
Only War
Brothers in Arms
Книга приписанного специалиста II
WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

Only War™



ROLEPLAYING IN THE GRIM DARKNESS
OF THE 41ST MILLENNIUM

CREDITS

Lead Developer
Tim Flanders

Writing and Development
Owen Barnes, Max Brooke, Kendal Butner, Tim Cox, Matt Eustace, Jordan Goldfarb, and Ross Watson

Editing and Proofreading
Mark Latham

Managing RPG Producer
Chris Gerber

Graphic Design
Evan Simonet and Edge Studios

Graphic Design Manager
Brian Schomburg

Cover Art
Imaginary FS Pte Ltd

Interior Art
Dmitri Bielak, John Blanche, Mauro Dal Bo, Alberto Bontempi, Alex Boyd, Jon Cave, Kevin Chin, Paul Dainton, Vincent Devault, Dave Gallagher, Jes Goodwin, David Griffith, Ilich Henriquez, Nikolaus Ingeniri, Jason Juta, Sam Lamont, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Aaron Riley, Mark W. Smith

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
John Taillon

Production Management
Eric Knight

Licensing & Development Coordinator
Deb Freytag & Amanda Greenhart

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks
Playtest Coordinator Zach Tewalthomas. "The 158th Cincinnatus Regiment" Trevor Stamper with William Johnson, Louis Barrera, and John Olszewski; Kris Miller with Chris Palmer and Phil Tracy; "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley with Jordan Dixon, Rhys Fisher, Nicole Gillies, and Aaron Wong; Benjamin Symons with Jo Pirard, Sander Reynders, Rafaél Dera; Karl Kristian Larsson; Ciaran O'Sullivan with Alex Porter, Nathan Neeson, Max Davidson, Jack Baptie, Corey Hayes; Sven Reuter with Olaf Bressel, Sascha Herzer, Andrea Kunz, Christian Kunz

Games Workshop

Licensing Manager
John French and Graham Nicoll

Head of Licensing
Jon Gillard

Head of Licensing, Legal, and Strategic Projects
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2014. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, **Only War**, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the **Only War** game setting are either ® or TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2014, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission.

ISBN: 978-1-61661-888-9 Product Code: IG07 Print ID: 2072MAR14

Printed in China

For more information about the **Only War** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Оглавление

Вступление 5
- О чём эта книга 5

Глава I. Воины Империума 6
- Продвинутые специальности 7
- Вигил 9
- Штабной комиссар 12
- Экзекутор 15
- Канонарх 18
- Храмовник 21
- Эсхатолог 24
- Диверсант Оффицио Сабаторум 27
- Чёрный берет 30
- Сын Империума 33
- Новая специальность: летописец 36
  - Предыстории летописцев 37
  - Летописец 39
- Поединки 41

Глава II. Псайкана Милитарум 42
- Новые психосилы 43
  - Новые психосилы Биомантии 44
  - Новые психосилы Пиромантии 45
  - Новые психосилы Прорицаний 46
  - Новые психосилы Телекинеза 48
  - Новые психосилы Телепатии 49
  - Эсхатология 51
- Психические таланты 54
- Товарищи псайкеров 56



Глава III. Жизнь гвардейца 58
- Командиры 59
  - Смена командира 61
- Укрепления 62
  - Осады и штурмы 62
  - Укрепления в **Only War** 65
    - Тест строительства 65
    - Разрушение укреплений 68
  - Укрепления Имперской Гвардии 69
- Зоны морталис 78
  - Жара и зной 78
  - Космос и пустота 79
  - Орочья зараза 80
  - Радиоактивное и химическое загрязнение 82
  - Скверна Хаоса 84
  - Холода и морозы 85
- Мутации 88
- Расширенный арсенал 91
  - Стрелковое оружие 91
  - Холодное оружие 93
  - Доспехи 94
  - Снаряжение, медикаменты и безделушки 96
  - Разнообразие моделей брони и боевой техники 99
  - Трофеи 101
- Гвардейское жалованье 108
  - Жалованье в **Only War** 109
  - Покупки и услуги 110
- Наказания 115
- Серена 117
  - Операция «День гнева» 117
  - Столица 118
  - Аркадские поля 125
  - Цензóрная зона ХС 127

Глава IV. Аэронавтика Империалис 130
- Войны в поднебесье 131
- Создание полков и персонажей Аэронавтики 135
  - Родной мир или происхождение 135
  - Командир 136
  - Тип полка 136
  - Доктрины и недостатки 137
  - Стандартный полковой набор 137
  - Персонажи Аэронавтики 138
- Самолёты в **Only War** 139
  - Общие механики 139
  - Передвижение в воздушном бою 139
  - Атаки в воздушном бою 141
- Авиация Империума и Северова домината 142
- Авиация орков 152
- Авиация Хаоса 155
- Улучшения самолётов 158
- Зенитная артиллерия 162
- Асы 167

Примечания 169

Примечание переводчика

Перевод **«Базовой книги правил Only War»**, необходимый для игры, а также дополнений **«Молот Императора»**, **«Щит Человечества» и «Враги Империума»**, вы можете найти:

- **Группа ВК:** www.vk.com/darkheresyekb
- **Яндекс.Диск:** https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng

Версия:1.05 Переводчик: Широхов С. П

Вступление

«Когда это тип начнёт махать посохом и бормотать, лучше держись от него подальше. Спрячься за Башкой Хобом, если он окажется рядом»

- совет сержанта Лодвиг из мальфийского 43-го новобранцу

«Братья по оружию» – это дополнение к **Only War**, сосредоточенное на комиссарах, штурмовиках и санкционированных псайкерах Гвардии. Долг этих людей тяжёл, ибо ошибка обычного солдата может погубить лишь его самого да пару товарищей, а ошибка комиссара, не заметившего вовремя признаки ереси и крамолы, ошибка псайкера, проглядевшего влияние Варпа или не сумевшего справиться с призванными им силами, ошибка штурмовика, на чей мудрый совет и верный глаз привыкли полагаться, как простые солдаты, так и младшие офицеры, взыщет стократ большую цену. Не меньшее внимание эта книга уделяет быту рядовых солдат, что должны сражаться и лить кровь, что напитает Империум и позволит ему продержаться ещё один день. Наконец, в ней изложены правила, что позволят игрокам создавать авиационные полки и участвовать в головокружительных схватках в небесах.

Глава I. Воины Империума

Эта глава раскрывает возможности перед всеми, кто предпочёл играть комиссарами, штурмовиками и санкционированными псайкерами, предоставляя *продвинутые* разновидности этих специальностей, которые отражают, как огромное разнообразие задач, с которыми на Внешнем фронте сталкиваются политические офицеры, отборные воины-выпускники Схол и обладатели психического дара, так и удивительное многообразие Имперской Гвардии и приданных ей специалистов. Каждая специальность снабжена описанием положенных её обладателям *склонностей*, талантов, снаряжения и особых способностей.

Также эта глава добавляет к двенадцати обычным специальностям **Only War** новую – летописца, что позволит вам отыгрывать не солдата или приданного полку специалиста, а вольного путешественника и человека искусства, чьё оружие – не лазган и нож, но перо и язык.

Наконец, эта глава кратко освещает правила на поединки и дуэли, в которых могут сходится чемпионы враждебных отрядов.

Глава II. Псайкана Милитарум

Вторая глава призвана расширить и разнообразить игру за санкционированных псайкеров Имперской Гвардии. Она представляет игрокам не только новые психосилы для каждой из уже имеющихся дисциплин, но и ещё одну дисциплину – эсхатологию. Кроме того, вы найдете здесь описания новых талантов, предназначенных специально для псайкеров, а также правила на особых *товарищей*, что псайкеры могут использовать вместо обычных или наряду с ними.

Глава III. Жизнь гвардейца

Третья глава рассказывает о жизни гвардейца – она повествует о том, что воины Императора едят и пьют, как развлекаются и каким подвергаются наказаниям, как получают и на что спускают жалованье и проводят редкие часы досуга.

Также эта глава описывает Серену – райскую планету, не так давно отвоёванную силами Имперской Гвардии у Северова домината, но ещё не замирённую окончательно. Хотя по сравнению с большинством планет Фронта, Серена – это настоящая тихая гавань, она может стать отличным источником приключений, не связанных с постоянными боевыми действиями.

О чём эта книга?

Эта книга содержит немало новшеств – новые *продвинутые специальности* для комиссаров, штурмовиков и псайкеров, новые варианты для создания полка, специальные правила на использование укреплений и зон морталис, выплаты жалованья, а также много нововведений специально для псайкеров – начиная с новых психосил и талантов и заканчивая особыми *товарищами*.

Наконец, в этой главе приведены правила, касающиеся некоторых, не освещённых ранее аспектов Имперской Гвардии – например, полевых и долговременных укреплений или солдатского жалованья – а также описано новое оружие и снаряжение для ваших персонажей.

Глава IV. Аэронавтика Империалис

Четвёртая глава подробно описывает имперскую авиацию. Изложенные здесь правила создания полков и характеристики боевой техники позволят игрокам создавать собственные эскадрильи Аэронавтики и персонажей-лётчиков и отыгрывать воздушные бои против сецессионистов, орков или сил Хаоса. Авиация – отличный способ внести ещё больше разнообразия в **Only War** и отобразить в игре знакомые образы.





Воины Империума

Продвинутые специальности

•

Подготовка

•

Тактика

•

Полковые различия

•

Идеи для приключений

•

Летописец

•

Поединки

Глава I

Воины Империума

«Трусость, слабость и ересь невозможно измерить и невозможно простить»

- приписывается святому Керку

Кроме возможности играть за обычных солдат Имперской Гвардии, **«Базовая книга правил Only War»** предлагает игрокам немало персонажей поддержки. Зловещие комиссары следят за тем, чтобы в ряды воинов Императора не прокралась ересь и карают оступившихся, приданные полку псайкеры прозревают планы врага или сражают неприятеля на поле брани ударами молний, а суровые штурмовики ведут безжалостные наступления и стремительные спецоперации или делятся с рядовыми гвардейцами драгоценным опытом. Некоторых братьев по оружию солдаты не без причин опасаются, на других смотрят с подозрением, но их искусство и помощь имперской военной машине незаменимы.

Эта глава **«Братьев по оружию»** предлагает игрокам *продвинутые специальности* для некоторых *приписанных специалистов* из **«Базовой книги правил»**. Они не только делают таких персонажей сильнее и эффективнее, но и сильно разнообразят их, а также предоставляют новые, уникальные и смертоносные, возможности побеждать врагов Императора.

Также в этой главе описана одна новая специальность – летописец, выбрав которую игрок сможет примерить роль творца и художника, что сопровождает полк и освещает его боевой путь.

Подготовка

Способности и таланты многих *приписанных специалистов* часто бывают плодами особой подготовки и обстоятельств, что делают их редкими и ценными для Имперской Гвардии людьми. Суровые сыны Империума проходят изматывающие процедуры «исправления» и сеансы гипнотического внушения, мрачные вигилы обладают широкими познаниями и не менее широкими полномочиями, что дарует им их ведомство, а эсхатологи следуют собственным тайным учениям и программам психической подготовки. Но как бы то ни было, каждая *продвинутая специальность* даёт своему обладателю характерные таланты и способности, которых вы не найдёте в **«Базовой книге правил Only War»**. В этом разделе описываются самые распространённые и известные методы подготовки специалистов, позволяющие им лучше играть свою роль на Внешнем фронте. Помните, что это лишь примерное руководство, и игроки вольны выдумывать что угодно, чтобы лучше проработать личности и побуждения персонажей.

Тактика

Среди пёстрого разнообразия полков Имперской Гвардии не сыскать и двух одинаковых, и даже подразделения, выполняющие схожие задачи, редко действуют единообразно. Также и каждая из *продвинутых специальностей* этой главы охватывает множество тактик, подходов и методов, что используют сотни таких специалистов против сотен врагов. Этот раздел описывает лишь самые распространённые – игроки могут придумать свои собственные, исходя из характеров персонажей, их черт, способностей и роли в подразделении.



Полковые различия

Имперских гвардейцев призывают со всех концов галактики – от пустынных и неприветливых миров-фронтиров до золочёных шпилей, что служат обиталищами аристократическим семействам. В каждом из полков приняты свои обычаи и военные традиции, отражающие его историю, достижения, провалы и обстоятельства создания. Этот раздел рассказывает, как самые известные полки применяют описанных в этой главе специалистов, как в бою, так и вне его. Впрочем, у каждого из этих людей свой образ действий – это значит, что игроки могут выдумывать какие угодно отличия. Этот раздел – не правило, а руководство по совмещению традиций и доктрин полка с наклонностями и способностями приписанных к нему специалистов.

Идеи для приключений

Описание каждой *продвинутой специальности* содержит советы для ведущего, помогающие ему ввести такого персонажа в сюжет, и более конкретные идеи для создания приключений. Само собой, нет нужды намеренно «затачивать» целые сцены под отдельных специалистов, но дать каждому игроку блеснуть своими способностями необходимо – это сделает игру куда более захватывающей, даже если такая «минута славы» продлится недолго. Ведя кампанию, ведущий должен уделить время каждому. Это подчеркнёт уникальные способности специалиста и докажет отделению, что этот странный чужак может быть очень полезен. Такие впечатления крепят узы между гвардейцами и приданными специалистами, а совершённые подвиги навечно впишут имя такого человека в летописи полка.

Получение продвинутых специальностей

Продвинутые специальности из этой главы отражают возможные пути развития таких *приписанных специалистов*, как комиссары, санкционированные псайкеры и штурмовики. Каждая специальность – плод многолетних тренировок и сосредоточенности на избранной роли. В описании каждой *продвинутой специальности* прямо указано, для обладателей каких специальностей, она подходит. Прочие правила на создания персонажей-*приписанных специалистов* вы найдете в **«Базовой книге правил»**.

Персонажи, взявшие себе *продвинутую специальность* из этой главы, всё так же считаются обладателями своей прошлой специальности в вопросах соответствия требованиям для получения талантов, *приказов и* других *продвинутых специальностей*. Например, персонаж-штурмовик, выбравший *продвинутую специальность* «Чёрный берет», всё равно сможет брать таланты и *приказы*, предназначенные для штурмовиков, поскольку сам всё ещё считается обладающим этой специальностью. Аналогично, комиссар, ставший экзекутором, все равно будет считаться имеющим специальность «Комиссар».

В ходе своей службы у персонажей хватит возможностей проявить свои способности и сосредоточиться на определенном аспекте войны. Когда персонаж накапливает 2500 *очков опыта*, и всякий раз, когда он накапливает следующие 2500 *очков опыта* (5000 ОО, 7500 ОО, 10 000 ОО, 12 500 ОО, 15 000 ОО...), он встаёт перед выбором:

Перейти в продвинутую специальность

Достигнув очередной вехи в 2500 *очков опыта*, персонаж может взять себе любую из доступных *продвинутых специальностей* (в описании каждой указано, для каких персонажей она подходит). Выбранная *продвинутая специальность* заменяет все *склонности* и специальное снаряжение, что давала предыдущая специальность персонажа. Персонаж сохраняет все улучшения, что он приобрел ранее – и те, что были даны старой специальностью и те, что он сам приобрёл, пока сохранял старую специальность (включая улучшения *товарищей*, которыми можно пользоваться и после перехода в новую специальность). Бонус к характеристикам, что давала старая специальность, также сохраняется.

Перейти в другую доступную специальность

Достигнув очередной вехи в 2500 *очков опыта*, персонаж может выбрать себе другую *продвинутую специальность* или вернуться к изначальной. Выбранная специальность заменяет все *склонности* и специальное снаряжение, что давала предыдущая специальность персонажа. Персонаж сохраняет все улучшения, что он приобрел ранее – и те, что были даны старой специальностью и те, что он сам приобрёл, пока сохранял старую специальность (включая улучшения *товарищей*, которыми можно пользоваться и после перехода в новую специальность). Персонаж не получает бонуса к характеристикам, что даёт новая специальность – вместо этого он сохраняет бонус, что дала ему старая.

Сохранение текущей специальности

Наконец, персонаж (как *гвардеец*, так и *приписанный специалист*) может сохранить верность своей текущей специальности. Если, достигнув очередной вехи в 2500 ОО, персонаж решает не менять специальность, он получает постоянный бонус +5 к любой из характеристик, к которой у него есть *склонность*, но не может сменить специальность, пока не достигнет следующей вехи.

Многочисленные товарищи

Игровой персонаж, располагающий несколькими *товарищами*, может отдавать *приказы* каждому по отдельности, но *приказы «Огонь!»* или *«В бой!»* может отдать только одному *товарищу* в ход (см. стр. 262-263 **«Базовой книги правил Only War»**).

Кроме этого, он может отдавать один *приказ*, связанный с его специальностью или *продвинутой специальностью* (текущей или прошлой) одному *товарищу* в ход (это ограничение не относиться к *общим приказам*, которые вместо этого следуют обычным для них ограничениям). Если игровой персонаж получил временных *товарищей* (неважно как), он может отдавать им только *обычные приказы* (*«Огонь!»*, *«В бой!»*, *«В укрытие!»* и т. д., см. стр. 262-263 **«Базовой книги правил Only War»**).

Атаки, обладающие свойствами *«Взрыв»* и *«Распыляющее»* воздействуют на группы *товарищей* по общим правилам – зацепляют всех *товарищей*, находящихся в зоне поражения, и не трогают тех, кто находится вне её (см. раздел **«Атаки по товарищам»**, стр. 262 **«Базовой книги правил Only War»**). Если в персонажа, имеющего несколько *товарищей*, приходится атака, что попадает по *товарищу* из-за дубля на костях в тесте на попадание (выпало 11, 22, 33 и т. д.), пострадавший *товарищ* определяется случайно. Но, как правило, эта атака попадет в того, в кого стоило её нацеливать (см. раздел **«Атаки по товарищам»**, стр. 263 **«Базовой книги правил Only War»**).

Вигил

«Хаос – наш главный враг. Я говорю не о Хаосе с большой буквы, но о хаосе малом – беспорядке, безответственности, попустительстве пренебрежению долгом»

- комиссар-вигил Харгор

Тысячелетия боёв научили Имперскую Гвардию противостоять оркам, эльдарам и другим отвратительным ксеносам. Каждый гвардеец знает, что если он не потеряет головы и будет исполнять приказы, всё будет хорошо. Увы, когда речь идёт о противостоянии силам Хаоса, отступникам, еретикам или просто бунтовщикам, одной лишь отваги и дисциплинированности становится мало.

Сколь бы не были орки – свирепы, эльдары – коварны, а тираниды – многочисленны, у них нет того преимущества, коим обладают солдаты Северова домината, жуткие стигмарты с Иерихонского рубежа или культисты из Стигийских бездн. Всё они – люди, а стало быть, они могут внедрять своих шпионов в ряды честных слуг Бога-Императора, прятаться среди мирных жителей и до поры, до времени ничем не вызывать подозрений. Крайне редко Гвардия получает приказы провести полную зачистку гражданского населения, а значит, риск оставить в живых кого-то из агентов или диверсантов противника есть почти всегда. Стало быть, Гвардии нужны специалисты, что смогут находить и изничтожать проникающую в её ряды заразу.

Три столетия назад, в М41.608 силы Имперской Гвардии, подавлявшие еретическое восстание в одном из субсекторов Иксаниада, столкнулись со множеством шпионов, диверсантов и вредителей, наводнивших её ряды. Еретики, прекрасно знакомые с военными доктринами и традициями Гвардии – ведь немалая их доля была пренебрегшими своим долгом гвардейцами или бойцами сил планетарной обороны – рядились в форму с плеча убитых и внедрялись в ряды воинства Бога-Императора, выдавая себя за случайно отбившихся от полка или затерявшихся в хаосе битвы солдат. Попав в полк, эти люди начинали действовать. Шли месяцы, бои кипели всё яростнее, и Имперская Гвардия начала уступать – поразившие её подобно раковой опухоли, шпионы передавали своим тёмным хозяевам добытые сведения, срывали поставки или распространяли лживые слухи, подрывающие боевой дух. Полковые комиссары были слишком заняты поддержанием порядка на передовой, а более высокие чины далеко не сразу обратили внимание на происходящее.

Та война окончилась бы трагическим разгромом, если бы на театре военных действий не появился Вигилантум – такое название получила собранная для борьбы с этой напастью группа. В неё вошло немало комиссаров, ранее приписанных к штабам бригад и корпусов, несколько санкционированных псайкеров и особо приглашённых детективов Адептус Арбитрес. Тесное сотрудничество членов столь разных ведомств быстро принесло плоды – точечные чистки, масштабные облавы и показательные казни избавили Гвардию от внедрившихся врагов, после чего война в Иксаниаде была завершена за несколько месяцев.

Однако исполнившие свой долг вигилы не вернулись домой. В другом конце сектора вспыхнуло новое восстание, и их умения потребовались там. После это повторялось снова и снова. Уже три сотни лет Вигалантум не знает покоя, а о чрезвычайном и временном характере его созыва все давно позабыли. Бунты и мятежи в Империуме не прекращаются никогда – стало быть, вигилам всегда находится работа, а командование никогда не останавливалось перед необходимостью перебросить уникальное формирование в соседнюю звёздную систему, зону боевых действий или даже сектор, если там потребуются его умения.

На Внешний фронт Вигилантум прибыл вместе с подкреплениями из резервов сегментума. Ожидалось, что вигилы будут лишь ловить шпионов Севера, но почти сразу после прибытия комиссарам и детективам пришлось столкнуться и с иными проблемами – ксеносами-метаморфами, пробравшимися в одну из фронтовых частей, и расплодившимися в Периферии и за её пределами лживыми проповедниками Хаоса.

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: комиссар

Новые склонности: Восприятие, Дальний бой, Знания, Интеллект, Общение, Полевые навыки, Сила воли.

Новые таланты: либо *«Связи (Адептус Арбитрес)»* и *«Мнемоник»*, либо *«Ухо востро»*.

Специальное снаряжение: болт-пистолет, цепной меч *или* шоковый тесак *или* второй болт-пистолет, комиссарская униформа, знак полномочий Вигилантума.



Улучшения вигила

В отличие от остальных гвардейцев, у вигила нет *товарища*. Нижеприведённые улучшения предназначены для самого вигила и улучшают его способность находить ложь в душах людей и истреблять нечестивцев, оказавшихся среди праведных – в том числе и расширяя возможности своих помощников-гвардейцев.

Снаряжение провостов *(Provost Squad Equipment)*

Тип: пассивное

Стоимость: 400 ОО

Эффект: нередко вигилу нужно не просто устранить выявленных шпионов, но взять их живыми. Ресурсы Вигилантума и полномочия комиссара обычно позволяют последнему снарядить своих помощников подходящим оружием.

Всякий раз, пополняя свой *стандартный набор* или получая *запрашиваемое снаряжение*, члены *отделения* с согласия вигила (а также сам вигил) могут добавить к своему *специальному снаряжению* шоковую дубинку и три пары оков на каждого игрового персонажа, а также два щита-подавителя на *отделение*.

Осведомители *(Intelligencers)*

Тип: приказ (длительное действие)

Стоимость: 500 ОО

Эффект: среди гвардейцев, что вигил приблизил к себе, могут найтись не только умелые бойцы, способные легко скрутить еретика, но и словоохотливые хитрецы, готовые служить комиссару глазами и ушами.

Вигил может отдать этот *приказ* любому количеству *товарищей* других персонажей. При этом он предпринимает **средний (+0) тест *«Командования»***, к которому получает штраф -5 за каждого *товарища*, которому отдаёт *приказ*. Получившие *приказ* рассыпаются по округе, собирая слухи и сплетни. *Товарищи* будут заниматься этим, пока не будут отозваны. Комиссар получает бонус к своим тестам *«Сбора информации»*, если они касаются тех мест, где действуют его осведомители. Бонус равен +5 за каждого *товарища*-осведомителя и дополнительно +10 за каждого *товарища*, что обладает подходящим для такой работы *характером* (см. **таблицу 3-21** в **«Базовой книге правил»**). Пока *товарищи* заняты сбором слухов, они не могут сопровождать своих персонажей, а стало быть, не могут исполнять других *приказов*. Этот приказ не действует на *товарищей*-сервиторов.

Подготовка вигилов

Подкреплённый авторитетом состоящих в нём опытных комиссаров и арбитров, Вигилантум обрёл большое влияние и получил право самостоятельно набирать новобранцев и обучать их. Хотя теоретически вигилы могут принять к себе кого угодно, обычно они ищут многообещающих кандидатов среди коллег – особенно комиссаров. Часто вигилами становятся молодые выпускники Схол – взводные или ротные политофицеры, уже привыкшие жить и сражаться плечом к плечу с обычными солдатами, но не настолько незаменимые, чтобы их перевод в Вигилантум нанёс полку сильный удар.

Подготовка, что все комиссары проходят в Схоле и после неё, позволяет вигилам не особенно задумываться о физических качествах и моральных достоинствах кандидатов и обращать внимание лишь на цепкость ума и готовность к той работе, что Вигилантум может им предложить.

Вигилантум привык владеть всей информацией о противнике, поэтому перед тем как новоиспечённый вигил отправится на первое задание, он проведёт немало времени в штаб-квартире (обычно устроенной неподалеку от ставки местного командующего), изучая особенности противника, с которым ему предстоит столкнуться, запоминая привычные врагу способы действия и слабые места, на которых можно будет подловить даже самого искусного слугу Хаоса или самого коварного мятежника.

Формально Вигилантум подчинён Комиссариату, и его члены наделены правом вершить военно-полевой суд, но присутствие среди них арбитров и псайкеров, а среди возможных подозреваемых – гражданских лиц, порой создаёт конфликт юрисдикций. Чтобы решать такие проблемы, каждому вигилу нужно знать законы и тонкости взаимоотношений между имперскими ветвями власти. Иногда комиссары полагаются в этом на коллег из Арбитрес, но большинство вынуждено вспоминать полузабытые рассказы аббатов из схолы и штудировать учёные труды.

Тактика вигилов

Хотя многие члены Вигилантума более чем способны постоять за себя – в конце концов, основу этой организации составляют комиссары и арбитры, что ещё до того, как попасть на службу долгие часы упражнялись в искусстве владения цепным мечом или шоковой булавой – предполагается, что они не должны вступать в открытый бой. Дело вигилов – надзор, расследования и захват подозреваемых во главе отряда.

Как правило, вигил не действует один – обычно он всегда держит связь с коллегами в зоне боевых действий и собирает вокруг себя небольшую группу проверенных солдат, иногда официально делая их своими помощниками-провостами, но чаще никак формально не выделяя. Такие солдаты – нередко это бывают члены одного отделения или группа, намеренно сведённая в одно отделение – служат вигилу грубой силой при задержаниях подозреваемых и надёжной опорой тогда, когда доверять нельзя никому.

Строевые офицеры косо смотрят на комиссаров-вигилов (особенно, если не знают об их статусе), считая тех паркетными вояками и едва ли не трусами, что предпочитают держаться позади наступающих порядков. Когда гремят бои, вигил и его люди располагаются в ближнем тылу, где следят за всеми подозрительными лицами, выискивая возможных диверсантов или дезертиров. Статус вигилов как членов Комиссариата позволяет им расправляться со шпионами на месте, но агентов Севера или лазутчиков из числа Пропащих и проклятых нередко стараются как следует допросить перед казнью. Ради возможности брать жертв живыми немало вигилов отказывается от обычных цепных мечей, заменяя их шоковыми тесаками – расхожими среди флотских офицеров клинками со встроенными в увесистые корзинчатые гарды шокерами, что позволяют оглушить врага мощным разрядом. Порой у комиссаров-вигилов можно увидеть и другое непривычное в Гвардии оружие, скорее характерное для арбитров, чем для военных.

Идеи для приключений о вигилах

Несмотря на то, что вигил – это тоже комиссар, а значит может участвовать в боевых действиях наравне с остальными персонажами, эта *продвинутая специальность* скорее предназначена для тех игроков, кому больше по душе социальное взаимодействие. Вигил должен налаживать агентурную сеть, заводить осведомителей среди солдат, по малейшим признакам вычислять нечестивцев и возмутителей спокойствия, безжалостно допрашивать и решительно карать тех, кто ставит под угрозу вверенную ему боевую группу, полк или бригаду. Вигилу реже приходится бывать на поле боя и расстреливать паникёров, но это не делает его труд менее тяжёлым и менее важным. Особенно к месту такой персонаж будет, когда полк, одержав славную победу (или потерпев горькое поражение и понеся тяжёлые потери) будет отведён на отдых и пополнение, и все герои, не покидая Периферии и Имперской Гвардии, окажутся в относительно мирной обстановке. Это позволит ведущему и игрокам отдохнуть от постоянных боёв и добавить в **Only War** детективную составляющую, посвятив несколько игровых встреч охоте за шпионами или поиску диверсантов, вести которые будут комиссар-вигил и приближённые к нему верные солдаты.

Высочайший гость: командование фронтом ожидает прибытия важного гостя – это может быть кардинал Кэл, контр-адмирал Брэгга или даже сам «Старая кровь и сталь». По своим внутренним каналам вигил узнаёт, что среди свиты высокого гостя будет замаскированный аколит из Ордо Еретикус. Вигилу и его помощникам предстоит сделать всё возможное, чтобы обеспечить безопасность сановника. Увы, агент Инквизиции не помогает делу, а скорее мешает – повсюду суёт свой нос и подозревает в грехах мутации и ереси даже самых праведных и надёжных солдат. Смогут ли комиссар и заносчивый аколит сработаться? Так ли неправ аколит и так ли надёжны даже лучшие из гвардейцев?

Жертвы Хаоса: несколько полков, вместе с которыми действует вигил, расквартировывают в городе, что не раз грабили пираты из Стигийских бездн. Местные жители живут в вечном страхе и постоянно смотрят на небо, каждый миг ожидая увидеть там зловещие «Пожиратели» налётчиков. Пока Имперская Гвардия будет укреплять города и налаживать сотрудничество с немногочисленным и сильно прореженным СПО, Вигилантуму предстоит заняться местными жителями. Не поддались ли они духовной угрозе? Нет ли среди них вольных или невольных пособников пиратов? Правда ли, что в последнем налёте грабители дочиста обобрали несколько кварталов и угнали всех жителей в рабство, а если нет – где эти люди и почему прячутся?

Умения вигилов вычислять неблагонадёжные элементы оказалось чрезвычайно полезным для молодых полков. Порой в части, набранной из честных ульевых работяг, оказываются бывшие бандиты, бежавшие в Гвардию от правосудия, или среди уроженцев мира смерти обнаруживаются потенциальные бунтовщики. В таком случае дело вигила – нанести удар первым, чтобы очистить полк от внутренних разрушительных элементов ещё до того, как он начнёт настоящие боевые действия. Обычно решение о превентивных чистках принимает не сам вигил – нередко спусковым крючком становится распоряжение от старших членов Комиссариата или даже просьба полковника, а сам суд вершится триумвиратом из вигила, старшего офицера и главного полкового священника.

На войне в Периферии вигилам нашлось ещё одно применение. Когда в очередном квадрате стихают бои, такие комиссары возглавляют трофейные команды, посланные собрать оружие и снаряжение павших. Обычным солдатам строго запрещено присваивать добро убитых врагов или брать «сувениры» на память, но поскольку сецессионисты зачастую вооружены привычными Гвардии лазганами и стабберами, пренебрегать таким источником снаряжения просто глупо. Именно поэтому командование часто отправляет на поиск трофейные команды, а вигилу выпадает присматривать за такими бойцами, и следить, чтобы ничего лишнего и непозволительного не осело, ни в карманах солдат, ни в собираемом «урожае».

Вигилам не приходиться отдыхать, даже когда весь полк отправляется на переформирование и пополнение. Для лазутчиков, лживых проповедников и тайных культистов это самое благодатное время для внедрения в ряды защитников Империума, и в такие дни вигил должен быть бдителен как никогда. Поскольку такой комиссар не привязан к одному полку, нередко ему приходится искать шпионов в других ведомствах или сословиях Империума – например, среди аристократии планеты, на которой ведётся война. В некоторых зонах боевых действий вигилу может посчастливиться работать рука об руку с аколитами Святых Ордосов и совместно громить логова культистов или даже сотрудничать с полноправным инквизитором, снабжая его полезными сведениями или, напротив, получая от него указания на то, где вскоре могут появится вражеские лазутчики.

Полковые различия

Вигил – это комиссар, уже не приписанный к одному полку, и потому его методы работы зависят скорее от того, на каком театре военных действий он служит, и с какими союзниками и врагами там приходится иметь дело. Нередко такой комиссар находит среди размещённых на фронте полков один – самый дисциплинированный, надёжный, набожный или просто заслуженный, или чей *modus operandi* ближе ему самому – из него он и будет черпать ценные кадры. Впрочем, не реже можно увидеть на подхвате у вигила и разношёрстную компанию из самых разных полков.

Главное поприще вигила – это планеты Северова домината, где в полуразрушенных городах сражаются едва отличимые друг от друга армии, а среди огненного ада как могут выживают лишившиеся домов мирные жители, каждый из которых может оказаться как невинной жертвой, так и замаскировавшимся агентом или скрывающимся хиротонистом. Вигилы, прошедшие такие войны, обычно замкнуты и подозрительны; они нередко проводят свой краткий досуг в часовнях, где молят Бога-Императора о твёрдости и решимости.

Кроме предательства и лжи, вигилу часто приходится иметь дело со страхом. Жуткие хохочущие орки, разрывающие людей на части ради забавы, свирепые, обезумевшие от кровопролития культисты, невыразимо жестокие тёмные эльдары – каждый из этих врагов легко может обратить в бегство отряд гвардейцев. Вигил, перехватывающий таких беглецов и напоминающим им о том, что трусости прощения нет, быстро превращается в жестокого и требовательного командира, даже если не был таким раньше.

Служба на замирённом мире Северова домината, вроде Серены для вигила может считаться почти отдыхом – там на плечи агентов Вигилантума ложится фильтрация неблагонадёжных, командование провостами, отлов еретиков, инакомыслящих и потенциальных зачинщиков восстания – многие находят в этом сходство с работой арбитра-детектива или следователя Святых Ордосов.

Штабной комиссар

«Первое, чему учится каждый политический офицер Комиссариата – лгать. Второе – не доверять никому. Третье – никогда не лезть в местную политику»

- комиссар-генерал Делан Октар

Имперская Гвардия редко сражается за дело Человечества в одиночку. Её всегда поддерживают многочисленные союзники, некоторые из которых почти не воспринимаются в отрыве от славных защитников Империума. Эскадрильи «Валькирий», техножрецы-машиноведы, странствующие исповедники – все они в глазах простых смертных прочно ассоциируются с Имперской Гвардией, хоть и не являются её частью. Но у последней есть и иные союзники – корабли Имперского флота, ударные группы Космодесанта, госпитальные миссии Адепта Сороритас, придворные войска губернаторов и союзных вольных торговцев. Каждая из этих служб, организаций, ведомств и объединений имеет свои традиции и доктрины, а потому совместные действия не всегда бывают простыми – особенно если речь идёт о многочисленных войсковых соединениях со сложной структурой и запутанной иерархией, а не об одном полке и переданном в его подчинение стороннем подразделении.

Для управления колоссальной военной машиной в Имперской Гвардии существуют многолюдные штабы, переполненные генералами и офицерами самых разных полков, советниками, членами СПО, представителями планетарного правительства и обслуживающим персоналом. Также в Имперской Гвардии широко применяются офицеры-связные – как правило, это откомандированные в стан союзников эмиссары или напротив, посланцы от братьев по оружию, входящие в штабы или свиты высокопоставленных командиров – как например, офицеры Аэронавтики, благодаря которым налаживается точное взаимодействие наземных частей с авиационными звеньями.

Такие скопления людей, ежедневно принимающих решения, что могут отразиться на судьбах целых планет, не могут оставаться без надзора – и потому при штабах боевых групп, бригад, армий или крестовых походов есть свои комиссары, оставившие службу в одном полку и принявшие на свои плечи новое бремя. Формально, политические офицеры такого ранга должны выискивать в штабах смутьянов и инакомыслящих, помогать высокопоставленным полководцам советами и оберегать военные тайны, но на практике Комиссариат также поручает им следить, чтобы разномастная имперская военная машина работала как часы – насколько это возможно. Кроме того, нередко штабной комиссар, которого звание ставит вне обычной цепочки командования, сам по себе отлично подходит на роль офицера связи в крупных соединениях.

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: комиссар

Новые склонности: Ближний *или* Дальний бой, Защита, Знания, Интеллект, Общение, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Пугающий голос»* и *«Мнемоник»*, либо *«Влияние на Мунитору́м»*.

Специальное снаряжение: болт-пистолет, цепной меч, комиссарская униформа, инфопланшет с краткой сводкой по зоне боевых действий.

Подготовка штабных комиссаров

Как правило, штабные комиссары редко проходят какую-то специальную подготовку – нередко это бывают самые обычные комиссары, получившие более высокую должность благодаря большому опыту и заслугам или переведённые на штабную работу из-за особых умений, склонностей, знакомств или особо тяжёлых увечий, что уже не позволяют нести службу на передовой. Хотя от штабного комиссара требуется не меньшая отвага, решительность и проницательность, чем от обычного политофицера или вигила, куда больше в них ценится дипломатичность и умение выстраивать рабочие отношения с любыми возможными союзниками. Нередко комиссар переводится из действующего полка в штаб ради работы вместе с определённым вышестоящим офицером – генералом, лордом-генералом или даже лордом-командующим – и оказывает ему неоценимую помощь советами,



Улучшения штабного комиссара

В отличие от остальных гвардейцев, у штабного комиссара нет *товарища*. Нижеприведённые улучшения предназначены для самого комиссара и позволяют ему в полной мере использовать своё положение и доступ к сведениям ограниченного доступа на благо всего *отделения*.

Красноречивые данные *(Tell-tale Data)*

Тип: пассивное

Стоимость: 400 ОО

Эффект: благодаря своим связям, штабной комиссар отлично осведомлён о положении на фронтах – известные ему факты могут быть весомым аргументом на военных советах, разговорах с командирами на передовой и даже интендантами. Получая распоряжения или сопровождая подразделение гвардейцев, штабной комиссар лучше, чем кто бы то ни было осознает насколько важно или неважно порученное ему задание, и готов пустить в ход эти знания, если потребуется.

Штабной комиссар может использовать модификатор *важности задания* (см. **таблицу 6-3** на стр. 161 **«Базовой книги правил»**) в *социальных* тестах, когда обсуждает с кем-либо это задание, требует ресурсы для его выполнения или запрашивает подкрепление. По решению ведущего, штабной комиссар может сам определять важность задания перед тем, как браться за него, если готов нести ответственность за своё решение.

Озарение *(Insight)*

Тип: пассивное

Стоимость: 300 ОО

Эффект: пользуясь допуском в подробным планам текущих и грядущих операций, вспоминая услышанное и сказанное на военных советах и сравнивая это с положением в зоне боевых действий, штабной комиссар может внести изменения в полученные его подразделением приказы или дополнить их так, как считает нужным.

Когда персонажи получают приказы на инструктаже, штабной комиссар может предпринять **рутинный (+20) тест *«Учёного знания (Тактики Империалис)»***, модифицированный *обстановкой на фронте* (см. **таблицу 6-3** на стр. 161 **«Базовой книги правил»**). В случае успеха ему открывается тактическая возможность, которую можно использовать, чтобы облегчить выполнение поставленной подразделению задачи, закрепить успех или просто отличиться. Если комиссар пожелает озвучить свою мысль, она формулируется в виде *второстепенной* цели. Эта цель может быть придумана ведущим или самим игроком. Так или иначе, штабной комиссар может дополнить список *запрашиваемого снаряжения* двумя пунктами (подразумеваются, что это будет снаряжение, полезное при выполнении этой поставленной им цели).

подкрепляет его решения авторитетом Комиссариата и следит за исполнением приказов на уровне полков и бригад. Впрочем, бывает и так, что старшие комиссары навязывают одного из своих проверенных коллег ненадёжному или просто неопытному командующему – такой штабист может быть для своего подопечного как ненавистным соглядатаем, так и суровым, но уважаемым наставником.

Порой уже попавшему в штаб соединения комиссару приходится срочно подтягивать знания, касающиеся местных реалий – хотя все выпускники Схолы Прогениум обладают солидным багажом таковых, обстановка на каждом из множества фронтов Империума может отличаться, и если в одной зоне боевых действий Гвардия успешно сражается плечом к плечу со скитариями Адептус Механикус, в соседней отношения между командованием и архимагосами могут быть почти враждебными, а любые совместные операции – проходить, в лучшем случае, напряжённо. Нередко генерал или иной командующий, при штабе которого служит такой комиссар, направляет последнего в роли офицера связи в расположение отдельных огринских батальонов, полчищ фанатичных «нищих вояк», хвост из которых тянется за многими крестоносными воинствами и экспедиционными корпусами Империума, или к не числящимся ни в каких бумагах наёмным ротам, чтобы иметь среди столь необычных или ненадёжных соратников верного человека. Такому комиссару нужно хорошо представлять себе, что из себя представляют союзники и уметь наладить с ними взаимодействие – подавить недалёких огринов авторитетом своего звания, заставить фанатиков слушать, что им говорит командир, а не очередной полусумасшедший оратор, наконец, координировать действия кондотьерских банд или круутских родов с основными войсками.

Тактика штабных комиссаров

В целом нельзя выделить у штабных комиссаров единой тактики боевых действий. Нередко каждый из них придерживается привычного ему стиля, выработанного в Схоле Прогениум или во время службы обычным полковым, батальонным или ротным комиссаром. Каждый из них – слишком ценный офицер, на котором держится взаимодействие родов войск, а потому немногие спешат рисковать жизнью в лобовых атаках или поединках с вражескими чемпионами. Впрочем, комиссар, прежде служивший с выходцами с мира смерти или направленный к жестоким и верящим лишь в силу наёмникам, вряд ли сможет отказаться от участия в боевых действиях, даже если захочет.

Нередко штабной комиссар, будучи советником и посланником, на новом месте обрастает собственными советниками, а порой забирает с собой целый отряд с прежнего места службы. Тщательно отобранные из новых сослуживцев или прихваченные из своего былого полка гвардейцы становятся для комиссара верной опорой, поддержкой на поле брани и последней линией обороны в том случае, если взаимодействие с «союзниками» не заладится.

Кроме того, в силу своего опыта и подготовки в Схоле, штабной комиссар может выступать в роли инструктора. Иногда командование или сам Комиссариат направляет одного из таких людей в уцелевшие части СПО, точки сбора ополченцев или учебные лагеря, предписывая посланцу проследить за тем, чтобы горевояки были должным образом подготовлены. И хотя далеко не изо всех комиссаров получаются талантливые наставники, порой и это лучше, чем ничего.

