовизор (см. стр. 144).

Хлёсткие щупальца: у проклятого культиста из торса растут щупальца, дополняющие его набор конечностей. Безоружные атаки этими щупальцами получают свойства *Длинное* и *Состояние (Обездвиживание)*.

Когти Варпа: безоружные атаки проклятого культиста теряют свойство *Бесполезное* и получают свойство *Разрывающее (1)*.

АТАКИ

Автопистолет: Стрельба (Пистолеты) 30, Урон 5 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Громкое, Длинная очередь (3).*

Без оружия (Когти Варпа): Бой (Кулачный бой) 60, Урон 3 + разница КУ. *Разрывающее (1).*

Без оружия (Хлёсткие щупальца с когтями Варпа): Бой (Кулачный бой) 60, Урон 3 + разница КУ. *Состояние (Обездвиживание), Длинное, Разрывающее (1).*

Имущество: рваный тяжёлый кожаный доспех, нечестивая икона, 1к10 соляров.

КОЛДОВСКИЕ МЕТКИ И ИНЫЕ ЕРЕСИ

Члены некоторых культов за верную службу получают от своих господ дар (или проклятие) в виде еретической метки или жуткой мутации. Такие изменения можно применять к любому персонажу-еретику – в том числе, выходцу из иных служб. Хотя многие метки связаны с конкретными Губительными силами, подвидам ересей, что цветут в Империума нет числа.

- **Генокрадские мутации**: этот персонаж связан с разумом выводка. Он получает *преимущество* в проверках *Дисциплины*, если в пределах *дальней* дистанции от него есть генокрадский псайкер.

Еретические или колдовские метки прямо связаны с конкретными божествами Хаоса.

- **Метка Кхорна**: +10 к Ближнему бою и Силе (что также увеличивает максимальное количество ран на +1).
- **Метка Нургла**: +20 к Выносливости (что также увеличивает максимальное количество ран на +4).
- **Метка Слаанеш**: +10 к Восприятию и Товариществу (что также увеличивает инициативу на +1).
- **Метка Тзинча**: +10 к Интеллекту и Силе воле (это также увеличивает максимальное количество ран и инициативу на +1).

ОТРОДЬЕ ХАОСА

Большой, Демон (Еретик), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	10	90	90	20	10	10	10	10

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	14	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
3	–	1

Умения: Бдительность 20, Чутьё 20, Рефлексы 30.

СВОЙСТВА

Страшный: когда персонаж в первый раз видит отродье, он должен пройти **сложную (-20) проверку *Дисциплины (Страх)*** или получить состояние *Страх*. Если страх охватит всех героев, их *превосходство* упадёт на 1.

Безумное количество мутаций: отродье может иметь любое количество мутаций (см. стр. 222).

Мутировавшие ноги: в начале каждого хода отродья, бросайте 1к10:

1-4: Оно получает *медленную* скорость,
5-7: Оно получает *среднюю* скорость, ,
8-10: Оно получает *быструю* скорость, .

Источник порчи: встреча с отродьем – это малый источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1. Кроме того, физический контакт с отродьем – это средний источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите два очка порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

АТАКИ

Отвратительные мутации: Бой (Кулачный бой) 50, Урон 9 + разница КУ. Всякий раз, когда отродье применяет эту атаку, бросьте 1к10 – атака получает выпавшее свойство.

1-2 Острейшие когти: Бронебойное (5).

3-4 Хваткие ложноножки: при атаке цель будет взята в *захват*.

5-6 Ядовитая кровь: *Состояние (Отравление)*.

7-8 Чудовищная пасть: *Состояние (Кровотечение)*.

9-0 Смертоносные щупальца: предпримите ещё одну атаку отвратительными мутациями.

Имущество: нет.

ОТРОДЬЕ ХАОСА (ЭЛИТА)

Путь слуги Хаоса к величию переменчив. Очень немногие достигают возвышения и обращаются в бессмертных князей демонов. Остальных ждёт проклятие и обращение в что-то бормочущую груду мутирующей плоти; рассудок таких несчастных гибнет в тот миг, когда ниспосланные свыше мутации преображают его смертное вместилище. Собратья по культу могут пожалеть выродившегося товарища или даже презирать падшего чемпиона, сочтя его сошедшим с пути к величию. Другие напротив, поклоняются отродьям как телесным воплощением могущества их свирепых богов.

НЕЧИСТЫЙ ПСАЙКЕР (ЭЛИТА)

Любой псайкер, что случайно или намеренно избежал внимания Адептус Астра Телепатика, называется нечистым – для Империума такие бродяги представляют страшную опасность. Они не умеют контролировать свою связь с Варпом, что выливается в распространение порчи, одержимость демонами и масштабные разрушения. Некоторые нечистые псайкеры не выделяются ничем, пока не применяют свои кошмарные способности, тогда как другие постоянно страдают и мучаются от едва сдерживаемых энергий Варпа, что струятся под их кожей. Многие нечистые занимают высокое положение в культах, найдя туда путь или родившись в них. Смертные собратья видят в таком колдуне мессию, способного изменять реальность по прихоти культа.

ВОЖДЬ КУЛЬТА (ЛИДЕР)

Принеся клятвы тёмным покровителям в обмен на власть, богатство или иные преходящие блага, вождь культа принимает вечное проклятие. Многие из них болезненно честолюбивы и готовы отказаться от своей человечности в пользу могущества и божественных милостей, обещая за них находить новых культистов и распространять влияние Хаоса, подобно нечестивой чуме, пользуясь огромной силой своего убеждения, пламенными проповедями и тайными обещаниями спасения. Не найти двух похожих вождей – как правило, глава секты хотя бы внешне воплощает в себе её идеи и воззрения, ведь даже рядовой культист обернётся против лицемера, что отклоняется от своих из без того извращённых учений.

ВОЖДЬ КУЛЬТА

Средний, Человек (Еретик), Лидер

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	40	50	40	40	40	50	50

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	19	5
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Средняя	3

Умения: Бдительность 50, Дисциплина 60, Дисциплина (Страх) 70, Стойкость 60, Чутьё 50, Языки (Запретное) 50, Знания (Запретные) 50, Бой 50, Бой (Одноручное оружие) 60, Командование 60, Командование (Запугивание) 70, Командование (Лидерство) 70, Взаимопонимание (Обман) 60, Скрытность 50.

СВОЙСТВА

Фанатичное рвение: потратив *действие*, вождь может приказать культистам с своей зоне немедленно совершить *натиск* с +1 успехом.

Цена провала: если во время боя с вождём культа у персонажей есть 3 или больше очков *превосходства*, тот может вознести отчаянную мольбу Тёмным богам, прося их о помощи. Это занимает свободное действие. При этом вождь мгновенно превращается в отродье и совершает свой ход.

Здравомыслие – удел слабых: всякий раз, когда вождь проваливает проверку *Дисциплины*, он может получить 1к10 очков урона, от которого не спасает броня, чтобы автоматически пройти этот тест.

Колдовская метка: вождь получает колдовскую метку – см. стр. 344.

АТАКИ

Цепной меч: Бой (Одноручное оружие) 60, Урон 7 + разница КУ. *Громкое, Разрывающее (2).*

Нож: Бой (Одноручное оружие) 60, Урон 4 + разница КУ. *Незаметное, Метательное (БД).*

Ручная пушка: Стрельба (Пистолеты) 40, Урон 8 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Тяжёлое (4), Громкое, Бронебойное (2).*

Имущество: рваный тяжёлый кожаный доспех, нечестивый символ, знамя культа, книга отвратительных знаний.



НЕЧИСТЫЙ ПСАЙКЕР

Средний, Человек (Еретик), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	40	30	40	50	30

Очки брони	Раны	Крит. раны
1	14	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Средняя	2

Умения: Бдительность 50, Бдительность (Психическое чутьё) 60, Стойкость 40, Чутьё 50, Языки (Запретное) 40, Знания (Запретное) 40, Психическое мастерство 60.

СВОЙСТВА

Псайкер-малефик: нечистый псайкер владеет следующими психосилами:

Малые психосилы: *Призыв вредителей, Аура ужаса, Полёт, Дурное знамение, Сглаз, Нова, Психический удар.*

Биомантия: *Недуг, Биомолния, Кровоизлияние, Пиявка, Увядание.*

Прорицания: *Вопрос Варпу, Ясновиденье, Поворот судьбы.*

Телекинез: *Врата вечности, Погибельный вихрь.*

Телепатия: *Приказ, Господство, Пси-допрос, Психический вопль, Кошмарные видения.*

Источник порчи: физический контакт с нечистым псайкером – это малый источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

Несдерживаемая мощь: нечистый псайкер может получить *преимущество* в любой проверке *Психического мастерства*, если готов удвоить полученный за это сотворение варп-заряд.

Порог: 5

АТАКИ

Психический удар: Психическое мастерство 60, варп-уровень 2, Средняя дистанция, Урон 7 + КУ, броня не спасает.

Посох Хаоса (Психосиловой посох и психофокус): Бой (Двуручное оружие) 25, Урон 5 + Варп-заряд + разница КУ. *Оборонительное, Двуручное.*

Лазпистолет: Стрельба (Пистолеты) 25, Урон 5 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Громкое, Безотказное.*

Имущество: рваный лёгкий кожаный доспех, нечестивый символ.

Ксеноугроза

«Я видел их! Я видел их! Десяти футов ростом! Целое полчище! Головы сплошь в перьях, а клювом могут отхватить тебе руку! Зовите силовиков, пока нас всех не перебили!»

— рассказ очевидца о предполагаемом ксеновторжении в улей Вишавар

За границами Империума таятся тысячи ксеноугроз. Почти каждый встреченный вид оказывался тем или иным образом враждебен человечеству – одни вели войны, другие подрывали верования и устои общества. Неудивительно, что слово «ксенос» произносят с тем же отвращением, что и «предатель» или «еретик». В обширной вселенной «**Империума Малединктум**» не перечесть все виды пришельцев, а ниже приведено лишь несколько ксеносов, которых можно встретить в секторе с большей вероятностью.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