Идеи для приключений о штабных комиссарах

Штабной комиссар – персонаж, присутствие которого может коренным образом повлиять на саму природу кампании. Такой герой априори относится к более высокому уровню командования, а потому особенно уместен будет в группе персонажей, накопивших и потративших немало *опыта* и выслуживших себе не последние чины. Вместе заматеревшие в боях гвардейские офицеры и штабной комиссар смогут руководить целыми бригадами и находить себе самых неожиданных союзников. Кроме того, важным аспектом таких игр окажется взаимодействие с Верховным командованием, местными органами власти и СПО, которое никогда не будет простым.

Должность штабного комиссара не предполагает привязки к определённому полку – благодаря этому, он и собранные им вокруг себя соратники могут странствовать по всему Внешнему фронту, выполняя секретные получения Комиссариата, распутывая нити заговора, поразившего генералитет или обеспечивая должное взаимодействие Гвардии с Аэронавтикой, Сестринством и другими организациями. Как правило, такие персонажи будут действовать в отрыве от родного полка (если он у них вообще был) и больше полагаться на собственную смекалку и связи в Имперских Вооружённых Силах, чем на тылы, снабжение и принцип «приказы не обсуждают, а выполняют». Штабной комиссар может выйти на первый план, когда нужно дать укорот зарвавшемуся губернатору осаждённой планеты, обеспечить эвакуацию окружённых частей по воздуху благодаря своим полномочиям и знакомствам в Аэронавтике или в спешке состряпать из планетарных горе-вояк какое-никакое воинское формирование, что сможет, если не отразить набег орков или рейд северовцев, то хотя бы удерживать позиции до подхода подкреплений.

Наконец, такой персонаж как штабной комиссар позволяет игрокам самим влиять на получаемые приказы, отчасти превращаясь из покорных исполнителей в творцов своей судьбы. Решения, принятые штабным комиссаром, могут в корне повлиять на участь всего *отделения* – возвысить его, прославить или низвергнуть в пучину позора и забвения, как и всех, кто берёт на себя слишком много и не справляется.

Змея на груди: в зоне боевых действий, где работает штабной комиссар, дела идут из рук вон плохо. Еретики будто бы осведомлены о каждом шаге Имперской Гвардии и всегда готовы дать отпор или нанести неожиданный удар. Нет сомнений, что у них есть осведомитель на самом высшем уровне. Штабному комиссару предстоит не поднимая лишнего шума провести следствие и вывести негодяя на чистую воду. Быть может, подать нескольким подозреваемым разную дезинформацию и проследить, какая утечёт к врагу? Сунуть под нос неизвестному пока еретику заведомо верных людей, выставив их ни в чём не виновными жертвами Комиссариата, ныне озлобленными и жаждущими мести? Заманить негодяя в ловушку под прицел преданных соратников?

Неудобные союзники: чтобы срочно заткнуть дыру в обороне, командующий зоной боевых действий нанимает род круутов и направляет к ним приписанного к своему штабу комиссара со свитой. Персонажам предстоит встретиться с новыми союзниками и вместе сражаться против превосходящих сил домината. После того как будет выиграно несколько небольших боёв, комиссару, его свите и союзным ксеносам не повезёт столкнуться с воинами-друзианами, что прибыли на этот театр военных действий по зову сердца. Комиссару придётся проявить чудеса дипломатичности, чтобы убедить фанатиков в том, что «подлый сговор» с ксеносами не был ошибкой, и хорошо подумать над их предложением напасть на «богомерзких каннибалов» и перебить их всех до единого после того как северовцы будут разгромлены.

Полковые различия

Штабных комиссаров особенно часто можно встретить в соединениях Имперской Гвардии, что действуют межполковыми боевыми группами – например, в применении таких формирований, составленных из подразделений и бойцов разных батальонов и даже полков, состоит одна из доктрин кадийских ударных частей. Несмотря на то, что Мунитурум и командующие зонами боевых действий стараются составлять формирования из уроженцев одного мира или носителей схожей воинской культуры, удаётся это не всегда, а подчинение формирований из разных родов войск одному человеку в Империуме всегда требует строгого надзора – именно поэтому штабных комиссаров часто приставляют к командованию боевых групп.



С одной стороны, штабные комиссары часто сохраняют верность традициям и привычкам, что они усвоили на обычной службе при полку или нахватались ещё в Схоле Прогениум. С другой – значительный отпечаток на них накладывают те союзники, с которыми им часто приходится встречаться. Те комиссары, что много времени проводят непосредственно в штабах и встречаются с офицерами самых разных гвардейских полков, вырабатывают у себя разностороннее понимание стратегии и завязывают много полезных знакомств в самых разных родах войск. Огринского комиссара всегда легко узнать по рублёной речи, составленной из простых предложений и самых понятных слов (а как говорят недоброжелатели – ещё и по необратимо въевшемуся запаху), а того, что много времени провёл в компании наёмников или скитариев – по специфичному жаргону и непривычным знакам различия. Тем не менее, в глубине души каждый из них остаётся истинным комиссаром – выпускником Схолы Прогенум и носителем общеимперской культуры.

Экзекутор

«Сражайся! И ты победишь, если это угодно Императору!»

- предбоевое наставление неизвестного комиссара-экзекутора

Хотя многие гвардейцы привыкли к тому, что комиссар – это мрачная фигура с болт-пистолетом в руке, которая одним своим видом показывает, что случается с трусами и дезертирами, мало кто знает о полуформальном разделении обязанностей внутри Комиссариата. Непростая система старшинства и авторитетности диктует каждому из, казалось бы, всесильных политических офицеров Имперской Гвардии свою роль. Безусловно, почти все постоянно бывают на передовой, вдохновляют солдат личным примером и поддерживают порядок. Для многих обязанности этим и ограничиваются, но другие, вольно или невольно, принимают на свои плечи и иное бремя.

Комиссарам, служащим на крупных театрах военных действий и в зонах тяжёлых сражений, случается организовывать и возглавлять маленькие штрафные подразделения, где отбывают наказание провинившиеся. Бои нередко выявляют в рядах гвардейцев много склонных к панике или просто недисциплинированных солдат. Тех, что своими действиями поставят под угрозу исход боя, обычно ждёт казнь, но в Имперской Гвардии существует и много других способов заслужить смертный приговор. У еретиков обычно нет шансов спастись от костра или переработки в сервитора, но трусы, мародёры, дезертиры и наркоманы нередко могут лелеять надежду выжить, если решение трибунала или комиссара заменит расстрел штрафной службой.



Склонности, таланты и снаряжение

Требуемая специальность: комиссар

Новые склонности: Ближний бой, Выносливость, Лидерство, Нападение, Полевые навыки, Сила воли, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Боевое построение»* и *«Железная дисциплина»*, либо *«Окончательный приговор»* и *«Враг (Штрафники)»*.

Специальное снаряжение: цепной меч *или* командирский жезл, болт-пистолет, комиссарская униформа, пульт управления ошейниками с взрывчаткой, два таких ошейника.

Однако, зачастую даже на крупном театре военных действий, таком как Внешний фронт, не всегда рядом может оказаться полноценный штрафной легион. В таком случае Комиссариат своими силами организует небольшие штрафные части, которые возглавляют его члены, за глаза прозываемые экзекуторами. Это может быть совсем крохотное формирование – пара отделений или взвод под командованием одного комиссара, а может быть нечто более значительное – вплоть до штрафных батальонов или даже полков, в которых постоянно несут службу откомандированные политофицеры со своими провостами и адъютантами. Обычно в крупной зоне боевых действий создают несколько таких частей, в каждую из которых ссылают приговоренных трусов и паникёров с одного участка фронта или из определённых полков.

Иногда, особенно если речь идёт о многочисленных и ещё не закалённых боями частях, Комиссариат считает целесообразным создать маленькое штрафное формирование непосредственно при полку и сделать его «экзекутором» одного из приписанных к полку комиссаров. Такое решение не только не создает проблем с переправкой солдат через половину театра военных действий, но и даёт слабую надежду на возвращение к былым товарищам для тех приговорённых, что окажутся достаточно сильны духом, чтобы кровью заплатить за свои преступления.

Подготовка экзекуторов

Святой Керк так сформулировал главные требования к хорошему комиссару – «Решительность и безжалостность». Нет сомнений в справедливости слов одного из самых эффективных обладателей этого звания в истории Каликсиды, однако для комиссаров-экзекуторов такая истина верна вдвойне.

Комиссар-экзекутор всегда должен помнить, что имеет дело не со славными солдатами Бога-Императора, которым нужно лишь немного помочь проявить свои лучшие качества. Под начало экзекуторов попадают гвардейцы, военным трибуналом или самим экзекутором приговорённые к смертной казни, заменённой на штрафную службу. Это меньше чем просто рядовые солдаты. Эти люди уже всё равно, что мертвы. У экзекутора нет ни морального, ни законного права жалеть этих гвардейцев или проявлять к ним снисходительность. Лишь кровью они могут заслужить прощение, и долг экзекутора – даровать им шанс проявить себя – быть может, с лазганом в руках, быть может – со взведёнными гранатами на груди.

Помня сказанное выше, не стоит удивляться тому, что старшие комиссары назначают в число экзекуторов лишь самых жестоких и бесчеловечных из своих коллег. В их рядах можно найти тех, что недрогнувшей рукой казнили совершивших тяжкие провинности сокурсников по Схоле Прогениум, повинуясь одному слову аббата-инструктора; тех, что без тени сомнений отправляли на верную смерть целые роты гвардейцев, осквернённых влиянием Губительных сил, дабы не дать порче разрастись и пустить корни; тех, что приказывали солдатам поголовно истреблять беззащитных гражданских, что, сами того не ведая, носили в себе чудовищную ксенозаразу.

Улучшения экзекутора

На фоне остальных *продвинутых специальностей* для комиссаров, экзекутор кажется исключением – в отличие от остальных, ему доступны *товарищи*. Однако ведущему и игрокам следует помнить о том, что «товарищ» в данном случае – это исключительно термин игровой механики, ведь называть проштрафившихся бойцов и надзирающего за ними офицера «товарищами» в изначальном значении этого слова вряд ли возможно.

У экзекутора есть два источника *товарищей* – присланные ему проштрафившиеся солдаты из полка (их он получает благодаря улучшению *«Ещё один смертник»*) или переведённые в его прямое подчинение провинившиеся *товарищи* других игроков (их он получает благодаря улучшению *«Виновен!»*). Каждое из этих улучшений экзекутор может приобрести до пяти раз, но единовременно он может водить с собой не более пяти *товарищей* (в любых комбинациях). Все *товарищи* экзекутора носят ошейники с взрывчаткой, пульт управления которыми находится у экзекутора.

Ещё один смертник *(One More Condemned Man)*

Тип: пассивное

Цена: 400 ОО

Эффект: экзекутор получает дополнительного *товарища*. Это улучшение можно приобретать до пяти раз. О правилах, по которым действуют многочисленные *товарищи* см. одноимённую врезку на стр. 8.

Виновен! *(You're Guilty!)*

Тип: пассивное

Цена: 200 ОО

Эффект: один из входящих в отделение *товарищей*, покидает своего персонажа и становится *товарищем* экзекутора до тех пор, пока тот не решит вернуть его. Это улучшение можно приобретать до пяти раз. Купив это улучшение один раз, экзекутор навсегда сохраняет возможность забирать чужих *товарищей*, но одновременно может водить при себе не более X таких «позаиммствованных» *товарищей*, где X равен количеству раз, что экзекутор приобрёл этот талант. Если экзекутор забирает *товарища-ветерана* (см. описание таланта *«Товарищ-ветеран»* на стр. 98 **«Молота Императора»**), тот сохраняет преимущества этого таланта. Это улучшение неприменимо к *товарищам*-сервиторам. О правилах, по которым действуют многочисленные *товарищи* см. одноимённую врезку на стр. 8.

Искупите вину кровью! *(Redeem By Blood!)*

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 300 ОО

Эффект: экзекутор приказывает смертникам броситься в самоубийственную атаку, связав врага боем или подавив его орудия. Экзекутор выбирает любое количество своих *товарищей* и предпринимает один **средний (+0) тест *«Командования»*** или ***«Запугивания»***, к которому получает штраф -5 за каждого *товарища*, которому он отдаёт этот *приказ*. В случае успеха, *товарищи*, принявшие *приказ*, бегут в безнадёжную атаку, отвлекая на себя огонь врага. В следующем ходу противник будет получать бонус на тесты Ближнего и Дальнего боя, атакуя отчаянно рвущихся вперед смертников, и штраф, атакуя кого угодно другого. И бонус, и штраф к тестам равны 5 очкам за каждого исполняющего *приказ товарища*. Ранения и смерти *товарищей*, исполняющих этот *приказ*, происходят по общим правилам (см. раздел **«Урон товарищам»** на стр. 263 **«Базовой книги правил Only War»**).

В случае провала теста экзекутор может потратить собственное полное действие на то, чтобы показательно казнить одного из ослушавшихся – застрелив из болт-пистолета или взорвав ошейник. В таком случае, следующая попытка отдать этот *приказ* будет пройдена автоматически. *Товарищи* должны находиться в *контакте* с экзекутором, чтобы принять этот *приказ*.

Живые щиты *(Living Shields)*

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 400 ОО

Эффект: повинуясь суровому окрику экзекутора, штрафник готовится в любую секунду закрыть своим телом более ценного слугу Бога-Императора. Отдавая этот *приказ*, экзекутор велит любому количеству своих *товарищей* оберегать любое количество игровых персонажей (необходим как минимум, один *товарищ* экзекутора на одного игрового персонажа, которого предстоит защищать). До тех пор, пока игрового персонажа прикрывает *товарищ* экзекутора, этот персонаж может перебрасывать проваленные тесты *«Уклонения»*. Если проваленный тест *«Уклонения»* был успешно переброшен, атака для *избегания* которой бросался этот тест, попадает по *товарищу* экзекутора. Ранения и смерти *товарищей*, исполняющих этот *приказ*, происходят по общим правилам (см. раздел **«Урон товарищам»** на стр. 263 **«Базовой книги правил Only War»**).

Идеи для приключений об экзекуторах

Появление среди игровых персонажей экзекутора добавляет происходящему драматичности – его власть и возможность в любой миг забрать в свой отряд самоубийц любого *товарища* не может оставлять равнодушным. Кроме того, само присутствие комиссара столь мрачной специализации знаменует, что гвардейцев ждут непростые бои, в которых не обойтись без пушечного мяса. Игрок, что выбрал себе такую *продвинутую специальность*, должен хорошо понимать на что идёт, а ведущему рекомендуется ясно предупредить его, что не испачкать белых перчаток не выйдет. В любом случае экзекутор, несмотря на наличие небольшой «свиты» не должен действовать в отрыве от *отделения* – напротив, его живые щиты должны прикрывать достойных гвардейцев и отвлекать внимание врага, а не гибнуть попусту. Вот несколько идей для приключений с экзекутором на первых ролях:

Передача дел: Комиссариат переводит одного из своих членов в экзекуторы, чтобы он мог заменить павшего в последнем бою командира штрафной роты, что действует на этом же фронте. Обстоятельства гибели коллеги вызывают вопросы, новые подчинённые совершенно незнакомы, единственное, в ком можно быть уверенным – гвардейцы из «своего» полка, путь которым будут прокладывать штрафники. У комиссара и проверенных гвардейцев очень мало времени, чтобы разобраться с участью прошлого экзекутора и подготовиться к скорому наступлению.

Попранный обет: судно, на котором путешествуют силы Имперской Гвардии входит в порт, где встречает тюремную баржу «Обет правосудия». Экзекутор, взяв с собой несколько гвардейцев, поднимается на борт, чтобы организовать из заключённых штрафное формирование. Однако, «Обет» оказывается охвачен хаосом – узникам удалось задурить головы нескольким охранникам-огринам, и теперь на борту идёт настоящая война между пленниками и бортовыми бойцами. Комиссару и его сопровождающим предстоит вмешаться и помочь подавить бунт, пока сумасшедшие преступники не добрались до важных систем корабля и не натворили чего-то непоправимого, или пока комендант «Обета» не утратит надежду сохранить живой груз и не прикажет выстудить взбунтовавшиеся отсеки.

Главное достояние комиссара-экзекутора – не столько особые знания, сколько определённый склад ума и характера. Большинство носящих островерхие фуражки выпускников Схолы Прогениум уже обладают таким «капиталом» и для превращения в подлинно эффективные орудия исправления слабых им недостаёт лишь немного практики.

Тактика экзекуторов

Долг комиссара – сражаться на самых безнадёжных участках фронта, вдохновляя гвардейцев личным примером и болт-пистолетом. Экзекуторы дополняют такое понимание собственных обязанностей ещё одной максимой – сражаться бок о бок с самыми безнадёжными солдатами. Принимая под командование проштрафившихся, смалодушничавших или не исполнивших приказа бойцов, комиссар-экзекутор ведёт их в горнило самых яростных битв, давая приговорённым шанс загладить совершенные грехи и очистить душу в битве. Его приказы часто бывают бескомпромиссны и бессердечны, а на каждого с лихвой искупившего свои преступления солдата приходятся десятки, получившие императорское прощение посмертно.

У подчинённых экзекутора редко увидишь иное оружие, кроме самых простых лазганов да штыков – если, конечно, не считать оружием надетые на них ошейники с взрывчаткой, лишающие негодяев возможности бунтовать. Для того чтобы бросаться в самоубийственную атаку на стабберы мятежников или под колеса орковозов, большего и не требуется. Многие экзекуторы и вовсе считают, что использование любого иного, более совершенного и удобного оружия – это неуместное и невозможное послабление преступникам. Единственная альтернатива, которую многие с охотой признают допустимой – это увешивающие все тело солдата связки гранат, позволяющие ему в одиночку уничтожить вражеский танк или огромного ксеномонстра, мгновенно расплатившись за свои грехи. Некоторые экзекуторы выводят на поля брани целые отряды человекобомб, ошеломляя непривычных к таким зрелищам гвардейцев и наглядно демонстрируя им, что ждёт всех ослушников, трусов и паникёров.

Обычно комиссары-экзекуторы и их подчиненные прибывают на особенно тяжёлые участки фронта, где смертники служат авангардом наступления на вражеские траншеи, первыми взбираются на укрепления чужаков и засыпают своими телами рвы. Среди экзекуторов находятся столь отчаянные головы, что готовы лезть в бой наравне с подопечными, но большинство всё же предпочитает руководить штрафниками чуть издали, продвигаясь вперёд вместе с подразделением, дорогу которому прокладывают их живые фашины.

По завершении боя, долг экзекутора – решить, заслуживает ли кто-то из смертников прощения. Обычно павшие штрафники считаются исполнившими свой долг и почти всегда получают отпущение грехов – конечно, после того как трофейные или похоронные команды, прочёсывающие остывающее поле брани, представят комиссару доказательства гибели его подопечных. Достойно проявившие себя и оставшиеся в живых, также нередко получают прощение и возвращаются в родные роты (впрочем, нельзя не отметить бытующие в некоторых полках любопытные обычаи «забвения прошлого», следуя которым, однополчане общаются с прощеным товарищем как с незнакомцем, нередко даже до первого боя зачисляя его в ряды белощитников).

Экзекутору, долго пребывающему на своей должности, нередко приходится видеть, как отданное под его руководство формирование полностью обновляет личный состав. Задания, что поручают штрафникам, не предполагают планов отступления или тяжёлой поддержки. Мрачная шутка гласит, что по-настоящему хорошему экзекутору не нужно подкреплений для того, чтобы донести до остальных гвардейцев мысль о том, что трусость и малодушие ведут лишь к бесславной и позорной кончине.

Полковые различия

Экзекуторы, что действуют в независимых штрафных частях нередко воплощают в себе все самые зловещие черты из тех, что присущи комиссарам и что так любит подчёркивать в своих листовках северова пропаганда – жестокость, равнодушие, негибкость. Перед формированиями, в которых они служат, часто ставят сложные и требующие большой крови боевые задачи. Нередко комиссар из такой части – молчаливый, мрачный человек, чья грудь усыпана орденами за одержанные победы, а душа скована льдом. Такие люди нередко проводят время между операциями не в штабах, а в санаториумах на райских мирах – как правило, не наслаждаясь ни чудесной природой, ни вкусной едой, ни удобными апартаментами, а лишь стремясь не оставаться наедине со своими мыслями и воспоминаниями.

Комиссары, командующие маленькими штрафными командами или взводами, что создают прямо при полку, нередко приспосабливаются к привычному части образу боевых действий – например, подготовленные диверсанты, даже лишённые всего снаряжения, кроме лазкарабинов да чернёных ножей, всё равно лучше покажут себя в тайных операциях и диверсиях, чем в лобовом штурме, а значит сопровождающему их комиссару и самому бы недурно уметь то, на что способны переданные ему штрафники. Как правило, такие комиссары лучше знают своих подчинённых – но это далеко не всегда облегчает их участь.

Канонарх

«Да, сэр, я знаю о приближении автоколонны еретиков. Нет, подкрепление не требуется»

- Тереза Грей, псайкер-примарис

Ученым словом «канонарх» или «регент» (а на гвардейском жаргоне – «запевалой») называют псайкера, действующего не в одиночку, а руководящего целым психическим хором. Обычно канонархами становятся опытные боевые псайкеры, доказавшие свою надёжность годами и десятилетиями верной службы. Постигнув искусство управления хором, новоиспечённый канонарх обычно получает под опеку одного или нескольких учеников. Схоластика Псайкана нередко отправляет в Имперскую Гвардию ещё не завершивших обучение послушников или уже состоявшихся псайкеров, которым не хватает практического опыта, чтобы удостоиться титула «примарис». Служба на передовой не только обеспечит Гвардии столь нужную поддержку, но и закалит самих послушников. Недоучки ещё слишком слабы, чтобы действовать самостоятельно, и слишком непредсказуемы, чтобы обходиться без наставников и надсмотрщиков, а кандидат в псайкеры-примарис должен постоянно находиться на глазах коллег, которые потом донесут своё мнение в Схоластику.

Но канонарх – не только и не столько учитель. В первую очередь, он – боевой командир для неоперившихся псайкеров, их покровитель и надзиратель. Он должен не только наставлять послушников Схоластики, но и следить за тем, чтобы его подопечные не поддавались соблазнам Хаоса, не теряли власти над своими способностями и не прибегали к запретным психическим техникам. И, конечно же, он должен руководить своим хором в бою – не только обрушивать на врагов сотворённые из совокупной мощи хора столпы пламени, но и оберегать жизни своих подопечных.

Обычно умения послушников Схоластики слишком грубы и прямолинейны для того, чтобы использовать их иначе, чем в открытом бою. Среди отправляемых под начало гвардейских канонархов много будущих пиромантов и телекинетиков и куда меньше прорицателей и биомантов.



Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: санкционированный псайкер

Новые склонности: Восприятие, Защита, Искусность, Лидерство, Псайкерство, Сила воли, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Аура власти»* и *«Ледяное сердце»*, либо *«Варп-блок»*.

Жалованье: персонаж, взявший себе эту *продвинутую специальность*, в вопросах выплаты *жалованья* считается офицером (см. **таблицу 3-22**).

Специальное снаряжение: болт-пистолет, посох *высшего качества*, одеяния Псайканы (всё по 4), психофокус, мизерикодия, вокс-бусина.

Подготовка канонархов

Хотя термины «канонарх» или «регент» не связаны с определённым званием и положением в иерархии Схоластики, его обладателей традиционно высоко ценят, ставя выше рядовых санкционатов и лишь на ступень ниже псайкеров-примарис. Быть канонархом – значит отвечать не только за то, что происходит в твоей душе и голове, но и принять на свои плечи тяжкий груз ответственности за молодых и неопытных коллег, став для них своего рода полевым наставником. Канонархи, официально носящие этот титул – одни из самых заслуженных и надёжных гвардейских псайкеров, ибо только им менторы Схоластики могут доверить столь важное дело.

Как правило, за каждым служащим при гвардейском полку псайкере следят комиссары или даже особые наблюдатели от Схоластики. Если санкционат выказывает духовную стойкость, несгибаемую силу воли и достаточную ортодоксальность мысли, его могут выделить как кандидата на столь почетный титул. Полетят сообщения в то подразделение Схоластики Псайкана, где учился возможный канонарх, будут расспросы и испытания, призванные вызнать все об этом человеке. Если он подтвердит свою духовную чистоту и покажет готовность к обучению, за его подготовку примется один из псайкеров-примарис. Кандидату придется вновь испытать то, что он уже проходил при обучении и то, чем он сам будет испытывать своих учеников потом – недоверие и постоянные проверки, изматывающие тренировки и опустошающие беседы, бдения и посты, умерщвление плоти и хирургическое вмешательство. Пройдя все испытания, он второй раз в жизни покинет стены Схоластики, отныне облеченный доверием и правами, которыми могут наслаждаться лишь псайкеры-примарис

Нередко канонархи также учатся искусству командования и хотя бы поверхностно изучают «Тактику Империалис» – формально, регенты приравнены к офицерам, и нередко принимают руководство не только младшими псайкерами, но и отделениями (а иногда даже взводами) простых гварлейцев, которые будут прикрывать их хоры. Обычно «запевалам» не доверяют по-настоящему крупных подразделений, но считается, что в маловероятном случае гибели всех офицеров и комиссаров в округе, канонарх сможет выступить в роди «запасного» командира и сохранить порядок до прихода подкреплений.

Улучшения канонарха

Канонарх может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своих *товарищей*. Канонарх и его *товарищи*, являющиеся псайкерами, собирательно именуются «психическим хором». Все упоминания «психического хора» в описаниях *приказов* и улучшений канонарха имеют именно такое толкование. Термином «члены хора» обозначают всех *товарищей* канонарха, описание которых называет их псайкерами – мистиков, учеников, санкционатов. Таким образом, все *товарищи* канонарха, не обозначенные как псайкеры – обычные гвардейцы, надсмотрщики и т. д. – не считаются *членами хора*.

Регент хора *(Regent of the Choir)*

Тип: пассивное

Цена: 600 ОО

Эффект: специальное обучение позволяет санкционату руководить хором более слабых псайкеров, направляя их грубые способности своим искусством, а присущий ему особый статус – брать себе лишних телохранителей и помощников.

Канонарх получает дополнительного *товарища*. Это улучшение можно приобретать количество раз, равное бонусу Силы воли персонажа. Подробнее см. врезку **«Многочисленные товарищи»** на стр. 8. Кроме того, приобретая это улучшение в первый раз, канонарх немедленно может заменить своего *товарища* на ученика или мистика, если хочет (см. **главу II**).

Общее воззвание *(Sweep Invocation)*

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 500 ОО

Эффект: жестом, взглядом или одной лишь мыслью канонарх приказывает своему хору собраться с силами и творить психосилу вместе с ним.

Канонарх может отдать этот *приказ* любому количеству членов своего хора. За каждого принявшего этот *приказ* члена хора канонарх получает бонус +5 к тесту *сотворения психосилы*, если предпримет его в этот же ход. Успешно пройдя тест *сотворения психосилы*, канонарх увеличивает количество набранных в нём ступеней успеха на количество членов хора, участвовавших в исполнении этого *приказа*. Члены хора канонарха должны находиться в *контакте* с ним, чтобы принять этот *приказ*. Броски по **таблице психических феноменов** получают бонус +5 за каждого участника (не считая канонарха).

Гамбит *(Gambit)*

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 200 ОО

Чувствуя опасность для хора, канонарх принимает нелёгкое решение подставить под удар одного, дабы спасти всех остальных.

Канонарх может отдавать этот *приказ* только если при *сотворении психосилы* посредством *«Общего воззвания»* (см. выше) выпадает *прорыв Варпа*. Отдавая этот *приказ*, канонарх должен выбрать одного из членов хора и предпринять **трудный (-10) тест *«Командования»***. В случае успеха *прорыв Варпа* срабатывает не на канонарха, а на выбранного члена хора. Член хора должен находиться в *контакте* с канонархом, чтобы принять этот *приказ*.

Тактика канонархов

Главное и самое полезное дело, которым может заниматься канонарх – это руководство психическим хором на поле боя. Как правило, приданные Имперской Гвардии хоры состоят из боевых (или будущих боевых) псайкеров, призванных сражаться с противником огнём и молниями, поэтому такая группа часто будет располагаться на переднем крае обороны или идти в наступление лишь чуть позади передовых формирований, занимая позиции на господствующей высоте и поливая врагов пламенем оттуда.

Многие офицеры, не желая или боясь разбираться в вопросе, просто считают психические хоры чем-то вроде артиллерийской батареи, которой не нужны тягачи. Как правило, канонархи всегда находятся на прямой вокс-связи с командиром, чтобы вовремя узнавать о захваченной позиции, на которой можно расположить хор или отслеживать общую картину боя.

Также канонарх должен помнить, что он часто будет становиться целью для вражеских снайперов и расчётов тяжёлого вооружения, а потом многие стараются раздобыть излучатели защитных полей или дополняют уставные одеяния Псайканы панцирными нагрудниками или вставками из усиленной флак-ткани.

Полковые различия



Как именно будут действовать канонархи и психические хоры, сильно зависит от полка и дисциплин, которыми владеют псайкеры. В линейных или штурмовых частях им достаточно поддерживать наступление или помогать в обороне, подавляя врага неземным огнём – с этим отлично справляются пироманты и мастера телекинеза. Во многих танковых и формированиях больше ценят прорицателей или телепатов, чьи хоры способны чуять присутствие врага и вовремя выбивать опасных противников – например, гранатомётчиков или «поваров» (так на гвардейском жаргоне иногда называют солдат с мельтами в силу того, что сама мельта в войсках удостоилась прозвища «скороварка»). Могучие телепаты известны тем, что в пику традиционным доктринам Схолатистики порой разбивают свои хоры и действуют не как один ударный кулак, а отдельные боевые единицы, связанные психической сетью, которая позволяет им переговариваться лучше любых вокс-вещателей и бить в нужном месте в нужное время.

Идеи для приключений о канонархах

Эта специальность представляет персонажу возможность самого прямого профессионального роста – он ступает на новый уровень психического мастерства, удостаивается бóльшего доверия, а на его плечи ложится немалая ответственность. Статус канонарха – прямо путь в псайкеры-примарис.

Наличие у канонарха ученика или целого хора – фактор столь же важный, как свита, складывающаяся вокруг персонажей со специальностями «Герой», «Шеф», или «Машиновед-примас». В **главе II** подробно описано, как персонажи-псайкеры (в первую очередь, канонархи) могут добывать особых товарищей. Получение под крыло нового ученика или даже санкционата намеренно сделано непростым – хороший канонарх должен ценить своих подопечных и не разбрасываться ими как попало.

Ключевые моменты игры за канонарха – руководство психическим хором в бою и работа с учениками. Ведущий может дать такому герою минуту славы на поле брани, где его подопечные во главе со своим наставником смогут то, что не под силу простым смертным – укроют наступающую роту плащом невидимости, сразят могучего демона, которому нипочём пули и снаряды, или схватятся в поединке разумов с целым ковеном вражьих колдунов. Помните, что псайкер – это грозный противник даже в одиночку, так что не скупитесь на сильных врагов для целого хора. Не менее интересные и тематические приключения могут рассказывать о канонархе, наставляющем юного ученика и оберегающем его от соблазнов Хаоса. Вот несколько идей для приключений о канонархах:

Удар милосердия: канонарх замечает, что в последней битве, один из учеников в его психическом хоре проявил себя намного лучше обычного. Обсуждая с неофитом его достижения, наставник замечает, что тот что-то скрывает. Солдаты из роты прикрытия очень доброжелательно отзываются об ученике, что само по себе удивительно – псайкерам редко удаётся заслужить всеобщую любовь. Имеет ли канонарх право рисковать, оставляя подозрительно быстро набравшего мощь в составе хора? Имеет ли он право ослаблять своё подразделение, отнимая у него одного из лучших бойцов?

Экзамен: заслуженному канонарху предстоит экзамен на титул псайкера-примарис. В расположение части прибыли наблюдатели от Схоластики, и теперь каждый шаг «запевалы» под надзором суровых наставников. Его полк и хор ведут правильное наступление на позиции зеленокожих, и канонарху предстоит сверять каждое действие с кодексами Псайкана и нравом своих экзаменаторов, прикидывая, где они стерпят или даже одобрят отступление от устава в угоду эффективности, а где «изобретательность» окажется пагубной. В переломный миг боёв регент встанет перед непростым выбором – должен ли он будет помочь Гвардии, пожертвовав одним из своих учеников или обязан сберечь ценную боевую единицу, оставив солдат без психической поддержки? Какой ответ будет правильным и здесь зависит от экзаменаторов.



Некоторые данные и отчёты об эффективности боевых псайкеров, приданных мальфийскому 91-му «Первой лиги» полку

Мысль дня: «Ненависть – меч мой, Презрение – броня моя»

Имя и чин	Наставник	Показатель
Псайкер-примарис Драмха	----------	Кристалл
Алый эон Трибба	Псайкер-примарис Драмха	Десятка мечей
Золотой эон Маркащий Кнес	Псайкер-примарис Драмха	Рыцарь мечей
Новис карнат Триггерсон	Псайкер-примарис Форрест	Песочные часы
Каутерит Елена Хайтауэр	Псайкер-наставник Шар (покойная)	Весы
Дилектат Меровей V	(данные удалены)	Череп
Прозревший Иоанн Аркид	Неизвестно, ведётся расследование	Не присвоен

Храмовник

«К чему эти вопросы? Мы наследники Друза? Мы наследники воинов сегментума Солар? Когда ты наденешь эту маску и возьмёшь в руки выкованный тобой клинок, всё это будет неважно»

- храмовник-ординатор Асвелл

Каликсидский Храм Псайкана – должно быть, одно из самых загадочных отделений Схоластики в секторе, созданное ещё во времена его основания. Храмовники постигают высокое искусство владения психосиловым оружием. Каждый из учеников Храма – смертоносный воин, отточивший как фехтовальное, так и психическое мастерство и способный применять их как единое целое.

Храмовники часто состоят телохранителями или советниками при власть имущих – инквизиторах, генералах, имперских управителях. Нередко такие «гражданские» псайкеры не выставляют свой статус напоказ, а напротив – скрывают его за простыми рясами и мантиями адептов. В рядах санкционатов, приписанных к Имперской Гвардии также встречаются храмовники – как правило, в роли офицерских телохранителей, первых воинов полка, личных агентов или просто специализированных боевых единиц, чьё предназначение – повергать особо опасных врагов, с которыми не в силах справиться никто другой. Как правило, в полку редко бывает больше одного храмовника – это очень редкие и ценные люди, каждый из которых на вес золота.



Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: санкционированный псайкер

Новые склонности: Ближний бой, Защита *или* Нападение, Искусность, Ловкость, Псайкерство, Сила, Сила воли.

Новые таланты: либо *«Верный удар»* и *«Контратака»*, либо *«Знаток психосилового оружия»*.

Специальное снаряжение: болт-пистолет *среднего качества* или лазпистолет *высшего качества*, мизерикордия, мантия и маска храмовника (всё по 3).

Дополнительное снаряжение: психосиловое оружие (см. врезку **«Улучшения храмовника»**).

Приданного Гвардии храмовника легко узнать – на фронте им обычно не смысла скрывать своё мастерство, и многие открыто носят чёрные мантии с капюшонами, посеребренные маски и сверкающие клинки или иное оружие. Такие воины редко облачаются в настоящую броню – как правило, им довольно своих прошитых флак-нитями одеяний, а фехтовальные техники, что преподавали в Храме, делают бóльший упор на ловкость и подвижность бойца, чем на преимущества, что приносит тяжёлый панцирь.

Несмотря на упорные слухи, что ходят о каждом узком и закрытом обществе, секте или культе, за всё время существования Каликсиды не нашлось ни одного случая, в котором храмовник бы поставил интересы Храма превыше Империума или тех, кому был отправлен служить – даже в такой пронизанной внутренними интригами и межфракционными склоками организации как Инквизиция, существуют храмовники-телохранители, которым их господа доверяют всецело.

Подготовка храмовников

Храм Псайкана рассылает своих эмиссаров по всей Каликсиде и даже за её пределы, разыскивая достойных кандидатов. Как правило, вербовщикам важнее духовная стойкость кандидата, его сила воли и преданность Золотому трону, чем умение владеть оружием – этому Храм может научить и сам. Нередки и случаи, когда полковые псайкеры рекомендовали полковнику отпустить одного из них на подготовку в Храме и вскоре часть получала в свои ряды грозного воина.

Несмотря на то, что большинство выпускников Храма – мечники, эта схола не ограничивает спектр психосилового оружия, которым могут овладеть её ученики. Некоторым воинам намного больше подходит боевой топор, другие хранят верность привычному посоху, наконец некоторые – как правило, достигшие больших успехов в искусстве незаметного проникновения и выслеживания – дополнительно осваивают техники работы психосиловыми кинжалами.

В обычных условиях выявленного кандидата забирают в Храм на несколько месяцев, где он проходит интенсивную подготовку, но в зонах боевых действий могут применять другой подход – опытный наставник или просто состоявшийся храмовник обучает отобранного им неофита прямо на фронте, постепенно делая из обычного псайкера настоящего адепта пси-мистицизма и фехтования. Этот процесс может растянуться на несколько лет. Когда учитель решит, что его ученик сравнялся по мастерству с теми, кто проходит обычную подготовку в самом Храме, и может без стыда претендовать на титул храмовника-терциус или даже секундус, тот отправляется на окончательные испытания на Синтиллу.

Также каждый храмовник проходит немало сеансов гипнотического внушения, пси-медитаций или вживления в голову защитных систем, что делают его более устойчивым к разлагающему влиянию Хаоса и укрепляют верность Богу-Императору.

Улучшения храмовника

При выборе этой *продвинутой специальности* персонаж получает психосиловое оружие – как правило, меч или посох. Обратите внимание на то, что оно не является частью *стандартного набора* – это слишком редкое и ценное оружие, чтобы его можно было найти ящиками на складе даже самого хорошо оснащённого полка. Каждый клинок или жезл – не детище промышленного производства, но произведение искусства.

Психосиловое оружие, что получает храмовник, не входит в его *стандартный набор*, а выдаётся в единственном экземпляре – подразумевается, что он получил его в Схоластике Псайкана или даже изготовил сам, под руководством наставников из Храма. Тем не менее, персонаж всё так же может приобретать психосиловое оружие при помощи тестов *снабжения*, используя все обычные модификаторы, как описано в **главе VI «Базовой книги правил Only War»**.

Кроме того, храмовник может приобрести следующие улучшения:

Одиночка *(Lone Warrior)*

Тип: пассивное

Цена: 200 ОО

Эффект: говорят, что порой храмовники действуют целыми отрядами, но чаще всего такие псайкеры сражаются в одиночку – простой гвардеец с лазганом для них скорее помеха, чем подмога. Одинокий храмовник, которому не нужно думать о напарнике, может действовать со скоростью, которой не достичь простому смертному.

Если у храмовника нет *товарища*, он получает бонус к инициативе, равный половине своего базового пси-рейтинга.

Пси-меченосец *(Psy Swordmaster)*

Тип: психосила (концентрация, неподдерживаемая, на себя)

Цена: 900 ОО

Эффект: храмовник столь искусно умеет сочетать боевое и психическое мастерство, что нехватку одного может с лёгкостью искупить другим. Храмовник может применить эту психосилу в качестве частичного действия, совершив **трудный (-10) тест Силы воли**. В случае успеха он на один раунд боя получает один боевой талант (например, *«Мастер клинков»*, *«Вихрь смерти»* или *«Шаг в сторону»*). Каждая ступень успеха после первой позволяет храмовнику либо получить ещё один боевой талант, либо поддерживать психосилу ещё один раунд (поддерживать психосилу иным образом нельзя). Одновременно можно иметь не более Х «наколдованных» талантов, где Х равен бонусу Силы воли персонажа. Какие именно таланты можно получать таким образом – решать ведущему.

Тактика храмовников

Ученик Храма Псайкана – в первую очередь, воин и фехтовальщик, готовый без страха выступать против самых ужасных врагов и сражать их выпадом психосилового клинка и сполохом неземного света. Нередко храмовник становится первым мечом полка и его тайным козырем против космодесантников Хаоса, орочьих воевод или иных злокозненных и могучих врагов, обожающих поединки один на один.

Как правило, храмовник – это воин-одиночка. Пройденное обучение в Храме, высокий статус и подобающий уровень доверия позволяют ему обходиться без надзирателей, а специфика подготовки и вовсе не предполагает работу в группе. Увы, из-за этого псайкер, отточивший своё фехтовальное мастерство, откровенно проигрывает коллегам из других схол, когда дело доходит до слаженной работы в команде или поддержке подразделений обычных гвардейцев. Храмовник – это не винтик в огромной машине, что хорошо знает своё дело – это самостоятельная боевая единица, которой лишь иногда нужно указывать направление.

Нередко храмовника (а можно по пальцам одной руки перечесть полки, в которых служит более одного выпускника Храма) ставят на острие главного удара, где он будет выступать не только в привычной для себя роли чемпиона, но и служить психическим «маяком» для других полковых псайкеров, которые через своего коллегу смогут вовремя узнать о наличии и количестве псайкеров у врага или даже использовать телепатическую связь с ним для наведения артиллерийских и авиационных ударов. Кроме того, закалённая тренировками в Храме духовная стойкость такого воина позволит ему во всеоружии встречать соблазны Хаоса, сохраняя холодную голову.

Полковые различия



Роль храмовника в полку далеко не всегда зависит от специфики самой части. Где бы не служил ученик Храма – в разведывательном ли, в танковом или в линейном пехотном полку – он всегда остаётся воином, что должен сражаться с грозными врагами-одиночками, обезглавливать отряды неприятеля и защищать сослуживцев от сил Хаоса.

Иногда храмовник становится личным телохранителем полковника или другого высокопоставленного офицера – обычно так складывается в полках, где командир привык не просто командовать с передовой, но и сражаться сам – в таком случае в отряде его ветеранов-телохранителей не помешает воинствующий псайкер и его грозный меч.

Нередко псайкеры постигают в Храме и иные искусства, больше подобающие наёмным убийцам, чем воинам – такие специалисты всегда придутся ко двору в партизанских, диверсионных и разведывательных частях, где уникальные умения и психические способности вкупе с привычным образом действий полка превращают храмовников в настоящих выходцев их ночного кошмара, способных появляться будто бы из ниоткуда, истреблять врагов одного за другим и так же пропадать в никуда.

Идеи для приключений о храмовниках

Храмовник – в первую очередь боевой персонаж, сосредоточенный на схватках и дуэлях. Игроку могут пригодиться специальные правила поединков, описанные в конце этой главы, а ведущий должен позаботиться о достойных противниках для воинственного псайкера-меченосца – орках-меганобах, космодесантниках Хаоса, инкубах, опасных и разумных хищниках и лучших фехтовальщиках Северова домината. Не забывайте о балансе – с одной стороны, нет ничего интересного в элементарном бою с очередным вожаком культистов, который едва знает, с какой стороны браться за свой ржавый тесак, но с другой выходить против князя демонов или «Талоса» в одиночку – это решение, что больше походит на осознанное самоубийство, чем на разумный риск, подкреплённый верой в собственные силы.

Храмовник может договариваться с товарищами-гвардейцами, о том, кого он возьмёт на себя, а от кого ему самому потребуется прикрытие. Вожак орочьей ватаги может оказаться для него достаточно простым соперником, а толпа зеленокожих со стрелялами способна доставить массу неприятностей – здесь как нельзя кстати будет отделение гвардейцев, что сможет связать зеленокожих боем или подавить огнём.

Ещё одна специализация храмовника – демоны и скверна Хаоса. Простой гвардеец немало рискует, даже просто соприкасаясь с такими материями и слишком много узнавая о них, но псайкеру позволено намного больше. Он может выступать для своего командира в роли не только верного телохранителя, но и советника в делах, что касаются сверхъестественного.

Первые шаги к проклятию: при замирении очередного мира сецессионистов полковнику поступает рапорт о столкновении с неопознанными псайкерами, сражавшимися против сил Имперской Гвардии. Полковник немедленно отряжает храмовника с командой гвардейцев, дабы выследить непонятных санкционатов (да и санкционатов ли?) и расправиться с ними. Наступающие гвардейцы увязают в городских боях с северовцами, и обстановка заходит в тупик. Неожиданно укрепившихся в домах солдат Императора начинают жестоко теснить, а храмовник чувствует присутствие поблизости могучего и своевольного псайкера. Кто это – слуга Хаоса, подчинивший своей воле сецессинистов или нечистый псайкер, вовремя не сданный на Чёрные корабли и брошенный в бой против сил Империума? Кажется, что грозному противнику нипочём ни пули, ни лазразряды. Храмовнику предстоит решить, готов ли он схватиться с негодяем в поединке один на один, и подумать о том, что делать, если таких псайкеров окажется несколько.

Тень за моей спиной: на передовые позиции Гвардии в зоне боевых действий прибывает генерал из Верховного командования с инспекцией. Театр очень неспокойный, и война тут не затихает, поэтому полковник отряжает храмовника в телохранители высокому гостю. Генерал оказывается человеком толковым и честным, но до безрассудства храбрым – всякий раз, когда начинается наступление врага, он и норовит броситься в бой со своим фамильным силовым кулаком и болт-пистолетом. Храмовнику придётся проявлять чудеса дипломатичности, чтобы отвадить гостя от излишней опасности, либо регулярно спасать излишне самоуверенного вояку от верной смерти. Справиться с такой задачей будет непросто, так что храмовнику, вероятно потребуется содействие других гвардейцев – разведчиков, снайперов, пехотинцев.



Эсхатолог

«Есть люди, что громогласно скорбят и страдают о судьбе Человечества. Эти маловеры стонут о конце света, об окончательном проклятии для всего рода людского. Я говорю вам – эти глупцы ошибаются! Я нарекаю их лжецами, еретиками и призывателями рока. Не слушайте язычников в эти славные дни, братья мои. Возрадуйтесь, ибо каждый может встать и сражаться за истинно правое дело, и каждый – кем бы они не был – может заслужить неувядающую славу, мученически погибнув пред глазами Императора»

- исповедник Халдвин перед Резнёй у Чёрной бухты

По всему Империуму разбросано множество школ, где имперских псайкеров обучают владеть своей силой и готовят к роли советников, предсказателей и даже бойцов. Во многих схолах за столетия сложились уникальные доктрины как психической, так и духовной подготовки. Считается, что все такие заведения находятся под неусыпным контролем Схоластики Псайкана, но во множестве секторов – в том числе, в Каликсиде – эти центры подготовки настолько разрозненны, изолированы и малоизвестны, что Инквизиции нередко приходится устраивать собственные проверки.

Учения, что преподают во многих схолах, сильно отличаются друг от друга, но власти понимают, насколько трудно будет насадить единообразие, и потому терпимо относятся к каждой идеологии, что не противоречит общепринятым догмам – верности Империуму, поклонению Императору как единственному богу и спасителю человечества, преданности верховным лордам и – что особенно важно, когда речь заходит о псайкерах – требованию жёсткого самоконтроля как главной добродетели от всех, проклятых психическим даром.

Эсхатология – совсем новое учение, что появилось в Каликсиде около пятидесяти лет назад, но прочно пустило корни в нескольких схолах. Это скорее школа мысли, чем доктрина подготовки псайкеров, и её разделяют далеко не только преподаватели и ученики нескольких схол – через них учение распространилось на некоторых членов Инквизиции и других ведомств. Родоначальником эсхотологии послужил ныне покойный провидец из Корринто, что предрёк Конец времён. Хотя оракул, вещавший о гибели Империума и истреблении человечества, погиб от рук напуганной и разъярённой толпы, его слова услышали многие. Мрачное пророчество не устрашило, но вдохновило этих людей. Так родилось новое учение – эсхатология, и первыми её адептами стали псайкеры.

Эсхатологи чувствуют, как растёт влияние Варпа, видят, что угроза Хаоса будет лишь шириться, что будущее более покрыто не туманом неизвестности, но тьмой небытия. Они научились обращать свою отчаянную убеждённость в скором Конце времён и жертвенность в оружие, которое можно применять на поле брани, дабы сокрушать врагов или помогать товарищам – фактически, их предапокалиптические идеи оформились в ещё одну школу подготовки псайкеров, пока не принятую официально, но негласно одобренную в нескольких отделениях Схоластики.

Поскольку не только воспитанникам Псайканы очевидно, в какие тёмные времена они живут, у этого учения появились и «мирские» сторонники – гвардейские офицеры, сознательные аристократы, вольные торговцы, наконец, жрецы апокалиптических культов, аколиты и инквизиторы – этим людям есть, с чем сравнивать. Одни знакомы с древними летописями, другие – просто прожили долгую жизнь, и потому осознают, насколько ухудшилось положение Империума за последние столетия, и как набрали силу его враги.

Среди многих эсхатологов-«простецов» и их прихлебателей распространился настоящий культ псайкеров, в которых многие видят будущих спасителей Империума от грядущих тёмных времён (порой считается, что к зарождению таких идей приложили руку сами эсхатологи, но на деле это маловероятно – не в их интересах так явно и дерзко привлекать внимание).

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: санкционированный псайкер

Новые склонности: Защита, Знания, Интеллект, Псайкерство, Сила воли, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Крепок верой»* и *«Всё видавший»*, либо *«Мастер-оратор»*.

Новые дисциплины: персонажам, выбравшим эту *продвинутую специальность*, отныне доступная психическая дисциплина «Эсхатология» (см. **главу II)**. Даже если позже персонаж перейдёт в иную обычную или *продвинутую специальность*, он не потеряет возможности пользоваться приобретёнными психосилами или покупать новые.

Очки безумия: 1к10+3.

Специальное снаряжение: пробивной лазпистолет, одеяние Псайканы, мизерикордия, инфопланшет.

Скептики из Святых Ордосов и Схоластики считают, что в идеях эсхатологов отражается лишь страх, который у мирских адептов этого учения мешается с желанием переложить ответственность на кого-то другого – но даже они не могут не признавать высокого боевого духа эсхатологов и эффективности их психических приёмов. Инквизиция считает нужным присматривать за эсхатологами, так как их учение разделяет немало мистиков и радикалов, от которых порой звучат предложения вернуться к генетическим экспериментам, опираясь на опыты с наследием Африэля, или иные, не менее смелые идеи по увеличению количества псайкеров. С недавних пор эсхатологию уже начали причислять к «вознесенческим» культам и порой путать с Полипсайканой.



Улучшения товарищей

Эсхатолог может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Вещий сон *(Prophetic Dream)*

Тип: длительное действие

Цена: 500 ОО

Эффект: многие эсхатологи овладевают азами телепатии, прорицаний или просто гипноза, благодаря которым способны погружать людей в транс, в котором они видят вещие сны или образы предполагаемого будущего. Эсхатолог может погрузить в транс своего *товарища* и количество других персонажей или NPC, не превышающее свой бонус Силы воли. Транс длится 1к5 часов, в ходе которых погружённые в него переживают видения кошмарного и тёмного будущего – новых войн с ксеносами, повсеместных варп-штормов, гибели планет-крепостей, возвращения демонических примархов и появления ксенобогов. Очнувшиеся от транса получают одно *очко безумия* или одно *очко порчи*, и считаются имеющими таланты *«Всё видавший», «Сопротивляемость (Страх)»* и *«Ненависть (Одинаковая у всех)»*, а все тесты Товарищества, предпринятые против них эсхатологом, получают бонус +10. Воздействие вещего сна длится до конца игровой встречи (по решению ведущего – до конца приключения).

Убеждённость безумца *(Madman's Conviction)*

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: уверенность эсхатолога в грядущем конце так велика и тверда, что граничит с безумием, и чем глубже он погружается в пучину сумасшествия, тем убедительнее звучат его слова. Персонаж получает *психическое расстройство*, что выражается в уверенности в грядущем Конце времён и необходимости огромных жертв для спасения Империума и Человечества. Если позже персонаж накопит достаточно *очков безумия*, чтобы получить новое *расстройство* или усилить старое, он может (если хочет) усилить свою убеждённость в скором Конце времён. Болезненная уверенность персонажа придаёт его словам неожиданный вес. Он получает бонус +10 к *социальным* тестам, если его убежденность – слабое *расстройство*, бонус +20 – если серьёзное, и бонус +30 – если острое, когда рассуждает на эту тему, требует помочь ему или вербует сторонников.

Подготовка эсхатологов

Эсхатологи преподают своё учение в нескольких отделениях Схоластики Псайкана. Их философия стоит на самой грани превращения в вознесенческий или апокалиптический культ и, вероятно, давно была бы причислена к ересям, если бы не признающие её полезность (или даже разделяющие её) инквизиторы, потому эсхатологи стараются не заявлять о своей принадлежности открыто, и непосвящённый может и вовсе не знать, что один из центров подготовки псайкеров – гнездо эсхатологов.



Гвардейскому псайкеру необязательно покидать действующую армию и на годы запирать себя в отделении Схоластики – он легко может повстречать эсхотолога среди посланцев Псайканы, которых хватает в любых зонах боевых действий, где они ищут новых учеников или выявляют кандидатов на титул псайкеров-примарис. Странствующий эсхатолог всегда готов поделиться своими взглядами с надёжным кандидатом и его товарищами, а если не ошибётся в своём выборе – то и передать новому ученику несколько составленных в их школе приёмов.

Наставники рассматривают эсхатологию как средство сплотить людей перед лицом несметных опасностей и черпают силу в самопожертвовании и отчаянии – как самого эсхатолога, так и его ближайших соратников. Как правило, самыми лучшими псайкерами-эсхатологами становятся гвардейские санкционаты, постоянно действующие вместе с отделением или взводом солдат или имеющие иных помощников. Для этого ученики (как неофиты, воспитываемые в Схоластике, так и уже состоявшиеся псайкеры, набирающиеся эсхатологической премудрости у странствующих учителей) постигают ораторское искусство – это бывает полезно не только, чтобы убеждать будущих послушников, но и доказывать комиссарам или инквизиторам отсутствие ереси.

Тактика эсхатологов

Одинокий псайкер-эсхатолог сам по себе опасен примерно так же, как любой гвардейский санкционат. В полной мере его способности – как ораторские, так и психические – раскрываются, когда он сражается во главе небольшого отряда. Нередко эсхатологи вызываются добровольцами на опасные задания, где под душой не будут стоять комиссары, надзиратели и другие полковые псайкеры, а значит, можно будет без лишнего риска пользоваться своими приёмами.

Кроме того, многие эсхатологи – недурные ораторы, чьё красноречие подкрепляется искренней, безумной убеждённостью в своих словах, порой граничащих с помешательством культиста. Проводи медика полноценное обследование, большинство таких псайкеров, вероятно, сочли бы ненормальными даже больше позволенных для санкционата пределов.

Поскольку псайкеры занимают ведущее место во всём эсхатологическом учении, которое ставит их в один ряд с почитаемыми мертвецами, его низовые и малопосвящённые члены нередко преклоняются перед обладателями дара, почитая их как неминуемых спасителей Человечества от внешних и внутренних врагов. Как правило, такими фанатиками становятся люди, пережившие тяжкие потрясения или пострадавшие от рук противников Человечества – неудивительно, что их полно и в Имперской Гвардии. Эти люди, не имеющие ни искры психического дара готовы внимать эсхатологам, жертвовать собой, спасая их, и беспрекословно выполнять любые распоряжения. Фактически, применительно к солдатам подобный культ означает двойную верность гвардейца, а это может обернуться очень печальными последствиями, если мнения эсхатолога и непосредственного командира такого фанатика разойдутся – потому псайкеры предпочитают использовать таких слуг с большой осторожностью.

Идеи для приключений о эсхатологах

Эсхатолог – не совсем обычный путь развития псайкера. Это двойной игрок. Он верен Империуму и трудится на его благо, но редко раскрывает все свои карты, отчего присущая ему скрытность, необычные психические способности, красноречие и собранные вокруг приспешники заставляют эсхатолога выглядеть как без пяти минут вождя нового еретического культа. Готовность эсхатолога к жертвам во имя блага Империума и верность максиме «Люди должны умирать, чтобы Человек выжил» вкупе с сознанием собственной важности и макабрической природой псайкерских приёмов делают такого героя довольно зловещим союзником для гвардейцев. Скорее всего, они будут благодарны эсхатологу за поддержку, но мало кто, кроме записных фанатиков, будет чувствовать себя в своей тарелке рядом с псайкером, что способен вызывать воинственных призраков или силой воли удерживать убитых на этом свете. Конфликт верности Империуму и неприятия со стороны большей его части – важный аспект таких персонажей. Также не забывайте, что эсхатологам доступен уникальный тип *товарищей* – фанатики.

Вот несколько идей для приключений, связанных с эсхатологами:

Еретик еретика видит издалека: во время очередного противостояния Имперской Гвардии с силами Хаоса разведке удалось выйти на грозного колдуна, что руководит Пропащими и проклятыми на этом фронте. Командование поспешно выделяет эсхатолога и взвод прикрытия, чтобы покончить с этой угрозой, сочтя, что клин вышибают клином, а потеря столь странного и подозрительного псайкера не будет большим горем. Эсхатологу предстоит проявить всё своё красноречие, чтобы сплотить вокруг себя новых соратников (и возможно, найти новых), а позже – всё своё мастерство, чтобы выследить и уничтожить колдуна и его присных, ещё раз явив торжество Империума и даровав смертным надежду на выживание.

Ненависть ортодокса: в полку, где служит эсхатолог, у него есть непримиримый соперник – воспитанник классической схолы, не терпящий «новых» психических доктрин и пользующийся доверием полковника. По его наущению эсхатолога отправляют на опасное задание во главе небольшого подразделения. Вернувшись из рейда эсхатолог видит, что против него уже собрался трибунал, в котором будет свидетельствовать его ортодоксальный противник, а судьями окажутся комиссар, полковник и главный исповедник. Хватит ли одного красноречия и поддержки рядовых соратников, чтобы отвести от обвинения? И нет ли правды в словах обвинителя?

Также не менее интересным будет последовательное сочетание в одном герое *продвинутых специальностей* «Канонарх» и «Эсхатолог», что позволит совместить мощь хора и эсхатологические психосилы (а также пристальное внимание со стороны Инквизиции, Схоластики и Комиссариата) или собрать вокруг персонажа целую банду фанатиков.

Полковые различия

Отношение к санкционату-эсхатологу сильно зависит от него самого. Большинство обычных гвардейцев (да и офицеров, впрочем) плохо разбирается в титулах, степенях и дисциплинах псайкеров, а потому если последователь такого учения не будет говорить об этом открыто, большинство сослуживцев никогда и не узнает о взглядах санкционата. Как правило, эсхатолог делится своими мыслями с небольшой группой людей – близкими соратниками или потенциальными коллегами – а если проповедует перед целыми толпами, то редко прямо открывает свою принадлежность к учению.

При необходимости эсхатолог может выглядеть как обычный псайкер, но многие одеваются так, что на первый взгляд их можно принять за священников – они носят длинные рясы, усеянные религиозными символами и пергаментными свитками, держат в руках учёные книги или кадильницы. Кое-что считает, что сходство намеренно – подданные Императора привыкли доверять проповедникам и будут слушать такого оратора куда охотнее, чем типичного псайкера, носящего непонятные знаки отличия и подключенные к голове кабели.

Те эсхатологи, что с готовностью принимают поклонение «затуплённых» членов своего учения, обычно окружают себя фанатичными приспешниками, найденными среди гвардейцев (или даже прибившихся гражданских). Нередко эти самовлюблённые, но искренние в своей убеждённости безумцы с готовностью идут на самые опасные задания, веря, что никто иной с ними не справится и чувствуя, что всегда быть в самом пекле – их святой долг и великая миссия. Лучше всего такие псайкеры чувствуют себя среди опытных, понюхавших пороху гвардейцев, которым уже есть, за что ненавидеть своих врагов и потому с большей готовностью прислушивающихся к словам эсхатолога. Более скромные псайкеры привыкли с осторожностью прибегать к помощи фанатичных слуг, прекрасно зная, насколько подобное похоже на основание еретического культа – а с ересиархами в Империуме разговор короткий. Впрочем, это не мешает им оставаться глубоко преданными Человечеству воинами, верящими, что их особые способности – это дар Императора, который не до́лжно зарывать в землю и грешно расходовать попусту.



Диверсант Оффицио Сабаторум

«Когда Север намочит штаны от страха, пожар его мятежа и потухнет»

- Карло Дейв, диверсант Оффицио Сабаторум

В Империуме хватает организаций и ведомств говорить о которых принято лишь шёпотом и оглядываясь – таковы Святые Ордосы, а нередко похожее отношение вызывают Схоластика Псайкана и Адептус Арбитрес. В Каликсиде многие испытывают не меньший страх перед Червонным комиссариатом лорда Хакса и жестоким культом Красного искупления. Однако все они – даже Инквизиция – знакомы обычному люду если не по собственному опыту, так по страшным историям, что рассказывают дома по вечерам или продают на улицах ульев по трону за пачку. Но есть и иные, неведомые не только простым горожанам, но и более значимым персонам. Среди таковых и два зловещих непохожих близнеца – Оффицио Ассасинорум и Оффицио Сабаторум.

Сабаторум, в отличие от своего залитого кровью брата, занимается не устранением единичных – пусть и очень опасных – целей, а менее «личной», но более масштабной работой – диверсиями в городах и лагерях врага, насаждением хаоса в тылу неприятеля и актами устрашения, что заставляют мятежные ульи трепетать в ужасе. Их деятельность не ограничивается такими банальными вещами как подрыв мостов, уничтожение автоколонн или важных построек – многие задания подразумевают бóльший размах и фантазию. В не такой долгой пока что войне с Северовым доминатом, агенты уже не раз перехватывали самолёты, везущие взрывоопасные грузы и обрушивали их на непокорные города, угоняли бомбардировщики и утюжили с них вражеские укрепления или заливали целые ярусы ульев газом, вызывающим бесконтрольную панику.



Должно быть, агенты Сабаторума схожи с имперскими ассасинами лишь в том, что стремятся до поры до времени действовать скрытно. Обычно вступить в открытую перестрелку для них – значит уже провалить своё задание. Впрочем, «скрытно» не значит «незаметно». Зачастую цель Сабаторума – не просто уничтожить важные объекты неприятеля, нарушить его коммуникации или разорвать линии снабжения, но вселить в него страх и подозрительность, заставить бояться собственной тени и потерять голову. При всём стремлении заметать за собой следы и не попадаться в руки неприятеля, агенты Оффицио всегда ясно дают ему понять, что и как именно они совершили. Арсенал взлетел на воздух не потому что смотритель неосторожно бросил окурок куда не следовало. Танки не получат топлива не потому что кладовщики что-то напутали. Корабль не доставил мятежникам провиант не потому что затерялся в Варпе. Поговаривают, что Оффицио содержит летописцев, приученных расписывать подобные новости для врагов в самых чёрных красках. Конечно, когда речь идёт о войне против орков или иных неразумных ксеносов, всё становится проще. Диверсанты могут не заботиться о насаждении страха и всей душой отдаться прямому и косвенному уничтожению живой силы и материальной части противника.

На Внешнем фронте особенно важным становятся диверсии на пустотных кораблях и станциях. Северов доминат не смог собрать по-настоящему мощного и многочисленного флота, а потому каждое захваченное или уничтоженное судно – это чувствительный удар по мятежу. Зеленокожим тоже не по нраву терять свои метеоры и особенно, космолёты – несмотря на то, что орки умеют быстро строить новые развалюхи взамен старых, даже самому могучему воеводе будет досадно лишиться корабля, набитого только что захваченными рабами, или везущего ватагу опытных меганобов. Ещё больший урон пустотные диверсанты могут нанести слугам Хаоса – даже самые могучие владыки не всегда рискуют прибегать к помощи демонов или колдовским ритуалам, чтобы перебраться на другой мир, а сохраняют верность пустотным кораблям, которые можно выводить из строя не хуже, чем орочьи космолёты или большегрузы сецессионистов. Известны даже прецеденты совместных операций Сабаторума и Имперского Флота по захвату вражьих пустотных станций и звёздных фортов – как только диверсантам удавалось вывести из строя оборонительные батареи или избавиться от кораблей-перехватчиков, к цели приближалась эскадра, чтобы выбросить десант из флотских оруженосцев или забрать агентов Сабаторума.

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: штурмовик

Новые склонности: Восприятие, Дальний бой, Интеллект, Искусность, Ловкость, Полевые навыки, Техника.

Новые таланты: либо *«Засада»* и *«Модификация боеприпасов»*, либо *«Дальновидность»*.

Новая аугментика: как только персонаж приобретает специальность «Диверсант Оффицио Сабаторум», ему вживляют предохранитель (см. стр. 205 **«Базовой книги правил Only War»)**, не позволяющий выбалтывать посторонним информацию о Сабаторуме, его целях, структуре и членах. Ограничение не касается лишь некоторой информации по текущему заданию, какой именно – определяют члены Оффицио, выдающие задание. Персонаж не может избавиться от этого имплантата, даже если сменит специальность.

Специальное снаряжение: пробивной лазган с малошумным разрядником (считается глушителем) и заплечным блоком питания *или* штурмовой стаббер с глушителем и восемью магазинами, лёгкий панцирь Оффицио Сабаторум или панцирный доспех, сервочереп Сабаторума.

Улучшения диверсанта Оффицио Сабаторум

Как и обычный штурмовик, агент Сабаторума, действующий в составе отделения обычных гвардейцев, остаётся одиночкой. У диверсанта Оффицио Сабаторум нет *товарища*, но вместо этого он может приобретать улучшения, что позволяют ему использовать свою элитную подготовку на благо всего отряда.

Программа подготовки пустотного диверсанта *(Void Saboteur Training Program)*

Тип: пассивное

Стоимость: 400 ОО

Эффект: учитывая, насколько важны пустотные корабли для боевых действий на Внешнем фронте, немало агентов Сабаторума специально проходят курсы привыкания к невесомости и обращения со специальным снаряжением, необходимым для работы в условиях бороздящего Варп судна или зависшей посреди ледяного ничто станции.

Персонаж получает особенность *«Привычка к пустоте»*, аналогичную той, которой владеют пустотники (см. стр. 26 **«Щита Человечества»**). Если у персонажа уже есть такая особенность, он получает бонус +1 к инициативе, когда ведёт бой в пустоте. Кроме того, всякий раз, пополняя свой *стандартный набор* или получая *запрашиваемое снаряжение*, диверсант Оффицио Сабаторум может сменить полагающееся ему специальное снаряжение (см. врезку **«Склонности и снаряжение»**) на следующее:

Специальное снаряжение пустотного диверсанта: пробивной лазган с малошумным разрядником (считается глушителем) и заплечным блоком питания или штурмовой стаббер с глушителем и четырьмя магазинами пустотных патронов (считаются обычными патронами, но позволяют стрелять в пустоте), панцирный доспех пустотного диверсанта, сервочереп Сабаторума.

Высокий допуск *(High Access Class)*

Тип: пассивное

Стоимость: 400 ОО

Эффект: несмотря на то, что информация в Сабаторуме распространяется по принципу необходимого знания, зачастую под категорию «необходимого» попадает очень и очень многое. Пользуясь удивительно высоким, по мнению неосведомлённых, уровнем допуска, диверсант может не только узнать некоторую секретную информацию, но и получать нужное снаряжение.

Один раз за игровую встречу, персонаж может получить бонус +20 к одному тесту *снабжения*, когда пытается законным образом раздобыть какую-либо вещь. Поскольку такой запрос всегда официален, а бонус персонажу предоставляет его членство в Сабаторуме, он должен быть готов к тому, что его руководители из Оффицио могут не одобрить излишне странных или привлекающих много внимания запросов. Кроме того, к комплекту специального снаряжения персонажа (см. врезку) добавляется экзекватура.

Подготовка диверсантов Оффицио Сабаторум

Диверсанты Сабаторума – не такое совершенное оружие, выкованное для исполнения узкоспециализированных задач, как ассасины. Конечно, они проходят глубокое обучение и хирургические операции, но их почти никогда не готовят с нуля и не забирают в Оффицио детьми. Излюбленная «кузница кадров» Сабаторума – подразделения штурмовиков, в которых вербовщики находят идеальных кандидатов – бесконечно преданных Империуму, отлично владеющих оружием, знающих подрывное дело и умеющих действовать скрытно.

Как правило, по прибытии на базу Сабаторума, свежезавербованный кандидат проходит несколько проверок лояльности, духовного и физического здоровья – с этим у штурмовиков почти никогда не бывает проблем – после чего претерпевает вживление в мозг кибернетического имплантата под названием «предохранитель», что помешает будущему диверсанту излишне распространяться о том, что он увидел и узнал. Обычно параметры предохранителя устанавливает куратор новобранца, одновременно инструктируя подопечного о том, что говорить дозволено, а что – нет.

Прошедший первоначальные проверки и вживление предохранителя штурмовик приступает к тренировкам. Несмотря на то, что каждый из них уже отлично умеет стрелять, вести ближний бой, высаживаться на гравишюте и разбирается в тактике, ему есть что узнать. Он глубже изучает подрывное дело и оттачивает навыки скрытного проникновения, овладевает новым оружием и учится управлять сервочерепами – обычными помощниками диверсантов Сабаторума, что они используют как лишнюю пару зорких глаз и чутких ушей. Особым уважением среди товарищей пользуются востребованные на Внешнем фронте специалисты по «пустотной войне» – то есть диверсиям на борту космических кораблей и станций. Это непростое и опасное ремесло, требующее большего знания технических обрядов и особенностей разных судов, примерного представления об технических узлах кораблей и пород заводящихся там мутантов и вредителей. Обучение диверсанта завершается, когда назначенный ему куратор решит, что его подчинённый отныне готов ко всему.

Нередко случается, что агенты Оффицио забирают выдающегося бойца на базу Сабаторума, тренируют и обучают его – а «выдающегося» штурмовика немногому остаётся научить – после чего возвращают в родную роту, где тот продолжает нести службу, ожидая приказа, возвещающего, что его новые умения потребовались Императору.



Идеи для приключений о диверсантах Оффицио Сабаторум

Несмотря на то, что завербованные в Сабаторум члены штурмовых рот обычно несут службу в своих частях, лишь иногда появляясь в тренировочных крепостях Оффицио, игроки будут выбирать эту специальность не для того, чтобы сражаться с привычными врагами или раз за разом прыгать с гравишютом. Это под силу и обычному штурмовику. Продумывая сюжет, в котором участвует диверсант Оффицио Сабаторум, ведущий может пойти двумя путями.

Во-первых, вокруг особого задания Сабаторума можно выстроить весь сюжет приключения. В таких случаях командование *отделением* нередко передаётся самому диверсанту, который отодвигает в сторону простых сержантов и офицеров. Как правило, только сам персонаж-диверсант будет знать все подробности задания, остальным героям придется действовать вслепую и верить в своего временного командира.

Во-вторых, *отделение* может получить совершенно обычное, хоть и непростое задание, а диверсант – пройти отдельный инструктаж, на котором ему будут поставлены собственные цели. Агенту Сабаторума придётся не просто стремиться выполнить приказ, но и сделать это как можно менее заметно для товарищей, плечом к плечу с которыми ему предстоит сражаться. Это непростая задача, но в Сабаторум не берут ни нытиков, ни тугодумов.

Наконец, ведущему не стоит забывать, что многие операции Оффицио Сабаторум отличаются большой циничностью и жестокостью. Агенты этого зловещего ведомства без колебаний могут устраивать взрывы в густонаселенных районах мятежных планет, применять боевые отравляющие вещества, исполнять протоколы «засоления полей» на цветущем агромире домината, на несколько поколений превращающие его в бесплодную пустошь и обрекающие на голод миллионы повстанцев. Ведущему стоит честно предупредить игрока, желающего взять эту продвинутую специальность, какие именно приказы тому предстоит исполнять. Возмущение или потрясение обычных гвардейцев жестокостью методов Сабаторума может стать интересным игровым опытом.

Каликсидская отрава: диверсант получает приказ тайно проникнуть на транспортный корабль домината, везущий провиант на один из театров военных действий и позаботиться о том, что столь нужные северовцам пайки превратились из спасения от голодной смерти в кошмарный яд. Агенту и его отделению поддержки предстоит проникнуть на борт пустотного корабля через чёрные трюмы и, преодолев их опасности, выйти к своей цели. По пути ему предстоит оценивать своих товарищей и решить, можно ли раскрывать им истинную цель задания или эти люди слишком слабы духом и мягкотелы, чтобы принять и осознать необходимость делать то, что должно быть сделано.

Конец парада: диверсанту Сабаторума и приданному ему отделению поставлена задача остановить крупную танковую колонну зеленокожих, двигающихся к беззащитному городу, эвакуация которого началась слишком поздно. Большая часть местных СПО в ужасе дезертировала, а крайне немногочисленные гвардейцы завязли в боях и не могут оказать помощи. Диверсанту и его товарищам предстоит остановить надвигающуюся волну, пустив в ход всю свою хитрость и изобретательность.

Тактика диверсантов Оффицио Сабаторум

В отличие от ассасинов, что работают в одиночку, собираясь небольшой группой лишь, когда ставки по-настоящему велики, и охотятся только на действительно опасные цели, не разменываясь на «мелкоту», для диверсантов Сабаторума нет ничего необычного в том, чтобы действовать в парах или маленькими огневыми командами. Поскольку едва ли не каждый второй полевой агент Оффицио – бывший или действующий штурмовик, нередко случается, что вышестоящие члены Сабаторума, направляя своему человеку приказ, одновременно выходят на связь с командиром полка или роты, к которой сейчас приписан агент, стремясь обеспечить диверсанта прикрытием из обычных гвардейцев – зачастую, именно тех, вместе с отделением которых служит штурмовик. Таким образом, в подчинение диверсанта – не всегда формальное, впрочем – нередко попадает целый отряд, которым он может распоряжаться, как сочтёт нужным. Временами это позволяет замаскировать задание Сабаторума под сложную, но рутинную боевую операцию – чаще лишь для посторонних глаз, но иногда и для невольных участников. Поскольку даже несмотря на отряд поддержки, в подавляющем большинстве случаев агенты Сабаторума будут уступать противникам численностью, их обычным оружием становится скрытность и избегание прямого огневого контакта, вступление в который кураторы нередко расценивают как признак некомпетентности. Неудивительно, что среди диверсантов Оффицио в ходу снабженные глушителями стабберы, а те агенты, что хранят верность своему «штурмовому» прошлому и настоящему, обычно используют хеллганы с малошумными разрядниками, что превращают легко узнаваемый и напоминающий удар кнута звук выстрела в невнятный гул. Вместе с тем, предпочтение тихого оружия и скрытности не означает полного отказа от открытых действий – пренебрегать столь отточенным умением многих агентов было бы просто преступно. Иногда молниеносный прямой удар, по обстоятельствам переходящий либо в стремительный отход и новый удар в другом месте или развивающийся в безостановочное наступление, оказывается намного эффективнее хитрых уловок и тактических обходов. Тут-то многим диверсантам и пригождаются вбитые в Схоле рефлексы и верная панцирная броня, заменяющая обычно используемые более лёгкие доспехи.

Немалая доля операций Сабаторума на Внешнем фронте происходит на бортах пустотных кораблей, где, благодаря размерам последних, диверсанты могут вести настоящую партизанскую войну, устраивая взрывы то в одном, то в другом отсеке, убивая незаменимых членов экипажа, выводя из строя оборудование и портя провиант. Хорошо подготовившись, изучив чёрные трюмы, через которые можно незаметно сновать по кораблю из конца в конец, и пополнив арсенал за счет невезучих врагов, один-единственный пустотный диверсант может устроить врагу прижизненный ад; агент с отрядом матёрых гвардейцев на подхвате (не говоря уже о нескольких коллегах по службе) способен и вовсе превратить вражеское судно в холодную могилу, после чего подать сигнал имперским кораблям, и спокойно ждать эвакуации, заслуженных почестей и наград. Сабаторум высоко ценит специалистов по «пустотной войне» и стремится снабдить их всем необходимым – от флаконов мельтагеля, способного прожигать дыры даже в самых толстых переборках, до прыжковых ранцев и универсальных блоков мыслеуправления.

Полковые различия

У диверсантов Оффицио Сабаторум сложно найти какие-то отличия – поскольку большинство из них в прошлом было штурмовиками Имперской Гвардии (и нередко формально и фактически продолжают служить в ней) их подготовка и умения почти одинаковы. Различия скорее зависят от зон боевых действий, фронтов и противников, против которых приходится работать диверсанту. Например, агенты, чья служба состоит из рейдов против Пропащих и проклятых, получают дополнительную защиту от сил зла, а вместе с рапортом командованию их ждёт исповедь у священника, в то время как ветераны Тренчской войны были вынуждены не только пополнить свой багаж знаний сведениями о стратиграфии подульев, но и закалить организм противомутационными препаратами.

Чёрный берет

«Не подведи товарищей.
Не подведи Императора.
Не подведи меня»

- приписывается майору Сфорца

На взгляд рядового гвардейца и тем более гражданского, все штурмовики одинаковы – все носят панцири и пробивные лазганы, исключая тех бойцов, которых боевая необходимость вынудила взяться за огнемёты или мельты. И во многом эти несведущие правы – в штурмовых частях нет такого широкого разнообразия специальностей, что встретишь в любом гвардейском полку. Но несмотря на это, гордых выпускников Схолы Прогениум, отдающих Императору свой долг не поле боя, не назовёшь однородной массой. Среди них хватает особенных людей, знатоков того или иного аспекта войны, нередко отмеченных боевыми наградами или неофициальными знаками отличия. В числе последних – знаменитые чёрные береты майора Сфорца.

Майор Сфорца – уроженец Скаруса, потом и кровью заслуживший своё звание. После почти столетия сражений на самых разных полях битв и нескольких тяжёлых ранений, он со своим батальоном оказался в Каликсиде, куда их перебросили по запросу генерала Касира, чтобы укрепить имперские войска, ведущие войну на Тренче. За долгие годы командования Сфорца приобрел огромный опыт в деле подготовки солдат и пестовании по-настоящему отборных частей. В его батальоне принята целая система неофициальных знаков отличия, отмечающая сильные стороны каждого и служащая одновременно поощрением для бойца и подсказкой для офицера, позволяющей быстро выделить



Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: штурмовик

Новые склонности: Ближний бой, Восприятие, Выносливость, Дальний бой, Полевые навыки, Сила, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Кулачный боец»* и *«Заразительная отвага»*, либо *«Борец»*.

Специальное снаряжение: пробивной лазган с цепным штыком, панцирный доспех, армейский нож *или* шоковые перчатки, чёрный берет.

в отделении или взводе лучшего исполнителя для каждой боевой задачи. Хотя львиная доля этой системы существует исключительно в батальоне Сфорца, некоторые знаки отличия разошлись по другим подразделениям и частям штурмовиков. Самый знаменитый из них – чёрный берет.

Посторонним непросто понять, какое значение штурмовики придают этому неуставному головному убору – простецкому берету из черной материи, украшенному маленьким серебряным черепом. Право носить его имеют лишь лучшие из лучших – не просто умелые бойцы, но те, кто решились пройти суровое и заранее неизвестное испытание, чтобы доказать своё воинское искусство. Этот ритуал инициации – всякий раз иной, но одинаково тяжёлый для всех кандидатов – крепко сплачивает чёрных беретов, образуя братство отборных солдат внутри подразделений, уже собранных из отборных солдат. Чёрные береты славятся лихостью, живучестью, а также некоторым – насколько таковое возможно для штурмовиков – пренебрежением к писаным уставам и правилам. Офицеры, нередко поимённо знающие всех беретов в части, используют столь ценных солдат в качестве наставников для менее опытных гвардейцев, которым посчастливилось служить бок о бок со штурмовиками. Обычно чёрный берет находится при отделении или роте месяцами или даже годами. Так командование достигает сразу двух целей – поднимает уровень подготовки линейных частей и не даёт буянам старика Сфорца собираться большими группами.

Подготовка чёрных беретов

Официально являясь обычными штурмовиками (если к столь отборным воинам вообще применимо слово «обычные»), чёрные береты не проходят никакой особенной подготовки. По статусу и документам они ничем не отличаются от своих боевых товарищей, не заслуживших права носить почётный, но неформальный знак. Вместе с тем это не означает, что чёрные береты действительно ничем не отличаются от остальных. Майор Сфорца говорит, что быть одним из них – значит не только пользоваться огромным почётом, но и заботиться о том, чтобы это уважение было заслуженным. Неудивительно, что чёрные береты тратят немало сил и времени на то, чтобы стать лучше остальных, несмотря на то что командование не предъявляет к ним никаких особенных требований.

Многие из ребят майора Сфорца совершенствуют навыки рукопашного боя, считая совершенно необходимым владеть не только обычными гвардейскими техниками, но и всегда быть готовыми удивить противника необычным приёмом или захватом. Одно из любимых развлечений чёрных беретов – «царь горы», наполовину игра, наполовину учебная схватка, в которой один штурмовик, надев шоковые перчатки, стремится удержаться на холме или груде ящиков, отбивая атаки безоружных товарищей. Поскольку столь ценных солдат постоянно перебрасывают с одного участка фронта на другой – или даже из одной зоны боевых действий в другую – определить лучшего «царя горы» непросто даже в пределах вечно раздёрганной на отделения роты, не говоря уже о более крупных формированиях. Не меньше времени чёрные береты уделяют штыковому и ножевому бою, в котором традиционно используют цепные клинки, вместо стандартных «зубочисток».

Улучшения чёрного берета

Как и обычный штурмовик, чёрный берет, действующий в составе отделения обычных гвардейцев, остаётся одиночкой. У чёрного берета нет *товарища*, но вместо этого он может приобретать улучшения, что позволяют ему использовать свою элитную подготовку на благо всего отряда.

Императору дороги храбрецы *(The Emperor Loves Heroes)*

Тип: пассивное

Цена: 400 ОО

Эффект: присущая чёрным беретам и столь нетипичная для штурмовиков лихость не раз выручала их в опасных передрягах, когда тактическая грамотность и преданность дисциплине подводили. Иные и вовсе говорят, что сам Император хранит чёрных беретов, ибо ему угодна их удаль.

Всякий раз, когда чёрный берет совершает что-то рискованное и сумасшедшее, он до конца сцены получает временное *очко судьбы*. Не будучи потраченным до конца сцены, это очко теряется. Временные *очки судьбы* нельзя сжигать.

Со мной не пропадёшь! *(Come to me!)*

Тип: общий приказ (частичное действие)

Цена: 300 ОО

Эффект: открытый нрав и дружелюбие чёрных беретов выгодно отличают их от хладнокровно-профессиональных штурмовиков и жутковатых сыновей Империума. Нередко берет становится для всех сослуживцев другом, что всегда готов подставить плечо растерявшимся или просто неопытным товарищам.

Всякий раз, когда другой персонаж игрока, обладающий *товарищем*, становится небоеспособен – проваливает тест *страха* или *подавления огнём*, *теряет сознание*, получает *оглушение*, валится с ног от *усталости* или получает критический урон – чёрный берет может забрать его *товарища* себе, чтобы общая огневая мощь *отделения* пострадала меньше. Полученный таким образом *товарищ* во всех отношениях считается *товарищем* чёрного берета. Если *товарищ* считался *товарищем-ветераном*, то в отношении чёрного берета он также считается *товарищем-ветераном*, даже если сам берет не обладает одноимённым талантом. Чёрный берет не может забирать *товарищей*-сервиторов, но может забирать *товарищей*-огринов и *товарищей*-ратлингов.

Чёрный берет может одновременно принять под крыло количество чужих *товарищей*, не превышающее собственный бонус Товарищества. В любом случае, *товарищи* остаются с чёрным беретом до конца сцены, после чего возвращаются к своим обычным персонажам. По решению ведущего, чёрный берет может забирать чужих *товарищей* на более долгий срок или брать их с собой в иных обстоятельствах – например, когда их персонаж спит или находится в хирургинариуме.

Наконец, нельзя говорить о чёрных беретах и не упомянуть их вошедшие в пословицу вступительные испытания. Чтобы заслужить место в этом элитном братстве внутри элитного братства, кандидат должен пройти огонь и воду, медные трубы и демона зубы. Каким именно будет испытание – всякий раз определяют уже состоявшиеся и наиболее уважаемые чёрные береты. Многие считают своим долгом выдумывать для новичков что-нибудь необыкновенное, но штурмовики – народ ещё более подневольный, чем обычные гвардейцы, так что нередко соображать испытания приходится, исходя из обстановки и планеты, на которой расквартировано их подразделение. «Экзамен на берет» не бывает ни простым, ни коротким – нередко, он длиться несколько дней и включает выживание на мире смерти или в пустоте, поединки с другими кандидатами и с уже состоявшимися беретами или даже ордалии, призванные продемонстрировать телесную и духовную стойкость претендента. Нередко сопровождающий кандидата старший товарищ с каждым новым испытанием предлагает новичку отступиться, подчёркивая, что черный берет – не орден и не медаль, а неофициальный символ, который ничего не значит, но тон, которым обычно произносят эти слова, говорит сам за себя.