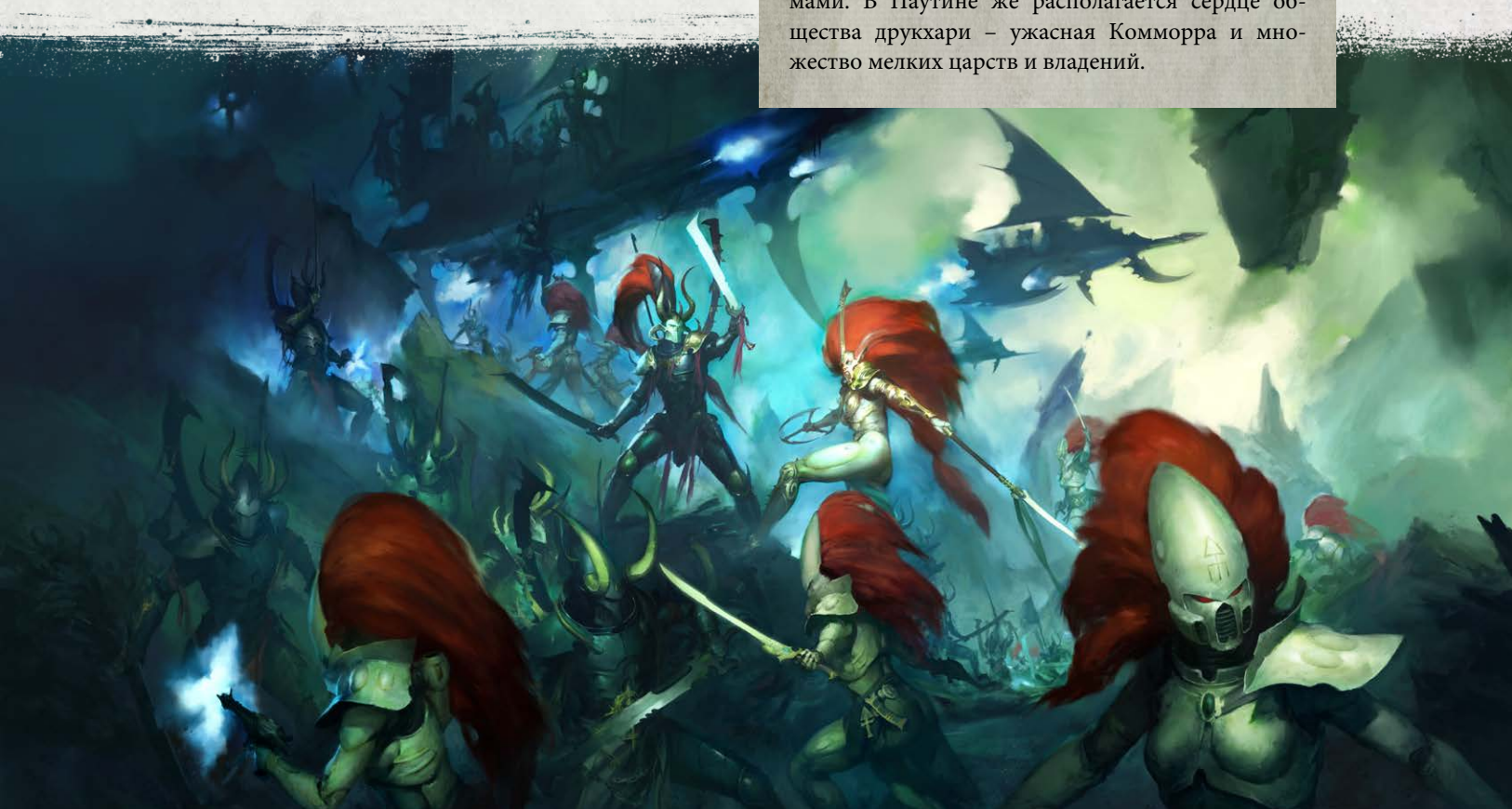
Империум не терпит чужаков, так что в его пределах они очень редко могут действовать открыто. Большинство ксеносов находят и истребляют, пока их оскверняющее влияние не повредило обывателям. Тем не менее, существуют пришельцы, что отравляют Империум своим присутствием, торгуют с его приграничными планетами или тайно ведут свои дела среди ульевиков, где могут смешиваться с огромными толпами. Одинокий ксенос или небольшая группа могут проникнуть на имперский мир по разным причинам, но таких персонажей не стоит использовать часто. Лучше всего они работают, когда их чужацкая природа остаётся чужацкой и необычной. Не забывайте описывать, как по-нечеловечески они двигаются, говорят и ведут себя – это отлично дополнит ваши сюжеты.

АЛЬДАРСКИЙ СТРАННИК (ЭЛИТА)

Закутанные в хамелеолиновые плащи, в которых они сливаются с окружением, альдарские странники полагаются на свою сверхчеловеческую ловкость, скрытность и хитрость, чтобы убивать врагов из дальнобойных винтовок и мгновенно исчезать. Это путешественники, что кочуют по всей галактике, изучают чужие планеты, ищут потерянные порталы в Паутину и следят за врагами своего народа. Столкновения со странниками во владениях Империума редки, но случаются.

ПАУТИНА

Именно через Паутину странствуют меж звёзд большинство альдаров. Это титанические параллельное измерение, путешествия в котором позволяют избегать ужасов Варпа. Паутина существовала задолго до самих альдаров. Она состоит из множества участков и проходов, что связывают между собой космические или планетарные порталы, в реальном мире разделённые тысячами световых лет. Это позволяет альдарам перемещаться между рукотворными мирами и планетами, а их кораблям – между звёздными системами. В Паутине же располагается сердце общества друкхари – ужасная Комморра и множество мелких царств и владений.



СТРАННИК

Средний, Альдары (Азуриане), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	60	30	30	50	40	40	50	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
4	14	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
9	Быстрая	2

Умения: Атлетика 40, Бдительность 50, Бдительность (Зрение) 60, Бдительность (Психическое чутьё) 60, Стойкость 40, Чутьё 50, Бой 40, Ориентирование 50, Ориентирование (Поверхность) 60, Стрельба 60, Стрельба (Лёгкое оружие) 80, Рефлексы 70, Скрытность 70.

СВОЙСТВА

Хамелеолиновый плащ: странник получает *преимущество* в проверках *Скрытности*, если не двигался в этот ход.

Психическая восприимчивость: странник может применять *Психическое чутьё*, но получает *помеху* на любые проверки, связанные с сопротивлением психосилам.

Орлиный глаз: когда странник применяет *прицеливание*, он получает +1 успех к своей стрелковой атаке.

АТАКИ

Длинная винтовка странника: Стрельба (Лёгкое оружие) 70, Урон 9 + КУ, Сверхдальняя дистанция. *Громкая, Бронебойное (2), Двуручное.*

Сюрикенный пистолет: Стрельба (Пистолеты) 60, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Удобное, Бронебойное (4).*

Имущество: альдарская ячеистая броня.

ВОИН-КАБАЛИТ ДРУКХАРИ (ЭЛИТА)

Хотя друкхари считаются частью альдарской расы, они отделились от своих сородичей много тысяч лет назад и образовали собственную цивилизацию, стоящую на жестокости, рабстве и пиратстве. Причины того погребены во времени, но явно связаны с Губительной силой, которую альдары породили, – богом пресыщения Слаанеш. Лишь откупаясь чужими страданиями, друкхари могут продлевать свою жизнь и спасаться от Той-Что-Жаждет, охочей до альдарских душ. Воины – это основа многих кабалов; подобно прочим своим сородичам, они наслаждаться болью и страданиями, что приносят, неважно, насколько малыми. Кабалиты часто нападают на имперские поселения, хватают одиноких людей и пропадают в Паутине. Лучше не задумываться о том, какая судьба ждёт жертв, которым не повезло попасть в руки кабалитов живым.

ВОИН-КАБАЛИТ ДРУКХАРИ

Средний, Друкхари (Кабал), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
55	40	40	30	40	30	40	40	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
5	14	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Быстрая	2

Умения: Атлетика 50, Стойкость (Боль) 40, Чутьё 50, Бой 60, Бой (Одноручное оружие) 75, Командование 50, Командование (Допрос) 60, Стрельба 60, Рефлексы 50, Взаимопонимание (Обман) 30.

СВОЙСТВА

Художник клинка: всякий раз, когда воин-кабалит совершает атаку в ближнем бою клинковым оружием, она получает свойство *Разрывающее (+1).*

Сила моя – их боль: всякий раз, когда кабалит убивает кого-либо, бросайте 1к10. Все присутствующие в сцене воины-кабалиты получают выпавший эффект до конца боя. Каждый эффект можно получить только один раз за бой.

1-2 Привычка к страданиям: все друкхари получают *преимущество* в проверках *Стойкости*.

3-4 Жажда свежевания: все друкхари получают +1 успех в проверках атак в ближнем бою при *натиске*.

5-6 Ярость потрошителя: все друкхари получают +2 к показателю свойства *Разрывающее* своего клинкового холодного оружия.

7-8 Покров страданий: всё друкхари получают +1 к очкам брони.

9-0 Опьянённые кровопролитием: все друкхари получают *преимущество* в проверках *Дисциплины*.

АТАКИ

Осколковая винтовка: Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Урон 4 + КУ, Дальняя дистанция. *Состояние (Отравленное), Бронебойное (3), Двуручное.*

Нож: Бой (Одноручное оружие) 50, Урон 4 + разница КУ. *Бронебойное (1), Незаметное, Метательное (БД).*

Имущество: доспех воина-кабалита, коллекция жутких боевых трофеев.

КРУУТ-НАЁМНИК (ЭЛИТА)

Намного превосходящие ростом человека птицеподобные круууты обладают удивительной способностью к спонтанной эволюции, которой управляют, пожирая плоть убитых врагов и встраивая их генетический материал в свой. Все круууты сильно отличаются друг от друга в зависимости от того, кого они ели своих странствиях. В поисках нового и необычного генетического материала круууты часто идут в наёмники или охотники за головами в Махарие. Круууты – не слишком приятные спутники, так как умеют выделять из своей кожи мощные запахи, и многие находят извращённое веселье в том, насколько этот запах неприятен людям. Кроме того, речь круутов похожа на птичий клёкот, что позволяет им удивительно быстро овладевать новыми языками, но придаёт голосам жутковатый, скрипучий тембр. Большинство круутов вооружаются традиционным оружием – длинными винтовками с изогнутыми клинками, но немало наёмников дополняют свой арсенал тем, что добудут в путешествиях.

КРУУТ-НАЁМНИК

Средний, Круут (Круууты), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	40	30	40	25	40	35	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
1	11	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Средняя	2

Умения: Атлетика 50, Бдительность 50, Стойкость 40, Чутьё 50, Языки 40, Бой 50, Ориентирование (Поверхность) 40, Стрельба 50, Скрытность 50.

СВОЙСТВА

Засада: круут-наёмник может предпринять проверку *Скрытности* в ходе своего *движения*, если у зоны, в которой он находится, есть свойство *Укрытие*.

Охотник-невидимка: круут-наёмник получает +1 очко брони от укрытий.

АТАКИ

Круутская винтовка (Стрельба): Стрельба (Лёгкое оружие) 50, Урон 7 + КУ, Дальняя дистанция. *Тяжёлое (4), Громкое, Двуручное.*

Круутская винтовка (Клинки): Бой (Двуручное оружие) 50, Урон 6 + разница КУ. *Двуручное.*

Имущество: потрёпанный лёгкий кожаный доспех, 20 соляров.

ЧИСТОКРОВНЫЙ ГЕНОКРАД (ЭЛИТА)

Чистокровные генокрады – одни из самых смертоносных существ в галактике. К счастью, в Махарие они встречаются редко. Это свирепые чудовища со множеством когтей и зубов, что могут взбираться на большую высоту, стремительно покрывать значительные расстояния и рвать толстые пласталевые листы во мгновение ока. Лишь горстка ксенобиологов сектора понимает, что генокрады – лишь предвестники худшей беды. Большинство считает их бездумными ксенозверьми, необычно широко расплодившихся на имперских пустотных кораблях. Еретические слухи о человекоподобных гибридах таких существ были отвергнуты как биологически невозможные, но продолжают будоражить многие планеты.

ЧИСТОКРОВНЫЙ ГЕНОКРАД

Средний, Генокрад (Культ генокрадов), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
60	10	50	60	60	10	30	30	10

Очки брони	Раны	Крит. раны
2	20	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
10	Быстрая	2

Умения: Атлетика 60, Бдительность 50, Чутьё 50, Бой 70, Рефлексы 70.

СВОЙСТВА

Разум улья: чистокровный генокрад получает +1 к *решимости*, когда имеет связь с тиранидским разумом улья.

АТАКИ

Когти: Бой (Кулачный бой) 70, Урон 5 + разница КУ. *Бронебойное (2), Разрывающее (2).*

Имущество: нет.



Демоны

«И зверь неименуемый освободился из плоти, и его первый кровавый крик, стал панихидой целому миру…»

— выдержка из «Падения Витезовича»

Демоны рождаются в бурлящем внепространственном царстве Имматериума, сотканном из сырых энергий Варпа, окрашенных рябящими эмоциями живых созданий. Демоны бестелесны и сверхъестественны, они отрицают законы природы и физики самим своим существованием. Когда они ступают в тварный мир, сама реальность дрожит и кричит от ужаса. Демоны – это воплотившиеся ночные кошмары и невыразимые желания, что пробиваются в реальность, дабы охотиться на тех, кто их породил. Хуже того – каждое демоническое вторжение порождает волны хтонической скверны, что губит умы и уродует тела тех, кто угодит под их нечеловеческий взор. Уже поэтому нет сомнений, что демоны – это один из самых страшных врагов, которого встречало человечество.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРАХ

Демонов не стоит применять часто. Это очень сильные и грозные враги – и дело не только в нечеловеческой стойкости, что позволяют детям Варпа смеяться над ранами и сражаться без остановки, но и в коварной порче, что они распространяют одним своим появлением. Один-единственный демон может устроить падение целой планеты, а сталкиваться с порождением Имматериум без подготовки смерти подобно. Демонические вторжения не случаются сами по себе – их вызывают серьёзные усилия культистов, проводящих тёмные ритуалы, агония могущественного псайкера или сверхъестественное явление, вроде варп-шторма. Это делает демонов отличными врагами для кошмарных кульминационных сражений, где герои вынуждены победить противника или погибнуть с оружием в руках.



СВОРА НУРГЛИНГОВ (РЯДОВОЙ)

Порождённые омерзительными пищеварительными процессами в бурлящих кишках Великих нечистых нурглинги – это ожившая чума. По одиночке эти крошки-демоны не слишком опасны, но их редко встретишь по одиночке. Они сбиваются в стаи, скачут, резвятся и погребают под собой врагов, ибо их склизкое прикосновение несёт заразу и чуму. Когда открылся Разлом Ноктюрнис, стаи нурглингов, что появляются в реальном мире, стали намного больше – они несут новые болезни, а в тяжёлых случаях на телах заражённых появляются гнойные пустулы, из которых могут рождаться новые нурглинги.

СВОРА НУРГЛИНГОВ

Маленький, Демон (Нургл), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	10	10	20	20	10	20	20	10

Очки брони	Раны	Крит. раны
1к5	7	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
4	Средняя	1

Умения: Бой 30.

СВОЙСТВА

Отталкивающе стойкие: всякий раз, когда свора должна получить одну или больше ран, она может пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости***. В случае успеха количество полученных ран уменьшается на количество успехов.

Младший демон: всякий раз, когда свору нурглингов атакуют, бросьте 1к5, чтобы определить величину их брони.

Бедокуры: потратив реакцию, свора нурглингов может навязать *помеху* любому персонажу, с которым ведут схватку.

Источник порчи: встреча с нурглингами – это малый источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1. Кроме того, физический контакт с нурглингами – это средний источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите два очка порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

АТАКИ

Заражённые когти и зубы: Бой (Кулачный бой) 30, Урон 1 + разница КУ. *Состояние (Отравление), Бронебойное (2).*

Имущество: нет.

КРОВОПУСКАТЕЛЬ (ЭЛИТА)

Кровопускатели – это воплощённая ярость и насилие, рядовые солдаты безумных орд Кхорна. Их сжигает неутолимая жажда кровопролития, повинуясь которой они шипят боевые кличи и идут в атаку, а их чёрные клинки вспыхивают энергиями Варпа. Их кожа – цвета крови, глаза светятся жаждой жестокости, и изо всех Эмпиреев не рождается существ более свирепых. Они рвут, терзают и потрошат врагов, воя и крича богохульные проклятия. Некоторые кровопускатели носят нечестивые символы и медные рога, и эти символы вселяют в сородичей жажду достичь новых высот неистовства. Слабовольные смертные при встрече с кровопускателем, чувствуют, что кровь закипает у них в жилах, а мысли о жестокости застилают разум – нередко поддавшийся им человек перестаёт различать друзей и врагов, и рубит всех в слепой ярости и становится частью той кровавой волны, что ведут демоны Кхорна.

КРОВОПУСКАТЕЛЬ

Средний, Демон (Кхорн), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
70	10	60	50	40	10	40	40	10

Очки брони	Раны	Кр. раны
2 + 1к5	20	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
8	Средняя	3

Умения: Бой 80

СВОЙСТВА

Неостановимая свирепость: когда кровопускатель совершает *натиск* (или когда *натиск* совершают против него) он получает *преимущество* на проверки атаки, а также +1 к Силе, пока не нанесёт рану.

Младший демон: всякий раз, когда кровопускателя атакуют, бросьте 1к5+2, чтобы определить величину его брони.

Источник порчи: встреча с кровопускателем – это малый источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1. Кроме того, физический контакт с кровопускателем – это средний источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите два очка порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

АТАКИ

Адский клинок: Бой (Двуручное оружие) 80, Урон 10 + разница КУ. Бронебойное (3).

Имущество: нет.

ЧУМОНОСЕЦ (ЭЛИТА)

Чумоносцы, появление которых предвещает погребальный звон колоколов и жужжание мух, появляются в тварном мире, дабы нести болезни, коими Нургл одаривает смертных. Это неуклюжие чудовища с отвратительно раздутыми животами, окутанные удушающим запахом чумы и разложения. Их кривые и ржавые клинки, с которых стекает ядовитая слизь, каждым ударом отравляют кровь врагов и умертвляют их плоть. Чумоносцы без перерыва повторяют сводящие с ума перечни новых великих болезней и хворей, что порождает Дедушка Нургл. Хуже того – они сами так привыкли к боли и увечьям, что их бывает непросто даже замедлить, не говоря уже о том, чтобы убить.

ЧУМОНОСЕЦ

Средний, Демон (Нургл), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	10	50	70	10	20	20	40	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
3 + 1к5	23	1

Инициатива	Скорость	Решимость
3	Медленная	3

Умения: Стойкость 80, Медика 30, Бой 40.

СВОЙСТВА

Отталкивающе стойкий: всякий раз, когда чумоносец должен получить одну или больше ран, она может пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости***. В случае успеха количество полученных ран уменьшается на количество успехов.

Младший демон: всякий раз, когда чумоносца атакуют, бросьте 1к5+3, чтобы определить величину его брони.

Источник порчи: встреча с чумоносцем – это малый источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1. Кроме того, физический контакт с чумоносцем – это средний источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите два очка порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

АТАКИ

Чумной меч: Бой (Одноручное оружие) 40, Урон 8 + разница КУ. *Состояние (Отравление).*

Имущество: нет.

ДЕМОНЕТКА (ЭЛИТА)

Демонетки – отвратительные существа, наделённые жуткой привлекательностью и зловещей грацией. Их изящные тела движутся будто в танце, а сладкие голоса поют хвалу Слаанеш. Для них крики боли и наслаждения, что издают смертные, подобны восторженным песням, что поддерживают их нематериальное бытие, и чем дольше и ярче длится агония, тем в больший восторг приходят демоницы. Разум человека, что столкнётся с такой тварью, будет одурманен ароматом, пленён гипнотическими чарами и пойман в ловушку кошмаров, где смешиваются наслаждения и страдания, и не почувствует, как изящные клешни демонетки рвут его тело на части в упоённом восторге.

ДЕМОНЕТКА

Средний, Демон (Слаанеш), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	10	30	30	60	40	60	40	60

Очки брони	Раны	Крит. раны
1 + 1к5	13	1

Инициатива	Скорость	Решимость
16	Быстрая	3

Умения: Атлетика 40, Бдительность 70, Бдительность (Зрение) 80, Бдительность (Обоняние) 80, Бдительность (Слух) 80, Бдительность (Вкус) 80, Бдительность (Осязание) 80, Стойкость 40, Стойкость (Боль) 50, Языки 50, Языки (Запретные) 60, Бой 50, Бой (Кулачный бой) 60, Командование 70, Взаимопонимание 70, Взаимопонимание (Обаяния) 80, Взаимопонимание (Обман) 80, Рефлексы 70.

СВОЙСТВА

Стремительная плавность: у демонетки быстрая скорость и +4 к инициативе (см. выше).

Младший демон: всякий раз, когда демонетку атакуют, бросьте 1к5+1, чтобы определить величину его брони.

Источник порчи: встреча с демонеткой – это малый источник порчи. **Пройдите среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1. Кроме того, физический контакт с демонеткой – это средний источник порчи. Пройдите с**реднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите два очка порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

АТАКИ

Острая клешня: Бой (Кулачный бой) 60, Урон 4 + разница КУ. *Бронебойное (2).*

Имущество: нет.

РОЗОВЫЙ УЖАС

Средний, Демон (Тзинч), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	30	30	30	70	30	70	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
2 + 1к5	16	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
6	Средняя	3

Умения: Бдительность 40, Чутьё 40, Языки 80, Знания 80, Психическое мастерство 80, Стрельба 50.

СВОЙСТВА

Отвержение ведьмовства: когда псайкер на *средней* дистанции от ужаса творит психосилу, тот может потратить реакцию, чтобы помешать сотворению. Ужас предпринимает проверку Силы воли той же сложности, что проверка сотворения психосилы. В случае успеха набранное им количество успехов вычитается из количества успехов, набранного псайкером. Если это опустит КУ психосилы ниже единицы, психосила не сработает.

Эфемерный облик: розовый ужас невосприимчив к свойствам *Бронебойное* и *Разрывающее*.

Младший демон: всякий раз, когда ужаса атакуют, бросьте 1к5 +2, чтобы определить величину его брони.

Псайкер: розовый ужас владеет психосилой *Психический удар* и не имеет порога.

Источник порчи: встреча с ужасом – это малый источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1. Кроме того, физический контакт с ужасом – это средний источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите два очка порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

Раздвоение: когда розовый ужас погибает, он превращается в два голубых ужаса.

АТАКИ

Сверкающее пламя: Стрельба (Метательное) 50, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Состояние (Горение).*

Демонические когти: Бой (Кулачный бой) 40, Урон 3 + разница КУ.

Психический удар: Психическое мастерство 80, варп-уровень 2, Средняя дистанция, Урон 9 + КУ, броня не спасает.

Имущество: нет.

РОЗОВЫЙ УЖАС (ЭЛИТА)

Ужасы слеплены из сырой энергии Варпа, которой воля Тзинча придала форму. Каждый из них – это клыкастая пасть, извивающиеся щупальца и длинные конечности. Они существуют в трёх обличиях. Розовые ужасы скачут, весело хохочут и разбрасывают вокруг яркие сгустки колдовской энергии, от контакта с которой у врагов начинаются мучительные мутации. Убитый розовый ужас распадается на двух поменьше – голубых ужаса, угрюмых и несчастных, но не менее опасных. После смерти они также могут разделиться на крошечных злобных тварей, похожих на оживший огонь – серных ужасов. Куда бы не пошли эти демоны, за ними следуют мутации и безумие, а их оскверняющее влияние и колдовство разносятся среди жертв подобно лесному пожару.



ГОЛУБОЙ УЖАС

Средний, Демон (Тзинч), Элита

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	20	20	20	50	20	50	20

Очки брони	Раны	Крит. раны
1 + 1к5	12	1
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
4	Средняя	2

Умения: Бдительность 30, Чутьё 30, Языки 60, Знания 60, Психическое мастерство 60, Стрельба 40.

СВОЙСТВА

Отвержение ведьмовства: когда псайкер на *средней* дистанции от ужаса творит психосилу, тот может потратить реакцию, чтобы помешать сотворению. Ужас предпринимает проверку Силы воли той же сложности, что проверка сотворения психосилы. В случае успеха набранное им количество успехов вычитается из количества успехов, набранного псайкером. Если это опустит КУ психосилы ниже единицы, психосила не сработает.

Эфемерный облик: голубой ужас невосприимчив к свойствам *Бронебойное* и *Разрывающее*.

Младший демон: всякий раз, когда ужаса атакуют, бросьте 1к5 +1, чтобы определить величину его брони.