Тактика чёрных беретов

Ученики майора Сфорца числятся в обычных ротах штурмовиков и формально не имеют никакого особого статуса. Таким образом, нет ничего странного в чёрном берете, который служит плечом к плечу с «простыми» штурмовиками. В жарком бою его можно отличить разве что по большей искусности ближнего боя и тому, с каким энтузиазмом он бросается в рукопашную схватку. Впрочем, командиры – как самих штурмовых рот, так и обычные офицеры Имперской Гвардии – отнюдь не слепцы, что не замечают очевидного. Как правило, действительные чёрные береты известны командованию поимённо и ценятся на вес золота. Многие линейные части счастливы заполучить в свои ряды хотя бы одного из этих храбрых вояк, известных склонностью к рискованным тактическим решениям, что кажутся сумасшествием, но неизменно приводят к победе. Солдаты некоторых полков – особенно набранных на диких или феодальных планетах, а иногда и на мирах-храмах – считают, что на чёрных беретах лежит благословление Бога-Императора, что оберегает этих отважных воинов в бою. В других частях ученикам Сфорца просто оказывают заслуженное уважение и почтение, но не превращают его в культ.

Полковые различия

Между чёрными беретами, приписанными к разным полкам почти нет различий – каждый из них верен наставления майора Сфорца не меньше, чем выученным ещё в Схоле наставлениям аббатов. Конечно, штурмовики могут подстраиваться под стиль боевых действий части, но на самом деле, им куда больше нравится подстраивать сослуживцев под свой стиль.

Идеи для приключений о чёрных беретах

Как и в случае со многими *продвинутыми специальностями* из книги **«Молот Императора»**, ведущему стоит помнить, что чёрный берет – это в первую очередь, обычный штурмовик. Он может пользоваться огромным авторитетом в своём подразделении и быть на хорошем счету у командования, но все равно будет оставаться рядовым бойцом, также выполняющим приказы вышестоящих, а значит стремительные штурмовые операции, высадки на гравишютах и разведка для него столь же привычны, как для любого из его сослуживцев.

Разумеется, игрок, решивший играть чёрным беретом, непременно захочет блеснуть «фирменными» особенностями этого персонажа – склонностью к рукопашным схваткам, умением выживать в самых опасных условиях и непокорностью. Не препятствуйте этому – подкиньте в сюжет дурного командира, игнорировать приказы которого сам Император велел, врагов, стремящихся завязать ближний бой (орки и кхорниты отлично подойдут) и забросьте всё отделение в непролазные дебри на пару встреч – там чёрному берету будет, где проявить себя. Ну и, конечно, не забудьте устроить дружескую потасовку в «царя горы»! Кроме того, вот ещё несколько небезынтересных идей:

Плохая карикатура: командованию Внешнего фронта в руки попали сведения о том, что герцог Север переправил на планету, где ныне пребывает полк, подразделение ударных пехотинцев – немногочисленных, но отлично вооруженных и подготовленных солдат (по меркам домината, конечно). И хотя им далеко до настоящих штурмовиков, эти бойцы представляют немалую опасность для простых гвардейцев. Чёрному берету поручают расправиться с этими «подражателями», сведя потери к минимуму.

Штафирки в беде: к месту дислокации полка вылетел пассажирский челнок, везущий важных советников. Как стало известно командованию, челнок сбили на полпути, и он рухнул в зоне морталис (токсичном болоте, ядовитых джунглях, бесплодной пепельной пустоши, среди руин давно покинутого и полуразрушенного города ксеносов). Чёрный берет получает приказ возглавить операцию по поиску и спасению уцелевших. Ему и временно переданному под его командование отделению, предстоит преодолеть немало кишащих опасностями миль, чтобы отыскать выживших и доставить их в безопасное место.



Сын Империума

«Каждому требуется исправление,
но не каждый его заслуживает»

- Мордехай Врейн,
«Гетероклазм: об истреблении ненормальных»

Хотя штурмовики зачастую отличаются суровостью характера, профессионализмом и серьёзным отношением к каждой мелочи – то есть, качествами, нередко вбитыми в ещё зелёных кадетов в Схоле Прогениум – даже среди них можно увидеть воинов, выделяющихся особенным хладнокровием, целеустремленностью и искусностью. Их жесткости и мастерству есть причина – эти люди прошли то, что аббаты-инструкторы называют «исправлением».

Исправление – это сложная и опасная методика, превращающая солдата в идеальное оружие. Нередко в неё входят ноэтическое вложение знаний, гипнообучение, духовные испытания и почти всегда – чистка памяти от всего, что аббаты сочтут «лишним» или «неважным». Есть много причин, по которым штурмовик может подвергнуться таким процедурам. Иногда «исправление» становится спасением для тех, кто видел слишком много – если обычных гвардейцев, столкнувшихся с силами Варпа или особенно кошмарными ксеносами, скорее расстреляют, то штурмовиков попытаются сохранить. В таких случаях сопровождающая «исправление» чистка памяти становится его главной составляющей, а всё остальное – важным и полезным, но не обязательным дополнением. Иногда такая процедура становится наказанием для потерпевшего поражение взвода или даже целой роты – при этом командование рассчитывает на то, что их бойцы действительно «исправятся», став ещё профессиональней и искусней. Очищение разума в этих случаях, напротив, не приветствуется – солдаты должны помнить пятнающий их совесть разгром, чтобы не допустить нового. Случается, что штурмовик сам просит об «исправлении» – быть может, потому что хочет забыть о пережитых ужасах войны и смертях товарищей, быть может – искренне считая себя недостаточно умелым солдатом. Кроме того, «исправленный» – это человек, что не имеет не только дома и семьи (таковы и обычные штурмовики), но не знает даже своего прошлого, и всё в жизни связывает только со службой в Имперской Гвардии. Потому Департаменто Мунитурум и многие офицеры штурмовых рот покровительствует «исправленным», чаще предоставляя им возможность заслужить повышение или награды. Существуют и более зловещие причины для «исправления» – например, известно несколько случаев, когда при очищении памяти, штурмовикам вложили в сознание неоспоримые директивы повиновения, превратившие их в спящих агентов Инквизиции, о чём никто не догадывался несколько лет.

Так или иначе, прошедший «исправление» солдат навсегда оставляет прошлое позади. У него нет иной жизни, нет привязанностей и нет ничего, кроме долга. Его вырастила, воспитала, а теперь и переродила не семья, но весь Империум, и он – истинный сын Империума.

Склонности, таланты и снаряжение:

Требуемая специальность: штурмовик

Новые склонности: Дальний бой, Защита, Знания, Искусность, Лидерство, Нападение, Сила воли.

Новые таланты: либо *«Ледяное сердце»* и *«Чуткий сон»*, либо *«Вложенные знания»*.

Очки безумия: персонаж теряет 2к10+5 *очков безумия* и избавляется от всех *психических травм* и *психических расстройств*. Если он в будущем получит новые *психические расстройства*, ведущий может постановить, что это будут те же *расстройства*, что и раньше.

Специальное снаряжение: пробивной лазган, панцирный доспех штурмовика, вид-передатчик *или* командирский инфопланшет.



Подготовка сынов Империума

Аббаты-инструкторы учат тому, что воин, стремящийся к исправлению, должен оставить позади прошлую жизнь и переродиться. Обычно всё начинается с введения в мозг штурмовика особого нейрохимического препарата, стирающего лишние воспоминания и ненужные эмоции, что превращает отягощённого прошлым солдата в чистый лист, не лишая боевых навыков. Иногда случаются сбои – препарат, сама природа которого не вполне ясна, может порождать странные аномалии и создавать фальшивые воспоминания.

Следующим шагом становятся долгие сеансы гипнотического внушения и имплантации энграмматических печатей в мозг штурмовика. Сотни боевых доктрин и отточенных веками стратагем, о которых раньше он мог лишь читать в книгах и запоминать, полагаясь на ненадёжную человеческую память, отныне никогда его не покинут, а дисциплина, беспрекословное повиновение приказам и безжалостная эффективность перестают быть просто выученными навыками – отныне они становятся самой сутью перерождённого солдата, нерушимым внутренним кодексом. Кроме того, штурмовиков не перестают потчевать особыми препаратами и стимуляторами, наращивающими физическую силу и выносливость, а самые заслуженные и уже постаревшие могут рассчитывать и на омолаживающие операции.

Выдержавшего это штурмовика ждут испытания телесной и духовной чистоты. В глубоких подземных лабиринтах схол перерожденный воин сражается с врагами, настоящими и мнимыми. Одурманенный боевыми стимуляторами, вынужденный постоянно терпеть сводящие с ума речи снующих вокруг сервочерепов, штурмовик должен доказать свою безупречность и мастерство.

Улучшения сына Империума

Как и обычный штурмовик, сын Империума, действующий в составе отделения обычных гвардейцев, остаётся одиночкой. У сына Империума нет *товарища*, но вместо этого он может приобретать улучшения, что позволяют ему сполна применять свою особую подготовку и умело руководить целыми подразделениями других гвардейцев.

Привычка к снаряжению *(Special Operations)*

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Несмотря на то, что штурмовики тренируются владеть множеством видов оружия и снаряжения, на первом месте остаются пробивные лазганы и панцирные доспехи. Пробивные лазганы, пробивные лазпистолеты и ручные мультилазеры в руках персонажа получают свойство «*Разрывающее*». Панцирные доспехи, носимые персонажем, считаются имеющими на одну ступень *качества* выше (например, панцирный доспех *хорошего качества* для обладателя этого улучшения будет считаться панцирным доспехом *высшего качества*).

Доктрины штурмовиков *(Storm Trooper Doctrines)*

Цена: 700 ОО

Тип: пассивное/команды

В голову каждого из сыновей Империума вложены обширные тактические познания, тексты «Тактики Империалис» и даже отрывки из «Кодекса Астартес». Пользуясь этим с умом, штурмовик сможет превратить отделение обычных гвардейцев в слаженную боевую машину, а отряд коллег-штурмовиков сделать неостановимым тараном, что сметёт любого врага.

Приобретая это улучшение, персонаж получает особенность *«Командир»*, позволяющую руководить *подразделениями* имперских гвардейцев, используя перечисленные ниже *особые команды стороны* (см. правила *подразделений* в дополнении **«Враги Империума»**). Эти команды могут применяться для любых переданных под командование сына Империума *подразделений*, имеющих имперскую подготовку (в т. ч. СПО), но лучше всего работают с отделениями штурмовиков.

Перерождённый, оставивший позади груз бесполезных воспоминаний и отныне сосредоточенный лишь на ниспосланном ему предназначении, штурмовик выходит на пик возможностей, доступных человеку, жертвуя всем человеческим. Обычно перерождённый воин лишается даже своего имени, получая взамен новое, выбранное аббатами-инструкторами из древних летописей и житий, и раньше принадлежавшее великому герою или святому.

Претерпев все испытания, боец покидает схолу и возвращается на службу. Ему, лишённому воспоминаний и былых привязанностей, всё равно, в какую часть он попадёт, но почти все возвращаются в те роты, где служили раньше, ибо ни один командир не захочет добровольно уступать кому-то такого бойца.

Тактика сынов Империума

Формально, «пустоголовые», как их иногда за глаза называют рядовые гвардейцы, остаются обычными штурмовиками и ничем не отличаются от своих не прошедших «исправления» товарищей. На деле же, отношение, как сослуживцев, так и вышестоящих офицеров к прошедшим «исправительную» живодёрню совершенно иное.

Сыны Империума могут, так же, как и их обычные собратья, сражаться в составе роты или придаваться отделениям обычных гвардейцев, чтобы усилить их огневую мощь или передать ценный опыт. Их нередко специально прикомандировывают к полкам, известным буйным нравом своих солдат или излишней неортодоксальностью командиров, веря, что холодный и равнодушный штурмовик сумеет привить им понятие о дисциплине и научить общепринятым боевым доктринам даже свирепых дикарей с топорами и лазпистолетами.

Одно из заметных последствий «исправления» – так называемая «доброкачественная инсонмия», то есть развивающаяся у сынов Империума способность подолгу обходиться без сна, вместо него впадая в подобное трансу пограничное состояние сознания, при котором их тело и разум отдыхают, всегда оставаясь настороже. Некоторые гвардейцы любят пустить шпильку про «идеальных часовых», тогда как другим бывает жутковато жить в одной казарме, палатке или траншее с человеком, что спит с открытыми глазами, без конца шепча боевые литании, псалмы и приказы, отданные давно умершими полководцами или повторяя наставления аббатов.

«Исправленным» штурмовикам покровительствует сам главнокомандующий Ганзорик. Едва ли не каждый из них зачисляется в особый резерв лорда-маршала, что тот планирует использовать в решительном наступлении на Авитохол. Кроме штурмовых рот, туда входят десантные части, дивизионы особенно мощной артиллерии и специалисты по войнам с орками. Пока что никому неведомо, когда состоится триумфальное возвращение лорда-маршала на Авитохол, где он однажды потерпел тяжкое поражение, а нехватка живой силы на Внешнем фронте такова, что даже отобранные для сверхважной операции войска не могут сидеть, сложа руки.

Полковые различия

Несмотря на то, что у сынов Империума нет «родных» полков, если не считать таким всегалактический полк штурмовиков, различия между «исправленными» всё же бывают. Чаще всего они зависят от того, как, в каких условиях и с какими целями проходила процедура «исправления». Кроме того, разные схолы и разные аббаты исповедуют разные методики и особенности таких операций – иногда в силу господствующих убеждений, иногда в зависимости от доступного оборудования, иногда с оглядкой на самых расхожих врагов в этом регионе космоса. Например, Схола Квирита дополняет «исправление» аугментациями, вроде глаз-прицелов или синтемускулов, а Витрианово аббатство тренирует сынов Империума вместе с обычными кадетами в джунглях своего мира.



Идеи для приключений о сынах Империума

Эта *продвинутая специальность* отлично подойдёт для тех игроков, что хотят качественно изменить своего персонажа-штурмовика, не нарушая его внутренней сути как специалиста по тактике и огневому бою. Кроме того, такому герою доступны уникальные *команды*, способные превратить отряд гвардейцев в грозную силу, а подразделение штурмовиков – в неостановимую машину смерти.

Сын Империума – отличная возможность показать, сколь многолика Имперская Гвардия. Такой персонаж может попасть в компанию полудиких каледонцев, высокомерных синтиллийцев или уроженцев Свинцового города, для которых нет закона выше верного ствола. Ему предстоит позаботиться о том, чтобы свирепые дикари, изнеженные аристократы или закоренелые бандиты – по крайней мере, те из них, что служат с ним плечом к плечу – хорошо усвоили, что такое дисциплина и начали воевать, как полагается гвардейцам. Учитывая особый статус штурмовика и вероятное расположение к нему Комиссариата, сын Империума почти наверняка получит некоторую власть над солдатами, что позволит ему превратить их в настоящую боевую машину. Неминуемые трения могут создать немало интересных ситуаций, а *подразделения*, которыми время от времени будет командовать этот герой, станут удобным источником NPC для сторонних сюжетных линий или потенциальных *товарищей* для других персонажей. В зависимости от полка сын Империума может действовать как заместитель одного из командиров, инструктор по боевой подготовке или суровый надзиратель. Когда же придёт время дать эту персонажу минуту славы – бросьте его в бой во главе собственноручно выпестованного *подразделения*!

Потери недопустимы!: полк, к которому приписан сын Империума, сражается в особой зоне боевых действий «Каппа» и несёт тяжёлые потери. Среди присланных подкреплений оказывается несколько штурмовиков, совсем недавно прошедших «исправление» и зачисленных в особый резерв лорда-маршала. Сыну Империума предстоит принять временное командование «коллегами» и повести их в бой. Держать столь искусных бойцов в тылу или бросать в бои с рядовыми отступниками глупо, но дать им погибнуть – значит прогневать главнокомандующего Внешним фронтом. Сыну Империума предстоит работать вместе со своими товарищами, чтобы найти наилучшее применение талантам штурмовиков и не потерять ни одного из них.

Удар изнутри: Имперская Гвардия была вынуждена в спешке оставить важную планету. В её лесах и горах ещё остаются тлеющие очаги сопротивления и разрозненные формирования, продолжающие сопротивляться врагу. Командование решает забросить на планету несколько боевых групп, что должны организовать из останков былых полков партизанские отряды и не дать отдельным командирам превратить имеющиеся у них силы в разбойные банды. В составе каждой из таких групп, кроме обычных солдат и специалистов, могут быть комиссары, священники, техножрецы или сыновья Империума, которым предстоит напомнить новым подчинённым о дисциплине и том, что Империум никогда не бывает далеко. После того, как гвардейские формирования выйдут на контакт с разрозненными отрядами, сыну Империума предстоит вернуть им надлежащую боеспособность и повести в бой против врага.

Особые команды штурмовиков

Жёсткий отбор, тренировки под надзором аббатов, опыт долгих боевых действий в самых суровых условиях, подкреплённый отличным снаряжением, вырабатывают у штурмовиков особые тактические приёмы и взгляд на ведение боя.

Сын Империума может применять описанные ниже *команды*, руководя любыми имперскими гвардейцами или даже пристойно обученными бойцами СПО, но изначально эти тактические приёмы созданы под штурмовиков и лучше всего работают с ними, что отражено в игровой механике. По решению ведущего, сержанты и офицеры ударной пехоты Северова домината тоже могут применять эти *команды* по отношению к обычным солдатам Северова домината или его ударным пехотинцам (см. **главу I** дополнения **«Враги Империума»**).

Остриё копья *(Spearhead)*

Действие: свободное

Тип: атака, стрельба

Сын Империума, возглавивший отделение обычных гвардейцев – не просто умелый командир, но и бронированный авангард всего отряда. В нужный миг он без колебаний бросается в бой, коротко приказав подчинённым прикрыть его огнём.

Штурмовик может отдавать эту *команду*, когда сам совершает *натиск*. *Подразделение* предпринимает **сложный (-20) тест Дальнего боя** с бонусом, равным своей пятикратной *численности*. За каждую ступень успеха штурмовик получает бонус +10 на тесты *«Уклонения»* до начала своего следующего хода. За каждые три ступени успеха *подразделение* наносит одно попадание своим *главным стрелковым оружием* по одному случайному врагу, с которым штурмовик стал *вовлечён в ближний бой* в результате совершённого *натиска*. При провале теста Дальнего боя *подразделение* наносит одно попадание своим *главным стрелковым оружием* по штурмовику за каждые две ступени провала.

Если штурмовик отдаёт эту команду *подразделению*, состоящему из других штурмовиков, тест Дальнего боя становится **средним (+0)**, а дружественный огонь исключается.

Направленный огневой шквал *(Directed Firestorm)*

Действие: полное

Тип: атака, стрельба

Быстро оценив обстановку, штурмовик назначает цели для своих подчинённых. Следуя его точным командам, гвардейцы обрушивают на противника шквал убийственно точного огня.

Отдавая эту *команду*, штурмовик должен пройти **трудный (-10) тест *«Командования»*** или ***«Учёного знания (Тактика Империалис)»*** с бонусом, равным *численности подразделения*. За каждую ступень успеха *подразделение* наносит врагу одно попадание своим *главным стрелковым оружием* по одному выбранному штурмовиком врагу (для этого хотя бы один член *подразделения* должен видеть этого врага). Считается, что все полученные благодаря этой *команде* попадания были совершены посредством *точечных атак* (т. о. эти атаки могут поражать противников, частично скрытых укрытиями, или выбивать специалистов во вражеских *подразделениях* и их командиров).

Если штурмовик отдаёт эту команду *подразделению*, состоящему из других штурмовиков, тест *«Командования»* или *«Учёного знания (Тактика Империалис)»* становится **средним (+0)**, а *команда* отдаётся и выполняется за частичное действие.

Сторож братьям своим *(Keeper of My Brethren)*

Действие: реакция

Подтип: атака, стрельба

Описание: скорость мысли и решительность штурмовикам прививают ещё в Схоле Прогениум. На поле боя отряд, ведомый таким воином нелегко заманить в ловушку, а подразделение штурмовиков всегда готово ответить на засаду шквалом огня.

Когда *подразделение* захватывают *внезапностью*, командир может потратить *реакцию* на **средний (+0) тест *«Командования»***. В случае успеха *подразделение* не считается захваченным *внезапностью*. Если *подразделение* полностью состоит из штурмовиков, командир может потратить *реакцию* на **трудный (-10) тест *«Командования»***, чтобы в качестве этой же *реакции* немедленно отдать *команду «Залповый огонь»*.

Новая специальность: летописец

Этот раздел описывает новую специальность – летописца. Обратите внимание, что это не *продвинутая специальность*, в которую можно перевести уже готового персонажа по достижении им 2500 *очков опыта* – это обычная специальность, сродни тем, что описаны в **«Базовой книге правил Only War»**. Летописец – не солдат Имперской Гвардии и не приписанный специалист. Он немало отличается от других персонажей **Only War**, создаётся по изменённым правилам и немного «выпадает из системы». Это сделано специально, дабы те игроки, которым не по нраву персонажи-военные могли насладиться игрой, полноценно участвуя в ней, при этом оставаясь немного в стороне и слегка себе на уме. Кроме того, летописец лучше всего подходит для отыгрыша историй о непривычном к войне человеке, что сталкивается с повседневностью боевых действий – частый сюжет в литературе и кинематографе.

Создание летописца

Персонажи-летописцы подчиняются обычным правилам создания персонажа, изложенным в **главе III «Базовой книги правил»**, последовательно проходя все обычные шаги, с той разницей, что краткое описание специальности, начальные *склонности*, умения, таланты и снаряжение описаны не в **«Базовой книге правил»**, а на стр. 39 этого тома.

Однако существуют различия, которые отражают «гражданский» характер этой специальности и её непричастность к Имперским Вооруженным Силам. Они описаны ниже.

● Летописец, будь он вольным человеком искусства или засланным агентом-осведомителем, редко имеет что-то общее с полком, к которому прибился. Не будучи гвардейцем, он не проходит должных тренировок, а не будучи земляком другим бойцам – не разделяет их обычаев и культуры. На летописцев не распространяются эффекты, что оказывают на остальных персонажей родной мир и тип полка, личность командира, доктрины подготовки, доктрины специального снаряжения и недостатки. Поскольку, летописец всё-таки происходит хоть с какого-то мира и жил какой-то жизнью раньше, он выбирает себе любой родной мир из **«Базовой книги правил»** или дополнений, который ведущий сочтёт уместным (например, летописец с огринского мира вряд ли возможен), а также одну *предысторию* (см. ниже).

● Летописец не числится в Имперской Гвардии, а потому не состоит на довольствии, и ни один интендант не обязан ничего ему выдавать. Персонаж-летописец не получает *стандартного полкового набора* и не имеет *специального снаряжения*. Тем не менее, он может обеспечивать себя при помощи тестов *снабжения* – хотя никто из военных не обязан помогать летописцу, он может делать это из уважения к нему (если таковое удалось заработать) или к словам сослуживцев, просящих за своего штатского друга.

● За спиной летописца нет громадной логистической машины Муниторума, но это не мешает ему зарабатывать себе на хлеб. С точки зрения игровой механики персонаж-летописец получает *жалованье*, но исчисляется оно не по обычной схеме, описанной в **главе III** этой книги, а по **таблице 1-1**. Конечно, с точки зрения игровой вселенной, это не буквальное жалование, а просто доход от заработка своим ремеслом – грамотой, знанием языков, сочинением стихов и статей или докладами своим покровителям, если таковые имеются.

● На фоне спаянных узами дружбы и боевого товарищества гвардейцев, летописец выглядит волком-одиночкой, заносчивым угрюмцем или просто штатским неудачником, по недомыслию попавшим туда, где свистят пули. Не имея связей в полку, летописец не имеет *товарища.*

● Летописцы начинают игру с 600 ОО, которые они могут потратить на покупку улучшений характеристик, умений, талантов по общим правилам.

Орден летописцев

В славные времена Великого крестового похода существовал учреждённый приказом самого Императора орден летописцев, обладавший особыми полномочиями и целью запечатлеть для потомков свершения Человечества и историю покорения галактики. С началом Ереси Гора эта организация была расформирована, а её членам было приказано вернуться на Терру. Но несмотря на роспуск ордена, с театров военных действий Империума не пропали люди, что собирали и запоминали всё об идущих боях и обращали собранные сведения в подробные хроники, проникновенные поэмы, величественные скульптуры – или агентурные донесения. По успевшей укрепиться традиции, этих людей продолжают называть «летописцами».

С открытием Внешнего фронта, в армиях, спешащих к полям сражений, появилось немало таких людей. Одни говорят, что это ещё одно проявление маниакальной подозрительности лорда Мария Хакса, вознамерившегося окружить солдат своими соглядатаями. Другие считают, что вызванное новым конфликтом появление в Каликсиде множества полков из других секторов и даже сегментумов Империума не могло не вызвать большого интереса, а спрос рождает предложение. Третьи шепчутся о том, что все летописцы, на самом деле – глаза и уши Святых Ордосов или других, не менее устрашающих ведомств Империума. Может статься, что правы окажутся все.

Таблица 1-1 «Доход летописца» *(суммы указаны в тронных золотых)*

Отличия	**Условие**	**Доход**
Летописец	Персонаж является летописцем	100+2к10
Опыт †	Персонаж потратил 2500 ОО †	+5 †
Знатное происхождение	Персонаж имеет происхождение *«Аристократия»*	+500
Ремесло ††	Персонаж обладает умением *«Ремесло»* ††	+1к10 ††
Владение языками ††	Персонаж обладает умением *«Языкознание»* ††	+1к10 ††
Связи †††	Персонаж обладает талантом *«Связи»* †††	+2к10 †††

† Доход увеличивается на +5 за каждые потраченные персонажем 2500 ОО.

†† Доход увеличивается на +1к10 за каждый уровень постижения каждой специализации в умениях «Ремесло» или «Языкознание». Предполагается, что эту прибавку персонажу приносят его занятия выбранным ремеслом на досуге или возможность писать или читать на редких языках или переводить с них – стало быть, чтобы получать её, у него должно быть время и возможность.

††† Жалованье увеличивается на +1к10 за каждый уровень каждой специализации в таланте «Связи». Предполагается, что эту прибавку персонажу приносит тесный контакт с определённой группой или человеком, в интересах которого он трудится.

Предыстории летописцев

В то время пока персонажи-гвардейцы привыкали к нраву своего командира, потели на полосах препятствий, стрельбищах и учебных полигонах, изучали положенное их полку снаряжение и свыкались с его недостатками, летописец жил собственной жизнью – быть может, служил у важного аристократа, был чьим-то платным осведомителем, творил в коллегии художников или ремесленном цехе, а то и вовсе скрывался от силовиков и арбитров, которые разыскивали его за крамольные стишки или незаконное вещание в ульевом вокс-эфире. События прошлой жизни для таких персонажей оформлены в виде *предысторий* – единых наборов из бонусов к характеристикам, умений, талантов или иных способностей, обусловленных прошлым персонажа. С точки зрения игровой механики, это сделано для того, чтобы разнообразить персонажей-летописцев и искупить отсутствие у них умений, талантов и других вещей, что гвардейцам и приписанным специалистам приносят тип полка, его доктрины подготовки и специального снаряжения, а также личность его командира.

Выберите для своего персонажа одну и только одну предысторию. Некоторые *предыстории* предоставляют персонажу новые таланты, однако последний не должен соответствовать требованиям талантов, предоставляемых *предысторией*, чтобы получить их.

Подробности, изложенные в описаниях *предысторий,* необязательны – они нужны лишь для того, чтобы вдохновить и заинтересовать игроков. Игроки могут изменять детали биографии своего персонажа, чтобы отразить собственные взгляды и вкусы, но эффекты *предысторий* остаются неизменными.

Белый художник

Многие люди искусства – в том числе летописцы – ищут коллег со схожими взглядами и собираются в группы, объединяющие приверженцев схожей школы мысли, литературного стиля или манеры письма и съёмки. Нередко в таких коллегиях вырабатывается собственная философия, что привлекает новых членов, и процветает дух соперничества, подстёгивающий художников, поэтов, скульпторов и постановщиков голопьес трудиться всё больше и идти на всё более рискованные эксперименты.

За деятельностью крупных коллегий и гильдий нередко следят планетарные силовики, детективы Адептус Арбитрес или аколиты Инквизиции (не говоря уже о коллегах-конкурентах), и, если коллегию сочтут слишком вольнодумной, её ждёт принудительный роспуск или чистка. Оставшись один или унося ноги от возмездия, летописец могут податься куда угодно – одни ищут покровительства у знатных господ, другие предлагают свои услуги на уходящие с планеты пустотные корабли, третьи сдаются с повинной, надеясь на справедливый суд и оправдательный приговор, а некоторые просто меняют имя, внешность и бегут подальше – в том числе, на Внешний фронт, чтобы, затеряться среди несметных рядов Имперской Гвардии, где человек искусства всегда сможет заработать себе на хлеб.

Изменения характеристик: +3 к Товариществу, -3 к Выносливости.

Начальные склонности: Интеллект *или* Полевые навыки

Начальные умения: *«Обаяние», «Скрытность», «Учёное знание (Искусство, Философия)».*

Начальные таланты: *«Паранойя»* или *«Чуткий сон», «Неприметельный»* или *«Медитация», «Враг (Инквизиция или Адептус Арбитрес)».*

Очки порчи: 1к10+1.

Дополнительное имущество: дорожная сумка, нож, 1к5 готовых работ (картин, небольших скульптур, поэм, гололент, композиций и т. п.) *хорошего качества*, краденый или поддельный когномен, парик и грим *или* фальшивое лицо из псевдокожи, три дозы обскуры *или* пачка лхо *или* бутылка транка.



Вольная птица

Большинство тех, кто называет себя летописцами – свободолюбивые люди, которых тяготит множество сословных и традиционных ограничений, столь распространённых в Империуме. Это не просто талантливые художники, музыканты или писатели с чутьём на интересные вести, но и неисправимые бродяги и авантюристы, что не засиживаются подолгу на одном месте, часто хватаются за неведомые прежде занятия в попытке испробовать себя на новом поприще и никогда не променяют свободу путешествовать и творить на относительно спокойную, сытую и безопасную жизнь придворного художника или поэта. Волей-неволей такие одиночки учатся постоять за себя и не пропадут ни на большой дороге, ни в подулье. Нередко путешествие с Имперской Гвардией для них – всего лишь один яркий этап в насыщенной событиями, бурной (и нередко короткой) жизни.

Изменения характеристик: +3 к Ближнему бою *или* Интеллекту, -3 к Силе.

Начальные склонности: Полевые навыки *или* Защита

Начальные таланты: *«Владение оружием (Низкотехнологичное или Лазерное или Стабберы)», «Всё видавший»* или *«Сопротивляемость (Выберите одну)».*

Начальные умения: *«Ремесло (Одно любое)», «Бдительность»* или *«Скрытность», «Выживание»* или *«Обман», «Уклонение»* или *«Парирование».*

Дополнительное имущество: инфопланшет или книга с путевыми заметками и набросками, посох *хорошего качества* или мономеч *среднего качества*, перевязочный пакет, 1к5 вещей, напоминающих о прошлых занятиях и приключениях (могут считаться талисманами), остатки вчерашнего ужина.

Личный биограф

Имперские патриции и аристократы нередко очень пекутся о фамильной славе и жаждут приумножить её, вместе с тем прославив и своё имя. Те, кому статус и богатство позволяют это, держат при себе личных биографов – летописцев, что пишут с них портреты, высекают бюсты, рисуют гербы, а порой даже составляют за них мемуары и воспоминания о долгой жизни и карьере с купюрами во всех нужных местах. Таких тщеславцев немало в Гвардии – особенно среди штабных офицеров и в полках, набранных из планетарной знати или с миров-крепостей, где потомственному офицеру легко затеряться среди миллионов коллег. Как правило, личные биографы военных знают о войне больше, чем их сугубо штатские коллеги, и отлично умеют улавливать настроение своего патрона и пользоваться его благосклонностью.

Изменения характеристик: +3 к Восприятию, -3 к Силе воли.

Начальные склонности: Искусность.

Начальные умения: *«Обыденное знание (Война, Имперская Гвардия)», «Проницательность», «Языкознание (Высокий готический)».*

Начальные таланты: *«Влияние на Мунитorум», «Связи (Свой покровитель)»*.

Дополнительное имущество: парадный костюм (см. стр. 94), вокс-бусина с зашифрованным каналом связи, пикт-писец *хорошего качества,* бутылка амасека.

Особое: у вашего персонажа есть покровитель, на которого он работает – как правило, кто-то из офицеров или иных важных в полку людей. Летописец не обязан находиться при своём патроне постоянно, но должен время от времени оказывать ему услуги (требования которых могут выражаться в виде *второстепенных целей*).



Писчая рука

Кисть руки и предплечье персонажа заменяются специальным чувствительным инструментом со множеством простых захватов, держателей, фонарей, увеличительных стёкол, разъёмов и другого оборудования, предназначенного для переворачивания страниц, автозаписи, работы с инфопланшетами и других важнейших для мудреца работ. Лексмеханики и схолары с миров-ульев любят такие руки, пусть те и выглядят немного пугающе. Писчая рука приносит владельцу бонус +10 ко всем *следственным* тестам и считается имплантатом *скудной распространённости*.

Полковой хронист

В некоторых полках существуют собственные летописцы, ведущие хронику боевых действий, складывающих поэмы о его воинах, составляющих фронтовые газеты или ведущие передачи в вокс-эфире. Случается, что гвардеец открывает в себе недюжинные таланты и начинает складывать стихи, рисовать плакаты, собирать новости или попадает в полковой оркестр, а бывает, что уже состоявшийся летописец-штатский решает отправится на войну вместе с набираемым на его родине полком. Так или иначе, такой хронист или художник с самого начала оказывается полноправным членом полка, в котором служит плечом к плечу с земляками.

Эффект: персонаж с такой *предысторией* во всех отношениях считается *приписанным специалистом* полка. Он получает доступ к *стандартному полковому набору* (при этом указанное в описании его специальности снаряжение считается его *специальным снаряжением* и входит в *стандартный набор*), он получает все преимущества и недостатки, которые приносят полку родной мир, личность командира, доктрины и недостатки. Летописец обязан выбрать тот же родной мир, что весь полк. Как и все приписанные специалисты, летописец получает всего 300 *очков опыта*, а не 600, как при любой другой *предыстории*. Жалованье летописца рассчитывается по **таблице 3-22** (в этом отношении он приравнен к сержантам).

Эрудит

Порой среди летописцев встречаются люди не только искусства, но и науки – увлечённые ксенографы, собиратели легенд, языковеды, землеописатели и другие эрудиты. Некоторые страдают от проклятия автосаванта, требующего постоянно поглощать новую информацию (нередко мнемовирус и стал причиной, по которой эти люди избрали такую жизнь), другие собирают сведения для своих покровителей, лишь маскируясь под невинных летописцев. Некоторые одержимы поставленной самим себе целью – например, составить всеобъемлющий бестиарий определённого региона или выяснить во всех подробностях боевой путь определённого полка и снять о нём голохронику. Нередко эрудитов принимают в полк на должности, вроде писарей, канцеляристов, ходячих справочных или военных переводчиков – это даёт таким необычным летописцам надёжный «тыл» и доход, благодаря которым они могут заниматься любимым делом. Так или иначе шумные эрудиты с перьями и инфопланшетами, зажатыми в щелкающих писчих руках, засыпающие каждого встречного градом вопросов, уже стали привычной картиной на многих мирах Периферии.

Изменения характеристик: +3 к Интеллекту, -3 к Силе воли.

Начальные склонности: Интеллект

Начальные умения: *«Сбор информации»*, три умения из групп *«Учёное знание»* или *«Языкознание»*.

Начальные таланты: *«Дальновидность»* или *«Полиглот»*

Очки безумия: 1к10+1.

Дополнительное имущество: писчая рука (см. врезку вверху страницы), инфопланшеты *или* книги, полные собранных сведений, ручной ауспик.

Летописец

«Сэр, всего пара вопросов! Вы всегда успеете броситься в бой, сперва скажите… Опять опоздал. Сержант! У меня всего пара вопросов…»

- Кий Нест, летописец



В то время как каждый солдат узнаёт, что такое война на своей шкуре, обычные граждане Империума могут составить себе представление лишь по голофильмам, пиктам и проповедям – если, конечно, война сама не приходит к ним на порог. Многие совершенно мирные трудяги с агромиров или в жизни не бравшие в руки оружия рабочие с мануфакторумов обожают истории о кровавых боях, славных победах и поверженных врагах – неважно, правдивые, приукрашенные или целиком выдуманные. Именно для того, чтобы снабжать людей такими историями – и чтобы эти истории были именно такими, какими должны быть – и существуют летописцы.

Летописец может служить в Департаменто Мунитурум и поставлять ему информацию из первых рук. Он может быть личным хронистом особенно чванливого или тщеславного полковника или генерала, озабоченного тем, как бы его подвиги не затерялись в веках, а поражения не выплыли бы наружу. Он может быть и просто вольным художником, что зарабатывает на хлеб свежими новостями, рассказами о войне, стихами или картинами – в зависимости от того, к чему имеет талант. Многие летописцы определяют себя как людей искусства – они могут годами путешествовать с полком и зарабатывать интересными пиктами, громкими статьями для фронтовых газет, короткими пропагандистскими или документальными голопьесами, вокс-передачами или сведениями для покровителя, но на самом деле, всё свободное время посвящая настоящему делу – написанию масштабного полотна, высеканию скульптуры или созданию иного произведения искусства. Немало летописцев ворчит, что их истинные труды удостаиваются куда меньшего внимания, чем набросанные на скорую руку стихи или смешные истории, что солдаты потом рассказывают у лагерных костров.

Нередко прибыв в полк, летописец сталкивается с неприязненным отношением рядовых солдат – особенно, если это уроженцы сурового мира смерти или свирепые дикари, не знающие техники сложнее лазгана. Впрочем, бывают и исключения – например, охочие до славы синтиллийцы относятся к летописцам вполне дружелюбно и милостиво позволяют им живописать свои подвиги. Комиссары и вовсе часто берут тружеников пера в оборот, делая их своими невольными агентами, лишними источниками информации, штатными пропагандистами или переводчиками. Не будучи в полной мере частью полка, летописцы часто вынуждены не только терпеть пренебрежение солдат, но и обходиться без доступных им ресурсов, и лишь самые боевитые становятся настоящими товарищами гвардейцам, скрепляя узы своей дружбы пролитой вместе кровью.

Новые игроки: в **главе III «Базовой книги правил»** приведены правила на *склонности* и трату опыта. Здесь же, в **таблице 1-2 «Рекомендуемые улучшения летописца»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Товариществу *или* +5 к Ловкости.

Начальные склонности: Дальний бой, Товарищество, Ловкость, Знания, Восприятие, Общение.

Начальные умения: *«Обыденное знание (Сектор Каликсида* или *Внешний фронт)», «Обаяние»* или *«Скрытность», «Сбор информации», «Ремесло (Летописец)», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: *«Неприметельный»* или *«Связи (Имперская Гвардия)», «Обострённые чувства (Слух)»* или *«Владение оружием (Лазерное или Стабберы)».*

Начальное снаряжение: лазпистолет с двумя батареями *или* автостаб с двумя магазинами, пара инфопланшетов *или* пергамент, перья и чернила, пикт-писец *или* краски и кисти *или* вид-писец, ряса *или* неприметный костюм *или* франтоватый камзол, 70+2к10 тронов.

Количество ран: 7+1к5.

Улучшения летописца

Будучи не членом полка, а человеком со стороны, летописец не имеет *товарища*. Он вынужден полагаться на своё умение сходиться с людьми и завоёвывать дружбу.

Сила слова *(Power of Words)*

Тип: пассивное

Стоимость: 300 ОО

Эффект: пусть летописец не настоящий солдат, он может быть очень полезен гвардейцам, восславляя в статьях, стихах и хрониках их победы и искусно обходя поражения. Всякий раз, когда *уровень снабжения* отделения увеличивается, летописец может предпринять **трудный (-10) тест *«Ремесла (Летописец)»***. В случае успеха *уровень снабжения* повышается на одну единицу сверх положенного. Всякий раз, когда *уровень снабжения* отделения понижается, летописец может предпринять **трудный (-10) тест *«Ремесла (Летописец)»***. В случае успеха *уровень снабжения* отделения понижается на единицу меньше положенного.

На помощь! *(Mayday, Mayday, Mayday!)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: оказавшись на волосок от гибели, летописец зовёт на помощь. Ближайший из находящихся рядом с ним персонажей игроков или их *товарищей* может немедленно совершить одно частичное действие, направленное на помощь летописцу. Это действие никак не влияет на количество действий, что персонаж может совершить в свой ход. Этот *приказ* можно применять один раз за бой.

Таблица 1-2 «Рекомендуемые улучшения летописца»

Улучшение	Тип	Стр. ††	Требования
Восприятие (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Восприятие (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Восприятие (Простое улучшение)
Ловкость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ловкость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ловкость (Простое улучшение)
Товарищество (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Товарищество (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Товарищество (Простое улучшение)
Обаяние †	Умение	120	-
Обаяние+10	Умение	120	Обаяние
Проницательность	Умение	123	-
Проницательность+10	Умение	123	Проницательность
Ремесло (Летописец)+10	Умение	124	Ремесло (Летописец)
Сбор информации+10	Умение	124	Сбор информации
Скрытность †	Умение	125	-
Скрытность+10	Умение	125	Скрытность
Уклонение	Умение	126	-
Языкознание (Высокий готический)	Умение	128	-
Быстрое выхватывание	Талант	136	-
Дальновидность	Талант	139	Интеллект 30
Непримечательный †	Талант	144	-
Паранойя	Талант	145	-
Подскок	Талант	145	Ловкость 30
Связи (Адептус Министорум)	Талант	147	Товарищество 30
Связи (Имперская Гвардия) †	Талант	147	Товарищество 30
Связи (Имперский Флот)	Талант	147	Товарищество 30
Трудная мишень	Талант	148	Ловкость 40
Чуткий сон	Талант	149	Восприятие 30

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания

*†† Речь о страницах в **«Базовой книге правил Only War»**.*

Поединки

«Если я наступаю, следуйте за мной.
Если я отступаю, убейте меня.
Если я погибну – отомстите за меня»

- приписывается военному магистру Солону,
«Тактика Империум»

Как среди имперских военных – от сержантов Имперской Гвардии до магистров Космодесанта – так и среди их врагов, распространены поединки, в которых командиры, чемпионы или первые воины отрядов сходятся один на один. Иногда такие дуэли предваряют общую схватку – такое случается, например, при столкновении с ватагой орков или бандой слуг Хаоса, вожак которой жаждет показать свою силу и мастерство, расправившись с лучшим из вражеских воинов – а иногда первые мечи своих отрядов уже в гуще боя находят равных противников, одолеть которых больше никому не под силу.