Псайкер: голубой ужас владеет психосилой *Психический удар* и не имеет порога.

Источник порчи: встреча с ужасом – это малый источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1. Кроме того, физический контакт с ужасом – это средний источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите два очка порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

Раздвоение: когда голубой ужас погибает, он превращается в два серных ужаса.

АТАКИ

Сверкающее пламя: Стрельба (Метательное) 40, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Состояние (Горение).*

Демонические когти: Бой (Кулачный бой) 30, Урон 2 + разница КУ.

Психический удар: Психическое мастерство 60, варп-уровень 2, Средняя дистанция, Урон 7 + КУ, броня не спасает.

Имущество: нет.

СЕРНЫЙ УЖАС

Маленький, Демон (Тзинч), Рядовой

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	10	10	10	30	10	30	10

Очки брони	Раны	Крит. раны
1к5	6	0
Инициатива	**Скорость**	**Решимость**
2	Средняя	1

Умения: Бдительность 20, Чутьё 20, Языки 40, Знания 40, Психическое мастерство 40, Стрельба 30.

СВОЙСТВА

Отвержение ведьмовства: когда псайкер на *средней* дистанции от ужаса творит психосилу, тот может потратить реакцию, чтобы помешать сотворению. Ужас предпринимает проверку Силы воли той же сложности, что проверка сотворения психосилы. В случае успеха набранное им количество успехов вычитается из количества успехов, набранного псайкером. Если это опустит КУ психосилы ниже единицы, психосила не сработает.

Эфемерный облик: серный ужас невосприимчив к свойствам *Бронебойное* и *Разрывающее*.

Младший демон: всякий раз, когда ужаса атакуют, бросьте 1к5, чтобы определить величину его брони.

Псайкер: серный ужас владеет психосилой *Психический удар* и не имеет порога.

Источник порчи: встреча с ужасом – это малый источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Психосилы)*** или получите одно очко порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1. Кроме того, физический контакт с ужасом – это средний источник порчи. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости*** или получите два очка порчи. Каждая ступень успеха уменьшает количество полученной порчи на 1.

АТАКИ

Сверкающее пламя: Стрельба (Метательное) 30, Урон 6 + КУ, Средняя дистанция. *Состояние (Горение).*

Демонические когти: Бой (Кулачный бой) 20, Урон 1 + разница КУ.

Психический удар: Психическое мастерство 40, варп-уровень 2, Средняя дистанция, Урон 5 + КУ, броня не спасает.

Имущество: нет.

ПРИЛОЖЕНИЕ I: ФИАСКО

ФИАСКО	
к10	**Результат**
1	Вы весьма неизящно падаете и тратите несколько бесценных секунд на то, чтобы встать. В следующем раунде вы будете находится в самом низу порядка инициативы.
2	Вы совершаете настолько неуклюжий удар, что теряете равновесие. Вы получаете *помеху* во всех проверках до конца своего следующего раунда.
3	Плохо выверенный выпад или выстрел вынуждает вас выронить оружие. Вы роняете оружие, которым атаковали. Кто угодно может поднять его за свободное действие.
4	Неожиданная отдача или неловкий замах отправляют вас наземь. Вы *сбиты с ног*.
5	Совершая непродуманный удар или слишком сильно опёршись на ногу для гашения отдачи, вы выворачиваете лодыжку. Ваша скорость падает до *медленной* до конца боя. Это не считается критической раной.
6	Вы случайно ударяете своим оружием о твёрдую поверхность или вмешиваетесь в работу его машинных духов. Ваше оружие будет считаться *Непредсказуемым* (см. стр. 125), пока его не починят **сложной (-20) проверкой *Техники (Инженерного дела)***.
7	Своей неудачной атакой вы умудрились ненадолго ослепить или оглушить себя – перегрузили плазмомёт, вызвав вспышку, поднесли громкое оружие слишком близко к уху или попали себе же в глаз рикошетом. Вы получаете состояние *Слепота* или *Глухота* – смотря, что уместнее (решать ведущему).
8	Ваш лишённый изящества удар или выстрел повредил вашу собственную броню. Вы теряете одно очко брони на одной случайной зоне попадания, пока доспех не будет отремонтирован (см. умение *Техника*, стр. 101). Если вы не носили брони на этой зоне, вы получаете одну рану.
9	В хаосе битвы вы сумели нанести касательный удар сами себе. Вы получаете состояние *Оглушение* или *Кровотечение* – смотря, что уместнее (решать ведущему).
10	Ваша удар или выстрел приходится не в ту цель. Если это фиаско выпало при успешной атаке, ваше холодное оружие могло поразить противника и ударить соратника (или пуля пройти через врага и срикошетить в товарища). Ваша атака поражает случайно выбранного соратника в пределах дальности поражения оружия. Эта атака имеет +0 успехов. Бросьте кости, чтобы определить зону попадания. Если в зоне поражения нет других соратников, значит вы сумели попасть в себя.

ПРИЛОЖЕНИЕ II: БЕЗДЕЛУШКИ

Все персонажи начинают игру с одной или несколькими вещицами. Это грошовые мелочи, которые имеют значение для героев. Кроме того, ведущий может использовать эту таблицу, чтобы определить, что ценного персонажи нашли в карманах убитых врагов или чьих-то вещах.

ТАБЛИЦА БЕЗДЕЛУШЕК			
к100	**Пример**	**к100**	**Пример**
01–02	Маленький медный диск	**51–52**	Кусочек обгорелого кабеля
03–04	Пустая болтерная гильза	**53–54**	Старые противокислотные перчатки
05–06	Кусочек пламопроводной трубки	**55–56**	Сломанный экстерминатор
07–08	Мутная линза	**57–58**	Пригоршня сплавившихся пуль
09–10	Флакон светящейся жидкости	**59–60**	Треснувшее стекло от фонаря
11–12	Сломанный секстант	**61–62**	Рубильник
13–14	Гнутый ключ	**63–64**	Кусочек угля
15–16	Гильза от дробовика	**65–66**	Кронциркуль, сломан
17–18	Палочка для добывания огня	**67–68**	Экран инфопланшета
19–20	Латунная шестерёнка	**69–70**	Нерабочий компас
21–22	Моток медной проволоки	**71–72**	Сломанный скальпель
23–24	Гнутое кольцо от гранаты	**73–74**	Корпус гальванического сердца
25–26	Разорванная перчатка радзащиты	**75–76**	Сломанный аугметический палец
27–28	Взломанный замок	**77–78**	Фрагмент палубы
29–30	Треснувшие кандалы для ног	**79–80**	Флакон железных опилок
31–32	Стрелка от компаса	**81–82**	Упаковка от сухпайка
33–34	Оплавленное увеличительное стекло	**83–84**	Трубка от плазмопровоа
35–36	3 кварцевых шарика	**85–86**	Камень из стены улья
37–38	Неисправный артериальный зажим	**87–88**	Выдохшийся счётчик радиации
39–40	Колода пласталевых карт	**89–90**	Свиток песнопений Машинному богу
41–42	Антенна от ауспика	**91–92**	Сломанные хроно
43–44	Фамильный гаечный ключ	**93–94**	Кусочек иллюминатора с корабля
45–46	Древнее увеличительное стекло	**95–96**	Треснутый экран ауспика
47–48	Кольцо от фраг-гранаты	**97–98**	Спусковой крючок автогана
49–50	Клавишный перфоратор для когитатора	**99–00**	Перчатка от пустотного костюма

ПРИЛОЖЕНИЕ III: КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ

ИСЦЕЛЕНИЕ

В описании критических ран указано, как их лечить. Приведённая сложность подразумевает, что лечение проходит прямо во время боя. В ином случае она понижается на шаг (сложная (-20) становится трудной (-10), средняя (+0) превращается в рутинную (+20) и т. д.).

Указание «Не требуется» в колонке «**Лечение**» означает, что лечение не требуется, а рана не идёт в число неисцелённых критических ран при расчёте того, умрёт персонаж или нет (см. стр. 215).

УВЕЧЬЯ

Некоторые критические раны вызывают увечья – их эффект не только вступает в силу немедленно, но и сохраняется после того, как критическая рана будет исцелена. Увечье – это долговременный штраф, требующий для исцеления медицинского ухода или хирургических операций, но не считающийся в числе критических ран при расчёте того, умер персонаж или нет. Подробнее об увечьях см. стр. 216.

ПРИЛОЖЕНИЕ IV: СОСТОЯНИЯ

Оружие, условия среды и психосилы могут наложить на персонажей немало разных состояний. Ниже приведён полный список таковых. Состояние остаётся с персонажем, пока не будет снято (см. описания) или пока не пройдёт само (обычно это указывается в правилах того, что причиняет это состояние).

Некоторые состояния могут быть малыми или серьёзными. Если не указано обратного, то получая состояние в первый раз, вы обретаете его малую версию, а если потом будете вынуждены получить его ещё раз, она сменится на серьёзную.

Горение

- Вы объяты пламенем.
- **Горение (Малое)**: вы получаете 1к5 единиц урона в начале своего хода. От этого не спасает броня.
- **Горение (Серьёзное)**: вы получаете 1к10 единиц урона в начале своего хода. От этого не спасает броня.

Когда вы *горите*, вы автоматически проваливаете все проверки *Скрытности*. Если не указано обратного, вы можете снять это состояние, упав на землю (будет считаться, что вы *Сбиты с ног*), потратив действие и успешно пройдя **среднюю (+0) проверку *Атлетики***.

Кровотечение

- Вы теряете кровь.
- **Кровотечение (Малое)**: вы получаете одно очко урона в конце вашего хода. От этого не спасает броня.
- **Кровотечение (Серьёзное)**: вы получаете три очка урона в конце вашего хода. От этого не спасает броня.

Если из-за *Кровотечения* вы потеряете все свои раны, то получите критическую рану по общим правилам. Если это произойдёт, вы больше не будете получать урон от *Кровотечения*, но ваши раны нельзя будет восстановить, пока *Кровотечение* не остановят. Если *Кровотечение* началось не из-за критической раны, его можно остановить **средней (+0) проверкой *Медики*** или при помощи инструментов хирургеона (см. стр. 145).

Слепота

- Вы ничего не видите.
- Проверки, связанные со зрением (например, *Бдительность (Зрение)* или *Стрельба*), будут успешны, только если на костях выпадет 01-05.
- Вы получаете *помеху* на все проверки *Боя* и *Уклонения (Рефлексов)*.

Если не указано обратного, *Слепота* проходит через 1к10 раундов.

Глухота

- Вы ничего не слышите.
- Проверки, связанные со слухом (например, *Бдительность (Слух)*), будут успешны, только если на костях выпадет 01-05.

Если не указано обратного, *Глухота* проходит через 1к10 раундов.

Способов прекратить *Глухоту* или *Слепоту* раньше обычного почти не существует, но если речь идёт о соответствующих аугметических органах чувств, то они могут вернуться в строй благодаря *действию*, потраченному на обновление цикла их работы.

Усталость

- Вы вымотаны, истощены и крайне нуждаетесь в отдыхе.
- **Усталость (Малая)**: все ваши проверки бросаются с *помехой*.
- **Усталость (Серьёзная)**: сложность всех ваших проверок возрастает до **очень сложной (-30).**

Если вы уже имеете *Усталость (Серьёзную)*, и получаете *Усталость* ещё раз, вы сможете действовать ещё количество минут, равное вашему бонусу Выносливости, после чего упадёте *Без сознания*. Если не указано обратного, вы можете снять *Усталость*, отдохнув шесть часов.