Сержанты и офицеры Гвардии традиционно носят холодное оружие – цепные мечи, моноклинки, а иногда и что-то более совершенное. Закалённым ветеранам, комиссарам и высокопоставленным командирам могут доверить полковые реликвии, многие приданные псайкеры учатся фехтовать грозным психосиловым оружием, а в полках знатного происхождения нередко даже рядовые пристойно владеют клинком. Так или иначе, Имперской Гвардии есть чем встретить задир из других полков, самоуверенных прислужников Хаоса или рвущихся в бой зеленокожих нобов. Сложно переоценить, насколько большой вклад в победу приносит поединщик, сносящий голову вожаку культа, вздумавшему перед битвой помериться силами с вражеским чемпионом, и взмахом обагрённого меча призывающий солдат броситься в атаку, а уж польза от связывания боем и устранения самого опасного воина врага и вовсе очевидна.

Вызов

Персонаж выбирает одного противника, которому хочет бросить вызов на поединок. Как правило, это должен быть неприятель, относящийся к категориям «Элита», «Босс» или «Лидер», либо командир вражеского *подразделения*, но по решению ведущего, вызов можно бросить и не попадающему под эти критерии врагу. Затем персонаж-зачинщик в качестве частичного действия предпринимает **средний (+0) тест *«Командования»***, бросая выбранному врагу вызов на поединок. В случае успеха противник принимает вызов. По решению ведущего, теста может не потребоваться – некоторые неприятели с готовностью принимают любые вызовы или даже бросают их сами. Вызов на поединок можно бросать даже в ходе уже идущего боя – многие воины сорок первого тысячелетия в должной мере благоговеют перед своими командирами или достаточно боятся их, чтобы не мешать разыгрывающемуся поединку и не вмешиваться в него. Отказ от поединка обычно показывает неуверенность командира в своих силах или страх бойца перед выступившим против него врагом, а это никогда не идёт на пользу боевому духу – все **тесты Товарищества** струсившего воина получают штраф **-10** до конца сцены.

Дуэль

Во время поединка персонаж и его враг могут атаковать только друг друга, только в ближнем бою до тех пор, пока один из них не погибнет или не сдастся (впрочем, капитуляция обычно означает, что малодушный либо умрёт на коленях, либо позорно бежит и спрячется за спинами товарищей). Во время поединка нельзя пользоваться *приказами* и как-либо ещё привлекать на помощь *товарищей*, персонажей игроков и NPC. Если одна из сторон прибегает к посторонней помощи, происходящее перестаёт считаться поединком и превращается в обычный бой, исход которого не принесёт персонажу преимуществ выигранного поединка.



Советы ведущему: поединки

Не ограничивайте ваших игроков в количестве поединков, если видите, что такие дуэли им по нраву – у большинства врагов найдётся веская причина сойтись с чужим чемпионом один на один. Слуги Хаоса всегда жаждут снискать внимание Тёмных богов, орки – показать свою силу сородичам и врагам, северовцы нередко принадлежат к той же культуре, что и гвардейцы, отчего так же относятся к поединкам, не говоря уже о том, что могут решить, что смерть с оружием в руках достойнее позорного плена. Помните, что необязательно отыгрывать поединок перед общей свалкой – скорее всего игровой персонаж и его враг куда чаще будут бросать друг другу вызовы уже в ходе боя – не отнимайте у них эту возможность и не портите дуэль вмешательством посторонних NPC, даже если вам кажется, что с их стороны ударить вражеского поединщика в спину было бы очень прагматично.

Механика поединков отлично подойдёт для персонажей, обладающих *продвинутой специальностью* «Боец», но не хуже работает с любыми ориентированными на ближний бой классами – например, «Храмовником» из этой книги или «Вышибалой» из дополнения **«Щит Человечества»**.

За каждый успешно завершённый поединок персонаж получает 100, 200 или 300 *очков опыта* (соответственно, за побеждённого элитного врага, лидера или босса), а *уровень снабжения* всего *отделения* вырастает на **+1**. По решению ведущего, одержавшие победу слуги Хаоса могут также совершить бросок по **таблице 3-1 «Дары Хаоса»** со стр. 134 дополнения **«Враги Империума»**.

Кроме того, успешно сразив врага категории «Лидер» персонаж получает особенность *«Страх (1)»* по отношению к *приспешникам* убитого. Победив врага категории «Босс», персонаж получает особенность *«Страх (1)»* по отношению ко всем видевшим гибель своего вождя врагам и бонус +10 ко всем тестам до конца сцены.



Псайкана Милитарум

Новые психосилы

•

Эсхатология

•

Псайкерские таланты

•

Товарищи псайкеров

Глава II

Псайкана Милитарум

«…Они могут немало помочь на поле брани, но ты, как рядовой солдат, не должен иметь с ними ничего общего. Они – инструмент командования и исполняют его волю»

- выдержка из «Памятки имперского гвардейца»

В **«Базовой книге правил Only War»** описан арсенал психосил, характерный для санкционатов, служащих в Имперской Гвардии. Это могучие, но прямолинейные способности, позволяющие эффективно повергать врагов и поддерживать товарищей, но не более того. Эта глава призвана сделать боевых псайкеров Гвардии более гибкими и многосторонними воинами.

Первая её часть описывает новые психосилы – как входящие в обычные дисциплины, так и принадлежащие к совершенно новой школе – эсхатологии – которые доступны лишь обладателям одноимённой *продвинутой специальности*. Психосилы, что не входят в эсхатологию, доступны всем персонажам-псайкерам, и они могут приобретать их по общим правилам.

Вторая часть главы посвящена новым талантам, предназначенным специально для псайкеров. Эти способности делают санкционатов более гибкими и позволяют им по-новому применять свой дар. Формально, эти таланты доступны всем персонажам, но они имеют непреодолимые для простых смертных требования в виде наличия пси-рейтинга или знания психосил.

Наконец, в третьей части приводятся профили и умения особых *товарищей*, предназначенных для псайкеров. Некоторые из этих *товарищей* доступны любым псайкерам, в то время как, чтобы получить других, нужно удовлетворять особым условиям – например, обладать нужной *продвинутой специальностью*.

Новые психосилы

«Не припомню такого приёма в числе дозволенных наставлениями Схоластики и Ордо Еретикус»

- Матфей Грамматик, охотник на ведьм

Психосилы и особенности их применения, изложенные в **«Базовой книге правил»** – лишь самые распространенные проявления психического искусства, которые преподаются будущим гвардейским псайкерам. Умения ограниченно предвидеть будущее, укрывать союзников за телекинетическим щитом или обрушивать на врагов волны ревущего пламени – чрезвычайно полезные способности, что немало облегчат жизнь командирам, под началом которых будет служить псайкер. Однако же, в рядах психически одарённых людей не сыскать двух одинаковых, и нередко в число неофитов Схоластики попадают ученики, обладающие склонностями или талантами, которые не предусмотрены в обычных программах подготовки гвардейских псайкеров. Готовя пироманта, наставники обучают его призывать пламя и испепелять врагов, но что они будут делать с учеником, способным умело прижигать раны, уничтожая попавший в них яд или даже следы скверны Хаоса? От телепата ждут чтения мыслей врага, но что если будущему «потрошителю мозгов» куда лучше даётся закрывать сознание других людей от вражеского проникновения или объединять отделение гвардейцев в единое целое, сливая их разумы?

Часть наставников Схоластики Псайкана стремится выбить эту дурь из своих неофитов и развить в них лишь предписанные свыше способности, другие же считают подобное пренебрежение природными талантами своих воспитанников настоящим кощунством, не только лишающим Гвардию ценных союзников,



но и потенциально опасным для самих псайкеров, ведь необычная, но отточенная под чутким руководством наставников способность куда более предсказуема, чем та, которую ученику невольно пришлось постигать своими силами. Само собой, наличие у неофита каких-то особых склонностей ни в малейшей мере не освобождает его от необходимости развивать в себе более простые или востребованные в Гвардии способности.

В этом разделе описываются именно не самые обычные для боевых псайкеров Гвардии психосилы. Их не преподают в Схоластике всем ученикам поголовно, ограничиваясь лишь оттачиванием врождённых склонностей и способностей талантливых неофитов – в свободное от остальных занятий время.

Большая часть новых психосил относятся к той или иной из описанных в **«Базовой книге правил»** дисциплин – биомантии, пиромантии, прорицаниям, телекинезу и телепатии – и существует на тех же правах, что и описанные в **«Базовой книге»** способности – псайкеры могут свободно приобретать их по указанным ценам (конечно, если отвечают требованиям). Исключением служат психосилы, выделенные в особую дисциплину – эсхатологию, что предполагает не только не совсем обычную подготовку, каковая нечасто встречается в отделениях Схоластики Псайкана, но и особый взгляд на мир и происходящие в нём события. Психосилы эсхатологии доступны только персонажам, обладающим *продвинутой специальностью* «Эсхатолог», описанной в **главе I** этой книги. Кроме эсхатологических психосил, такие персонажи могут свободно приобретать обычные.

Новые психосилы Биомантии

Обычные гвардейские биоманты учатся закалять свою плоть, врачевать чужие раны или поражать врагов сотканными из энергии своего тела биоразрядами. Однако у этой дисциплины есть и более тонкие способы применения – искусный биомант может отслеживать врагов по теплу их тел, маскировать товарищей или причинять врагам невыразимую боль. Кроме того, опытный биомант может оказаться полезным помощником хирургеона.

Агония *(Agony)*

Цена: 300 ОО

Требования: психосила *«Биомолния»*

Действие: частичное/полное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) состязательный тест Силы воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Хороший биомант умеет не только исцелять самые страшные раны, но и причинять невыносимые страдания. Одним жестом руки он способен заставить свою жертву скорчиться от боли и выронить оружие или уже взведённую гранату; потратив чуть больше времени, псайкер способен провести врага через вечность страданий и заставить его выложить любую информацию.

Творя эту психосилу, псайкер может вызвать у врага приступ резкой боли. Тест *сотворения психосилы* при этом потребует частичного действия. Псайкер бросает **состязательный тест *сотворения психосилы*** против **Выносливости** противника. В случае успеха противника скручивает приступ. Он теряет действие (но не *реакцию*) в этом ходу и роняет то, что держал в руках. Если псайкер набрал три или более ступени успеха в тесте, враг также получает один уровень *усталости*.

Также биомант может использовать своё искусство причинять боль для пыток и допросов. Тест *сотворения психосилы* в таком случае потребует полного действия. Псайкер бросает **состязательный тест *сотворения психосилы*** против **Силы воли** противника. Побеждая в состязательном тесте, персонаж получает один ответ за каждую ступень успеха. Если в тесте побеждает противник, ничего не происходит. Провал на две или больше ступени наносит 1к10 + (Бонус Силы воли персонажа) единиц урона жертве и начисляет ей столько же *очков безумия*. Если дознаватель терпит пять или больше ступеней провала, он невольно разрушает рассудок допрашиваемого, превращая того в беспомощного идиота, из которого больше не вытянешь никаких сведений. Каждый попытка выведать что-либо при помощи этой психосилы причиняет жертве один уровень *усталости* и одно *очко безумия* и занимает не меньше трёх раундов.

Мимикрия *(Mimicry)*

Цена: 500 ОО

Требования: нет

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: см. описание

Дальность: касание

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Псайкер касается одного из своих союзников, заставляя его кожу и одежду, подобно хамелеолину, постоянно менять цвет, подстраиваясь под окружение.

Применяя эту психосилу, псайкер должен коснуться цели и предпринять тест *сотворения психосилы* со штрафом, равным модификатору *размера цели* (например, огрин, являющийся настолько большим, что предоставляет врагу бонус +10 на попадание, накладывает на тест штраф -10). Замаскированный получает бонус +5 × Х к тестам *«Скрытности»*. Если он сохраняет неподвижность, все тесты Дальнего боя, предпринятые против него, получают штраф -5 × Х. Х равен количеству ступеней успеха в тесте *сотворения психосилы.*

Шестое чувство *(Sixth Sense)*

Цена: 400 ОО

Требования: Восприятие 40+, умение *«Медика»*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест умения *«Психическое чутьё»*

Дальность: 15 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

Опираясь на свои познания о живых существах и психические способности, псайкер пробуждает в себе сверхъестественное чутьё, позволяющее ощущать присутствие других организмов и отслеживать их передвижения. По-настоящему искусные биоманты способны даже улавливать эмоции других людей по источаемым ими флюидам и биотокам или определять ложь, вслушиваясь в чужое сердцебиение.

Успешно сотворив эту психосилу, псайкер получает возможность ощущать присутствие живых существ в пределах действия психосилы, невзирая на физические преграды. Точность и объём информации о существах зависят от успешности теста *сотворения психосилы*:

● **Одна ступень успеха:** псайкер может определить только местоположение и биологический вид обнаруженных существ (разумеется, псайкер должен знать о существовании определённого вида, чтобы определить его – например, биомант, ни разу не слышавший о слогтах, не сможет идентифицировать их как слогтов – для него это будут просто неизвестные ксеносы).

● **Три ступени успеха:** кроме описанного выше, псайкер также может определить состояние каждого из обнаруженных существ (здоро́во, больно чем-либо, ранено, страдает от усталости, истощения или недосыпа и т. д.). Успешный **трудный (-10) тест *«Медики»***, предпринятый в качестве свободного действия и считающийся частью теста *сотворения психосилы* (но не вызывающий *психических феноменов* или *прорывов Варпа*) позволит псайкеру точно определить *количество ран*, уровней *усталости* и наличие мутаций у одной цели за каждую ступень успеха в тесте *«Медики»* (цели выбираются псайкером).

● **Пять ступеней успеха:** кроме описанного выше, псайкер также может грубо определить эмоции каждого из обнаруженных существ (страх, радость, гнев, настороженность т. д.). Успешный **трудный (-10) тест Интеллекта**, предпринятый в качестве свободного действия и считающийся частью теста *сотворения психосилы* (но не вызывающий *психических феноменов* или *прорывов Варпа*) также предоставит псайкеру бонус +20 к последующим тестам *«Проницательности»*. Этот бонус распространяется на одну цель за каждую ступень успеха в тесте Интеллекта (цели выбираются псайкером из числа тех, чьи эмоции были «прочитаны»).

На заметку: помните, что творящий эту психосилу биомант чувствует и анализирует телесные флюиды и биотоки других существ, а значит способности, направленные на защиту от вторжения в сознание (например, таланты *«Могучий разум»* или *«Лабиринт сознания»*), против этой психосилы не спасут. Кроме того, при помощи *«Шестого чувства»* нельзя ощутить присутствие полностью неорганических существ (например, некронов).

Новые психосилы Пиромантии

Многие пироманты – бесхитростные вояки, которых командиры воспринимают скорее, как живое и опасное оружие, чем как ценных специалистов. Тем сильнее среди них выделяются мастера, что нашли своей связи с огнём необычное применение.

Нет огня без дыма *(No Fire Without Smoke)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: простой (+10) тест Силы воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Припомнив мудрую поговорку, псайкер возжигает на ладони крохотный огонёк, исторгающий клубы густого, удушливого дыма, что заволакивает всё вокруг, превращая день в ночь, путая карты врага или даже сбивая с толку сканеры и аупики. Не озаботившийся средствами защиты солдат может легко задохнуться насмерть, наглотавшись такого дыма.

Творя эту психосилу, псайкер создает вокруг себя облако густого дыма радиусом в один метр, плюс ещё один метр за каждую ступень успеха в тесте *сотворения психосилы*. Этот дым не спасает от инфракрасных сканеров, аупиков и других высокотехнологичных средств обнаружения, если только псайкер не наберёт в тесте *сотворения психосилы* три или больше ступеней успеха. Все попавшие внутрь облака персонажи и существа должны предпринять тест Выносливости, со штрафом, равным 10 × количество ступеней успеха в тесте *сотворения психосилы*. В случае успеха, они могут действовать как обычно. В случае провала они немедленно начинают страдать от *удушья*, пока не покинут облако. Этот эффект не действует на самого псайкера.

Поддерживая эту психосилу, псайкер может раз в ход, затрачивая свободное действие, совершить одно из следующих действий:

● Уменьшить радиус облака на величину своего пси-рейтинга. Если радиус облака уменьшится до нуля, психосила прекращает своё действие.

● Увеличить радиус облака на величину своего пси-рейтинга. Радиус облака не может превышать утроенный пси-рейтинг псайкера.

● Переместить облако на количество метров, равное своему удвоенному пси-рейтингу.

● Изменить форму облака (например, окружив им своих товарищей или превратив его в пелену, перекрывающую врагам поле зрения).

Пламя узнает своих *(The Flame Will Know His Own)*

Цена: 400 ОО

Требования: психосила *«Самовозгорание»*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: полное действие

Подтип: концентрация

Псайкер тянется своим разумом к находящимся рядом вместилищам губительного огня – инфернопушкам, зажигательным снарядам, ёмкостям с прометием – и может, приказав пламени не гореть, превратить огнемёты в руках противника в бесполезные куски железа, или сделать грозным оружием простую бутылку, заставив залитую в неё зажигательную смесь пылать намного сильнее, чем ей положено природой.

Эта психосила воздействует на любое оружие с свойством *«Огненное»*, включая огнемёты всех типов, бутылки с зажигательной смесью, а также зажигательные же гранаты, снаряды или даже патроны. Псайкер выбирает не превышающее его пси-рейтинг количество единиц такого оружия или других устройств, находящихся в пределах действия психосилы (это может быть, как оружие его союзников, так и врагов). Затем псайкер распределяет между выбранными единицами оружия количество свойств из списка, приведенного ниже, не превышающее количество ступеней успеха в тесте *сотворения психосилы*. Единицы оружия, подвергшиеся действию этой психосилы, сохраняют полученные таким образом свойства до тех пор, пока находятся в радиусе действия психосилы. Псайкер может наделить оружие больше чем одним свойством или не наделять вовсе – главное, чтобы количество распределённых свойств не превышало количество набранных ступеней успеха. Помните, что психосила действует лишь на оружие, имеющее свойство *«Огненное»* – например, если псайкер придаст дробовику, заряженному патронами «Инферно» какое-либо свойство, тот потеряет его, если переключиться на бронебойные, разрывные или какие-либо ещё патроны, даже если все ещё будет оставаться в радиусе действия психосилы. Верно и обратное – «сбросивший» таким образом свойство дробовик снова получит его, если опять переключится на патроны «Инферно», пребывая в радиусе действия психосилы.

Псайкер может выдавать оружию следующие свойства: *«Дымовое (Х)»*, *«Максимальный режим»*, *«Накачка»*, *«Ненадёжное»*, *«Перегревающееся»*, *«Примитивное (10-Х)»*, *«Проверенное (Х)»*, *«Разрывающее»*. При этом, использование *«Максимального режима»* не увеличивает потребление боеприпасов и не вызывает необходимости в перезарядке каждый ход. Х равен пси-рейтингу псайкера.

Прижигание *(Cauterise)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: рутинный (+20) тест Силы воли

Дальность: см. описание

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Псайкер прикасается к ранам своих товарищей, даруя им частицу очищающего огня, вечно пылающего в его душе. В его силах не только прижечь рану, не давая несчастному истечь кровью, но и уничтожить попавший в неё яд, токсин или даже скверну Хаоса. Стоит ли говорить, что подобное «медицинское вмешательство» болезненно и оставляет ожоги, но любой ветеран скажет вам, что это лучше, чем истечь кровью до смерти.

Применяя эту психосилу, псайкер должен дотронуться рукой до раны своей цели. В случае успеха, цель перестаёт страдать от *кровотечения*. Если прижжённая рана была «грязной» (например, была нанесена отравленным дротиком или ржавым зазубренным клинком), пламя очищает её. Кроме того, если рана была нанесена демоном, демоническим оружием или по каким-либо иным причинам принесла раненому *очки порчи*, действие этой психосилы может нейтрализовать полученную таким образом *порчу*, снимая по одному очку за каждые три ступени успеха в тесте *сотворения психосилы*. Срабатывание этого эффекта остается на усмотрение ведущего, который может постановить, что нанёсший раны был слишком силён, чтобы от занесенной им скверны можно избавиться столь легко – вряд ли вчерашнему выпускнику Схоластики окажется под силу совладать с ядом Великого нечистого!

Новые психосилы Прорицаний

Самые искусные прорицатели обычно трудятся в штабах вместе с калькулусами логи и офицерами Дивизио Тактика, или служат советниками лордам-генералам, однако даже среди рядовых оракулов хватает тех, что способны на большее, чем просто предсказать один следующий шаг врага.

Взгляд в прошлое *(Gaze Into the Past)*

Цена: 200 ОО

Требования: Восприятие 40

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: тест *«Психического чутья»* с различной сложностью

Дальность: касание

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Хотя обычно псайкеры-прорицатели стремятся заглядывать в будущее, некоторые способны на прямо противоположное – обращать взгляд к прошлому и зреть картины уже свершившихся событий, черпая эти знания из мира вокруг. Так наткнувшись на следы врагов, они могут точно установить, сколько было солдат в отряде, который здесь прошёл, а набредя на усеянное трупами гвардейцев поле боя – узнать, как неприятелю удалось победить. Самые могущественные псайкеры способны не просто различать туманные образы прошлого, но чётко видеть участников отгремевших сражений и слышать их отзвучавшие голоса.

Перед тем как сотворить эту психосилу, псайкер должен выбрать предмет или место, в прошлое которого он хочет заглянуть. Это может быть покинутая огневая точка, видавший виды танк, старый цепной меч, место жестокого боя или даже живое или мёртвое существо. От выбранного предмета зависит то, что и как псайкер увидит. Например, «читая» прошлое убитого гвардейца, он будет видеть или чувствовать, что происходило с ним и вокруг него – однако, если этот гвардеец при первых же звуках боя забился в окоп и в ужасе вжимался в землю, не смея поднять головы, многого псайкер не узнает. С другой стороны, фамильный силовой клинок, которым сражался прославленный генерал, сможет «рассказать» немало интересного.

Выбрав предмет или место, псайкер предпринимает тест *сотворения психосилы*. Этот тест получает штраф в зависимости от «сложности» исследуемого предмета – подробнее см. **таблицу 2-1**. Сложность связана не с физическим размером предмета, а с насыщенностью его воспоминаниями. Выяснить прошлое опушки леса, где последние пятьсот лет не происходило ничего, совсем просто; узнать подноготную небольшого здания, в котором развернулась яростная перестрелка имперских гвардейцев и несчастных еретиков-марионеток, околдованных зловещим чернокнижником – намного сложнее, а «прочитать» историю древней и почитаемой реликвии может оказаться не под силу даже опытным псайкерам.

В случае успеха теста, псайкеру открывается прошлое исследуемого предмета – в каком именно объёме, зависит от количества ступеней успеха – подробнее см. **таблицу 2-2**.

Некоторые предметы или места – древние крепости или особенно почитаемые реликвии – могут обладать слишком длинной или страшной историей, чтобы один взгляд в прошлое мог раскрыть её полностью. По решению ведущего, в таком случае псайкер может узнать лишь самые важные сейчас эпизоды.

Таблица 2-1 «Сложность взгляда в прошлое»

Предмет или место	Штраф на тест сотворения психосилы
Никакой значимой истории: обычный дом или поле, новый лазган, рядовой гражданин Империума.	+0
Приметное, но довольно обычное прошлое: дом, ставший местом убийства, поле боя, лазган, с которым солдат прошёл долгую войну, ветеран Имперской Гвардии, «обычный» ксенос (орк, круут и т. п.).	-10
Необычная или долгая история: штаб, в котором держали совет прославленные полководцы, место особенно жестокой схватки, столетний лазган, переживший многих хозяев, аколит Инквизиции, жуткий ксенос (рак'гол, тёмный эльдар, некрон и т. п.).	-20; в случае успеха теста, псайкер получает *очко безумия*.
Нечто сверхъестественное: дворец, бывший гнездом культа и местом проведения богохульных ритуалов, поле, иссечённое траншеями, бои в которых не утихали столетиями, лазган, из которого был застрелен демон Хаоса, космодесантник, псайкер.	-30; в случае успеха теста, псайкер получает *очко безумия* или *очко порчи*.
Исключительный случай: дом, в котором жил святой, поля Тирока, посмертная маска Оллания Пия, князь демонов, линейный титан.	-50; в случае успеха теста, псайкер получает *очко безумия* и *психическую травму* или *очко порчи* и *осквернение* (по решению ведущего).

Таблица 2-2 «Результаты взгляда в прошлое»

Ступени успеха	Результат
1-2	**Видения и миражи:** прорицателю открываются размытые образы прошлого. Он видит происходившие события в общем и целом, но не узнаёт отдельных участников, не слышит, что они говорят, и может лишь догадываться о том, что они чувствуют.
3	**Поступки и крики:** взор прорицателя видит не общую картину, но действия отдельных людей – и пусть он не способен узнать каждого, но чётко видит, кто что делал, и может постигнуть отдельные слова или выкрики.
4	**Лица и слова:** прорицатель не просто видит образы прошлого – он может точно разглядеть участников своих видений, различить предметы у них в руках и даже услышать произнесённые ими когда-то фразы.
5+	**Переживания и чувства:** персонажу открываются эмоции людей, фигурирующих в его видениях. Проникнув в прошлое так глубоко, он может опознавать в лицо и по имени даже незнакомых и совершенно неизвестных ему людей.

Орёл или решка *(Heads Or Tails)*

Цена: 500 ОО

Требования: психосила *«Злосчастие»*

Действие: частичное действие или реакция

Тест сотворения психосилы: очень сложный (-30) тест *«Психического чутья»*

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Умелые прорицатели способны не только заглядывать в будущее, чтобы увидеть ещё не произошедшие события, но и влиять на окружающую реальность так, чтобы произошли те события, что угодны им. Это умение может быть, как тонким инструментом, так и могучим оружием в арсенале псайкера.

Псайкер может применять эту психосилу, чтобы изменять вероятность событий. Если вероятность зависит от броска костей (например, то, загорится враг или нет, после попадания из огнемёта, зависит от теста Ловкости этого врага; то, удастся ли одурачить солдат Северова домината переодеванием в их форму – от их теста *«Проницательности»* и т. д.), то успешное сотворение этой психосилы усложняет или облегчает тест (по выбору псайкера) на одну ступень за каждые три ступени успеха в тесте *сотворения психосилы*. Если псайкер нашел для психосилы применение, не подразумевающее теста, ведущему просто стоит прикинуть то, насколько данное событие вероятно и сопоставить с успешностью теста *сотворения психосилы*.

Помните, что эта психосила не может изменять прошлое – например, псайкер не может сотворить эту психосилу, чтобы караульный, покинувший пост полчаса назад, ещё тогда забыл ключи на столе.

Постижение неотвратимого *(Insight of Inescapable)*

Цена: 200 ОО

Требования: психосила *«Предчувствие беды»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест *«Психического чутья»*

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Любой псайкер знает, насколько опасно и непредсказуемо его ремесло, и многие пытаются подстраховаться, изучая потоки Варпа и рассчитывая, как их движения могут сказаться на сотворении иных психосил.

Успешно сотворив эту психосилу, псайкер может сделать бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»** и изменить выпавший результат на 5 очков за каждые две ступени успеха в тесте *сотворения психосилы*. Выпавший результат не применяется немедленно – он вступит в силу, когда псайкеру в следующий раз придётся делать бросок по **таблице психических феноменов**. Талант *«Благосклонность Варпа»* и иные способности, влияющие на результаты бросков по таблицам *психических феноменов* и *прорывов Варпа*, применяются в полной мере. Псайкер может иметь только один «заготовленный» результат броска.

Психические феномены: если при сотворении этой психосилы, псайкеру выпадает *психический феномен* или *прорыв Варпа*, психосила автоматически проваливается, даже если тест *сотворения психосилы* был успешно пройден. Бросок по **таблице психических феноменов** при этом получает бонус +20.



Новые психосилы Телекинеза

Гвардейские псайкеры-телекинетики нередко применяют самые грубые и разрушительные формы своего искусства – силой мысли метают во врага тяжёлые предметы или переворачивают танки, усилием воли ломают механизмы или даже прорывают дыры в Эмпирей. Однако, существует немало других способов управления материей, полезных на поле брани – от тонких манипуляций предметами до возможности вознестись в воздух и легко занять господствующую высоту. Кроме того, многие телекинетики пользуются чуть бóльшим доверием солдат и офицеров просто в силу того, что имеют дело с понятыми вещами, а не копаются в чужих головах, не дергают за нити вероятностей, не изменяют живые тела и не готовы в любой миг окутаться мантией, сотканной из ревущего всесжигающего пламени.

Дрожь земли *(Ground Shake)*

Цена: 400 ОО

Требования: психосила *«Ударная волна»*

Действие: длительное действие (2)

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест Силы воли

Дальность: 30 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: полное действие

Подтип: концентрация

Сконцентрировавшись на выбранном участке местности, псайкер заставляет саму землю дрожать, трескаться и искажаться, повинуясь резким движениям его рук. Враги не могут устоять на ногах, их боевые машины проваливаются в разверзающиеся трещины, а их ряды охватывает страх и паника.

Творя эту психосилу, псайкер выбирает точку в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения и бросает тест *сотворения психосилы*, который считается длительным действием, занимающим два хода. В случае успеха теста указанная точка становится центром управляемого землетрясения, радиус которого равен 20 × Пси-рейтинг псайкера (в метрах). Землетрясение ополовинивает *скорость передвижения* всех попавших в него (в том числе техники). Любой, находящийся в области землетрясения и попытавшийся совершить *натиск* или *бег*, обязан преуспеть в **сложном (-20) тесте Ловкости** или получить 1к10 ударного урона и быть *сбитым с ног*. Любая техника, при каждом движении со скоростью, превышающей *тактическую*, будет терять количество *очков прочности*, равное количеству ступеней успеха, что псайкер набрал в тесте *сотворения психосилы* (броня не спасает).

Поддерживая эту психосилу, псайкер может попытаться натравить разбушевавшуюся стихию на определённую цель. Каждый ход поддержания психосилы, он может предпринять **состязательный тест Силы воли** против **Ловкости** цели. В случае победы псайкера, его цель получает 1к10+Пси-рейтинг единиц ударного урона, а также считается *сбитой с ног*. Если псайкер набрал три или больше ступени успеха, цель также получает *оглушение* на один ход. Этот тест можно применять и против техники – в таком случае, это будет **состязательный тест Силы воли** псайкера против **теста *«Управления»*** водителя. В случае победы псайкера техника получит *поломку «Ходовая часть повреждена»*. Если псайкер набрал три или более ступени успеха, техника вместо этого получает *поломку «Ходовая часть сломана»*. Если псайкер набрал пять или более ступеней успеха, техника вместо этого получает *поломку «Ходовая часть уничтожена»*. *Сверхтяжёлая* техника получает бонус +30 к этому тесту. В любом случае, это действие считается частью того длительного действия, что псайкер затрачивает на поддержание психосилы.

Сам псайкер не страдает от эффектов землетрясения. Он может прекратить поддержание этой психосилы в любой момент, но земля продолжит содрогаться (обеспечивая все эффекты землетрясения, кроме целевых атак, описанных абзацем выше) ещё 1к5 ходов после прекращения поддержания психосилы.

Искусный телекинез *(Finesse Telekinesis)*

Цена: 300 ОО

Требования: психосила *«Бросок»*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: очень сложный (-30) тест Силы воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: атака, концентрация

Долгие упражнения, упорство или врожденная склонность позволяют некоторым псайкерам отточить свои телекинетические способности и задействовать их на более тонком уровне. Обычный боевой псайкер может силой мысли швырнуть во врага тяжёлый камень или полыхающую бочку прометия – но более искусный способен бесшумно задушить вражеского часового издалека или выдернуть чеку из висящей у того на поясе гранаты, а настоящий мастер в силах управлять танком на расстоянии или подправить траекторию полёта выпущенной ракеты.

Творя эту психосилу, псайкер простирает свою волю за пределы физического тела и может силой мысли взаимодействовать с любыми объектами в радиусе действия психосилы, так как будто он держит их в руках. В его власти не только поднимать и передвигать предметы, но и совершать более тонкие манипуляции, вроде описанных выше. Если псайкеру потребуется бросить тест характеристики, вместо него бросается тест Силы воли. Максимально возможный вес объектов, которые персонаж может передвигать, поднимать или толкать, вычисляется по правилам на *грузоподъёмность* изложенным в **«Базовой книге правил»** с одним исключением: при переносе, подъёме и толкании предметов с применением данной психосилы вместо суммы бонусов Силы и Выносливости применяется удвоенный бонус Силы воли. При помощи этой психосилы можно вести бой, но используемое оружие должно быть психосиловым или сделанным из психроводящих материалов.

Левитация *(Levitation)*

Цена: 500 ОО

Требования: психосила *«Бросок»*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: напряжённый (-40) тест Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: свободное *или* частичное действие

Подтип: концентрация

Искусно сотворённый телекинетический кокон охватывает псайкера и отрывает его от земли. Вознесшись ввысь, он может перемахнуть целое поле боя, попасть в недостижимое иными средствами место или мгновенно скрыться с глаз неприятеля.

При успешном сотворении этой психосилы псайкер получает особенность *«Летун (Х)»* или *«Парящий (Х)»* по своему выбору. Х равен пси-рейтингу псайкера. По желанию, псайкер раз в ход может заменить одну из даруемых психосилой особенностей на другую. Поддержание психосилы при выборе особенности *«Парящий»* требует свободного действия, при выборе *«Летуна»* – частичного. За каждую ступень успеха после первой, псайкер может поднять в воздух ещё одного человека, кроме себя. Чтобы такие спутники продолжали лететь, они должны находится рядом с псайкером – не дальше Х метров, где Х равен пси-рейтингу псайкера.

Левитация – весьма выматывающая психосила. При её поддержании, пси-рейтинг псайкера уменьшается на 1, даже если он не поддерживает других психосил.

Новые психосилы Телепатии

Телепатия не зря считается одной из самых зловещих дисциплин, что преподают в Схоластике. Никто не может чувствовать себя спокойно, находясь рядом с человеком, что в силах влезать в чужие головы и вкладывать туда угодные ему мысли. Некоторые гвардейские телепаты достигают удивительных успехов на своём поприще – они способны внушать врагам правдоподобные иллюзии, вторгаться в умы вражеских колдунов или соединять несколько сознаний в единое целое.

Иллюзия *(Illusion)*

Цена: 400 ОО

Требования: Товарищество 35+, психосила *«Галлюцинации»*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: состязательный тест *«Обмана»* с различной сложностью

Дальность: 20 метров × Пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Большинство телепатов Имперской Гвардии обучают вселять во врага ужас, терзать его душу психическими воплями, а разум – галлюцинациями. Но некоторые дополнительно овладевают (или просто развивают природный дар под чутким руководством наставников) искусством наведения более тонких иллюзий. Это даётся не каждому, ибо для овладения такой способностью нужно обладать гибкостью ума и творческим воображением, а не только строгой внутренней дисциплиной, но дело того стоит. Банда орков-байкеров в полном составе проваливающаяся в ущелье, попытавшись переехать его по несуществующему мосту, толпа еретиков, в ужасе бегущая от наступающих космодесантников, являющихся лишь плодом затуманенного телепатом рассудка, почтительное приветствие от офицера, увидевшего в псайкере вышестоящего командира – вот истинная награда мастера-иллюзиониста.

Творя эту психосилу, псайкер выбирает количество целей, не превышающее величину его десятикратного пси-рейтинга, находящихся в радиусе действия психосилы и описывает ведущему, какую иллюзию он хочет создать. Ведущий, принимая во внимание природу иллюзии, её сложность и готовность врагов поверить увиденному, назначает модификатор на тест *сотворения психосилы*. В **таблице 2-3 «Модификаторы тестов для сотворения иллюзий»** изложены некоторые идеи и примеры. Тест *сотворения психосилы* является состязательным и бросается против *«Проницательности»* или Восприятия жертв. Победа псайкера в тесте означает, что ему удалось убедить своих противников в реальности сотворённой им иллюзии. Иллюзия сохраняется до тех пор, пока псайкер поддерживает психосилу, и не рассеивается просто от того, что кто-то из её жертв осознал фальшь.

Помните, что эта психосила не подчиняет чужой разум и не вынуждает жертву физически предпринимать какие-то действия. Иллюзорная ватага орков может заставить трусливого противника сбежать, но храбрый приготовиться к бою (и, без сомнения, будет очень удивлён ненастоящими зеленокожими), а непокорный сержант, получив фальшивый вокс-вызов от ненавистного командира, вполне может по-своему «понять» отданный ему приказ и сделать совершенно не то, чего ждал от него творец иллюзии.

Дополнительные модификаторы: по решению ведущего, псайкер может получать бонус +5 к тесту *сотворения психосилы*, если обладает подходящим умением из группы *«Обыденного»*, *«Учёного»* или *«Запретного знания»*. Например, иллюзорное отделение Кровавых Ангелов будет куда убедительнее, если псайкер обладает умением *«Запретное знание (Адептус Астартес)»*, а чтобы «подделать» для глаз интенданта или часового подпись и печать на документе, пригодится *«Учёное знание (Геральдика)»*. Увы, это может действовать в обе стороны – знающему человеку проще раскусить иллюзию. По решению ведущего, обладатель подходящего умения из группы *«Обыденного»*, *«Учёного»* или *«Запретного знания»* может получить бонус +5 к своим тестам *«Проницательности»* или Восприятия. Если для сотворения (или распознавания) иллюзии подходят несколько разных умений, псайкер или его жертва могут получить бонус +5 к тесту за каждое умение.

Таблица 2-3 «Модификаторы тестов для сотворения иллюзий»

Обстоятельство	**Модификатор**
Жертвы иллюзии	
Обычные люди (рядовые граждане, ополченцы, мутанты)	+0
Видавшие виды (ветераны Имперской Гвардии, культисты, бандиты из подулья, уроженцы Вольга)	-10
Привычные к ненормальному (аколиты, космодесантники, слуги Кхорна, тёмные эльдары)	-20
Прожжённые специалисты (инквизиторы, охотники на ведьм, демоноборцы, высокопоставленные техножрецы)	-30
Затронутые Варпом (псайкеры, колдуны, орки-чудилы, одержимые, слуги Тзинча)	-40
Порождения Варпа (демоны, князья демонов, демонхосты)	-50
Количество жертв иллюзии	
Равно пси-рейтингу псайкера или ниже	+20
Больше пси-рейтинга псайкера, но меньше его же удвоенного пси-рейтинга	+10
Больше удвоенного пси-рейтинга псайкера, но меньше его же десятикратного пси-рейтинга	+0
Сложность иллюзии	
Действует только на один орган чувств (зрение, слух, осязание, etc)	+0
Действует на несколько органов чувств (два и больше)	-10
Природа иллюзии	
Смутная и неясная иллюзия (мелькнувшая за окном тень, звук выстрела, запах крови)	+10
Обычная иллюзия (человек или группа людей, звуки приближающейся толпы орков, ощущение связанных рук)	+0
Чёткая и сложная иллюзия (знакомый жертве человек, полученный приказ, вкус кадисского вина)	-30

Ментальный поединок *(Mental Duel)*

Цена: 500 ОО

Требования: нет

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: состязательный тяжёлый (-20) тест *«Психического чутья»*

Дальность: 1 км × Пси-рейтинг

Поддержание: полное действие

Подтип: атака, концентрация

Подобно тому, как снайперы охотятся друг на друга, пустотные корабли обмениваются бортовыми залпами, а генералы, склонившись над картами и стратегическими гололитами, схлёстываются в поединке интеллектов, ведут свои противостояния и психически одарённые воины. Вычислив себе подобного в рядах врага, телепат вторгается в его сознание и старается подчинить или уничтожить его, уповая на то, что спровоцированный враг не сможет сделать с ним то же самое.

Целью этой психосилы может быть только иной псайкер (в т. ч. демон), который должен находиться в радиусе действия психосилы (зрительный контакт не нужен). Псайкеры, вовлечённые в ментальный поединок, оба считаются поддерживающими эту психосилу, даже если у одного из них её нет.

У псайкеров, вовлечённых в ментальный поединок, нет возможности обращать внимание на что-то ещё – они не могут предпринимать никаких действий, не связанных с ментальным поединком и считаются *беспомощными* целями для всех, кроме своего противника по ментальному поединку.

Поединок отыгрывается **состязательными тестами Силы воли**, бросаемыми в начале каждого раунда. Эти тесты считаются тестами *сотворения психосилы* – они получают бонус +5 за каждую единицу пси-рейтинга творящего их псайкера, и могут быть применены на *ограниченном*, *обычном* и *усиленном уровне психической мощи*, с обычными эффектами на величину используемого пси-рейтинга и вероятность феноменов. Победивший в тесте наносит урон Силе воли своего противника, равный своему пси-рейтингу плюс одно очко за каждую ступень успеха в состязательном тесте. Каждый раз, когда Сила воли одного из участников понижается на величину его бонуса Силы воли, он должен немедленно сделать бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены».** К выпавшему результату необходимо прибавить 5 очков за каждую единицу пси-рейтинга противника, и вычесть 5 очков за каждое очко бонуса Силы воли жертвы.

Участник ментального поединка, *потерявший сознание* или чья Сила воли упала до нуля, проигрывает ментальный поединок. Проигравший должен немедленно сделать бросок по **таблице 7-3 «Прорывы Варпа».** К выпавшему результату необходимо прибавить 5 очков за каждую единицу пси-рейтинга противника. После отыгрыша последствий прорыва, подвергшийся ему псайкер (если он ещё остался в живых) погружается в кому, наполненную кошмарными видениями, из которой не сможет выйти без постороннего медицинского вмешательства. Сила воли проигравшего ментальный поединок начнет восстанавливаться только, когда он будет выведен из этой комы. Он не сможет творить никаких психосил до тех пор, пока не восстановит свою Силу воли полностью. Кроме того, во всех будущих ментальных поединках с однажды победившим его противником (если такие случатся) единожды проигравший всегда будет получать штраф -10 на тесты Силы воли.

Участник ментального поединка может попытаться бежать из него. Если псайкер побеждает в вышеописанном состязательном тесте, получая преимущество в три или больше ступеней, он может вместо нанесения урона Силе воли противника, покинуть поединок. Это немедленно вызывает у бегущего *психический феномен*. Талант *«Варп-блок»* также позволяет бежать из поединка. Бежавший поединка псайкер инстинктивно закрывает свой разум – пока он не будет творить психосил, враг не сможет принудить его к новому ментальному поединку.