Страх

- Вы объяты *страхом*.
- **Страх (Малый)**: страх обостряет чувства – вы получаете *преимущество* в проверках *Бдительности* и *Чутья*. Тем не менее, вы получаете помеху во всех проверках, связанных с противостоянием источнику вашего страха.
- **Страх (Серьёзный)**: вы испытываете ужас. Вы должны бежать прочь от источника вашего страха самым быстрым из возможных способов. Останавливаться вы можете лишь, чтобы открыть дверь или сделать что-то ещё, что поможет вам выбраться из текущей ситуации.

Если не указано обратного, в конце каждого раунда вы можете предпринять **среднюю (+0) проверку *Дисциплины (Страх)***, чтобы снять это состояние.

Беспомощность

- Вы не можете *двигаться* и предпринимать *действия*.
- Вы не можете защитить себя. Атаки в ближнем бою автоматически наносят вам критическое попадание (см стр. 215).

Перегрузка

- Вы получаете *помеху* на все проверки Ловкости, а ваша скорость падает на один шаг.

Отравление

- Вы чувствуете себя дурно.
- **Отравление (Малое)**: вы получаете *помеху* в проверках Силы и Выносливости. Предельное количество успехов, что вы можете набрать в любой проверке, не может превышать ваш бонус Выносливости.
- **Отравление (Серьёзное)**: вы *сбиты с ног* и *беспомощны*.

Если длительность *Отравления* не указана, оно продолжается 1к5 часов.

Как правило, *Отравление* можно вылечить **средней (+0) проверкой *Медики*** и применением инструментов хирурга-она (см. стр. 145). Особенно опасные яды могут потребовать **трудной (-10) проверки**. Самые смертоносные вещества требуют **очень сложной (-30) проверки**, а когда срок их действия подходит к концу, обычно к концу подходит и жизнь жертвы.

Сбит с ног

- *Сбитые с ног* могут двигаться только ползком (стр. 202), если не потратят движение на то, чтобы встать.
- Вы получаете *помеху* на проверки *Боя*.
- Если атакующее вас существо находится от вас в *непосредственной близости*, оно атакует с *преимуществом*.
- Если атакующее вас существо находится от вас не в *непосредственной близости*, его атака бросается с *помехой*.

Обездвиживание

- Вы не можете двигаться.
- **Обездвиживание (Малое)**: вы не можете совершать движение. Вы получаете *помеху* в проверках, связанных с передвижением – в том числе, *Атлетики*, *Ловкости рук*, *Боя*, *Рефлексов* и *Стрельбы*.
- **Обездвиживание (Серьёзное)**: вы становитесь *Беспомощным*.

Чтобы сбросить это состояние, требуется уместная проверка – например, *Ловкости рук (Взлом замков)*.

Оглушение

- Вы ошеломлены и дезориентированы.
- **Оглушение (Малое):** вы можете совершать *движение* или *действие*, но только что-то одно.
- **Оглушение (Серьёзное)**: также вы получаете *помеху* на все проверки.

Если длительность *Оглушения* не указана, оно продолжается 1к5 раундов. Если соратник потратит действие на то, чтобы привести вас в чувство, вы можете предпринять **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)***, чтобы сбросить это состояние.

Без сознания

- Вы валитесь *Без сознания*.
- Вы немедленно роняете то, что держите, считаетесь *Сбитым с ног* и становитесь *Беспомощным*.
- Любой, кто находится в *непосредственной близости* и имеет оружие без свойства *Бесполезное*, может убить вас безо всяких проверок.

ПРИЛОЖЕНИЕ V: Я ХОЧУ ИГРАТЬ...

Персонажи в «**Империуме Маледиктум**» определяются происхождением (откуда они), службой (к какой организации принадлежат) и ролью (чем занимаются в составе группы). Эти элементы можно сочетать множеством способов, чтобы создавать уникальных героев. Если вам знаком беспросветный мрак **Warhammer 40 000** вы, вероятно, уже подумали о том, кем должен быть ваш персонаж. Например, вы можете хотеть сыграть за солдата Астра Милитарум – в таком случае сверьтесь с таблицей на стр. 363, которая подскажет, какие происхождение, службу и роль можно выбрать, чтобы получился персонаж желаемого вами архетипа.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ ГОЛОВЫ

к10	Опис.	Воздействие	Лечение
1	Синяк	Вы пропустили удар в глаз. Вы получаете *помеху* в проверках *Бдительности (Зрения)* и *Стрельбы* на один час.	Не требуется.
2	Сильный удар	От удара у вас из глаз сыплются искры. Вы *оглушены* до конца своего следующего хода.	Не требуется.
3	Рваная рана	На вашей щеке появляется рваная рана. У вас открывается *кровотечение*.	**Рутинная (+20) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; необходимо наложить повязку; или рана сама закроется через час.
4	Изуродованное ухо	Удар рассекает вам ухо и вызывает звон в том, что осталось. Вы *глохнете* до конца своего следующего хода. У вас открывается *кровотечение*.	**Средняя (+0) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; необходимо наложить повязку; или рана сама закроется через час.
5	Вывихнутая челюсть	Удар приходится вам в лицо, выворачивая челюсть. Вы оглушены до конца своего следующего хода и получаете *помеху* в проверках *Взаимопонимания*, связанных с речью. **Увечье**: ваша челюсть сломана. Она получает увечье *Перелом (Малый)*.	**Средняя (+0) проверка *Медики*** вправит челюсть на место.
6	Удар в лоб	Попадание приходится прямо в ваш лоб, отчего кровь начинает стекать по лицу и мешает видеть. У вас открывается *кровотечение*. Вы *ослеплены*.	**Средняя (+0) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; необходимо наложить повязку; или рана сама закроется через час.
7	Повреждение глаза	Удар в глаз повреждает его. Вы получаете *помеху* в проверках *Бдительности (Зрение)*. У вас открывается *кровотечение*. Если у вас был только один глаз, вы *слепнете*. **Увечье**: глазница треснула. Ваш глаз получает состояние *Перелом (Малый)*.	**Трудная (-10) проверка *Медики*** позаботиться о вашем глазе и остановит *кровотечение*.
8	Повреждение уха	Удар поражает ухо или иным образом вредит барабанным перепонкам. Вы *глохнете*. Если вы ещё раз получите это состояние, вы навсегда лишитесь слуха.	**Трудная (-10) проверка *Медики***, обычно требующая препаратов, которые уменьшат опухание и воспаление.
9	Выбитые зубы	Удар вышибает вам несколько зубов и вызывает *кровотечение*. Вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *сбиты с ног*. **Увечье:** вы лишаетесь 1к10 зубов. Вы получаете увечье *Ампутация (Зубы)*.	**Трудная (-10) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
10	Сломанный нос	Попадание в нос ломает его и вызывает слёзы у вас на глазах. У вас открывается *Кровотечение (Серьёзное)*. Также вы *слепнете* до конца вашего следующего хода и должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* до конца своего следующего хода. **Увечье**: ваш нос сломан. Он получает увечье *Перелом (Серьёзный)*.	Чтобы остановить *кровотечение*, потребуется **сложная (-20) проверка *Медики*** и инструменты хирургеона.
11	Отсечённое ухо	Удар разрывает ваше ухо и вызывает *Кровотечение (Серьёзное)*. Вы *глохнете* и должны предпринять **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или также будете *оглушены* до конца вашего следующего хода. **Увечье**: вы лишаетесь уха и получаете увечье *Ампутация (Ухо)*.	**Сложная (-20) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
12	Оглушающий удар	Мощный оглушающий удар приходится вам в голову и вызывает *Кровотечение*. Также вы глохнете и получаете *Оглушение* на одну минуту. **Увечье**: вы контужены и получаете состояние *Усталость* на 1к10 дней, от которого не помогает отдых.	Чтобы прекратить *кровотечение* и вернуть слух, потребуется **сложная (-20) проверка *Медики*** и инструменты хирургеона.
13	Вытекший глаз	От удара ваш глаз лопается. У вас открывается *Кровотечение (Серьёзное)*, а все проверки *Бдительности (Зрения)* получают *помеху*. Если у вас был лишь один глаз, вы *слепнете*. **Увечье**: вы потеряли один глаз. Вы получаете увечье *Ампутация (Глаз)*.	**Очень сложная (-30) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
14	Выбитая челюсть	Удар ломает вашу челюсть, вырывает язык и вышибает целую пригоршню зубов. У вас открывается *Кровотечение (Серьёзное)*. Вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)***. В случае успеха вы будете *оглушены* до конца вашего следующего хода. В случае провала вы будете *сбиты с ног* и *беспомощны* до конца вашего следующего хода. **Увечье**: вы теряете 1к10 зубов, получаете увечье *Ампутация (Зубы)*, а ваша челюсть получает *Перелом (Серьёзный)*.	**Очень сложная (-30) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
15+	Расколотый череп	Ваша голова разваливается надвое, обдавая всё вокруг фонтаном крови и костей. Вы мертвы.	

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ РУКИ

к10	Опис.	Воздействие	Лечение
1	Вывернутый сустав	Удар приходится в запястье и выворачивает вам руку. Вы роняете то, что держали в ней.	Не требуется.
2	Омертвевшая рука	От сильного удара ваша рука временно немеет. На одну минуту все проверки, связанные с этой рукой, бросаются с *помехой*.	Не требуется.
3	Рваная рана	Удар оставляет на руке рваную рану и вызывает *кровотечение*.	**Рутинная (+20) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; необходимо наложить повязку; или рана сама закроется через час.
4	Раненая кисть	Боль от раны, оставшейся у вас на кисти, отдаётся по всей руке и вызывает *кровотечение*. Вы роняете то, что держали в этой руке.	**Средняя (+0) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; необходимо наложить повязку; или рана сама закроется через час.
5	Выбитое плечо	Удар вышибает руку из плечевого сустава. Рука останется бесполезной, пока её не вправят. Пока рука не вправлена, в начале каждого хода вы должны предпринимать **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль).*** В случае провала вы будете *оглушены* до начала вашего следующего хода.	**Средняя (+0) проверка *Медики*** позволит вправить руку на место.
6	Отсечённый палец	Удар лишает вас пальца и вызывает *Кровотечение (Серьёзное)*. **Увечье**: вы теряете один палец и получаете увечье *Ампутация (Палец)*.	**Средняя (+0) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон*.
7	Чистый перелом	В вашей руке ломается кость, и вы роняете то, что держите. Рука совершенно бесполезна. Вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* на минуту. **Увечье:** ваша рука сломана. Она получает увечье *Перелом (Малый)*.	**Трудная (-10) проверка *Медики*** избавит от шока, но не от перелома.
8	Глубокая рана	Глубокая рана в руку лишает вас подвижности и ловкости. У вас открывается *Кровотечение (Серьёзное)*, а во всех связанных с этой рукой проверках вы получаете *помеху*.	Потребуется **трудная (-10) проверка *Медики*** и инструменты хирургеона.
9	Изуродованная кисть	Удар уродует вашу кисть, ломает кости или даже отсекает пальцы и вызывает *Кровотечение (Серьёзное)*. Вы роняете то, что держите в этой руке. **Увечье**: у вас страшная рана в кисти. Она получает *Перелом (Серьёзный)*. Также вы теряете 1к10-5 пальцев. Если в итоге получился 0, вам удалось сохранить все. В противном случае вы получаете увечье *Ампутация (Пальцы)*.	**Трудная (-10) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон*.
10	Разбитый локоть	Удар раскалывает кости в вашем локте. Вы роняете то, что держите в руке. Рука совершенно бесполезна. Кроме того, вы должны пройти **трудную (-10) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* на минуту. **Увечье**: ваша рука сломана. Она получает увечье *Перелом (Серьёзный)*.	**Сложная (-20) проверка *Медики*** избавит от шока, но не от перелома.
11-12	Рассечённая кисть	Удар разрубает кисть вашей руки, отрезает пальцы и вызывает *Кровотечение (Серьёзное)*. Вы роняете то, что держите в руке. Кроме того, вы должны пройти **трудную (-10) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* на минуту. **Увечье**: вы теряете палец и получаете увечье *Ампутация (Палец)*. Каждую минуту, за которую об этой критической ране не позаботились, вы теряете ещё один палец. Если вы потеряете все пальцы, то получите увечье *Ампутация (Кисть)*.	**Сложная (-20) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
13-14	Разрубленные артерии	Удар рассекает одну из важных артерий. Вы роняете то, что держите в руке, и получаете состояния *Кровотечение (Серьёзное)* и *Усталость*. Рука совершенно бесполезна. **Увечье:** кровопотеря вызывает у вас *Усталость* на 1к10 дней, от которой не помогает отдых.	Чтобы прекратить кровотечение, потребуется **сложная (-20) проверка *Медики*** и инструменты хирургеона.
15-16	Отсечённая кисть	Вы теряете кисть руки. Вы получаете *Кровотечение (Серьёзное)* и *Оглушение* на один час. **Увечье**: у вас больше нет кисти. Вы получаете увечье *Ампутация (Кисть)*.	**Очень сложная (-30) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
17-19	Оторванная рука	Ваша рука отрывается и повисает на тонком лоскутке плоти. Вы роняете то, что держите в этой руке. Рука совершенно бесполезна. Вы *оглушены* на один час и страдаете от *Кровотечения (Серьёзного)*. Если вы получите ещё какой-то урон в эту руку, то немедленно сработает результат **«Жестокое расчленение»**, и вы умрёте (см. ниже). **Увечье**: ваша рука почти не связана с телом – её нужно полностью отрезать. Вы получаете увечье *Ампутация (Рука)*.	**Очень сложная (-30) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком, позволит ампутировать руку.
20+	Жестокое расчленение	Вашу изуродованную руку отрывает от тела, что вызывает сильнейший шок и катастрофическую кровопотерю. Вы мертвы.	