Психическая сеть *(Mental Net)*

Цена: 400 ОО

Требования: *малое проявление*, позволяющее передавать мысли на расстоянии

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 100 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

При помощи тайного искусства псайкер связывает свой разум с чужими, что позволяет им безмолвно говорить друг с другом на расстоянии и понимать друг друга с полумысли – чрезвычайно полезная способность для гвардейцев, как в открытом бою, так и во время скрытных проникновений или диверсий. Однако, у этой медали две стороны – отряд хладнокровных ветеранов, благодаря психической сети, превратится в настоящую машину войны, а толпа необстрелянных новобранцев будет лишь беззвучно кричать от ужаса и заражать товарищей общей паникой.

Творя психосилу, псайкер объединяет в психическую сеть количество людей, равное своему бонусу Силы воли. Псайкер должен видеть каждого члена сети в миг сотворения психосилы, но после этого зрительный контакт необязателен. Пока психосила активна, члены сети могут мгновенно и беззвучно передавать друг другу свои мысли. Радиус действия сети равен 100 м. × Пси-рейтинг; покинувший этот радиус человек не может обмениваться мыслями с другими членами сети, даже если вернётся в радиус её охвата – для того, чтобы «вернуть» его в сеть, псайкер должен вновь сотворить эту психосилу. Также воздействие психосилы прекращается на *потерявшего сознание* персонажа.

Через психическую сеть передаются не только мысли, но и эмоции – и не всегда приятные. Если один из членов сети проваливает тест *страха*, все остальные члены сети обязаны немедленно пройти этот же тест *страха*, к которому получают милосердный бонус +20, вызванный тем, что они не видят того, что напугало их товарища своими глазами. Если один из членов сети получает *очки безумия*, все остальные члены сети обязаны немедленно пройти тест Силы воли, модифицированный степенью их безумия (см. **таблицу 9-7 «Степени безумия»**). Успех означает, что им удалось сохранить разум в целости, провал приносит им количество *очков безумия*, равное количеству ступеней провала.

Психические феномены: если во время поддержания этой психосилы, псайкеру приходится сделать бросок по *таблице психических феноменов* или *прорывов Варпа*, все члены сети должны сделать бросок по **таблице 9-8 «Психические травмы»** и принять результат. Обладатели таланта *«Варп-блок»* могут использовать его, чтобы вырвавшись из сети, избежать *психической травмы*. Если этот талант применяет сам псайкер, броски на *психические травмы* не совершаются никем.

Единые и безумные

Многие жители Империума почитают всех псайкеров безумцами и сумасшедшими. Телепаты же попадают в положение «безумцев среди безумцев», ибо как тот, кто часто пребывает в чужом разуме, может быть в ответе за свой? Стоит ли удивляться, что психосилы, объединяющие сознания, были и остаются одним из самых быстрых способов вызвать коллективное сумасшествие? Нередко случалось, что долго пробывшие в «объединённом» состоянии люди получали схожие или даже идентичные расстройства психики. Некоторые начинали видеть одинаковые кошмарные сны, а другие – испытывать коллективные галлюцинации. Известен случай, когда целое отделение гвардейцев несколько недель преследовало видение их погибшего товарища. Всё отделение могло весело болтать и друг с другом, и с мёртвым товарищем так, будто он находился среди них.

Эсхатология

Эсхатологи черпают силу в глубокой преданности Человечеству и Империуму. Их искусство – это готовность идти на жертвы ради общего блага и умение показать этот путь другим.

Примеры малых проявлений: вызвать у стоящего рядом неяркие видения величия Империума; заставить окружающих ненадолго забыть о голоде или холоде.

Бич Божий *(Scourge of God)*

Цена: 500 ОО

Требования: пси-рейтинг 4+

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест Силы воли

Дальность: см. описание

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Напрягая все силы, эсхатолог куёт из своей ненависти к врагу психический клинок, закаляет его в вере, укрепляет чувством долга и обрушивает на еретиков, богохульников и ксеносов.

Творя эту психосилу, псайкер предпринимает тест *сотворения психосилы*. В случае успеха, он может совершить одну стрелковую атаку, которая считается *психическим разрядом* и имеет следующий профиль: дальн. 10 м., 1к10+ПР, ББ 0. Урон и бронебойность повышается на +1 за каждую ступень успеха. Эту атаку можно применять даже против врага, с которым псайкер *вовлечён в ближний бой*. Этот профиль может дополнительно измениться в соответствии с **таблицей 2-4**.

Таблица 2-4 «Бич Божий»

Условие	**Бонус**
Псайкер имеет талант *«Ненависть (Враг)»* †	+1к10 единиц урона, +5 к броскам по **таблице психических феноменов**
Псайкер имеет умение *«Запретное знание (Враг)»*†	+1 к бронебойности
Псайкер *вовлечён в ближний бой* с целью	+1к5 единиц урона
Обстановка на фронте «Серьёзно проигрываем» ††	Псайкер может изменить тип атаки на *психический обстрел, бурю* или *взрыв,* +10 к броскам по **таблице психических феноменов**
Обстановка на фронте «Кое-как держимся» ††	Псайкер может изменить тип атаки на *психический обстрел* или *бурю,* +5 к броскам по **таблице психических феноменов**
Обстановка на фронте «Патовая ситуация» ††	Псайкер может изменить тип атаки на *психический обстрел*
Важность задания «Жизненно важная» ††	Атака получает свойства *«Проверенное (3)»* и *«Разрывающее»*.
Важность задания «Высокая» ††	Атака получает свойство *«Проверенное (3)»*
Псайкер потратит *очко судьбы*	Атака получает свойства *«Огненное»* и *«Лэнс»*
Псайкер сожжёт *очко судьбы*	Атака получает свойства *«Огненное»* и *«Оружие Варпа»*
† То есть враг, против которого направлена психосила.	
†† См. стр. 161 ***«Базовой книги правил Only War»***	



Брат по оружию *(Brother In Arms)*

Цена: 500 ОО

Требования: пси-рейтинг 4+

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: очень сложный (-30) тест Силы воли; дополнительный бонус +5, если у псайкера есть умение *«Обыденное знание (Война)»*

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

За долгие тысячелетия, что существует Империум, на полях брани погибли миллиарды его защитников, и какими бы разными они не были, их объединяет самоотречение, отвага и верность Императору. Псайкер черпает силу в их отразившемся в Варпе тысячелетнем подвиге, создавая психическую проекцию воина былых времен – грозного мстительного духа, пришедшего в мир, чтобы как встарь сокрушить врагов Империума и подставить плечо далёким потомкам.

Успешно пройдя тест *сотворения психосилы*, псайкер создает призрачного воина – брата по оружию. Он считается *товарищем* псайкера на время действия психосилы, но обязан всё время находиться в пределах дальности действия психосилы. Брат по оружию поддерживает *контакт* и может принимать *приказы* и сражаться, но не более того.

Брат по оружию считается простым *товарищем*, но если псайкер хотя бы раз приобретал талант *«Товарищ-ветеран»*, то брат по оружию будет считаться *товарищем-ветераном*. Если вам понадобятся игромеханические характеристики брата по оружию, см. профиль, приведённый в конце главы. Псайкер может отдавать брату по оружию *приказ «Смерть врагам!»* (см. врезку)

Псайкер может поддерживать эту психосилу количество раундов, равное его базовому (то есть не модифицированному *уровнем психической мощи*) пси-рейтингу. Чтобы продолжать поддерживать эту психосилу по истечении этого количества раундов, псайкер должен вновь преуспеть в тесте *сотворения психосилы* – в случае успеха он сможет продолжить поддержание психосилы ещё столько же. Когда психосила прекращает своё действие, брат по оружию пропадает. Всё его снаряжение, будучи такой же призрачной видимостью, исчезает без следа.

Поддерживая эту психосилу, псайкер может послать брата по оружию помочь одному из своих соратников. Это требует **трудного (-10) теста Силы воли**. В случае успеха, брат по оружию покидает псайкера и становится *товарищем* выбранного псайкером персонажа. На длительность пребывания брата по оружию в тварном мире это не влияет.

За каждые три ступени успеха, что набрал псайкер, он может призвать ещё одного брата по оружию.

Доля превыше рассудка *(Duty Over Sanity)*

Цена: 300 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Товарищества

Дальность: 10 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Каким бы отважным не был солдат, порой тело подводит его. Как бы не был крепок дух, искалеченная плоть может не дать продолжить бой. Умения эсхатолога позволяют справиться с этим, придав воину решимости и позволив сражаться, будто не замечая даже самых страшных ран. Увы, такое напряжение сил не проходит даром и нередко отражается на рассудке солдат.

Творя эту психосилу, псайкер выбирает количество союзников, не превышающее его пси-рейтинг, и предпринимает тест *сотворения психосилы*. В случае успеха, выбранные союзники обретают решимость сражаться, не обращая внимания даже на самые жестокие раны. До тех пор, пока псайкер поддерживает эту психосилу, выбранные им союзники не получают штрафов за то, что они *легко*, *тяжело* или *критически ранены*. Кроме того, они перестают получать урон – вместо того, чтобы получать очки урона, они получают *очки безумия*. Если персонаж должен получить критический урон, он также не начисляется, а указанный в соответствующей таблице критических попаданий эффект игнорируется (за исключением потери конечностей, смерти и возгорания), но *очки безумия* персонаж всё равно получает. Когда на персонажа перестаёт действовать эта психосила, он получает один уровень *усталости*.

Всякий раз, когда персонаж получает *очки безумия* из-за воздействия этой психосилы, их количество уменьшается на единицу за каждые две ступени успеха, что набрал псайкер в тесте *сотворения психосилы*.

Смерть врагам! *(Obliterate Them!)*

Тип: приказ атаковать (ПД)

Требования: *товарищ*-брат по оружию

Повинуясь словам своего творца, призрачный гвардеец обрушивает на врагов шквал неземного огня.

Исполняя этот *приказ*, брат по оружию совершает *стандартную стрелковую атаку*, либо *короткую* или *длинную очередь*, применяя одно своё оружие против одной цели, находящейся в пределах дальности поражения. Атаки брата по оружию считаются *«Освящёнными»*.



Отмщение убиенных *(Vengeance of the Martyrs)*

Цена: 600 ОО

Требования: пси-рейтинг 4+

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: очень сложный (-30) тест Силы воли; бонус +5, если у псайкера есть умение *«Обыденное знание (Война, или Внешний фронт, или Имперская Гвардия)»*

Дальность: радиус 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Каждый солдат Императора сражается не только за Империум и его Повелителя – он сражается и за друзей, вместе с которыми идёт в бой, с которыми делит кусок хлеба, сражает врагов и оплакивает погибших. Погружаясь в Варп, псайкер взывает к душам павших товарищей, моля их помочь братьям-гвардейцам в этот тёмный час и напитать их силой и ненавистью. Воистину страшное зрелище представляют собой воины Императора, которых поддерживает незримый сонм душ.

Творя эту психосилу, псайкер выбирает не превышающее его пси-рейтинг количество союзников, находящихся в зоне действия психосилы. В случае успеха, атаки каждого, ставшего целью психосилы, наносят +X урона и вызывают *праведный гнев* при выпадении 10-X или больше, а не только 10. X равен количеству *товарищей* персонажа, когда-либо павших на поле боя, умерших от ран или погибших в плену. Предавшие Империум или расстрелянные комиссарами не засчитываются – эти души уже неправедны и не смогут поддержать сражающихся за правое дело гвардейцев. *Товарищи*-сервиторы также не считаются.

Каждый персонаж, на которого действует эта психосила, обязан каждый ход проходить **средний (+0) тест Силы воли**, каждый ход после первого усложняющийся на одну ступень. В случае успеха этого теста, прошедший его персонаж может действовать как обычно. В случае провала он немедленно впадает в *неистовство* (см. описание таланта *«Неистовство»* на стр. 143 **«Базовой книги привил Only War»**). За каждого впавшего в *неистовство* персонажа, все остальные получают дополнительный штраф -5 к своим тестам Силы воли, предпринятым для того, чтобы не впасть в *неистовство*.

Праведная смерть *(Righteous Death)*

Цена: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 4+

Действие: реакция

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест Силы воли

Дальность: радиус 10 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

Империум знал немало славных героев, что отдали свои жизни, защищая его или спасая друзей. Ещё больше он знал тех, что отдали свои жизни напрасно. Искусство эсхатолога и энергии Варпа позволяют подарить солдату несколько мгновений или даже минут и позволить продать свою жизнь подороже. Когда, казалось бы, убитый гвардеец, чье тело поддерживают несгибаемая вера в Императора и жажда мести, подкрепленная волей псайкера, бросается в последний бой, даже самые отважные противники устрашаться отчаянной ярости того, кто уже должен быть мёртв.

Творя эту психосилу, псайкер выбирает только что убитого *товарища* (своего или любого другого персонажа), находящегося в радиусе действия психосилы, и бросает тест *сотворения психосилы*. В случае успеха, *товарищ* не считается убитым, а продолжается действовать по общим правилам (в т. ч. поддерживает *контакт* и может исполнять *приказы*) до тех пор, пока псайкер поддерживает психосилу. Если псайкер набрал в тесте *сотворения психосилы* пять или более ступеней успеха, *товарищ*, которого он удерживает на этом свете, сохраняет рассудок и воспоминания – в противном случае, он будет лишь яростным, но немым и бездумным исполнителем приказов. Когда поддержание будет прервано, *товарищ* умирает окончательно.

Целью психосилы может быть не только *товарищ*, но и обычный NPC или даже игровой персонаж. В любом случае, психосила должна применяться немедленно после гибели цели, иначе будет поздно.

Щит страха *(Shield of Fear)*

Цена: 500 ОО

Требования: пси-рейтинг 4+

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Наступают последние времена, и верным слугам Империума глупо бояться смерти – пусть лучше враг боится их!

Творя эту психосилу, псайкер предпринимает тест *сотворения психосилы*. В случае успеха, любой враг, выбирающий псайкера целью своей стрелковой атаки или атаки в ближнем бою, обязан предпринять тест *страха (1)*. Уровень *страха* увеличивается на +1 за каждые три ступени успеха в тесте *сотворения психосилы.* Кроме того, независимо от результатов теста, противник, атакующий псайкера, не получает преимуществ от *прицеливания.*

Психические феномены: если при сотворении этой психосилы у псайкера выпадает *психический феномен*, вместо обычного эффекта психосилы он просто получает особенность *«Страх (1)»*, которая действует как на союзников, так и на противников, и сохраняется до тех пор, пока псайкер поддерживает психосилу.

Проклинающий хор *(Choir of Castigation)*

Цена: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 3+

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: очень сложный (-30) тест Силы воли

Дальность: 20 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Вместо того чтобы, подобно пироманту, сжигать тела своих врагов, эсхатолог пытается сломить их волю, наполнить разум кошмарными видениями неотвратимой погибели от рук Империума, отчего кровь нечестивцев ударит им в головы и помутит рассудок. Нередко для того, чтобы подавить большую группу врагов, псайкер черпает силу в своих товарищах и объединяет её со своей психической мощью.

Псайкер выбирает не превышающее его используемый пси-рейтинг количество целей, находящихся в его поле зрения и в пределах дальности действия психосилы. Затем он выбирает количество готовых поддержать его союзников, не превышающее его используемый пси-рейтинг, что будут ему помогать. Все союзники должны находиться не далее, чем в 20 м. × Пси-рейтинг от псайкера. Псайкер предпринимает тест *сотворения психосил*ы. В случае успеха, каждый союзник получает 1к10 единиц урона Выносливости, если псайкер творит психосилу на *ограниченном* или *обычном уровне психической мощи*, или 1к10 и *кровотечение* – если на *усиленном уровне психической мощи*. Цели психосилы получают урон Силе воли, чьё общее количество равно удвоенному совокупному урону Выносливости, что понесли союзники псайкера (сколько урона получит какая цель, решает сам псайкер). Каждая цель, что получила хотя бы одну единицу урона Выносливости, должна немедленно пройти **средний (+0) тест *подавления огнём***, что усложняется на одну ступень за каждые две ступени успеха, что набрал псайкер в тесте *сотворения психосилы*. Кроме того, за каждые две ступени успеха, что псайкер набрал в тесте *сотворения психосилы*, он может выбрать одну из целей психосилы – у неё открывается *кровотечение.*



Психические таланты

«Говорю тебе, в него пыхнули из огнемёта почти в упор, а он только расхохотался и давай кромсать всех мечом. У него даже брови не обгорели, а их трупов мы потом насчитали дюжины две»

- рядовой Харди, магнагорский 2-й

Говорят, что не встретишь в Империуме двух одинаковых псайкеров. Некоторые наставники из Схоластики Псайкана произносят эту истину с горечью, сетуя на часто встречающиеся у их учеников отклонения от нормы (насколько у сошедших с Чёрных кораблей может быть «норма»), другие же – с удовольствием и оптимизмом, радуясь бесконечному разнообразию психического арсенала человечества. Несмотря на то, что тренировки псайкеров жёстко регламентированы, а вся их жизнь проходит под постоянным бдительным надзором, двух одинаковых воистину не сыскать во всей галактике. Множество индивидуальных психических отклонений, предрасположенностей и особенностей разных школ накладывают на этих людей неизгладимую печать.

Несмотря на то, что у псайкеров есть доступ к тем же талантам, что и у всех остальных персонажей, этого недостаточно для того, чтобы отразить разницу в их дарованиях и наклонностях. Именно поэтому в этом разделе описаны особые психические таланты. Они существуют на общих основаниях с теми, что перечислены в **«Базовой книге правил»** и дополнениях, приобретаются по общим правилам, их цена так же рассчитывается, исходя из уровня и имеющихся у персонажа *склонностей*. Все описанные в этом разделе таланты предназначены для псайкеров – в обычных обстоятельствах их требования невыполнимы для персонажей остальных специальностей.

Внутреннее пламя *(The Flame Inside)*

Уровень: 2

Требования: Сила воли 40+, хотя бы две психосилы из дисциплины «Пиромантия»

Склонности: Сила воли, Псайкерство

Полыхающее в душе псайкера пламя не только пожирает его разум, понемногу превращая человека в бездумное орудие всеобщего уничтожения, но и отторгает искажения плоти, ибо огонь очищает всё.

Персонаж может неограниченное количество раз использовать Силу воли в тестах, предпринимаемых для сопротивления *осквернениям* и *мутациям*, а также получает бонус +10 к таким тестам. Вместе с тем, он получает штраф -20 к тестам, предпринятым для сопротивления *психическим травмам* и *психическим расстройствам*, а получаемые им *психические травмы* и *расстройства* отныне должны быть связаны с огнём и манией разрушения.

Всеведение *(Omniscience)*

Уровень: 3

Требования: Сила воли 40+, умение *«Психическое чутьё»* на уровне +20, психосила *«Предчувствие беды»*

Склонности: Восприятие, Псайкерство

Сосредотачиваясь на мириадах возможных вариантов будущего, прорицатель медитирует, готовя себя к самым неожиданным ударам и подаркам судьбы.

Перед началом игровой встречи персонаж может потратить *очко судьбы*. Если он сделает это, на всём протяжении всей встречи к нему будут неприменимы правила *внезапности*.



Знаток психосилового оружия *(Force Weapon Expertise)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 40, пси-рейтинг, талант *«Владение оружием (Психосиловое)»*

Склонности: Ближний бой, Псайкерство

Псайкер провел массу времени, привыкая к пси-схемам своего оружия и тренируясь сопрягать своё сознание с ними. Эти долгие практики, упорные тренировки и поединки с наставниками сделали из него искусного фехтовальщика, твёрдо знающего, что верный клинок или посох никогда не подведут его.

Психосиловое оружие в руках этого псайкера считается имеющим свойство *«Проверенное (X)»*, где X равен половине базового пси-рейтинга псайкера (округлять вверх).

Мастер психосилового оружия *(Force Weapon Mastery)*

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 50, пси-рейтинг, талант *«Знаток психосилового оружия»*

Склонности: Ближний бой, Псайкерство

Сражаясь с врагом, псайкер сливает воедино своё воинское и психическое мастерство. Его нанесённые в ослеплённом упоение битвой удары разят врага наповал, а вкладываемая в них ярость и жажда убийства таковы, что вокруг псайкера вспыхивают сверхъестественные огни и происходят другие феномены.

Совершая *безоглядную атаку* психосиловым оружием, псайкер может вместо теста Ближнего боя предпринять тест *сотворения психосилы* (используя Силу воли), как если бы творил её на *усиленном уровне мощи*. В случае успеха поразивший противника удар клинка высекает молнии, что наносят половину выпавшего на костях урона одной случайной враждебной цели в пределах десяти метров за каждые две ступени успеха.

Ментальная ярость *(Mental Rage)*

Уровень: 2

Требования: талант *«Неистовство»*

Склонности: Нападение, Псайкерство

Хотя наставники Схоластики Псайкана зачастую не одобряют такие техники из-за явной опасности, некоторые псайкеры учатся подпитывать способности пылающим в их сердцах гневом и ненавистью, сохраняя власть над своим даром даже в ослеплении безумного бешенства. Они сознательно вводят себя в неистовство и обрушивают на врагов Императора умноженную яростью психическую мощь, мало заботясь о скрытности или осторожности.

Персонаж может творить психосилы, находясь в состоянии *неистовства* (см. описание таланта *«Неистовство»* на стр. 143 **«Базовой книги правил Only War»**), но обязан делать это на *усиленном уровне психической мощи*. Это касается и применения психосилового оружия.

Несгораемый *(Fire-proof)*

Уровень: 3

Требования: пси-рейтинг 6+, психосилы *«Пылающее обличие»* и *«Пламя узнает своих»*.

Склонности: Выносливость, Псайкерство

Псайкер настолько углубился в искусство пиромантии, что стал одним целым с пламенем, которым повелевает. Отныне оно не посмеет причинить ему вред.

Персонаж становится невосприимчивым к отрицательным эффектам огня – не получает урона от *огненного* оружия и психосил, не может сгореть в пламени, задохнуться в дыму и т. д. Эффекты критического урона, частью которых является возгорание, действуют как обычно, но огонь никак не воздействует на персонажа.

Столь глубокое погружение в тайны пиромантии не проходит бесследно. Приобретя этот талант, персонаж немедленно получает 1к10+Пси-рейтинг *очков безумия*.

Постижение дисциплины *(Psy Focus)*

Уровень: 3

Требования: пси-рейтинг 4+, пять или более психосил из одной дисциплины

Специализации: Биомантия, Пиромантия, Прорицания, Телекинез, Телепатия, Эсхатология

Склонности: Сила воли, Псайкерство

Многие псайкеры – особенно те, что служат в Имперской Гвардии – предпочитают не распылять внимание, а целиком отдают себя изучению одной психической дисциплины. Долгие часы тренировок и медитаций в залах Схоластики Псайкана порождают настоящих мастеров, постигших множество тайных методик и владеющих широчайшим, пусть и однородным, арсеналом.

Приобретая этот талант, псайкер немедленно получает количество *малых проявлений* (стр. 225 **«Базовой книги правил Only War»**) этой же дисциплины, равное своему пси-рейтингу. Если в будущем его пси-рейтинг возрастёт, он бесплатно получит новые *малые проявления*. Кроме того, псайкер может перебрасывать тесты *сотворения психосилы*, если творит психосилу из дисциплины, для которой приобрёл этот талант. Этот талант можно приобрести только один раз.

Уязвимость (Психосилы) *(Vulnerability)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Универсальная, Псайкерство

Противоположность таланта *«Сопротивляемость (Психосилы)»*. Переживший сильное потрясение или сломленный непродуманной методикой обучения в Схоле, псайкер лишается части защиты, что даёт ему его дар и пройденное санкционирование. Все тесты Силы воли, связанные с сопротивлением чужим психосилам, получают штраф -10.

В отличие от других талантов, этот не имеет стоимости в *очках опыта* и не может быть куплен за них. Вместо этого, ведущий и игрок могут договориться «наградить» этим талантом персонажа после какого-либо катастрофического происшествия – одержимости, разгромного поражения в ментальном поединке, особенно страшного прорыва Варпа.

Психическое лечение *(Psy Healing)*

Уровень: 3

Требования: пси-рейтинг 3+, две или более психосилы из дисциплины «Биомантия»

Склонности: Интеллект, Псайкерство

Знания и умения псайкера, посвятившего себя искусству биомантии, могут оказаться бесценными, как для раненого гвардейца, так и для силящегося вытащить его с того света врача.

Если персонаж оказывает *первую помощь* (особое применение умения *«Медика»*, см. стр. 117 **«Базовой книги правил Only War»**), он дополнительно восстанавливает пациенту количество ран, равное половине своего базового пси-рейтинга. Этот талант также работает, если его обладатель не оказывает *первую помощь* сам, а ассистирует другому персонажу по правилам *помощи* (стр. 30 **«Базовой книги правил Only War»**). Однако, если в тесте *«Медики»*, предпринятом с использованием этого таланта, выпадет дубль, псайкер должен немедленно сделать бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»** (стр. 223 **«Базовой книги правил Only War»**).

Телекинетический удар *(Telekinetic Blow)*

Уровень: 1

Требования: пси-рейтинг 2+, психосила *«Бросок»*

Склонности: Сила, Псайкерство

Постигая искусство телекинеза, псайкер научился подкреплять свои удары сильными телекинетическими толчками, что помогают ему отшвырнуть врага прочь или сбить с ног.

Совершая *безоглядную атаку* в ближнем бою или находясь в *захвате*, псайкер может предпринять **средний (+0) состязательный тест Силы воли** против **Силы** противника в качестве свободного действия. В случае успеха, его удар отбрасывает противника на расстояние, равное одному метру плюс ещё одному метру за каждые две ступени успеха сверх первой. В случае с *захватом* персонаж, успешно сотворивший эту психосилу, получает бонус к действиям в *захвате*, равный +5 за каждую ступень успеха. Если в состязательном тесте, предпринятом с применением этой психосилы, выпадет дубль, псайкер должен немедленно сделать бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»**. Если «подкрепляемая» телекинезом атака проводится психосиловым оружием, тест становится **рутинным (+20)**.

Товарищи псайкеров

«Ты должен преодолеть своё естественное отвращение к этим ненормальным людям и помнить, что козни врага до́лжно встречать всем оружием, что у нас есть»

- выдержка из «Памятки имперского гвардейца»

Хотя достаточно опытный и умелый псайкер вполне может быть армией сам по себе, имперские санкционаты редко сражаются в одиночку. Обычные боевые псайкеры часто бывают под присмотром надзирателей из Схоластики, астропатов нередко сопровождают телохранители, а могучих псайкеров-примарис окружает целая свита из помощников, защитников, мистиков и советников. Особый случай – психические хоры, целые группы псайкеров, совместно творящие разрушительной мощи психосилы.

Товарищи псайкеров в Only War

Персонажи, выбравшие специальность «Санкционированный псайкер» начинают игру с обычным *товарищем*-гвардейцем, не отличающимся от любого другого ничем, кроме возможных улучшений. Этот раздел позволяет разнообразить данный аспект игры, внеся в неё новые виды *товарищей*, предназначенные специально для псайкеров. Большая часть таковых – не простые люди. Некоторые из этих *товарищей* и сами являются псайкерами, другие примечательны чем-то иным. Такой *товарищ* – это не только подспорье для персонажа, но и большая ответственность. На место убитого гвардейца может прийти любой другой – а вот найти замену умелому мистику или погибшему по небрежению наставника ученику несравненно сложнее.

Всякий раз, желая получить замену павшему *товарищу* или приобрести нового, псайкер решает, какого *товарища* он хочет получить. Каждый тип из перечисленных ниже типов *товарищей* имеет свои требования, которым псайкер должен удовлетворять. Кроме того, в описании каждого типа *товарищей* указан тест *снабжения*, который псайкер должен пройти для того, чтобы получить *такого* товарища. Во всем остальном, эти особые *товарищи* действуют аналогично обычным – они точно так же поддерживают *контакт*, принимают и выполняют *приказы* и гибнут от неудачных бросков костей.

Описания товарищей

Описание каждого типа *товарищей* включает:

Название: название типа *товарищей*

Требования: то, каким требованиям должен удовлетворять псайкер, чтобы иметь возможность получить такого *товарища*.

Получение: здесь указана сложность теста, который псайкер должен предпринять, чтобы получить такого *товарища*. Тест может быть предпринят, только если псайкер удовлетворяет перечисленным выше требованиям.

Описание: что представляет этот тип *товарищей* и какими особыми способностями обладает.

Мистик *(Mystic)*

Требования: пси-рейтинг 3+

Получение: сложный (-20) тест *снабжения*

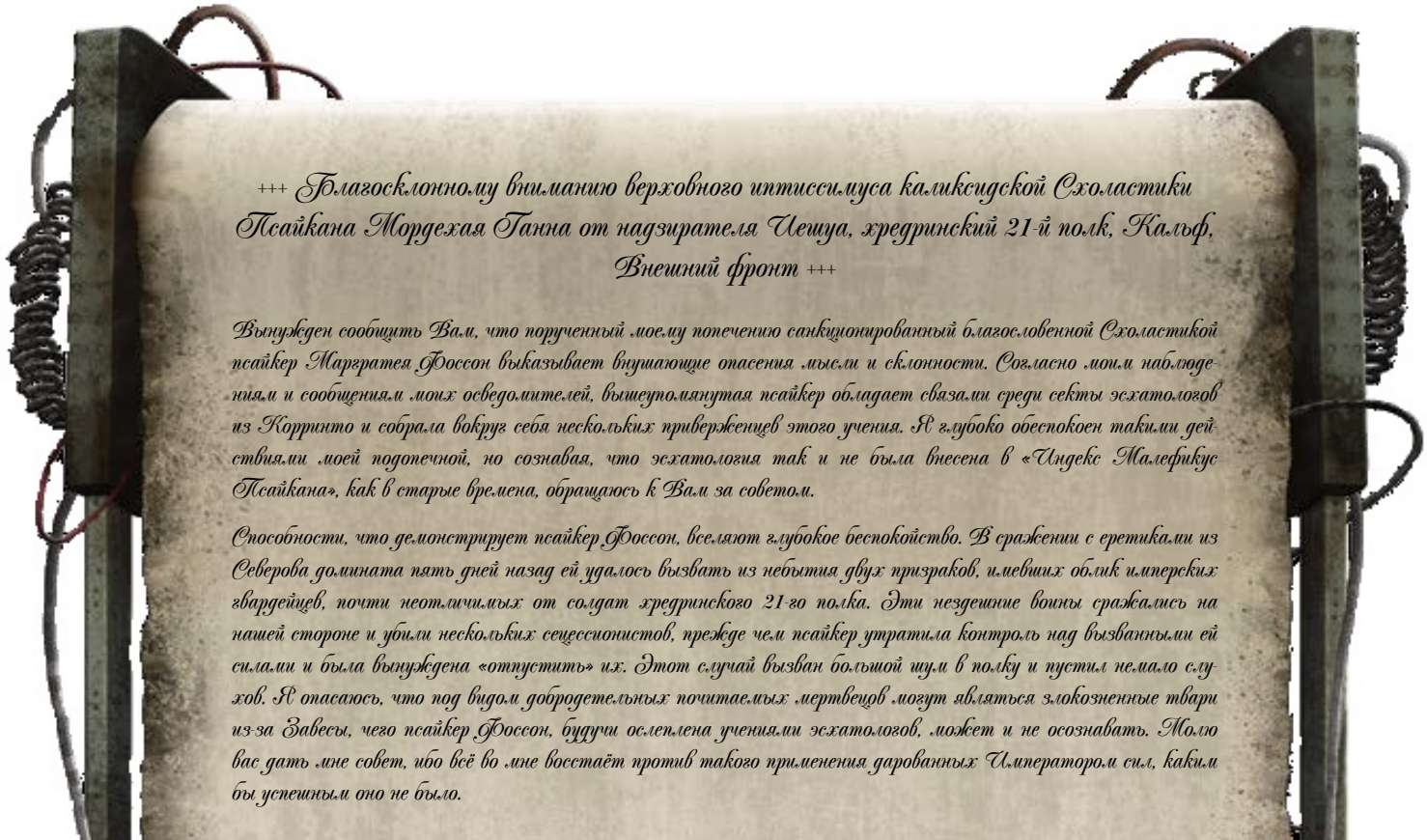
Некоторые имперские ведомства – в первую очередь, зловещая Инквизиция – наряду с «обычными» псайкерами используют мистиков – людей, благословленных и проклятых малой искрой психического дара, из которой тяжким трудом и прилежанием удалось раздуть неяркое пламя. Мистики слишком слабы, чтобы творить психосилы самостоятельно, но их дар может помочь настоящим псайкерам на поле брани.

Психическая опора: мистик считается псайкером. Однако его дар настолько слаб, что он не может творить психосилы ни сам, ни объединяясь в хор. Если мистик находится в *контакте* с псайкером, тот может поддерживать до двух психосил одновременно, не получая штрафов.

Надсмотрщик *(Warden)*

Требования: 35+ *очков порчи* или недостаток *«Осквернённые»*

Получение: по решению ведущего, надсмотрщик заменяет собой любого другого *товарища* псайкера по достижению 35 *очков порчи*. По решению ведущего, псайкер из полка, имеющего недостаток *«Осквернённые»* может иметь надсмотрщика с самого начала вместо обычного *товарища*.



+++ Благосклонному вниманию верховного интиссимуса каликсидской Схоластики Псайкана Мордехая Танна от надзирателя Иешуа, хредринский 21-й полк, Кальф, Внешний фронт +++

Вынужден сообщить Вам, что порученный моему попечению санкционированный благословенной Схоластикой псайкер Маргратея Боссон выказывает внушающие опасения мысли и склонности. Согласно моим наблюдениям и сообщениям моих осведомителей, вышеупомянутая псайкер обладает связями среди секты эсхатологов из Корринто и собрала вокруг себя нескольких приверженцев этого учения. Я глубоко обеспокоен такими действиями моей подопечной, но сознавая, что эсхатология так и не была внесена в «Индекс Малефикус Псайкана», как в старые времена, обращаюсь к Вам за советом.

Способности, что демонстрирует псайкер Боссон, вселяют глубокое беспокойство. В сражении с еретиками из Северова домината пять дней назад ей удалось вызвать из небытия двух призраков, имевших облик имперских гвардейцев, почти неотличимых от солдат хредринского 21-го полка. Эти нездешние воины сражались на нашей стороне и убили нескольких сецессионистов, прежде чем псайкер утратила контроль над вызванными ей силами и была вынуждена «отпустить» их. Этот случай вызван большой шум в полку и пустил немало слухов. Я опасаюсь, что под видом добродетельных почитаемых мертвецов могут являться злокозненные твари из-за Завесы, чего псайкер Боссон, будучи ослеплена учениями эсхатологов, может и не осознавать. Молю вас дать мне совет, ибо всё во мне восстаёт против такого применения дарованных Императором сил, каким бы успешным оно не было.

Жизнь псайкера в Империуме – бесконечная череда запретов и ограничений, которую каждый из психически одарённых должен принять ради того, чтобы сберечь свою душу от скверны Хаоса. Многих даже опытных псайкеров Имперский Гвардии на поле боя сопровождает надзиратель из Схоластики Псайкана (а в его отсутствие эту роль может сыграть и комиссар), всегда готовый спасти подопечного от самого себя, а всех окружающих – от него. Особенно часто повышенного внимания надзирателей удостаиваются псайкеры, проявившие слабость духа или недостаточную степень контроля над своими способностями.

Защитные амулеты: надсмотрщик снаряжён тонко настроенными на разум своего подопечного оберегами и пси-блокирующими устройствами. Если псайкер должен будет делать бросок по таблице *психических феноменов*, он может согласиться на Хк10 единиц урона Силе воли и получить -5 к результату этого броска на каждый к10, на который согласился.

Это для твоего же блага!: надсмотрщик не считается псайкером. Если надсмотрщик находится в *контакте* с псайкером, то псайкер не может творить психосилы на *усиленном уровне психической мощи*.

Санкционированный псайкер *(Sanctioned Psyker)*

Требования: канонарх, не более 30 *очков порчи, уровень снабжения* 60+.

Получение: напряжённый (-40) тест *снабжения*

Даже один подготовленный псайкер – это грозный противник на поле брани, а целый психический хор и вовсе превращается в орудие всеобщего уничтожения. Руководить полнокровными хорами позволяют лишь заслуженным псайкерам-примарис или лучшим из канонархов.

Санкционат: такой *товарищ* считается псайкером. Он может творить психосилы как самостоятельно, так и, объединяясь в хор с канонархом, как это описано во врезке **«Улучшения канонарха»**. При подсчёте количества участников психического хора, санкционированный псайкер во всех отношениях считается за двух и оказывает удвоенный эффект (например, даёт бонус не +5, а +10 при *общем воззвании*). Если при *общем воззвании* персонажу-псайкеру выпадет дубль в броске по *таблице психических феноменов* или *прорывов Варпа*, выпавший эффект применяется не к самому персонажу-псайкеру, а к этому *товарищу*.

Ученик *(Disciple)*

Требования: канонарх, не более 25 *очков порчи, уровень снабжения* 40+.

Получение: сложный (-20) тест *снабжения*

Многие отделения Схоластики Псайкана, готовящие боевых псайкеров для Имперской Гвардии, не пренебрегают возможностью дать своим ученикам почувствовать вкус настоящего боя и увидеть войну вживую. Нередко их сводят в психические хоры и выпускают на поле брани под командованием искусных канонархов, опытных надзирателей Схоластики и вечно бдительных комиссаров. Впрочем, некоторые наставники полагают использование таких недоучек целыми хорами очень опасным и предпочитают отдавать под покровительство опытного псайкера одного ученика. Как правило, юных послушников доверяют лишь прославленным наставникам, доказавшим не только свою мощь и умение держать её в узде, но и чистоту от скверны.

Недоучка: ученик считается псайкером. Он не может творить полноценные психосилы сам, но может делать это, объединяясь в хор с канонархом, как это описано во врезке **«Улучшения канонарха»**, а также может самостоятельно творить *малые проявления*. Если при *общем воззвании* персонажу-псайкеру выпадет дубль в броске по *таблице психических феноменов* или *прорывов Варпа*, выпавший эффект применяется не к самому персонажу-псайкеру, а к этому *товарищу*.

Фанатик *(Zealot)*

Требования: эсхатолог, *уровень снабжения* 30+

Получение: трудный (-10) тест *снабжения*

Учение эсхатологов обрело последователей далеко за пределами Корринто. Многие склонные к религиозной истерии уроженцы миров-храмов, погорельцы с разорённых войнами планет или даже дисциплинированные, но живущие в вечном напряжении уроженцы миров-крепостей, разделили идеи эсхатологов о наступлении последних времён и необходимости огромных жертв ради самого выживания рода людского. Среди них нашлось немало настоящих фанатиков, готовых отдать жизни за то, во что верят, и некоторые эсхатологи с осторожностью пользуются помощью таких сектантов.

Безмолвный инструмент: фанатик не считается псайкером. Если псайкер отдает фанатику *приказ*, в обычных условиях требующий теста *«Командования»* или *«Запугивания»*, он проходит этот тест автоматически без броска костей.

Сила веры: крепость духа поддерживает фанатиков, когда плоть подводит. *Товарищ*-фанатик может быть *здоров*, *легко ранен*, *тяжело ранен* и *мёртв*. *Лёгкое ранение* не оказывает никакого эффекта, а *тяжёлое* накладывает штрафы по общим правилам.

На грани терпимого: положение эсхатологии как дозволенной психической дисциплины, и её последователей всегда было чрезвычайно шатким. Многие члены Святых Ордосов и даже наставники Схоластики Псайкана считают, что эсхатологи балансируют на самой грани допустимого, ежеминутно испытывая терпение властей предержащих одним своим существованием и постоянно рискуя переродиться из замкнутого сообщества в апокалиптический культ. Любой дубль на костях при тесте *снабжения*, направленном на получение *товарища*-фанатика (независимо от того, был тест успешен или нет), означает, что действия эсхатолога привлекли внимание вышестоящих чинов Схоластики, Инквизиции или Комиссариата.

Брат по оружию

Брат по оружию – это вызванный из Варпа дух, сотканный из тысяч и миллионов отголосков гвардейцев, павших за Империум. Эсхатологи умеют призывать таких существ и биться плечом к плечу с ними против врагов Императора. Некоторые из них говорят, что отпуская брата по оружию, они чувствуют, что дарую покой погибшим солдатам, которые и после смерти сумели исполнить свой долг.

Брат по оружию (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	40	40	40	30	30	35	-
Количество ран: 10				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Атлетика (Сил)»*, *«Бдительность (Вос)»*, *«Парирование (ББ)»*, «*Скрытность (Лов)»*, *«Уклонение (Лов)»*.

Таланты: *«Бесстрашие».*

Особенности: *«Бестелесное».*

Оружие: призрачное главное оружие из *стандартного полкового набора* (это оружие обладает всеми характеристиками главного оружия полка, но его не нужно перезаряжать и у него не может кончиться боезапас), призрачный нож.

Снаряжение: призрачная полковая униформа, призрачная солдатские жетоны-когномены.



Жизнь гвардейца

Командиры

•

Укрепления

•

Зоны морталис и мутации

•

Расширенный арсенал

•

Жалованье

•

Серена

Глава III

Жизнь гвардейца

«У меня вся жизнь – одна сплошная зона морталис»

- рядовой Зурб, актарская 25-я химическая ауксилия

Эта глава призвана больше рассказать о неосвещённых ранее сторонах Имперской Гвардии и ещё больше разнообразить игру. Она вводит дополнительные комплексные правила на укрепления (которые персонажи смогут строить и защищать) и зоны морталис (сражаясь в которых бойцы будут страдать от жары, холода или других опасностей), а также расширяет уже имеющиеся аспекты игры – в частности, она увеличивает доступный игрокам арсенал, дополняя его новыми видами оружия и брони, совершенствует представленную в дополнении **«Молот Императора»** систему *разнообразия моделей снаряжения*, распространяя её действие на доспехи и боевые машины, а также вводит гвардейское жалованье, благодаря которому солдаты смогут получать то, что им хочется, не только благодаря тестам *снабжения* или удачному бартеру, но и расплачиваясь «живыми» тронными золотыми или крестоносными кронами.



Наконец, последняя часть этой главы описывает Серену – райский мир, некогда принадлежавший Северову доминату, но недавно освобождённый силами Имперской Гвардии и ставший одним из важных центров снабжения и отдыха верноподданных слуг Императора в Периферии. На Серене хватает внутренних проблем – от гвардейцев-дезертиров и недовольных землевладельцев до тайных культистов – но, вместе с тем, она остаётся тихой гаванью и желанным приютом для солдат, ненадолго покинувших отчаянную мясорубку Внешнего фронта.

Командиры

«Я не командую – «Вперед!»

Я командую – «За мной!»

- капитан Дж. У. Дриан, терракский 78-й

Описанные в этом разделе новые варианты командиров созданы для того, чтобы игроки и ведущий могли создавать более разнообразные и уникальные полки. Все изложенные здесь варианты вы можете использовать по общим правилам создания полков (см. **главу II «Базовой книги правил Only War»**).

Таблица 3-1 «Командир»

Командир	Цена
Аскет	2
Военная косточка	2
Зверь	1
Казнокрад	0
Меценат	2
Педант	1
Переборчивый	2
Святоша	2

Аскет

Такой полковник привык держать солдат в строгости и не позволяет ни малейших послаблений. Служащие под его началом могут забыть о походах в тайные притоны, партиях в таро и других простых и понятных удовольствиях – всё свободное время будут занимать тренировки, молитвы или тяжёлая, но малоосмысленная работа, призванная закалить тело и изгнать недостойные мысли.

Цена: 2 очка

Аскетизм и тренировки: все тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы добыть лхо, алкоголь, наркотики, предметы роскоши и другие удовольствия, получают штраф -20. Всё «освободившееся» время бойцов занято тренировками – каждый персонаж получает +3 к одной характеристике по своему выбору.

Военная косточка

Этот полковник с юности служит в Имперской Гвардии, так же как до него в ней служили его предки. Он прекрасно знает, какие солдаты нужны Богу-Императору, и непременно выбьет из подчинённых всё, что сочтёт «отклонением» от нормы.

Цена: 2 очка

Начальные особенности: все персонажи из этого полка получают особенность *«Взращённые для войны»* (см. стр. 58 **«Базовой книги правил Only War»)** и теряют одну особенность (по согласованию между игроками и ведущим), которую они получили от своего родного мира или происхождения.

Зверь

Этот командир не знает жалости, ни к врагам, ни к подчинённым. Казни пленных и суровые наказания провинившихся гвардейцев – для него такая же обыденность, как и истребление врагов Императора, тяга к которой иногда заводит его слишком далеко. Одни солдаты ужасаются наклонностям своего командира, другие их разделяют, но ни для кого из них служба под его началом не прошла даром.

Цена: 1 очко

Начальные таланты: *«Неистовство»* или *«Всё видавший»*.

Очки безумия: персонажи игроков получают на старте 1к5+2 *очка безумия*.

Казнокрад

Полковник убеждён, что офицерская служба в Имперской Гвардии – не столько честь и тяжкий долг, сколько возможность набить собственные карманы, разворовывая полковую казну, продавая на сторону запасы с собственных складов и обделяя солдат и без того скудным жалованьем. Угрозами или взятками он заставляет замолчать всех опасных для него людей и богатеет с каждой новой кампанией.

Цена: 0 очков

Жалованье: всякий раз, когда персонажи должны получить жалованье, бросьте **трудный (-10) тест *снабжения***. При провале жалованья они не получают.

Стандартный полковой набор: персонажи игроков имеют лишь 20 очков на формирование *стандартного полкового набора* (см. стр. 66 в **«Базовой книге правил Only War»**).

Меценат

Этот командир привык выжимать максимум возможного из любых оказавшихся под рукой ресурсов – в том числе, солдат. Ему мало того, что любой служащий под его началом гвардеец умеет стрелять, драться и исполнять приказы. Каждый в его полку обязан приносить и иную пользу – умело кашеварить, возиться с оружием, разбираться в картах, обрабатывать трупы, знать какой-нибудь диковинный язык, споро сколачивать гробы или хотя бы уметь сносно рисовать пропагандистские плакаты или играть на музыкальном инструменте. Такой «покровитель ремёсел» редко бывает любим большинством солдат, которых заставляют учиться незнакомым и не всегда нужным вещам, зато всегда имеет под рукой много рукастых специалистов.

Цена: 2 очка.

Начальные умения: *«Ремесло (Любое)»*.

Начальный *уровень снабжения*: персонажи игроков получают бонус +10 к тестам *снабжения*, предпринятым для того, чтобы достать сырьё или инструменты, необходимые для занятий своим ремеслом.

Педант

Этот командир – большой ценитель буквы устава. Ни в одном другом полку солдаты не знают «Памятку имперского гвардейца» так, как в этом, а уж по части правильной отдачи воинского приветствия им и вовсе нет равных. Подобная дотошность командования, хоть и остаётся весьма утомительной, не может не вбить в голову даже самого тупого бойца кое-что нужное и полезное.

Цена: 1 очко

Начальные умения: *«Языкознание (Имперские коды)»* или *«Языкознание (Боевой жаргон полка)»*.



Переборчивый

Этот командир убеждён, что каждый солдат, независимо от того, ударный он пехотинец, санитар или корректировщик артиллерии, должен быть, в первую очередь, здоровым и крепким парнем. Именно такими бойцами он пополняет свой полк и хотя в лихое военное время выбирать не приходится, хорошие связи, репутация или напористость позволяют полковнику почти всегда собирать под свои знамёна стойких и дюжих ребят, оставляя больных и слабаков менее удачливым командирам.

Цена: 2 очка.

Начальные количество ран: персонажи, служащие под началом переборчивого командира, увеличивают своё *количество ран* на +1.

Святоша

Командир полка чрезвычайно набожен и считает веру главной опорой солдата. Он часто прислушивается к окружающим его членам Адептус Министорум, охотно сотрудничает со странствующими исповедниками, чаще обычного устраивает долгие общеполковые молебны, а проповеди нередко заменяют боевые стрельбы или другие тренировки. Каждый гвардеец волен сам для себя решить, как он относится к подобному рвению своего командира.

Цена: 2 очка.

Начальные умения и таланты: *«Учёное знание (Имперская вера, Экклезиархия)»* или *«Чуткий сон»*.

«Нет, он не был святым. Он был человеком. По-настоящему великим и по-настоящему грешным»

- сержант Лео Лемюель
о лорде-командующем Махарии

Смена командира

Несмотря на то, что в Имперской Гвардии можно нередко встретить полки, командиры которых не меняются десятками лет, у командующего офицера может быть несколько причин покинуть свой пост.

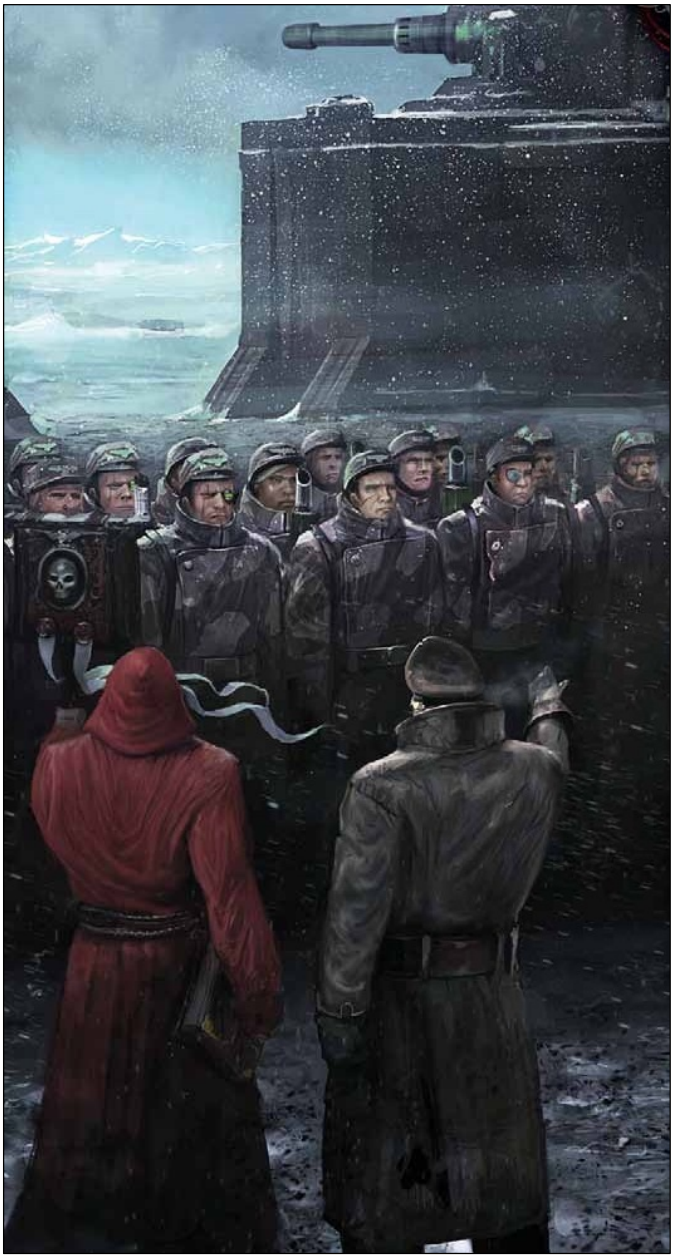
Самая очевидная – это гибель на поле брани. От многих офицеров ожидают личного участия в боевых действиях, а таковые в Империуме не прекращаются никогда. Потому нередко случается, что майоры и полковники гибнут так же, как их подчинённые, в какой бы доспех они не облачились и каким числом телохранителей себя бы не окружили. Отдельный случай – не славная гибель с мечом в руке, а горькая кончина от рук подосланных врагами убийц.

Иногда случается, что высокопоставленных офицеров казнят по приговору трибунала или принятому на месте решению авторитетного комиссара. Крайне редко в архивах Департаменто Мунитурум можно увидеть смертные приговоры, вынесенные полковникам за трусость и недостаток боевого духа – командиров такого уровня чаще казнят за некомпетентность, коррумпированность или вероломные и предательские действия. Неумелое командование, недопустимые потери и бессмысленные растраты полученного от Мунитурума военного имущества обычно влекут за собой расстрел или ссылку в штрафной легион, воровство в Гвардии традиционно карается петлёй, а грех ереси неизменно ведёт на костёр.

Ещё одна возможность расстаться со своим полком – это выйти в отставку, но случается такое очень редко. Человек, достигший высокого звания, скорее всего, уже отдал Имперской Гвардии большую часть жизни, безвозвратно оставив позади родной дом, семью и пару конечностей. Будучи достаточно влиятельным или прославленным, такой офицер наверняка получит возможность прибегнуть к омолаживающим операциям, что отодвинут дряхлость на десятилетия или даже века, и позволят амбициозному офицеру достигнуть новых высот.

Наконец, полковник может оставить ставший ему родным полк, получив повышение и приняв на свои плечи бремя генеральского звания. Ведя успешные войны планетарных масштабов, такой человек нередко забывает об офицерах, с которыми сидел за одним столом, и простых солдатах, которыми командовал с передовой. Впрочем, нередко верно и обратное – продвигаясь всё выше и выше, генерал, лорд-генерал, а иногда и лорд-командующий не предает забвению полк, которым некогда руководил. Усилиями высокопоставленного покровителя, часть всегда будет снабжаться по первому разряду, своевременно получать подкрепления и сверх обычных квот усиливаться вспомогательными подразделениями недолюдей, штурмовиков или даже авиационными эскадрильями. Постепенно избранный полк будет приобретать по-настоящему элитный статус. Вероятно, продлевающий свою жизнь при помощи омолаживающих операций генерал легко переживёт всех былых подчиненных, а для солдат-новичков будет уже не старым и любимым командиром, а далёким призраком-покровителем, которого обычный рядовой имеет все шансы ни разу и не увидеть. Сложно сказать, является ли такое «шефство» однозначным преимуществом – нередко покровитель, будучи совершенно уверен в высокой боеспособности полка, имеет обыкновение затыкать им любые дыры и бросать в самое пекло, твердо веря в то, что для «его ребят» нет ничего невозможного.

Игромеханическое влияние командиров на персонажей **Only War** обычно выражается в дополнительных умениях и талантах, которыми солдаты волей-неволей овладевают. Само собой, лишившись командира, они не могут в одночасье разучиться этому – если служившие под началом осторожного перестраховщика бойцы привыкли думать над каждым шагом и составлять чёткие планы действий, они вряд ли откажутся от этих полезных качеств, кто бы ни сменил их старого командира. Равно как и произведённое жестоким зверем или самовлюблённым глупцом в эполетах впечатление не рассеется вмиг, какой бы офицер его не сменил.



Таким образом, игровые персонажи в **Only War** не теряют умений, талантов, *очков безумия*, *очков порчи*, ран и других изменений, полученных благодаря командиру при смене командира. Однако, особые бонусы или штрафы (например, бонус +10 на тесты *снабжения*, что даёт командир-меценат, или проблемы с жалованьем, создаваемые казнокрадом) пропадают. Очки полка, потраченные на выбор командира, не возвращаются игрокам. Последнее слово во всех вопросах, связанных со сменой командира, остаётся за ведущим, которому рекомендуется руководствоваться здравым смыслом.

Приход нового командира на место оставившего свой пост полковника также не оказывает мгновенного воздействия на солдат. Принявший командование набожный офицер не сумеет вмиг выпестовать из солдат таких же фанатиков, и даже самому преданному дисциплине и уставу командиру в одночасье не превратить буйных сорвиголов в идеально вымуштрованных бойцов.

Таким образом, игровые персонажи в **Only War** не получают умений, талантов, очков *безумия*, очков *порчи*, ран и других изменений, даваемых новым командиром. Однако, особые бонусы или штрафы (например, бонус +10 на тесты *снабжения*, что даёт командир-меценат, или проблемы с жалованьем, создаваемые казнокрадом) они получают сразу. Выплачивать очки полка за нового командира не нужно. Последнее слово во всех вопросах, связанных со сменой командира, остаётся за ведущим, которому рекомендуется руководствоваться здравым смыслом.

Укрепления

«Крепость – это живое существо; комендант – её мозг, стены – её кости, ауспики – её глаза и уши, солдаты – её кровь, а орудия – её кулаки. Помните – если одна часть откажет, погибнет всё целое. А если погибнет целое, ни одна часть не выживет в одиночку»

- Мордин Барр

Имперской Гвардии доводиться защищать принадлежащие Императору миры не реже, чем завоёвывать захваченные ксеносами и отторгнутые предателями. Немало оборонительных стратегий зиждется на могучих крепостях, коими усеяны планеты Империума. Вторжения можно ожидать отовсюду, и на каждом мире под светом Астрономикона найдутся фортификации, призванные если не остановить, то хотя бы задержать чужаков. На некоторых планетах люди буквально живут в окружении бастионов и тени орбитальных оборонительных платформ, а миры, находящиеся в зонах боевых действий усеяны переходящими из рук в руки полевыми укреплениями и изборождены залитыми кровью траншеями.

Лучшие инженерные и осадные полки Имперской Гвардии способны на удивление быстро готовить линии обороны или подкапываться под вражеские укрепления, а с помощью приданных техножрецов-зодчих и их сервиторов могут творить чудеса, в считанные дни возводя целые крепости. Впрочем, предписанные Муниторумом программы подготовки солдат гарантируют, что даже лишённые столь ценных союзников и специальных знаний бойцы, смогут пристойно окопаться и встретить врага во всеоружии.

Но любые полевые укрепления Имперской Гвардии – от цепочек траншей и линий пласталевых заграждений до быстро воздвигаемых камнебетонных редутов и оборудованных башенных артиллерийских узлов, меркнут по сравнению с настоящими крепостями, превосходящими города, ощетинившимися тяжёлыми орудиями и лазерами орбитальной защиты, скрывающими в себе пусковые шахты баллистических ракет и украшенные гордо реющими знаменами. Существуют подлинно чудотворные фортификации, в стены которых вмурованы кости святых мучеников, и чьи башни увенчаны статуями великих героев, и настоящие технологические сокровищницы, оберегаемые пустотными щитами и разрушительными макроорудиями.

Осады и штурмы

«Сотни лет позади. Тысячи лет впереди»

- надпись над главными воротами Сангвинического дворца

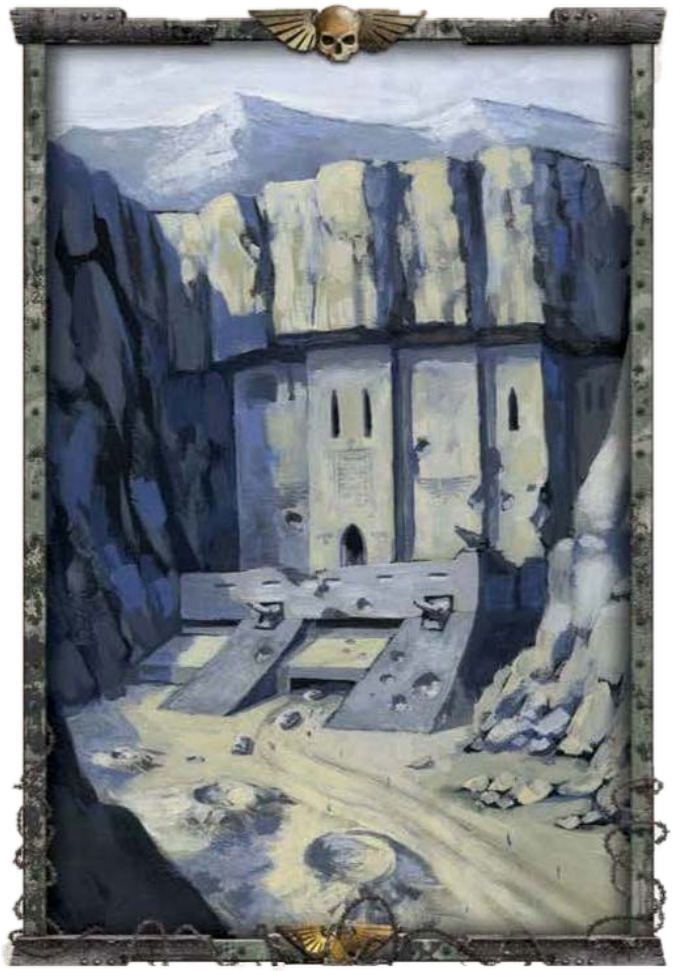
Внешний фронт, где сталкиваются друг с другом колоссальная волна орков Мракозуба, наступающие армии Имперской Гвардии и остервенело отстаивающие свою «землю обетованную» сецессионисты, постоянно сотрясают осады и штурмы. На одной планете зеленокожие захватывают очередную крепость и убивают всех, кого найдут внутри, на другой – солдаты Севера гибнут на стенах под обстрелом имперской артиллерии, а на третьей – налётчики-эльдары проносятся над головами защитников неприступной для обычного врага твердыни и сокрушают их не грубой мощью, но внушаемым ужасом.



Укреплённый авангард

Имперская Гвардия наступает на Северов доминат и владения Мракозуба широким фронтом, а потому волей-неволей полагается либо на наскоро воздвигаемые полевые фортификации, либо на отбитые у противника цитадели. Изначально штабисты лорда-маршала Ганзорика предлагали стратегию постепенного продвижения вперёд и укрепления каждой освобождённой, захваченной или отбитой у врага планеты большим количеством фортификаций. Увы, от этого подхода вскоре пришлось отказаться – по-настоящему могучие твердыни строятся долго и требуют множества дорогих материалов, а обычные бастионы, редуты и укреплённые линии не смогут защитить планету от вторжения, если не будут прикрыты орбитальными оборонительными платформами или иными силами системной обороны – а кораблей Имперского Флота и пустотных зодчих никогда не бывает в избытке. Немногочисленные настоящие твердыни – например, культский Форт-Друз, Алый бастион на Ганф Магна, Агамемнонов монастырь в пустынях Кальфа или Цитадель Тенебра на Ноксе – постоянно обрастают новыми казармами, башнями, контрэскарпами и противокорабельными лазерами – большинство стратегов не верит, что орков Мракозуба удастся полностью разбить на территории Северова домината или даже сдержать на дальних подступах к Каликсиде, и потому этим крепостям предстоит стать утёсами, о которые должна разбиться зелёная волна.

На удалённых от Каликсиды театрах военных действий – например, развернутых на планетах, захваченных орками или мирах, лежащими за пределами сектора, но ныне ставшими частью домината – Гвардия часто использует готовые фортификации, будь то сегменты «Эгид», формирующие длинные укреплённые линии, пласталевые орудийные колпаки или стационарные башни с танковыми орудиями, которые, стоит линии фронта измениться, можно будет перенести. Такие созданные заранее фортификации обычно опутывают сетью траншей, окопов и огневых точек, вырытых и обустроенных руками самих гвардейцев. На этих скороспелых крепостях не увидишь привычных для имперских цитаделей величественных статуй или чудесных излучателей пустотных щитов, но зенитных орудий, пушек и посадочных площадок для авиационных звеньев на них более чем в избытке.



Адептус Механикус, чьи силы действуют на Внешнем фронте, скорее как союзная армия, чем как часть единой военной машины, исповедует несколько иное отношение к крепостям. Ни гвардейская, ни флотская разведка не смогли разгадать принцип, по которому магосы со Станков отбирают цели для захвата и укрепления – впрочем, скорее всего, разные части скитариев и венаториев попросту преследуют в Периферии разные цели, повинуясь повелениям разных архимагосов. Механикус уже развернули грандиозное военное строительство на нескольких мирах – например, на Пепелище и безымянных планетоидах неподалёку от туманности Ктхалга. Нередко интриги посланных Станками факторов приводят к тому, что исполинские стройплощадки, где трудятся тысячи сервиторов и машиноведов-примасов, прикрывают целые полки Имперской Гвардии, чьи солдаты и сами не знают, что защищают. Пока что никому неизвестно, как посланникам кузниц удалось убедить лорда-маршала помочь им, что они пообещали взамен, и чем так важна для Механикус загадочная Ктхалга.

Земля наших отцов

Для Северова домината война в Периферии – оборонительная. Стремясь сократить потери, герцог приказывает своим генералам не устраивать рискованных наступлений и грозит карами за потерю солдат и техники, зная, что каждый погибший боец и каждый сделанный шаг назад приближает полки Имперской Гвардии к его резиденции на Культе. Простой же народ, годами внимавший словам Севера, считает войну с Империумом праведной защитой своей земли от коварных захватчиков и поработителей. Неудивительно, что одну из главных ставок доминат делает на мощные укреплённые линии и крепости.

В Периферии хватает миров-фронтиров и полудиких планет, где люди живут в небольших городах и отдельных поселениях – например, шахтёрских лагерях. Как правило, и первые, и вторые строились и укреплялись с расчётом на то, чтобы сдерживать налёты пиратских шаек или давать отпор немногочисленным диким оркам и местному зверью. Нередко такие города окружены стенами, располагают небольшими арсеналами оборонительных орудий – обычно чем-то вроде тяжёлых стабберов – и парой-тройкой серьёзных укреплений – нередко в этой роли выступают резиденция местного правителя, казармы СПО или здания, что когда-то занимали имперские службы, вроде Администратума. Готовя сецессию, герцог Север понимал, что такие жалкие укрепления не сдержат натиск Имперской Гвардии и позаботился об их улучшении – где-то города оделись в новые слои камнебетона, где-то – были окружены рядами траншей и ощетинились зенитными орудиями, а где-то подданные герцога устроили себе тайные убежища в глуши, куда можно будет уйти, если дать гвардейцам отпор не получится.

Важные планеты домината – Культ, Астерион, Гервара, Мир Охма, Браксида, потерянная ныне Серена – были укреплены ещё серьёзней. Герцогу удалось собрать достаточно умелых зодчих-мирян и военных фортификаторов, что смогли выстроить на ключевых мирах его владений надёжные твердыни – и пусть каждая из них представляет собой просто очень много пластбетона, флак-панелей и тяжёлых орудий – об изобилии силовых полей и других сложных устройств доминат может только мечтать – брать эти крепости Имперской Гвардии придётся большой кровью.

После того как война в Периферии разразилась в полную силу, герцог стал ещё больше уповать на оборону, отказавшись почти от любых агрессивных действий. В таких условиях, немалая доля защитников домината составляет гарнизоны крепостей, сидит в траншеях и время от времени совершает вылазки, пытаясь перерезать имперские линии снабжения, нападать на беззащитные конвои или истреблять отбившиеся от своих мелкие ватаги орков. Куда активнее за пределами крепостей действуют вольные роты, нанятые в Каликсиде или Коронусе – как прави-

ло, это почти независимые формирования, каждое из которых состоит из нескольких сотен бойцов и лёгких боевых машин – привычных для фронтира колёсных вездеходов или «Саламандр». Иногда такие банды устраивают себе укреплённые лагеря и опорные пункты, но обычно дальше выставленных «Эгид» и огневых точек дело не идёт.

Отдельным видом «фортификаций», что встречаются на мирах домината, можно назвать лесные убежища круутов. Конечно, костегрызы, клятвопреступники и бродяжники не строят настоящих крепостей, но их скрытые в куавейлской, лукийской или браксидской глуши логова, со всех сторон обложенные ловушками и охраняемые чуткими круутами-псами, представляют собой крепкий орешек.

Замки проклятых владык

Периферия никогда не была владениями Хаоса – даже до появления голгенновых крестоносцев и основания Каликсиды в этих краях властвовали ныне истреблённые ксеносы, порабощённые ими расы и давно одичавшие потомки колонистов. Тем не менее, Внешний фронт расположен очень близко к усеянному запретными культами сектору, чудовищному Вопящему вихрю, где гнездятся слуги Тёмных богов всех обличий и верований, а также давно сгоревшим, но всё ещё тлеющим еретической скверной Стигийским безднам. Многосторонний конфликт в Периферии лишь делает её более удобными охотничьими угодьями.

Как правило, лакеи Губительных сил действуют здесь немногочисленными бандами и воинскими культами, что не способны вести правильную войну. Неудивительно, что у подвижных групп хаоситов почти нет настоящих крепостей и оборонительных линий – им попросту нечего защищать здесь, как нет смысла воздвигать в столь беспокойном регионе космоса настоящие цитадели. Обычно, у еретической банды есть небольшое тайное логово или храм, обустроенное на малоинтересной планете или в далёком захолустье имперского мира, откуда они могут устраивать налёты, брать приступом отдельные заставы и лагеря или разорять оставшиеся без прикрытия города и поселения.

Нередко возвышающийся чемпион из Вопящего вихря или мелкий воевода из Стигийских бездн прибывает в Периферию с горсткой проверенных соратников, прямо на месте расширяют свою банду за счёт культистов, беженцев, отступников или даже наёмников и бросают её на имперские или северовские штыки. Обычно такие «пришлые» вожаки мало заботятся о жизнях своих пешек, которых всегда легко заменить, и редко планируют прочно осесть в Периферии, выкроив среди её звёзд и планет своё маленькое царство – это могло бы быть недурным планом несколько десятков лет назад, но сейчас в этом относительно небольшом регионе скопилось слишком много имперских войск и зеленокожих. Обычно воевода планирует достичь некой цели, ради которой явился сюда – добыть реликвию Несущего ад, расправится с определённым врагом, исполнить данный Тёмным богам обет – после чего собирается вернутся в спокойные для него и его единоверцев Стигийские бездны или бурлящий опасностями и возможностями Вопящий вихрь – а крепости в Периферии ему не нужны.

Таким образом, на Внешнем фронте редко можно увидеть настоящую цитадель владыки Хаоса или тёмную кузницу, а ещё реже Гвардии доводится вести масштабные штурмы таковых. Куда чаще добычей имперской разведки становятся небольшие убежища, тайные храмы и набитые добычей схроны с «гарнизоном» из культистов и дезертиров, порой с безумными цепными мутантами или полусумасшедшими нечистыми псайкерами, на захват и уничтожение которых бросают немногочисленные, но отборные подразделения. Впрочем, не раз и не два заранее предупреждённые о грядущем штурме еретики спешно укрепляли свои поселения, устраивая вагенбурги из грузовиков или чертя на стенах своих лежбищ богохульные руны, от одного взгляда на которых у верного слуги Императора могут начать кровоточить глаза. Неудивительно, что для штурма таких берлог стараются привлекать агентов Инквизиции – например, чистильщиков или даже демоноборцев.

Исключением служит особая зона боевых действий «Каппа» и некоторые планеты, где Хаос успел пустить корни – например, Нокс, чей улей Неллос, фактически, стал тихой гаванью для банд Пропащих и проклятых. Увы, у Империума пока не хватает сил, чтобы смести эти богохульные крепости одним мощным ударом – но Верховное командование верит, что однажды это случится.

Отроги Железной горы

Орков часто считают варварами, что способны лишь на грабительские набеги и бессмысленные войны, но под руководством умелого вождя – а в случае с Периферией это, к сожалению, именно так – зеленокожие способны устраивать настоящие промышленные комплексы и обширные города-крепости.

На внешних пределах Периферии уже хватает миров, захваченных орками Мракозуба – где-то они добывают топливо, где-то – заготавливают еду, где-то – мастерят оружие и боевые машины. Как правило, недостойной настоящего орка работой занимаются гретчины, сморчки и порабощённые люди. На планетах вроде Авитохола, Лета или Порфира можно увидеть колоссальные лагеря невольников, нередко окружённые направленными внутрь пушками и оглашаемые щелчками кнутов.

Обычно фортификации орков – когда им хватает терпения их строить – грубы и примитивны, но надёжны. Они могут быть собраны из разного хлама и металлолома, но это будет очень много хлама и металлолома. В орочьих крепостях (на самом деле, любое поселение или лагерь орков можно считать крепостью, ведь его население неизменно будет служить и гарнизоном, а в любом месте скопления зеленокожих всегда появляется очень много оружия) водятся целые оравы сквигов – как специально выращенных умелыми звероводами, так и самозародившихся. Такие твари служат дополнительной линией обороны, и немало имперских генералов терпело поражения, забывая об сквигах и принимая в расчёт лишь полноценных орков.

Во многом то, как будет выглядеть поселение зеленокожих, зависит от того, орки каких кланов и наклонностей там обитают. Кровавые топоры могут устроить себе настоящий военный лагерь, стоянка Злых солнц скорее будет напоминать огромный автопарк, изредка перемежаемый домами и палатками, а Смерточерепа способны устроить свалку всякой всячины из любой цитадели и цитадель – из любой свалки.

Ещё одна опасность, исходящая от орочьих крепостей и стойбищ – это постепенное заражение планетарной экосистемы спорами и медленное преображение в орочий мир. Некоторые исследователи сравнивают такой воздействие с прикосновением Варпа и случаями превращения здоровых планет в демонические миры, и не без причин – заражённая спорами экосистема становится враждебна ко всем неоркоидным формам жизни и стократно затрудняет любые боевые действия. К счастью, столь глубокое заражение не может произойти быстро – это вопрос десятилетий или даже веков.

Вершиной фортификационной мысли зеленокожих в Периферии стала Железная гора – колоссальная цитадель Чингиза Мракозуба Поработителя ничтожеств, его резиденция, штаб и сокровищница, полная шумных гретчинов, снующих туда-сюда сморчков, томящихся в цепях пленников и свирепых нобов. Крепость усеяна орудиями и посадочными площадками для самолётов, а по ночам хихиканье и бормотание мелких оркоидов глохнет в треске разрядов, что испускают окутывающие цитадель защитные поля. Железную гору окружают неприветливые, опоганенные равнины, усеянные ямами и кратерами, истоптанные тяжёлой поступью исполинских орочьих шагоходов и изрытые следами сотен и тысяч гусениц. Там же раскинулись полевые лагеря орков-штурмачей – Мракозуб не слишком доверяет этим странным сородичам, и не спешит впускать их в свою крепость. Штурмачьи боссы и снующие по планете коммандос станут серьёзным препятствием для сил Имперской Гвардии ещё до того, как они смогут начать штурм самой Горы.

Укрепления в Only War

«Я уже мечтаю о дне, когда меня разбудит крик «К оружию!» вместо «За работу!»

- Нытик Хонс, рядовой Имперской Гвардии

Специальные правила на возведение и использование укреплений созданы для того, чтобы дать игрокам и ведущим больше разнообразия и специфики при игре за осадные, инженерные и штурмовые полки. Взятие несокрушимой твердыни или оборона таковой может стать интересной задачей как для ведущего, которому предстоит продумать несколько возможных вариантов действий, так и для персонажей, что должны будут исполнять поставленную перед ними задачу.

Правила укреплений во многом схожи с правилами применения боевой техники, что описаны **в главе VIII «Базовой книги правил Only War»**. Подобно танкам, шагоходам и мотоциклам, фортификации имеют *очки брони*, показатель *прочности*, специальные правила, отражающие их необычные свойства и даже свою таблицу критического урона, которые работают в точности как их одноимённые аналоги у боевой техники.

Ключевое отличие укреплений в том, что персонажи не могут получить их благодаря тестам *снабжения* или где-то достать – скромный окоп или грозный редут можно, либо отбить у врага, либо построить при помощи тестов *строительства*.

Тест строительства

Создание могучих бастионов, надёжных бункеров или рытьё простых траншей – дело не всегда сложное, но всегда очень долгое и утомительное. Хотя достаточно подготовленный и знающий человек может соорудить небольшое укрепление и в одиночку, имперские гвардейцы привыкли объединять усилия, работая над своими полевыми фортификациями, а приданные полку техножрецы-зодчие и вовсе не берут в руки заступов, предоставляя копаться в земле своим сервиторам.

Именно поэтому тесты *строительства*, что предпринимаются для возведения укреплений, по своей механике несколько отличаются от обычных тестов умений и характеристик. Чтобы предпринять тест *строительства*, необходимо пройти следующие шаги:

● **Определите цель:** перед тем как браться за дело, игрокам предстоит заявить, чего они хотят добиться. Возможно, отделению грозит наступление орков, и нужно наскоро окопаться, чтобы не сражаться с зеленокожими варварами в голом поле? Или гвардейцы только что отбили у еретиков бастион и теперь ротному техножрецу нужно заделать камнебетоном пробитые во время штурма дыры? Или солдатам требуется расчистить площадку для посадки «Валькирий» и расставить вокруг зенитные орудия? Игрокам рекомендуется делать более конкретные заявления, что позволят им и ведущему лучше представить происходящее и ориентироваться на приведённые ниже профили укреплений. Например, «мы хотим окопаться» – это слишком туманное заявление, а вот «мы вместе с отделениями В и С собираемся вырыть траншею, что соединила бы наши позиции с укреплениями соседних рот, и устроить в ней огневые точки для наших автопушек» – куда лучше. Если у игроков возникают проблемы с тем, чтобы определиться (в конце концов, не каждый из игроков будет дипломированным инженером или профессиональным военным), ведущий может позволить одному из персонажей пройти **средний (+0) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*** или **трудный (-10) тест *«Обыденного знания (Война или Имперская Гвардия)»*** и дать небольшую подсказку или указать на тактическую возможность за каждую ступень успеха. Ведущий оценивает задачу, что поставили себе персонажи и оглашает, сколько времени и усилий это потребует.

● **Условьтесь о стройматериалах:** чтобы вырыть окоп не требуется ничего, кроме лопат, а вот, чтобы на ровном месте воздвигнуть редут или бастион, потребуется немало камнебетона, пласталевых листов и других материалов. Игрокам и ведущему нужно обсудить, что именно понадобится для строительства, ориентируясь на описания укреплений и здравый смысл (последнее слово, как всегда, за ведущим). В **таблице 3-2** указана *доступность* обычных имперских стройматериалов. Персонажи могут получать стройматериалы в качестве *запрашиваемого снаряжения*, если это подразумевает их задание.

● **Назовите участников:** решив, что именно они будут делать, игроки определяются с тем, кто будет выполнять работу. Возможно, если труда впереди бездна, а времени в обрез, за шанцевый инструмент придётся взяться всем. С другой стороны, на беспощадных мирах смерти часть солдат почти наверняка придётся отрядить в охранение, чтобы копающиеся в земле могли не отвлекаться на хищные растения и зверьё. Возможно, отделению повезёт иметь в своём составе машиноведа с рабочими сервиторами. Отдельные типы персонажей – например, пилоты «Часовых», оснащённых гидравлическими захватами, водители «Троянцев» и «Атлантов» и, наконец просто огрины, могут оказаться особенно полезны. Возможно, в подчинении персонажей окажутся другие гвардейцы? Так или иначе, игроки должны решить, кто из их персонажей и NPC будет участвовать в тесте *строительства*, а кто – нет.

● **Предпримите тесты и посчитайте успехи:** персонажи берутся за работу, а игроки бросают тест *строительства*. Каждый из персонажей-участников может бросить один тест. Все набранные участниками ступени успеха складываются и из полученной суммы вычитается количество набранных ими ступеней провала. Каждый участвующий в работе *товарищ* добавляет одну ступень успеха. Если итоговое число равно или превышает сложность *строительства* – поставленная задача выполнена, а требуемое на постройку время потрачено. Если персонажи набрали больше успехов, чем требовалось, значит им удалось справиться с работой быстрее – каждый «лишний» успех сокращает время, что им пришлось провозиться, на один отрезок (зависит от того, в чём изначально измерялось время строительства – минутах, часах, днях, до минимума в 1). Если нужного числа успехов набрать не удалось, но у персонажей есть достаточно времени, они могут «докупить» недостающие успехи, потратив по одному отрезку времени (минуте, часу, дню) за каждый недостающий успех. Вырыть цепочку окопов может быть не очень сложно, но изматывающе долго!

Тест *строительства* – это тест умения (см. **главу I «Базовой книги правил»**, стр. 28), но привязанный не к одному умению (например, *«Пользованию техники»*), а к нескольким. Это сделано для того, чтобы большинство персонажей было способно без проблем вырыть траншею или окопать танк, в то время как возведение сложных сооружений осталось бы уделом специалистов, обладающих нужными умениями (например, *«Ремеслом (Зодчий)»*).

Для того чтобы участвовать в тесте *строительства*, персонаж должен обладать хотя бы одним умением из перечисленных ниже:

● «*Выживание»*

● «*Обыденное знание (Война)*

● «*Обыденное знание (Имперская Гвардия)»*

Эти три умения также называются *базовыми инженерными умениями,* и обладание хотя бы одним из них необходимо для того, чтобы просто попытаться предпринять тест *строительства*. Персонажу не обязательно иметь все три умения, чтобы попытаться что-то построить, нужно хотя бы одно. Сложность некоторых построек и их улучшений может потребовать наличия иных умений (например, *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*, *«Ремесла (Зодчий)»*, или *«Пользования техники»*) или предъявлять требования к *базовым инженерным умениям*. Подробнее такие требования изложены в описании каждой постройки и доступных ей улучшений. Обладатели доктрины подготовки *«Сапёры»* (см. дополнение **«Щит Человечества»**) получают бонус +10 ко всем тестам *базовых инженерных умений*

Имперские строительные материалы

Имперские военные инженеры и техножрецы привыкли работать с простыми и надёжными материалами, которые легко достать в больших количествах. Если персонажам понадобятся стройматериалы для возведения крепости, они могут получить их, пользуясь системой *снабжения*. Сапёрный или инженерный полк, получивший приказ создать форпост или удержать позиции, может получить стройматериалы (а также грузовой транспорт для их перевозки, если это потребуется) в составе *запрашиваемого снаряжения*. Поскольку все описанные ниже материалы достаточно распространены, игрокам не нужно подсчитывать, сколько именно тонн камнебетона или листов пластали понадобится – считается, что успешный тест приносит нужное количество.

Пример: *рота из маккавейского инженерного полка и приданный ей машиновед-примас получают задание возвести редут в указанной точке. В список **запрашиваемого снаряжения**, кроме всего не относящегося к строительству, входят камнебетон, пласталь и макрофургон для их перевозки. Игроки бросают тест на получение **запрашиваемого снаряжения** – успех! Ни они, ни ведущий не задаются вопросом, сколько именно стройматериалов они получили – довольно того, что на редут этого хватит. Однако один из маккавейцев считает, что стены будущего укрепления, которому предстоит пережить много бурь, нужно укрепить святыми мощами. Такие вещи не входят в список **запрашиваемого снаряжения**, поэтому игрок за этого персонажа предпринимает обычный тест **снабжения**, исходя из текущего **уровня снабжения** отделения, положения на фронтах и других факторов. После отыгранного разговора с главным полковым священником и успешного броска **снабжения**, персонажи получают ковчежец со святыми мощами и смогут пусть его в ход.*

Таблица 3-2 «Стройматериалы»

Материал укрытия	Очки брони	Доступность
Бронестекло, трубы, тонкий металл, доски	01-05	Обычный
Флак-панели, мешки с песком	06-10	Средний
Сегменты «Эгиды», тонкая пласталь	11-15	Средняя
Камнебетон, толстое железо, камень	16-25	Обычный
Пласталь, пластбетон	26-35	Скудный
Ферробетон	36-45	Редкий
Останки мучеников	-	Очень редкие
Колючая проволока	-	Обычная
Прометий	-	Скудный

Камнебетон

Основа всего имперского военного и гражданского строительства – это камнебетон, существующий во множестве видов и марок. В основе этого стройматериала лежат щебень или даже добытый прямо на месте камень, смешанный с особыми связующими веществами, что производят Адептус Механикус. Из этой смеси получается раствор, из которого можно формировать надёжные стены и перекрытия.

Пласталь

Обычно этот распространённый металл поставляется в инженерные части Имперской Гвардии уже в виде готовых изделий – сегментов «Эгиды» или универсальных листов брони, а также противовзрывных ставней и ворот. Обычно в пластали нет недостатка – это относительно простой в производстве и распространённый товар.

Пластбетон и ферробетон

Такие материалы применяется в конструкции множества военных сооружений. Иногда такими терминами называют обычный камнебетон, усиленный пласталевой арматурой, а иногда – камнебетон, в связующих веществах которого применяется жидкая пласталь. Такой материал идеален для крупных построек и сочетает в себе прочность и простоту применения.

Флак-панели

Так называют жёсткие листы усиленной флак-ткани, которыми обшивают укрепления изнутри, чтобы снизить вероятность неудачных рикошетов. Кроме того, опытные солдаты нередко держат лишние флак-панели внутри бастионов и редутов, чтобы быстро латать возможные бреши прямо в бою.

Останки мучеников

Среди покойных слуг Императора немало истинных мучеников – отважные гвардейцы, что предпочли смерть позорному бегству, непреклонные арбитры, растерзанные обезумевшей от ярости толпой мятежников, или паломники, погибшие от рук богомерзких ксеносов. Нередко их найденные или отбитые у врагов мощи вмешивают в камнебетон, дабы придать прочности крепостным стенам, и твёрдости – духу их защитников. Сложность всех тестов *страха* для персонажей, находящихся в таком укреплении, снижается на одну ступень (**очень сложный (-30)** тест становится **сложным (-20)** и т. д.).

Прометий

Конечно, прометий нельзя назвать «стройматериалом», но менее значимым это универсальное горючее не становится. Во многих имперских крепостях запасены огромные резервуары прометия для питания боевых машин, огнемётных команд и отрядов зачистки. У каждой посадочной площадки для машин Аэронавтики стоят ёмкости с драгоценным топливом или трубы, протянутые из подземных хранилищ. Как правило, стандартная цистерна (как стационарная, так и установленная на грузовике) вмещает 40 000 литров, а при взрыве способна нанести 6к10 единиц урона со свойствами *«Взрыв (5)»*, *«Оглушающее (3)»* и *«Огненное»*.