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ ТОРСА

к10	Опис.	Воздействие	Лечение
1	Сбитое дыхание	Удар вышибает у вас воздух из лёгких. Вы *оглушены* до конца вашего следующего хода.	Не требуется.
2	Прямо под дых	Вы получаете удар в чувствительное место. Пройдите **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *сбиты с ног*.	Не требуется.
3	Рваная рана	Удар оставляет на торсе рваную рану и вызывает *кровотечение*.	**Рутинная (+20) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; необходимо наложить повязку; или рана сама закроется через час.
4	Удар в живот	Тяжёлый удар приходится вам прямо в живот, вызывает *кровотечение* и сбивает вас с ног.	**Средняя (+0) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; необходимо наложить повязку; или рана сама закроется через час.
5	Треснувшее ребро	Удар ломает вам одно из рёбер. Вы получаете *помеху* в проверках Силы и Ловкости. Ваша скорость падает на один шаг. **Увечье:** у вас сломано ребро. Вы получаете *Перелом (Малый)* в торсе.	Не требуется.
6	Сокрушительный удар	Сила удара отбрасывает вас назад и вызывает *кровотечение*. Вы *оглушены* на минуту.	**Средняя (+0) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон*.
7	Сломанная ключица	От удара у вас с хрустом ломается ключица – определите случайно, левая или правая. Вы роняете то, что держите в соответствующей руке, и получаете *помеху* на все проверки, задействующие эту руку. Также вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* на минуту. **Увечье**: у вас сломана ключица. Она получает *Перелом (Малый)*, что считается сломанной рукой.	**Трудная (-10) проверка *Медики*** избавит от шока, но не от перелома.
8	Глубокая рана	Глубокая рана в живот лишает вас подвижности. У вас открывается *Кровотечение (Серьёзное)*, а ваша скорость падает на один шаг.	Чтобы прекратить *кровотечение*, потребуется **трудная (-10) проверка *Медики*** и инструменты хирургеона.
9	Треснувшее бедро	От удара в бедро ваши кости трескаются. Вы *сбиты с ног*, получаете *помеху* во всех проверках, связанных с подвижностью, ваша скорость падает на один шаг. Также вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* на минуту. **Увечье**: у вас расколото бедро. Оно получает *Перелом (Малый)*, что считается сломанной ногой.	**Трудная (-10) проверка *Медики*** избавит от шока, но не от перелома.
10	Сломанные рёбра	Удар раскалывает несколько рёбер, а их осколки вонзаются в вашу плоть. Вы получаете *помеху* во всех физических проверках, а ваша скорость падает на два шага (вплоть до медленной). **Увечье**: вы получаете *Перелом (Серьёзный)* в торсе.	**Трудная (-10) проверка *Медики*** избавит от шока, но не от перелома.
11	Пробитые лёгкие	В ваши легкие попадает пуля, осколок или даже часть вашей собственной кости. У вас открывается *Кровотечение (Малое)*. Вы получаете состояние *Усталость*. **Увечье**: ваше лёгкое серьёзно повреждено и частично наполнено жидкостью. **Трудная (-10) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон*, восстановит повреждённые ткани и снимет *Усталость*.	Чтобы прекратить *кровотечение* и зашить раны, потребуется **трудная (-10) проверка *Медики*.**
12-13	Разрубленные артерии	Удар рассекает одну из важных артерий. Вы *сбиты с ног*, получаете состояния *Кровотечение (Серьёзное)* и *Усталость*. Ваша скорость падает на один шаг, а все проверки, связанные с подвижностью, бросаются с *помехой*. **Увечье**: кровопотеря вызывает у вас *Усталость* на 1к10 дней, от которой не помогает отдых.	Чтобы прекратить *кровотечение*, потребуется **сложная (-20) проверка *Медики*** и инструменты хирургеона.
14-15	Свежевание	С вашего торса сдирает часть кожи и плоти, оставляя уродливую открытую рану, в которой видны кости и внутренние органы. Вы сбиты с ног и страдаете от *Кровотечения (Серьёзное)*. Также вы оглушены на час. **Увечье**: **трудная (-10) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон*, восстановит повреждённые ткани.	**Очень сложная (-30) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
16-17	Сломанный позвоночник	Вы получаете серьёзную травму позвоночника, что вызывает чудовищную боль и почти не позволяет стоять. Вы сбиты с ног. У вас открывается *Кровотечение (Серьёзное)*. **Увечье**: ваш позвоночник повреждён или сломан. Вы получаете *Перелом (Серьёзный)* в торсе.	**Очень сложная (-30) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
18+	Четвертование	Ваше тело разваливается надвое или иным образом расчленяется. Существ в пределах *ближней* дистанции окатывает волной крови. Вы мертвы.	

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ НОГИ

к10	Опис.	Воздействие	Лечение
1	Подвёрнутая лодыжка	Вы неудачно спотыкаетесь и подворачиваете лодыжку. Вы *сбиты с ног.*	Не требуется.
2	Омертвевшая нога	От сильного удара ваша рука временно немеет. На минуту ваша скорость падает на один шаг.	Не требуется.
3	Рваная рана	Удар оставляет на ноге рваную рану и вызывает *кровотечение.*	**Рутинная (+20) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; необходимо наложить повязку; или рана сама закроется через час.
4	Раненая икра	Боль от раны, оставшейся у вас на икре, отдаётся по всей ноге и вызывает *кровотечение*. Вы *сбиты с ног.*	**Средняя (+0) проверка *Медики*** остановит *кровотечение*; наложите повязку или рана закроется через час.
5	Выбитое колено	Удар приходится в коленную чашечку. Вы получаете *помеху* в проверках, связанных с подвижностью, а ваша скорость падает на один шаг. Пока колено не вправлено, в начале каждого хода вы должны предпринимать **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)***. В случае провала вы будете *оглушены* до начала вашего следующего хода.	**Средняя (+0) проверка *Медики*** позволит вправить колено на место.
6	Отсечённый палец	Удар лишает вас пальца ноги и вызывает *Кровотечение (Серьёзное).* **Увечье**: вы теряете один палец ноги и получаете увечье *Ампутация (Палец ноги).*	**Средняя (+0) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон*.
7	Чистый перелом	В вашей ноге ломается кость. Нога совершенно бесполезна, вы *сбиты с ног* и получаете *помеху* на все проверки, связанные с подвижностью, а ваша скорость падает на один шаг. Вы должны пройти **среднюю (+0) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* на минуту. **Увечье**: ваша нога сломана. Она получает увечье *Перелом (Малый).*	**Трудная (-10) проверка *Медики*** избавит от шока, но не от перелома.
8	Глубокая рана	Глубокая рана в ногу лишает вас подвижности и ловкости. У вас открывается *Кровотечение (Серьёзное)*, а на все связанные с этой ногой проверки (вроде прыжков или лазанья) вы получаете *помеху*.	Прекратить *кровотечение* — **трудная (-10) проверка *Медики*** и инструменты хирургеона.
9	Изуродованная стопа	Удар уродует вашу стопу, ломает кости или даже отсекает пальцы ноги и вызывает *Кровотечение (Серьёзное).* Вы *сбиты с ног*, а ваша скорость падает на один шаг. **Увечье**: у вас страшная рана в стопе. Она получает *Перелом (Серьёзный)*. Также вы теряете 1к10-5 пальцев ноги. Если в итоге получился 0, вам удалось сохранить все. В противном случае вы получаете увечье *Ампутация (Пальцы ног).*	**Трудная (-10) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон*.
10	Разбитое колено	Удар разбивает коленную чашечку. Нога совершенно бесполезна. Вы *сбиты с ног*, и получаете *помеху* во всех проверках, связанных с подвижностью, а ваша скорость падает на один шаг. Кроме того, вы должны пройти **трудную (-10) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* на минуту. **Увечье**: ваша нога сломана. Она получает увечье *Перелом (Серьёзный).*	**Сложная (-20) проверка *Медики*** избавит от шока, но не от перелома.
11-12	Рассечённая стопа	Удар разрубает стопу, отрезает пальцы и вызывает *Кровотечение (Серьёзное)*. Вы *сбиты с ног*. Кроме того, вы должны пройти **трудную (-10) проверку *Стойкости (Боль)*** или будете *оглушены* на минуту. **Увечье**: вы теряете палец ноги и получаете увечье *Ампутация (Палец ноги).* Каждую минуту, за которую об этой критической ране не позаботились, вы теряете ещё один палец ноги. Если вы потеряете все пальцы, то получите увечье *Ампутация (Стопа).*	**Сложная (-20) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком.
13-14	Разрубленные артерии	Удар рассекает одну из важных артерий. Вы *сбиты с ног*, получаете состояния *Кровотечение (Серьёзное)* и *Усталость*. Ваша скорость падает на один шаг, а все проверки, связанные с подвижностью, бросаются с *помехой*. **Увечье**: кровопотеря вызывает у вас *Усталость* на 1к10 дней, от которой не помогает отдых.	Чтобы прекратить *кровотечение*, потребуется **сложная (-20) проверка *Медики*** и инструменты хирургеона.
15-16	Отсечённая стопа	Вы теряете стопу. Вы *сбиты с ног*, а также получаете *Кровотечение (Серьёзное)* и *Оглушение* на один час. **Увечье:** у вас больше нет стопы. Вы получаете увечье *Ампутация (Стопа).*	**Очень сложная (-30) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон*.
17-19	Оторванная нога	Ваша нога отрывается и повисает на тонком лоскутке плоти. Нога совершенно бесполезна. Вы *сбиты с ног*, ваша скорость падает на один шаг, а все проверки, связанные с подвижностью, бросаются с *помехой*. Вы *оглушены* на один час и страдаете от *Кровотечения (Серьёзного).* Если вы получите ещё какой-то урон в эту ногу, то немедленно сработает результат «**Жестокое расчленение**», и вы умрёте (см. ниже). **Увечье**: ваша нога почти не связана с телом – её нужно полностью отрезать. Вы получаете увечье *Ампутация (Нога).*	**Очень сложная (-30) проверка *Медики***, предпринятая обладателем таланта *Хирургеон* или иным знающим человеком, позволит ампутировать ногу.
20+	Жестокое расчленение	Вашу изуродованную ногу отрывает от тела, что вызывает сильнейший шок и катастрофическую кровопотерю. Вы мертвы.	