Руководство стройкой

Приведённые выше правила подразумевают, что каждый персонаж будет осознанно трудиться над постройкой, а не просто перелопачивать груды земли – в конце концов, каждый (предположительно) читал «Памятку имперского гвардейца», и потому представляет, как должен выглядеть окоп или редут. С другой стороны, за такими полезными при строительных или земляных работах ребятами, как огрины нужен постоянный пригляд, сервиторам не обойтись без руководства машиноведа, а при возведении по-настоящему сложных фортификаций и смышлёным гвардейцам потребуются чёткие указания.

Если тест *строительства* требует умения, которого нет у всех участников строительства (например, *«Ремесла (Зодчий)»* или *«Пользования техники»*), один из персонажей, что обладает этим умением, может взять на себя руководство. В таком случае он предпринимает тест этого умения со штрафом -5 за каждого неумеху, а «неумехи» могут исполнять отданные им указания при помощи тестов Силы, Выносливости, *«Управления (Наземная техника)»* или *базовых инженерных умений* – по решению ведущего. Набранные ими и руководителем успехи и провалы складываются как при обычном тесте *строительства*.

При достаточно масштабных земляных работах – например, когда предстоит отрыть траншею на целый взвод из полусотни человек или выстроить длинную стену – персонажи вряд ли будут трудиться одни. Если в работе будет задействовало много NPC – например, все остальные гвардейцы взвода – ваши герои могут использовать их как помощников по правилам *помощи* (см. стр. 30 **«Базовой книги правил»**). Воспользуйтесь профилями имперских гвардейцев (см. стр. 358 **«Базовой книги правил»**), если вам понадобятся их характеристики.

Инженерные и транспортные машины

Несмотря на то, что окопы гвардейцам обычно приходится рыть самим, для более сложных построек часто удаётся либо заполучить специальную технику, либо – что чаще – приспособить ту, что есть под рукой.

По решению ведущего, в тестах *строительства* могут участвовать водители «Атлантов», «Аидов», «Часовых»-погрузчиков, техники, оборудованной *бульдозерными отвалами* (профили вышеуказанных машин см. в дополнении **«Щит человечества»**, стр. 118-123), а также «Троянцев» (см. стр. 165 этой книги). При этом в качестве тестов *строительства* водители предпринимают тесты *«Управления (Наземная техника)»*.

Для перевозки стройматериалов вы можете использовать обычные грузовики снабжения (см. стр. 400 **«Базовой книги правил»**), прометиевозы (см. стр. 122 **«Щита человечества»**) и макрофургоны (см. врезку).

Макрофургон

Когда нужно снабжать большие армии по суше, Муниторум пускает в дело колоссальные грузовые машины – макрофургоны. Такие исполины могут достигать нескольких десятков метров в высоту, и сотен – в длину, а везти в своих недрах целые арсеналы. Обычно Муниторум предпочитает гусеничные макрофургоны, хотя время от времени встречаются и колёсные. Если повезёт, плоские крыши мерно движущихся гигантов становятся местами отдыха для солдат, а если не повезёт – огневыми позициями, с которых им приходится отчаянно защищать свою передвижную крепость от польстившихся на её начинку врагов.

Макрофургон (Техника, колёсная/гусеничная)	
Прочность: 70 **Броня:** лоб 20, борт 16, корма 14	**Скорость:** крейсерская – 35 км/ч, тактическая – 40 м.
Размер: титанический (10)	**Маневренность:** -20

Особенности: *«Гусеничная техника»* или *«Колёсная техника», «Закрытый», «Неуклюжий», «Сверхтяжёлый».*

Экипаж: водитель, два-три помощника

Транспортная вместимость: тридцать гвардейцев

Орудия:

Гражданские и тыловые макрофургоны не несут никакого оружия (в опасных ульевых районах их как правило сопровождает охрана из местных силовиков или наёмников), а те, что действуют непосредственно рядом с линией фронта обычно несут орудия на крыше (см. спецправила).

Специальные правила

Исполин: нет смысла высчитывать, сколько точно груза может вести такой грузовик – как правило, одной машины хватит, чтобы вместить стройматериалов на пару укреплений и ещё останется место для самих гвардейцев и их вещей.

Крыша мира: обычно у макрофургонов плоская крыша, на которую можно забраться по внешним лестницам. Конечно, на там нет никаких укрытий, но, если на борту найдутся флак-панели или сегменты «Эгиды» эта проблема легко решится. Теоретически, ничего не мешает персонажам возводить огневые точки (см. стр. 71) прямо на макрофургоне!

Пеплоход: некоторые макрофургоны специально оборудованы для рейсов по зонам морталис. По решению ведущего машина может иметь особенность *«Герметичный»*.

Расширение и улучшение укреплений

Рытьё окопов или возведение крепостей никогда не бывало быстрым и лёгким делом – это всегда длительный и пошаговый процесс. Отдельные стрелковые ячейки постепенно соединяются, превращаясь в окопы и траншеи, а одиночные редуты и бункеры с годами обрастают множеством дополнительных корпусов и целыми батареями орудий. Единожды возведённое укрепление можно улучшать при помощи последующих тестов *строительства*, добавляя новые помещения, укрепляя старые или размещая новые орудия. В описании каждого из укреплений указаны варианты его улучшения. Ограничений на количество улучшений одного укрепления нет, и ведущему стоит поощрять игроков придумывать собственные способы сделать свою крепость ещё надёжнее и уютнее.

По-настоящему большие цитадели состоят из множества корпусов, редутов и бастионов, соединенных километрами стен, внутри которых располагаются десятки и сотни казарм, складов, арсеналов, посадочных площадок и других построек. Если в сюжете играет роль мало-мальски большая крепость, рассматривайте её как совокупность отдельных элементов. Например, если ваши персонажи командуют имперским узлом обороны из двух бастионов, посадочной площадки и пары линий «Эгиды», работайте с возможными улучшениями, численностью гарнизона и подсчётом урона отдельно для каждого из элементов.

Ремонт укреплений

Бесконечные яростные бои неминуемо повреждают укрепления и постепенно приводят их в негодность, а значит после боёв им требуется ремонт. Восстановление фортификаций проводится по тем же правилам, что и их возведение, с тем исключением, что все тесты *строительства* облегчаются на одну ступень, а каждая ступень успеха в предпринятом для восстановления укрепления тесте *строительства* также восстанавливает пять очков *прочности* или снимает одно очко критического урона. Само собой, полностью разрушенные укрепления нельзя ремонтировать – только строить заново.

Разрушение укреплений

Укрепления получают урон по тем же правилам, что и боевая техника. Если укрепление потеряет все *очки прочности*, оно начнёт получать критический урон, для определения которого используется собственная, приведённая ниже, **таблица 3-3**. Обратите внимание на правила и возможные улучшения, которыми наделены разные виды укреплений, и от которых зависит максимальное количество очков критического урона, что может получить та или иная цитадель.

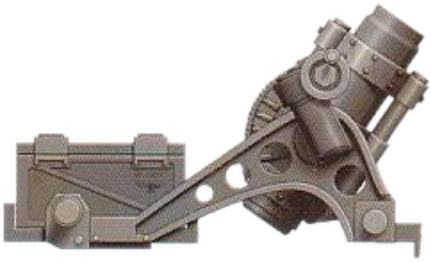




Таблица 3-3 «Критические попадания по фортификациям»

КУ	Эффект
1	**Дрожь:** укрывшиеся внутри чувствуют, как их укрепление подрагивает под обстрелом, но держится.
2	**Земля и мусор:** из-за обстрела или от близких взрывов с потолка или бруствера на солдат сыплется земля, щепки или каменная крошка. Находящиеся внутри укрепления в следующем раунде получают штраф -10 на все тесты. Если персонаж носил головной убор, он не получает этого штрафа.
3	**Шальная пуля:** один из множества болтов, снарядов, лазразрядов или осколков, оказывается прискорбно метким. Случайно выбранный персонаж получает попадание, что наносит 1к10 единиц урона с бронебойностью 2 и вызывает *кровотечение*, а все остальные должны немедленно пройти тест *подавления огнём*. Если укрепление было герметичным, оно теряет эту особенность.
4	**Повреждение орудия:** попадание приходится точно в одно из орудий (выбирается случайным образом). Бросьте кости по **таблице 8-25 «Критические попадания по орудию»** (стр. 268 **«Базовой книги правил»**), но результат «10+» считается как «9».
5	**Запас прочности исчерпывается:** если правила укрепления предписывают ему гибель после получения пяти очков критического урона, оно приходит в полную негодность. В противном случае показатель *очков брони* укрепления падает на 1к5.
6	**Брешь:** удачное попадание или направленный взрыв пробивают в стенах укрепления небольшую брешь. Если укрепление было герметичным, оно больше не считается таковым. Если при любом последующем броске на попадание при атаке этого укрепления выпадет дубль, значит снаряд, граната или бомба угодили точно в пробитую брешь – при расчёте урона от такого попадания *очки брони* укрепления ополовиниваются (округлять вниз).
7	**Пожар!:** взрывы снарядов или сыплющиеся повсюду искры вызывают пожар. Пожар в укрепления работает по тем же правилам, что пожар на борту боевой техники (см. стр. 273 **«Базовой книги правил»**) с той разницей, что при взрыве укрепление получает результат «15» по этой таблице. Если пожар продлиться более трёх ходов, гарнизон начнёт страдать от *удушья*.
8	**Повреждение орудия:** попадание приходится точно в одно из орудий (выбирается случайным образом). Бросьте кости по **таблице 8-25 «Критические попадания по орудию»** (стр. 268 **«Базовой книги правил»**), но результат «10+» считается как «9».
9	**Падение опоры:** укрепление содрогается и идёт трещинами, а одна из балок, колонн или стропил рушится. Все персонажи внутри укрепления должны пройти тест *«Уклонения»* – в случае провала солдат будет *сбит с ног*, получит 1к10+3 очков ударного урона с бронебойностью 0 и должен будет пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд. Кроме того, показатель *очков брони* укрепления падает на 1к5.
10	**Массированное обрушение:** беспощадный обстрел, удачный подрыв или свирепый пожар делают своё дело – фортификация теряет прочность начинает складываться как карточный домик. Если правила укрепления предписывают ему гибель после получения десяти очков критического урона, фортификация разрушается до основания, всё укрытое внутри имущество и снаряжение погибает в пламени взрывов и обвалов, а все находящиеся внутри люди гибнут. В противном случае в укреплении начинается *пожар*, а все находящиеся внутри должны пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на 1к5 раундов. Сама фортификация в любом случае теряет 1к10 *очков брони*.
11	**Дом-ловушка:** стены идут трещинами, а с потолка градом сыплются обломки, куски камнебетона и арматуры, а воздух наполняют разлетающиеся осколки бронекристалла. Все находящиеся внутри получают 1к5 попаданий и могут предпринять **сложный (-20) тест *«Уклонения»***, чтобы избежать одного попадания за каждую ступень успеха. Каждое попадание наносит 2к5 очков урона с бронебойностью 1 и свойством *«Бритвенной остроты»*. Сама фортификация в любом случае теряет 1к10 *очков брони* или одно орудие.
12	**Крепость трёх стен:** не выдержав обстрела или уступив взрыву, одна из стен крепости рушится, обдавая защитников градом обломков и оставляя из беззащитными перед врагом. Отныне у здания с одной из сторон нет стены (хотя за оставшимися от неё грудами обломков можно кое-как укрыться), а потому при расчёте урона от атак, проведённых с этой стороны, *очки брони* укрепления ополовиниваются (округлять вверх). Все установленные на той стене орудия приходят в негодность. Все защитники, перед которыми рухнула стена, должны немедленно пройти тест *подавления огнём*.
13	**Столпов рушение:** важнейшие опоры и несущие стены разрушаются и почти погребают под собой гарнизон. Каждый персонаж должен потратить *очко судьбы* и тогда он всего лишь получит *оглушение* на один раунд. Если он этого не сделает, то окажется придавлен рухнувшей частью кладки, балкой, орудийным лафетом или чем-то в таком духе и получит результат «7» по **таблице 8-15 «Эффекты ударного критического урона в руку»**, либо **8-16 «Эффекты ударного критического урона в торс»**, **8-17 «Эффекты ударного критического урона в ногу»** или **8-18 «Эффекты ударного критического урона в ногу»** (см. стр. 255-256 **«Базовой книги правил»**), а также 1к5 *очков безумия*. Чтобы определить, какой из таблиц критического урона нужно воспользоваться, определите зону попадания броском 1к100. Сама фортификация в любом случае теряет 2к10 *очков брони*.
14	**Последние камни:** непоправимо изуродованная твердыня сдаётся под натиском врага и превращается в беспорядочную груду камней. Все крепостные орудия уничтожены, а гарнизон гибнет в пламени пожаров, взрывов и обрушений. Каждый персонаж получает результат «8» по **таблице 8-11 «Эффекты взрывного критического урона в руку»**, либо **8-12 «Эффекты взрывного критического урона в торс»**, либо **8-13 «Эффекты взрывного критического урона в голову»,** либо **8-14 «Эффекты взрывного критического урона в ногу»** (см. стр. 254-255 **«Базовой книги правил»**). Если персонаж потратит *очко судьбы*, он получит результат «7» вместо «8» и 1к10 *очков безумия*. Чтобы определить, какой из таблиц критического урона нужно воспользоваться, определите зону попадания броском 1к100.
15	**Братская могила:** множество внутренних и внешних взрывов потрясает объятое пламенем укрепление, и происходит коллапс. Фортификация разрушается до основания, всё укрытое внутри имущество и снаряжение сгорает в пламени взрывов и обвалов, а от гарнизона или ворвавшихся внутрь неприятелей уже нечего будет даже хоронить. Если кто-то из персонажей видит это со стороны, он должен немедленно пройти тест *страха (1)*.

Укрепления Имперской Гвардии

«Любая крепость сильна настолько, насколько сильны её защитники»

- военный магистр Солон

Ниже описаны самые типичные виды фортификаций, которыми пользуется Имперская Гвардия. Характеристика каждого укрепления включает и возможные способы его развития и улучшения. В каждом случае это не исчерпывающий список, и ведущему рекомендуется поощрять идеи игроков.

Землянка

Количество успехов: 7

Тест строительства: простой (+10) тест *базового инженерного умения*. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* или *«Ремесло (Зодчий)»* сложность падает до лёгкой (+30).

Продолжительность строительства: 2к10 часов.

По пути на войну гвардеец спит в дормитории пустотного корабля, в цивилизованных краях могут найтись казармы, но на полудиких фронтирах или выжженных орками планетах, на которые столь богат Внешний фронт, солдату нередко приходится самому соображать себе жильё. Самое простое решение – выкопать землянку, что станет надёжным убежищем от ветра, ночной прохлады и дневного зноя. Если за дело возьмётся всё отделение, такое укрытие будет готово раньше, чем можно подумать.

Землянка – простейшее жильё и крыша над головой для размещённых в поле гвардейцев, в котором можно спать, укрываться от непогоды, готовить пищу или даже прятаться от обстрелов.

Землянка	
Прочность: 40 **Броня:** 10	**Вооружение:** -
Размер: огромный (7)	**Гарнизон:** 10 солдат
Оценые точки: одно окно-вентиляция	

Специальные правила

Полевое укрепление: это укрепление представляет собой земляное жилище, и его разрушение обычно не несёт фатальных последствий. Землянка не может получить больше пяти очков критического урона – после этого она просто разрушается.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Маскировка:** солдаты могут сделать убежище почти незаметным для авиаразведки или ясновидцев врага, замаскировав ветками, листвой, камнями или любыми другими подходящими к местности средствами. Чтобы замаскировать землянку, потребуется успешный тест *«Выживания»* или *«Скрытности»* и час времени. Если солдаты готовы пустить на такое благое дело маскировочную сеть (см. стр. 112 дополнения **«Щит человечества»**), то вместо обычного эффекта такой сети они получат бонус +20 к тесту *«Выживания»* или *«Скрытности»*. Чтобы обнаружить замаскированную землянку, необходимо предпринять **состязательный тест *«Бдительности»*** против результата, полученного в тесте ***«Выживания»*** или ***«Скрытности»***.

● **Расширение:** если землянка перестанет вмещать всех желающих укрыться в ней, её можно расширить. Предпримите тест *строительства*, как если бы строили отдельную землянку. В случае успеха, внутренние помещения расширяются вдвое.



Стрелковая ячейка

Количество успехов: 2

Тест строительства: лёгкий (+30) тест *базового инженерного умения*. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис»)* или *«Ремесло (Зодчий)»* сложность падает до элементарной (+50).

Продолжительность строительства: 5+1к5 минут.

Это «укрепление» – просто углубление в земле с бруствером, нужное для того, чтобы укрыть гвардейца от вражеского огня. Нередко такое убежище становится единственным способом спастись от обстрела в чистом поле, и бойцам приходиться рыть ячейки, не поднимая голов и стараясь не поймать пулю.

Стрелковая ячейка	
Прочность: 10 **Броня:** 6	**Вооружение:** -
Размер: средний (4)	**Гарнизон:** 2 солдата
Оценые точки: бруствер	

Специальные правила

Низкий профиль: поскольку ячейка копается наспех в попытках спастись от вражеского огня, она остаётся неглубокой и предоставляет персонажу *очки брони,* только если он лежит.

Полевое укрепление: это укрепление представляет собой просто яму в земле, и его разрушение обычно не несёт фатальных последствий. Ячейка, окоп или траншея не могут получить больше пяти очков критического урона – после этого они просто разрушаются.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Окоп на отделение:** см. описание окопа.

● **Снайперская позиция:** солдат может замаскировать свою ячейку, использовав маскировочную сеть или подручные средства. Он тратит 1к5-1 часов (но минимум один час) и предпринимает **трудный (-10) тест *базового инженерного умения*** или **рутинный (+20) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»***. В случае успеха, персонаж, пребывающий на снайперской позиции, считается имеющим талант *«Снайпер-невидимка»*. Это улучшение теряется, если ячейку преобразуют в окоп.

Окоп на отделение

Количество успехов: 10

Тест строительства: рутинный (+20) тест *базового инженерного умения*, если окоп роется с нуля, или лёгкий (+30) тест *базового инженерного умения*, если персонажам нужно просто соединить свои ячейки. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* или *«Ремесло (Зодчий)»* сложность падает до элементарной (+50).

Продолжительность строительства: 1к5+1 часов.

Всякий раз, когда гвардейцам приходится держать рубеж, или, когда решительное наступление разбивается об оборону противника, а война превращается в позиционную, в дело вступают окопы. Иногда это наспех вырытые под огнём неприятеля ямы, соединенные проходами, в которых солдаты перемещаются, согнувшись в три погибели, дабы не поймать случайную пулю; иногда это искусно построенные земляные фортификации со специальными огневыми позициями и местами для отдыха. Так или иначе, в окопах проходит немалая часть жизни гвардейца.

Окоп на отделение	
Прочность: 40 **Броня:** 6	**Вооружение:** -
Размер: огромный (7)	**Гарнизон:** 10-12 солдат
Огневые точки: брустверы	

Специальные правила

Полевое укрепление: это укрепление представляет собой просто яму в земле, и его разрушение обычно не несёт фатальных последствий. Ячейка, окоп или траншея не могут получить больше пяти очков критического урона – после этого они просто разрушаются.

Надёжные брустверы: стоя на дне окопа, персонаж получает укрытие и *очки брони* на все зоны попадания и бонус +5 к тестам *подавления огнём*.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Колючая проволока:** см. описание взводной траншеи.

● **Огневые точки:** см. описание огневой точки. В одном окопе можно установить одну огневую точку.

● **Взводная траншея:** см. описание траншеи.

Взводная траншея

Количество успехов: 20

Тест строительства: рутинный (+20) тест *базового инженерного умения*, если траншея роется с нуля или лёгкий (+30) тест *базового инженерного умения*, если персонажам нужно просто соединить свои окопы проходами. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* или *«Ремесло (Зодчий)»* сложность падает до элементарной (+50).

Продолжительность строительства: 2к5 часов (один участок).

Получив приказ удерживать позиции, Гвардия принимается неуклонно расширять и совершенствовать свои укрепления. Спешно вырытые стрелковые ячейки превращаются в полноценные окопы, которые сливаются в траншеи, грозящие позже превратиться в эшелонированные линии обороны. Траншея представляет собой цепочку окопов, соединённых проходами, дополнительно укреплённых земляными брустверами, мешками с песком или колючей проволокой – смотря что найдётся под рукой. Нередко приходится формировать несколько линий траншей, от которых отдельные проходы ведут в ближний тыл, где располагаются жилые землянки, полевые кухни, храмы, командные и медицинские пункты и аэродромы.

Взводная траншея	
Прочность: 80 **Броня:** 8	**Вооружение:** -
Размер: колоссальный (9)	**Гарнизон:** 50-60 солдат
Огневые точки: брустверы	

Специальные правила

Полевое укрепление: это укрепление представляет собой просто яму в земле, и его разрушение обычно не несёт фатальных последствий. Ячейка, окоп или траншея не могут получить больше пяти очков критического урона – после этого они просто разрушаются.

Надёжные брустверы: стоя на дне траншеи, персонаж получает укрытие и *очки брони* на все зоны попадания и бонус +10 к тестам *подавления огнём*.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Колючая проволока:** чтобы отбить у врага охоту бросаться в лобовой штурм, солдаты могут увить свои окопы или траншеи толстой проволокой усеянной бритвенной остроты шипами. На одну взводную траншею понадобиться пять мотков «колючки» (по штуке на каждый окоп, см. стр. 199 **«Базовой книги правил»**). Чтобы с умом развесить проволоку требуется шесть успехов в тесте *строительства*, который должен быть **рутинным (+20) *базового инженерного умения***. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Огневые точки:** см. описание огневой точки. В одной взводной траншее можно установить до пяти огневых точек.

Окапывание бронетехники

Количество успехов: X (X равен *размеру* техники).

Тест строительства: трудный (-10) тест *базового инженерного умения*. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* сложность падает до простой (+10).

Продолжительность строительства: 1к5+X часов.

В долгих позиционных боях, в которых гвардейцы и их противники месяцами и годами окатывают друг друга шквалом артиллерийских снарядов, никакие меры предосторожности не бывают лишними. Почти во всех артиллерийских полках расчётам предписано окапывать орудия или обкладывать позиции мешками с песком. Нередко также делают и танкисты. Окопать «Леман Русс Разрушитель», чтобы увереннее обстреливать вражеские позиции или ценный «Покоритель», дабы хладнокровно уничтожать наступающую бронетехнику – простой, но эффективный метод. Окопанный танк или самоходка защищен дополнительным укрытием, закрывающим *корпус* и *ходовую часть*. Это считается укрытием, предоставляющим 8 *очков брони* и следующим всем правилам укрытий.

Огневая точка

Количество успехов: 5

Тест строительства: трудный (-10) тест *базового инженерного умения*, если точка оборудуется с нуля или средний (+0) тест *базового инженерного умения*, если точка будет включена в готовую траншею или линию иных укреплений. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* сложность падает ещё на один шаг.

Продолжительность строительства: 1к5+1 часов.

Хотя в каждом полку принято немного по-разному оборудовать огневые позиции, никто не станет спорить с тем, что любой стрелок будет чувствовать себя намного увереннее, если то гнездо, где он расположился со своим стаббером, лазпушкой или плазмомётом хорошенько укрепить флак-панелями, камнебетонными блоками, мешками с песком или хотя бы земляными брустверами.

Огневая точка	
Прочность: 20 **Броня:** см. спецправила	**Вооружение:** одно *тяжёлое* оружие
Размер: крупный (5)	**Гарнизон:** 2 солдата
Огневые точки: см. спецправила	

Специальные правила

Полевое укрепление: это укрепление представляет собой оборудованную огневую позицию, но его разрушение обычно не несёт фатальных последствий. Огневая точка не может получить больше пять очков критического урона – после этого она просто разрушаются.

Огневая позиция: находясь на огневой позиции, члены расчёта получают такие преимущества, как если бы их оружие обладало улучшениями «Орудийный щит» (+4 *очка брони* (считается *укрытием*) для стрелка и ещё одного человека) и «Сошки и тренога» (*тяжёлое* оружие считается *установленным на опору* и может поворачиваться на 180 градусов).

Противотанковые заграждения

Количество успехов: 3

Тест строительства: простой (+10) тест *базового инженерного умения* или лёгкий (+30) тест *«Ремесла (Зодчий)»*. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* сложность падает ещё на один шаг.

Продолжительность строительства: 1к5 часов.

Противотанковые заграждения – это приземистые усечённые пирамиды из усиленного пластбетона примерно трёх метров в ширину, полутора – в высоту, и массой в несколько тонн. Ряды таких препятствий не дадут технике свободно проехать куда вздумается или вынудят её двигаться в заранее подготовленный огневой мешок. Заграждения не только непроходимы для танков (кроме самых тяжёлых), но и могут служить отличным укрытием для пехотинцев.

За заграждением может прятаться один человек. Если персонаж присядет, то укрытие даст ему 32 *очка брони* на все зоны попадания. Если он будет стоять в полный рост, заграждение будет давать *очки брони* только на *торс* и *ноги*.

В отношении боевой техники противотанковые заграждения считаются *пересечённой местностью* и накладывают штраф -20 на тесты *«Управления»*, но не оказывают никакого воздействия на пехоту, а также боевые машины, имеющие особенность *«Шагоход»* или *«Сверхтяжёлый»*.

Линия обороны «Эгида»

Количество успехов: 2

Тест строительства: рутинный (+20) тест *базового инженерного умения*. Если у персонажа есть умения *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* или *«Ремесло (Зодчий или Техномат)»*, сложность падает до очень лёгкой (+40).

Продолжительность строительства: 2к10+5 минут.

Размещение линий обороны «Эгида» нельзя назвать в прямом смысле строительством – как правило, сапёры или даже обычные пехотинцы получают со складов уже готовые пласталевые панели, которые достаточно сцепить друг с другом в линии и вкопать в землю, сравнительно быстро и просто получив укрытие от огня противника. За одним сегментом «Эгиды» могут укрыться до двух гвардейцев – как правило, это будут игровой персонаж и его *товарищ*. «Эгида» защищает *торс* и *ноги* стоящего человека и полностью скрывает присевшего на корточки или вставшего на колено.

Сегмент линии обороны «Эгида»	
Прочность: 15 **Броня:** 12	**Вооружение:** -
Размер: крупный (5)	**Гарнизон:** 2 солдата
Огневые точки: бойница для двух солдат	

Линия обороны: «Эгида» представляет собой просто удобные куски пластали – в ней просто нечему разрушаться. Это укрепление получает урон по обычным правилам укрытий (см. стр. 250 **«Базовой книги правил»**) и приходит в полную негодность, когда лишается всех *очков прочности*.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Колючая проволока:** чтобы отбить у врага охоту бросаться в лобовой штурм, солдаты могут увить свои «Эгиды» толстой проволокой усеянной бритвенной остроты шипами. Одного мотка «колючки» (см. стр. 199 **«Базовой книги правил»**) хватит на пять сегментов. Чтобы с умом развесить проволоку требуется два успеха в тесте *строительства*, который должен быть **рутинным (+20) тестом *базового инженерного умения***. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* сложность падает ещё на один шаг.



● **Шоковая проволока:** чтобы сделать штурм своих позиций ещё более непростым, гвардейцы могут пустить по натянутой колючей проволоке ток. Урон, наносимый такой проволокой, получает свойство *«Шоковое»*. Чтобы установить это улучшение, кроме самой проволоки, гвардейцам необходимо позаботиться об источнике питания – подключить линию «Эгид» к главной энергетической установке крепости или раздобыть подходящие батареи (считаются *редким* предметом). Установка генератора занимает 1к5 часов и требует трёх успехов в тесте *строительства*, который должен быть **рутинным (+20) тестом *«Пользования техники»*** или **средним (+0) тестом *«Ремесла (Техномат)»***. Обладатель особенности *«Имплантаты Механикус»* сам может послужить таким источником энергии – чтобы подключить проволоку к его конденсаторной катушке, потребуется **рутинный (+20) тест *«Пользования техники»*** или ***«Запретного знания (Адептус Механикус)»***. При каждом срабатывании электричества «донор» будет получить единицу урона Выносливости. Потерянная Выносливость не начнёт восстанавливаться, пока «донор» не будет отключён от системы.

Подземный ход или сапа

Количество успехов: 6 или больше в зависимости от длины хода.

Тест строительства: сложный (-20) тест *«Ремесла (Зодчий или Шахтёр)»*. Если у персонажа есть оба умения, сложность падает до средней (+0). Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* или *«Ремесло (Техномат)»* сложность падает ещё на один шаг.

Продолжительность строительства: 1к5 дней или больше в зависимости от длины хода.

Особенно крупные или расположенные в местах наиболее ожесточённых боевых действий укрепления иногда снабжаются тайными подземными ходами сообщений, по которым можно доставлять еду, боеприпасы и подкрепления, не выдавая это врагу и не подвергая людей и грузы риску попасть под обстрел. Как правило, подземные ходы представляют собой не более чем тёмные туннели, по которым обычные солдаты могут идти колонной по одному. Сооружение такого хода – долгое и утомительное занятие, на которое направляют целые команды саперов, нередко с сервиторами. Впрочем, в инженерных и осадных полках на помощь может прийти мощная бурильная техника – в таком случае её мельта-резаки пройдут сквозь почву, как цепной меч через гретчина, а солдатам останется лишь вывести шлак и установить крепи.

Другой, куда более рискованный вариант подземного хода – сапа, то есть тайный подкоп к стенам вражеской крепости или блиндажу. Докопавшись до цели, саперы обычно оставляют неприятелю громогласный взрывной сюрприз, приведение которого в действие предвещает массированную пехотную атаку через получившуюся в стене брешь. Если Император отвернется от саперов, они могут наткнуться под землей на своих коллег из стана врага, и инженерно-осадные работы быстро перейдут в жестокую и кровавую схватку, где не просят и не дают пощады.

Подземный ход или сапа	
Прочность: - Броня: -	Вооружение: -
Размер: -	Гарнизон: -
Огневые точки: -	

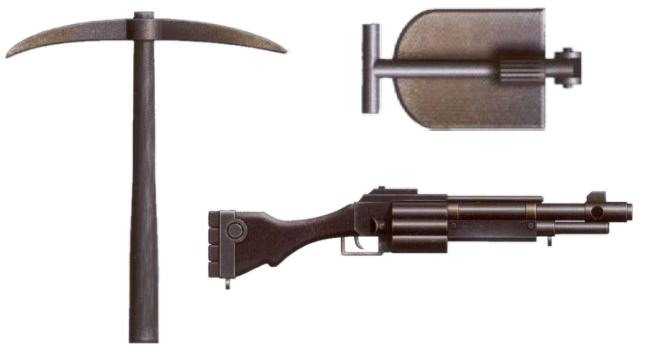
Подземелье: фактически, это сооружение представляет собой не полноценную фортификацию, а просто прорытый в земле туннель или систему таковых. Поэтому подземный ход не имеет показателей *прочности*, *брони*, *гарнизона* или возможности установки орудий. Его непросто полностью ликвидировать, но любой взрыв может вызвать обрушение. Если внутри происходит взрыв, ведущий может сделать бросок 1к100 – если на костях выпадет число, меньшее чем общий урон от взрыва, в тоннеле происходит обвал. Подземный ход можно обрушить и специально установленным подрывным зарядом – при этом для расчёта того, обрушился ли ход, урон от взрыва считается увеличившимся на +10 за каждую ступень успеха в тесте *«Подрывного дела»* (особое применение умения *«Пользование техники»*), что предпринимался для установки заряда.

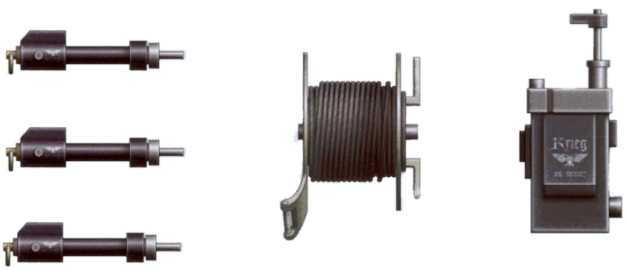


Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Ловушки:** подземный ход – это не только возможность передвигаться скрытно от врага, но путь, которым может воспользоваться достаточно умный неприятель. А потому гвардейцы часто пытаются защитить такие пути от незваных гостей при помощи капканов, растяжек и других «сюрпризов». Чтобы с умом расставить капканы (см. стр. 199 **«Базовой книги правил»**), требуется **простой (+10) тест *базового инженерного умения***. Растяжки устанавливаются по обычным правилам растяжек (см. стр. 116 дополнения **«Молот Императора»**), но не требуют отдельного теста для каждой растяжки – считается, что опытному сапёру хватит и одного, чтобы заминировать целый коридор.

● **Освещение:** кромешной тьмы подземных ходов, что заставляет постоянно ходить со включёнными люминаторами, можно избежать, позаботившись о настенных или потолочных светосферах. Установка и настройка освещения требует 2к5 часов и трёх успехов в тесте *строительства*, который должен быть **простым (+10) тестом *«Пользования техники»*** или **средним (+0) тестом *«Ремесла (Техномат)»***.





Бастион

Количество успехов: 20

Тест строительства: сложный (-20) тест *«Ремесла (Зодчий)»* и сложный (-20) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*.

Продолжительность строительства: 1к5+1 дней.

Нередко, когда Имперской Гвардии требуется надежно закрепиться на удерживаемых позициях или создать основу для будущего форпоста, военные инженеры и техножрецы-зодчие воздвигают прочный ферробетонный бастион, чья конструкция позаимствована из древних США и проверена тысячелетиями. Создание таких фортификаций не очень сложно само по себе, но требует целой бригады умелых рабочих или подходящих сервиторов, не говоря уже о большом количестве ферробетона, пластали и флак-панелей. Однако это с лихвой искупается тем, что бастион может простоять века, и мало какое укрепление сравнится с ним в надёжности. Нередко даже воздвигнутая в спешке фортификация может служить гвардейцам годами и десятилетиями, постепенно обрастая дополнительными помещениями, убежищами, подземными ходами и сложным оборудованием – от прожекторов и стрелковых сервиторов до средств вокс-электронной борьбы и перехвата. Нередко именно на сетях бастионов зиждется стратегия обороны целых планет.

Имперский бастион представляет собой мощное укрепление в виде широкой приземистой квадратной башни, имеющей два этажа и верхнюю площадку с парапетом. Стандартный бастион может вместить до двадцати защитников, способных вести огонь через бойницы или с верхней площадки, и нередко оснащается тяжёлыми болтерами или другими мощными орудиями. Тем не менее, стандартный бастион – не казарма и не крепость; два десятка человек могут успешно держать в нём оборону, но не жить – для этого он слишком тесен и мал.

Бастион	
Прочность: 100 **Броня:** 35	**Вооружение:** четыре единицы *тяжёлого* оружия на втором этаже, орудие на крыше
Размер: громадный (8)	**Гарнизон:** 20 солдат
Огневые точки: бойницы на втором этаже (4), парапет (15), дверь (1)	

Надёжная фортификация: толстые стены и перекрытия позволяют неплохо держать удар. Это укрепление окончательно разрушается только получив десять очков критического урона.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Зенитные орудия:** чтобы защитить бастион от авиации, на верхней площадке можно установить зенитное орудие. Самые распространённые варианты – лазерные «Икары» и четырёхствольные автопушки (считаются *чрезвычайно редкими*; их характеристики см. на стр. 163-164). Установка такого орудия требует 1к5+1 часов времени и трёх успехов в тесте *строительства*, что должен быть **средним (+0) тестом *«Ремесла (Техномат)»*** или **сложным (-20) тестом *«Обыденного знания (Имперская Гвардия или Техника)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Вокс-вещатели:** как правило, бастион бывает не одинокой заставой, но частью целого укрепрайона (хотя бы планируемого укрепрайона) или узла обороны, и потому должен поддерживать связь с соседними башнями и редутами через мощные вокс-установки, размещаемые на верхней площадке. Располагающий вокс-вещателем бастион получает особенность *«Командно-штабная машина»*, хоть и не является машиной. Установка и настройка вокс-вещателя требует 1к5 часов и **простого (+10) теста *«Ремесла (Техномат)»*** или **трудного (-10) теста *«Обыденного знания (Имперская Гвардия)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.



● **Прожектор:** бастионы часто оснащаются мощными прожекторами, чтобы выискивать затаившихся во тьме врагов Императора. Член гарнизона может воспользоваться прожектором, чтобы отыскать цель, преуспев в **среднем (+0) тесте Восприятия** и потратив частичное действие. В случае успеха он освещает цель. Пока прожектор включён, атаки против освещенной цели (и против бастиона) не получают штрафов за темноту. Прожектор считается предметом *скудной* доступности; установка требует 1к5-1 часов времени и трёх успехов в тесте *строительства*, что должен быть **средним (+0) тестом *«Ремесла (Техномат)»*** или ***«Обыденного знания (Техника)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Подземное убежище:** чтобы превратить бастион из обычного узла обороны в надёжный форпост, техножрецы-зодчие и военные инженеры добавляют ему подземный «этаж». Как правило, там располагаются жилые помещения для солдат гарнизона, а также хранится провиант и боеприпасы. Такие казематы редко бывают по-настоящему просторны – как правило, это помещение по площади всего в полтора-два раза превосходит этаж бастиона. Тем не менее, такой «подвал» – первый шаг в тому, чтобы привязать башню к местной фортификационной сети или хотя бы устроить тайный подземный ход для возможного отступления. Чтобы вырыть подземный этаж для уже выстроенного бастиона, требуется 2к10 дней времени и семь успехов в **среднем (+0) тесте *«Ремесла (Зодчий или Шахтёр)»***. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* или *«Ремесло (Техномат)»* сложность падает ещё на один шаг.Если строители хотят сперва вырыть подземелье, а потом строить сам бастион, все тесты для рытья подземелья становятся легче на одну ступень. Бастион может иметь несколько подземных этажей, но с каждым этажом тесты *строительства* усложняются на одну ступень и требуют на один успех больше.

● **Ферробетон и бронекристалл:** при необходимости бастион можно дополнительно усилить ферробетоном и бронекристаллом. Для этого требуется 2к10 дней времени и четыре успеха в **очень сложном (-30) тесте *«Ремесла (Зодчий)»***. Прошедший такое улучшение бастион может выдержать до пятнадцати очков критического урона до того, как разрушится, а также получает +20 очков *прочности*.

Посадочная площадка

Количество успехов: 5

Тест строительства: сложный (-20) тест *базового инженерного умения*. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис или Фортификация)»* или *«Ремесло (Зодчий)»*, сложность падает до рутинной (+20).

Продолжительность строительства: 1к5 часов.

Посадочные площадки для воздушной техники – важная часть многих укреплений. Порой они нужны для приписанной авиации Имперского Флота, иногда ими пользуются челноки снабжения (потому что существуют грузы, которые нельзя просто скинуть с высоты даже в десантном контейнере), а время от времени – и генеральские «Аквилы». Для простых и неприхотливых «Арвов» бывает достаточно расчистить небольшой пятачок и поставить сигнальные огни, тогда как более крупные и сложные летательные аппараты требуют надёжных камнебетонных платформ и соответствующей инфраструктуры. Иногда посадочные площадки приходится устраивать на специальных толстых опорах и снабжать дополнительными системами защиты и связи. Одна их самых распространённых в Империуме конфигураций таких укреплений носит название «Небесный щит» – она представляет собой просторную площадку, способную принимать самолёты Аэронавтики и даже Адептус Астартес, оснащённую сигнальными и вокс-маяками и генератором силового поля, способного надёжно обезопасить приземлившуюся «Валькирию» или «Громового ястреба».

Посадочная площадка	
Прочность: - Броня: -	Вооружение: -
Размер: колоссальный (9)	Гарнизон: -
Огневые точки: -	

Аэродром: фактически, это сооружение представляет собой не полноценную фортификацию, а просто оборудованный участок земли. Поэтому посадочная площадка не имеет показателей *прочности*, *брони* и *гарнизона*. Полностью «разрушить» площадку может разве что сосредоточенный артобстрел, потому решение о том, когда аэродром приходит в полную негодность, остаётся за ведущим. Одной посадочной площадки достаточно, чтобы принять одну единицу воздушной техники. Садиться непосредственно на посадочные площадки могут только глиссеры и самолёты, обладающие возможностью действовать как глиссеры, хотя любой самолёт может сесть на взлётно-посадочной полосе и добраться с неё до площадки по земле.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Вокс-маяки:** хорошая связь жизненно важна при координации действий Гвардии и Аэронавтики, и потому на многих посадочных площадках устанавливают мощные вокс-вещатели. Самолёт, заходящий на посадку на оборудованную вокс-вещателем площадку (или просто знающий о её существовании и использующий её как ориентир) получает бонус +10 к тестам *«Навигации (Планетарная)»*. Установка и настройка вокс-маяков требует 1к5 часов и **простого (+10) теста *«Ремесла (Техномат)»*** или **трудного (-10) теста *«Обыденного знания (Аэронавтика Империалис)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Гидравлическая стартовая катапульта:** такие устройства используют для того, чтобы запускать с площадки самолёты, неспособные к вертикальному взлёту и посадке, но располагающие реактивным ускорителем – в первую очередь, «Молнии» и «Громы» всех модификаций. «Громы» и «Молнии» (а также другие самолёты по решению ведущего) могут взлетать с площадки, оснащённой таким улучшением, и сразу оказываться на *низкой* высоте. Такая катапульта считается *чрезвычайно редким* предметом, а её установка требует 1к5 дней работы и пяти успехов в тесте *строительства*, который должен быть **сложным (-20) тестом *«Пользования техники»*** или **трудным (-10) тестом *«Запретного знания (Адептус Механикус)»***.



● **Зенитные орудия:** чтобы защитить аэродромы от авиации, вокруг них можно установить зенитные орудия. Самые распространённые варианты – лазерные «Икары» и четырёхствольные автопушки (считаются *чрезвычайно редкими*; их характеристики см. на стр. 163-164). Установка такого орудия требует 1к5+1 часов времени и трёх успехов в тесте *строительства*, что должен быть **средним (+0) тестом *«Ремесла (Техномат)»*** или **сложным (-20) тестом *«Обыденного знания (Имперская Гвардия или Техника)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Пласталевый парапет:** если у строителей и техножрецов нет возможности добыть излучатель силового поля, на помощь может прийти старая добрая пласталь. Такие бронелисты, расположенные по периметру площадки, могут отчасти прикрыть самолёт и