Я ХОЧУ ИГРАТЬ...			
Архетип	**Происхождение**	**Служба**	**Роль**
Послушница Сестёр безмолвия	Мир-храм	Адептус Астра Телепатика	Фанатик
Адепт Администратума	Мир-улей	Администратум	Эрудит
Пилот Аэронавтики	Пустота	Имперский Флот	Эрудит
Комиссар-кадет	Схола Прогениум	Астра Милитарум	Переговорщик
Убийца из культа смерти	Феодальный мир	Адептус Министорум	Фанатик
Бандит	Мир-улей	Одиночки	Полутень
Имперский гвардеец	Феодальный мир	Астра Милитарум	Воин
Аколит Инквизиции	Схола Прогениум	Инквизиция	Полутень
Экзорцист Инквизиции	Мир-храм	Инквизиция	Фанатик
Штурмовик Инквизиции	Схола Прогениум	Инквизиция	Воин
Пария Инквизиции	Мир-улей	Инквизиция	Мистик
Полевой медик Астра Милитарум	Феодальный мир	Астра Милитарум	Эрудит
Снайпер Астра Милитарум	Схола Прогениум	Астра Милитарум	Полутень
Миссионер	Мир-храм	Адептус Министорум	Переговорщик
Посвящённый Оффицио Ассасинорум	Схола Прогениум	Администратум	Полутень
Проповедник	Мир-храм	Адептус Министорум	Фанатик
Адепт-омолодитель	Мир-храм	Администратум	Эрудит
Наёмник вольного торговца	Дикий мир	Династия вольных торговцев	Воин
Сенешаль вольного торговца	Пустота	Династия вольных торговцев	Переговорщик
Санкционированный псайкер	Пустота	Адептус Астра Телепатика	Мистик
Послушница ордена Диалогус	Схола Прогениум	Адептус Министорум	Эрудит
Сестра-фамула	Схола Прогениум	Адептус Министорум	Переговорщик
Послушница-госпитальерка	Схола Прогениум	Адептус Министорум	Эрудит
Послушница сестёр битвы	Схола Прогениум	Адептус Министорум	Воин
Техножрец	Мир-кузница	Адептус Механикус	Эрудит
Кадет отпрысков Темпестус	Схола Прогениум	Астра Милитарум	Воин
Флотский оруженосец	Пустота	Имперский Флот	Воин

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

IMPERIUM MALEDICTUM

ПРОИСХОЖДЕНИЕ | СЛУЖБА | РОЛЬ | ПОКРОВИТЕЛЬ

ВОЗРАСТ | ГЛАЗА | ВОЛОСЫ | РОСТ | ВЕС | ВЕДУЩАЯ РУКА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА | ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ | СВОБОДНО / ОПЫТ ПОТРАЧЕНО

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
Начальная									
Улучшения									
Текущая									

СУДЬБА

ТЕКУЩИЕ | ВСЕГО

ПОРЧА

ВСЕГО | ОСКВЕРНЕНИЯ И МУТАЦИИ

УМЕНИЯ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Умение	Характерис.	Улуч. (+5 кажд.)	Итог
Атлетика	Сил		
Бдительность	Вос		
Ловкость рук	Лов		
Дисциплина	СВ		
Стойкость	Вын		
Чутьё	Вос		
Языки	Инт		
Логика	Инт		
Знания	Инт		
Медика	Инт		

Умение	Характерис.	Улуч. (+5 кажд.)	Итог
Бой	ББ		
Ориентирование	Инт		
Командование	СВ		
Пилотирование	Лов		
Псих.мастерство	СЛ		
Стрельба	ДБ		
Взаимопонимание	Тов		
Рефлексы	Лов		
Скрытность	Лов		
Техника	Инт		

Специализация	Умение	Улуч. (+5 кажд.)	Итог

ЦЕЛИ

СВЯЗИ

ЗАМЕТКИ

ВЛИЯНИЕ

Служба	Уровень	Контакты

ТАЛАНТЫ

Название	Эффект

ПРОРОЧЕСТВО

СОЛЯРЫ

ДРУГИЕ ВАЛЮТЫ

CUBICLE 7 ENTERTAINMENT LTD. © GAMES WORKSHOP LIMITED 2023. PERMISSION IS GRANTED TO PHOTOCOPY FOR PERSONAL USE

ИНИЦИАТИВА
БЛ+БВ

РАНЫ
БС+(2×БВ)+БСВ

ТЕКУЩИЕ | МАКСИМУМ

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ
(не больше БВ)

МЕСТО	ЭФФЕКТ

ОРУЖИЕ

НАЗВАНИЕ	СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ	ПРОВЕРКА	УРОН	ДАЛЬНОСТЬ	МАГ.	ВЕС	СВОЙСТВА

БРОНЯ

НАЗВАНИЕ	ЗОНЫ ЗАЩИТЫ	ОБ	ВЕС	СВОЙСТВА

К10	ЗОНА ПОПАДАНИЯ	ОБ
1	Голова	
2	Левая рука	
3	Правая рука	
4	Левая нога	
5	Правая нога	
6–0	Торс	

ЗАМЕТКИ О БОЕ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС
ТЕКУЩИЙ | ПРЕДЕЛЬНЫЙ

БВ+БС

ПСИХОСИЛЫ

НАЗВАНИЕ	ВУ	ПРОВЕРКА	ДАЛЬН.	ЦЕЛЬ	СРОК	ЭФФЕКТ

ВАРП-ЗАРЯД
ТЕКУЩИЙ | ПОРОГ

БСВ (×2 для санкционатов)

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

IMPERIUM MALEDICTUM

ЛИСТ ПОКРОВИТЕЛЯ

ИМЯ ПОКРОВИТЕЛЯ | СЛУЖБА | ОБЯЗАННОСТИ

ЖАЛОВАНЬЕ | МОТИВАЦИЯ | ХАРАКТЕР

ВОЗМОЖНОСТИ

СЛАБОСТИ

ВЛИЯНИЕ

СЛУЖБА	УРОВЕНЬ	КОНТАКТЫ	РАЗВЕДДАННЫЕ

ЗАМЕТКИ

CUBICLE 7 ENTERTAINMENT LTD. © GAMES WORKSHOP LIMITED 2023. PERMISSION IS GRANTED TO PHOTOCOPY FOR PERSONAL USE

ГЛОССАРИЙ

А
Адепт Администратума..... 325
Аколит..... 333
Альдарский странник..... 347
Ампутации..... 217
Арбитр..... 326
Астра Милитарум..... 22, 64, 242
Астропат..... 319
Атака..... 207
Атаки в ближнем бою..... 211
Аугметика..... 152
Б
Бандит..... 340
Бег..... 209
Безотказное..... 125
Биомантия..... 171
Боевая сестра..... 332
Боеприпасы..... 132
Бои на тактической карте.... 313
Бой двумя руками..... 102, 107, 111, 214
Бой..... 198
Бонус характеристики..... 50
В
В укрытие!..... 210
Верховая езда..... 203
Вес..... 122
Взрывчатка..... 124, 134
Влияние..... 192
Вложения..... 231
Вождь культа..... 345
Возможности..... 29
Воин..... 79
Встречная проверка..... 190
Выход из боя..... 207
Г
Гранаты..... 134
Громкоговоритель..... 148
Д
Дальность поражения..... 202
Движение..... 199
Действия..... 207
Деньги..... 28, 118
Длинная очередь..... 125
Дознаватель..... 333
Долгосрочные цели..... 85
Достоинства предметов..... 121
Ж
Жалованье..... 28
З
Зажигательное оружие..... 129
Заказ снаряжения..... 232
Занятия..... 229
Засада..... 208
Захват..... 208
Защита..... 207
Знай своего врага..... 196
Зоны попадания..... 211
Зоны..... 200
И
Идеальная память..... 107
Импровизированное оружие..... 209
Инициатива..... 198
Инквизиция..... 70, 244, 333
Инструменты хирургеона.... 145
Инструменты..... 145
Исцеление..... 219
К
Качество..... 121
Кир..... 252
Количество успехов..... 187
Комиссар..... 330
Контроль..... 209
Короткая очередь..... 124
Критические раны..... 214
Критическое попадание..... 215
Культист..... 343
Л
Лазпистолет..... 132
Лидер..... 317
Лорд-соляр Махарий..... 249-253
М
Магнокль..... 148
Максимальное количество ран 88
Малые психосилы..... 160
Малый источник порчи..... 221
Малый перелом..... 216
Марево..... 206
Медика (Запретная)..... 97
Медик-вольнодумец..... 113
Медицинская помощь... 156, 219
Мистик..... 76
Мутации..... 221, 222
Н
Накопление влияния..... 232
Натиск..... 207
Недостатки предметов..... 122
Незаметное..... 125
Неожиданные атаки..... 214
Непокорные..... 256
О
Оборонительное..... 124
Оглушение..... 357
Одиночки..... 247
Опасность..... 206
Опыт..... 90
Осквернения..... 221, 223
Свойства брони..... 124
Отброс..... 340
Отвергни ведьмовство..... 163
Отложенная детонация..... 134
Отпрыск Темпестус..... 328
Отродье Хаоса..... 345
Отступление..... 209
Отчаяние..... 197
Охотник за головами..... 341
Очерёдность ходов..... 198
П
Падение..... 203
Паника..... 208
Переговорщик..... 75
Перезарядка..... 209
Перелом..... 216
Перехват инициативы..... 209
Погода (Холод)..... 218
Погода (Ядовитые пары)..... 218
Погода..... 218
Погони..... 204
Подхалим..... 113
Поиск..... 209
Полутень..... 77
Помеха..... 189
Помощь..... 189, 208
Порча..... 220-221
Праведник..... 331
Превосходство..... 196
Преграда..... 204
Преимущество..... 189
Примарис-псайкер..... 319
Прицеливание..... 207
Продажа предметов..... 120
Прорывы Варпа..... 165, 166
Псайкеры..... 58, 158, 159, 238
Психические дисциплины.... 160
Психические феномены. 163, 164
Психосилы..... 158, 166
Пустоход с Чёрного корабля. 319
Р
Рабочий с мануфакторума..... 322
Развитие персонажа..... 90
Разлёт..... 125
Размер..... 201, 208
Разрывающее..... 125
Ракеты..... 134
Раны..... 214
Реакции..... 199
Ремесло (Занятие)..... 232
Решимость..... 197, 310
Роль..... 74
Рядовой..... 317
С
Свободное действие..... 199
Свойства местности..... 204
Свойства оружия и брони..... 124
Свойства оружия..... 124
Священник Министорума..... 32
Сервитор..... 35, 322
Сервочереп..... 323
Сестра Безмолвия..... 319
Силовик..... 326
Скверное освещение..... 206
Скорость..... 202
Слабости..... 37
Слегка опасная..... 206
Сложность..... 188
Служба..... 54
Смерть..... 215
Смотритель..... 326
Солдат Астра Милитарум..... 328
Соляры..... 28, 118
Состояния..... 356-357
Сотворение..... 161, 209
Специализации..... 92
Стрелковая атака..... 212
Стрельба по участникам рукопашной..... 314
Судьба..... 220
Схватка..... 212
Т
Темнота..... 205
Техника..... 225
Техножрец..... 324
Толчок..... 209
Точечная атака..... 210, 211
Триумф..... 213
У
Убийца из культа смерти..... 333
Увечья..... 214
Удобное..... 124
Удушье..... 218
Уклонение..... 208, 212
Укрытия..... 204
Улучшения умений..... 91
Урон и ранения..... 214
Услуги..... 155
Утопление..... 218
Ф
Фиаско..... 213, 355
Фортис (Боевая группа)..... 261
Х
Хирургические операции 104, 216-217
Холодное оружие..... 126
Ч
Чумоносец..... 352
Щ
Щиты..... 142
Э
Элементы..... 205
Элита..... 317
Эрудит..... 78

Умения и специализации

Атлетика (Сила)..... 93
Лазанье, Мощь, Верховая езда, Бег, Плаванье
Бдительность (Вос)..... 93
Зрение, Обоняние, Слух, Осязание, Психическое чутьё (Особое)
Бой (ББ)..... 97
Кулачный бой, Одноручное оружие, Двуручное оружие
Взаимопонимание (Тов)..... 99
Животные, Обаяние, Обман, Торг, Сбор сведений
Дисциплина (СВ)..... 94
Самообладание, Страх, Психосилы
Знание (Инт)..... 96
Схоластика, Адептус Терра, Планета, Сектор, Богословие (Особое), Запретное (Разное, Особое)
Командование (СВ)..... 97
Допрос, Запугивание, Лидерство
Ловкость рук (Лов)..... 94
Взлом замков, Карманные кражи, И никакого мошенничества, Разминирование
Логика (Инт)..... 96
(Оценка, Следствие
Медика (Инт)..... 97
Животные, Люди, Запретная (Разное, Особое)
Ориентирование (Инт)..... 97
Поверхность, Следы, Пустота, Варп (Особое)
Пилотирование (Лов)..... 98
Аэронавтика, Гражданская техника, Военная техника (Особое), Малые пустотные корабли (Особое), Крупные пустотные корабли (Особое)
Психическое мастерство (СВ)..... 98
Дисциплины, Разное (Особое)
Рефлексы (Лов)..... 100
Акробатика, Равновесие, Уклонение
Скрытность (Лов)..... 100
Маскировка, Невидимка, Бесшумное движение
Стойкость (Вын)..... 95
Неустанность, Боль, Яды
Стрельба (ДБ)..... 99
Лёгкое оружие, Тяжёлое оружие, Пистолеты, Метательное
Техника (Инт)..... 101
Аугметика (Особое), Инженерное дело, Безопасность
Чутьё (Вос)..... 95
Группа (Разное), Люди, Окружение
Языки (Инт)..... 95
Шифры, Высокий готический, Запретные (Разное, Особое)

Таланты

Акимбо... 111
Амбидекстрия... 102
Аура власти... 102
Бесцеремонный... 107
Боевое слаживание... 107
Болевые точки... 108
Быстрая перезарядка... 115
Быстрое выхватывание... 115
Вдохновляющие присутствие. 112
Взломщик... 104
Висельный юмор... 111
Всегда начеку... 107
Вторая личность... 115
Гипнообучение... 112
Готическая тарабарщина... 111
Грязный бой... 106
Делец... 105
Дуэлянт... 107
Живучий... 116
Заботливый помощник... 103
Запретные тайны... 110
Заразительная отвага... 116
Зарегистрированный торговец. 115
Идеальная память... 107
Избранник судьбы... 108
Икононосец... 112
Инфоархеолог... 105
Контратака... 105
Костолом... 103
Кровопускатель... 114
Ложное отступление... 108
Мастер рукопашной... 104
Медик-вольнодумец... 113
Мученичество... 113
Набожность... 108
Наследник... 113
Наставник... 114
Неведение – щит мой... 112
Незыблемый... 116
Неистовство... 111
Ненависть... 112
Неожиданный удар... 116
Непримечательный... 117
Носильщик... 114
Обострённые чувства... 102
Огневая дисциплина... 104
Огонь на подавление... 116
Орлиный глаз... 105
Отскок... 116
Парные клинки... 107
Патологоанатом... 114
Плоть слаба... 110
По пятам... 116
Поддельные документы... 110
Подкуп... 104
Подражатель... 114
Подхалим... 113
Полевой врачеватель... 109
Последний удар... 105
Потайные карманы... 112
Походка пустохода... 117
Практическая анатомия... 102
Превосходный командир... 116
Прилив адреналина... 102
Проворные удары... 102
Псайкер... 114
Психическая крепость... 114
Психический поток... 114
Психическое проклятие... 114
Пугающий голос... 106
Пустой... 103
Разоружение... 106
Санкционированный псайкер... 115
Сапёр... 105
Связь с машиной... 108
Слуга закона... 113
Смерть ведьме... 104
Спаситель... 111
Тактическое передвижение... 116
Точные удары... 106
Ударил-отступил... 112
Фанатичный обстрел... 110
Флагеллант... 109
Фланкирующий огонь... 109
Хирургеон... 104
Хорошая подготовка... 117
Человек искусства... 103
Человек-змея... 104
Честный труженик... 106
Чтение по губам... 115
Широкий замах... 116
Щитоносец... 104
Я здесь как дома... 108

Таблицы

Архиисповедник... 21
Астропат... 19
Аугметика... 153
Аугметические протезы... 152
Вес предметов... 122
Владыка кузницы... 20
Влияние... 192
Возраст... 84
Волосы... 84
Гильдмейстер... 24
Гранаты и взрывчатка... 136
Десятинный префект... 18
Диковины... 355
Дипломат... 26
Доспехи... 141
Доступность предметов... 119
Духовное зрение... 170
Еда и напитки... 156
Жалованье... 28
Защитные поля... 142
Зоны попадания... 211
Имя... 82
Инквизитор Ордо Еретикус.. 25
Инквизитор Ордо Ксенос... 25
Инструменты... 151
Исход проверок... 187
Канонисса... 21
Капитан пустотного корабля.. 23
Коллапс... 179
Комендант порта... 23
Критические попадания по технике... 227
Критические раны головы... 358
Критические раны ноги... 361
Критические раны руки... 359
Критические раны торса... 360
Лорд-комиссар... 22
Магос Биологис... 20
Медицинская помощь... 157
Мутации... 222
Награды... 312
Необычные боеприпасы... 133
Нужное количество успехов в ремесле... 233
Обман... 121
Одежда и носимое снаряжение... 143
Ординат Департаменто Муниторум... 18
Осквернения... 223
Осложнения боевых сцен... 311
Особые приметы... 84
Охота на охотника... 176
Преступный гений... 24
Происхождение... 51
Проклятие механизмов... 179
Пророчества... 89
Прорывы Варпа... 165
Пси-допрос... 183
Психические феномены... 164
Психометрия... 175
Путешествия... 156
Связи персонажей... 86
Сестра Безмолвия... 19
Скульптор плоти... 173
Сложность ремесла... 233
Сложность хаотичного маневрирования... 227
Сложность... 188
Служба... 17, 55
События... 230, 231
Сопротивление состояниям. 314
Список умений... 92
Старший офицер... 22
Стрелковое оружие... 132
Стремление покровителя... 27
Тип глаз... 84
Торговец-милитант... 26
Удобства и жильё... 156
Улучшения оружия... 137
Урон при таране... 227
Фиаско... 355
Характер покровителя... 28
Холодное оружие... 128
Цена характеристик... 90
Цена умений и специализаций. 90
Честный труженик... 106
Я хочу играть... 362

Психосилы

Аура ужаса... 167
Биомолния... 172
Боевое предвиденье... 175
Бросок... 181
Возгорание... 167
Вопрос Варпу... 175
Врата вечности... 180
Господство... 182
Гравитационный колодец... 180
Губитель брони... 174
Дурное знамение... 168
Духовное зрение... 170
Железная десница... 172
Затворение ран... 170
Идеальный расчёт... 174
Инферно... 177
Коллапс... 179
Кошмарные видения... 84
Кровоизлияние... 172
Лозоходец... 174
Маяк... 182
Метаболическая перегрузка.. 173
Нагрев... 170
Недуг... 171
Нова... 169
Обжигающий взгляд... 169
Огненная буря... 177
Отражение... 180
Охота на охотника... 176
Очищение... 172
Пиросвет... 178
Пиявка... 172
Плавящий луч... 178
Плазменный факел... 178
Пламя на ладони... 168
Поворот судьбы... 176
Погибельный вихрь... 81
Покой... 168
Покров ночи... 183
Полёт... 167
Предупреждение... 174
Приглушение боли... 167
Прижигание... 177
Призрачные руки... 171
Призыв вредителей... 166
Приказ... 182
Проклятие механизмов... 179
Пси-анализ... 169
Пси-допрос... 183
Психическая буря... 181
Психическая преграда... 181
Психическая стойкость... 83
Психические помехи... 169
Психический вопль... 184
Психический удар... 170
Психометрия... 175
Сверхъестественные чувства. 169
Сглаз... 168
Скульптор плоти... 173
Солнечная вспышка... 178
Спазм... 171
Стирание памяти... 182
Телепатическая связь... 184
Тепловой покров... 178
Тиски... 180
Тлеющее облако... 178
Увядание... 173
Удача... 168
Управление пламенем... 177
Ферробетонная плоть... 172
Ясновиденье... 176

Миры сектора Махарий

Киферида

Астерион... 264
Бельншудха... 266
Варкасса... 278
Витезович... 280
Волл... 280
Дао Тейрас... 268
Иллисир... 273
Крульт... 267
Леонова... 276
Малир... 277
Махария... 274
Омир... 278
Персеполь... 262
Харюьс... 272
Эскутчакс... 270

Дримор

Айзинитская бездна... 281
Вирида... 284
Протей Квартус... 282
Протей Квинтус... 282
Протей Секундус... 282
Сомрот... 283

Исс

Горос Пок... 286
Железный архипелаг... 289
Рес Вай... 290
Рес Вилиссима... 289, 290
Рес Кор... 290
Таранг... 291
Три луны... 290
Хром... 288
Эйтлер... 286

Андокс

Айбал Прим... 295
Гнев Арриана... 293
Калластин... 295
Ксенофонт... 297
Махаган... 297
Форкас-63... 294

Туманность Галлоск

Йотунгард... 298
Палеон... 300
Рардан Секундус... 303
Упокоение святой Исидоры.. 303



WARHAMMER 40,000
ROLEPLAY

IMPERIUM MALEDICTUM

Ролевые игры в беспросветном мраке сорок первого тысячелетия.

Империум – это осаждённый со всех сторон оплот Человечества, а сектор Махарий – его опасное приграничье. Ваши герои – слуги могущественного покровителя, что сражаются с врагами Императора, ищут заговорщиков или преследуют личные интересы своего господина.

Вас ждут не только свирепые ксеносы, коварные еретики и чудовищные демоны – не меньшую опасность будут представлять влиятельные аристократы и высокопоставленные сановники, среди которых ваши герои неминуемо наживут врагов, исполняя волю господина.

Вы сможете создавать героев с разных планет, состоящих на службе в разных организациях и играющих в команде разные роли – это открывает перед игроками удивительное разнообразие персонажей.

Выбирая для команды покровителя, вы определитесь с его возможностями и слабостями, что неминуемо повлияет на весь стиль и тон вашей игры. Системы Влияния и Превосходства позволят отыгрывать сложные интриги и побеждать врагов за счёт грамотной подготовки. Кто знает, быть может ваш скромный герой когда-то сам станет покровителем для группы новых персонажей, только начинающих свой опасный путь в секторе Махарий?

Эта книга правил «**Империума Маледиктум**» содержит всё необходимое для того, чтобы начать приключения во вселенной **Warhammer 40 000**.

НРИ САМИЗДАТ

CUBICLE 7 SEVEN

НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ!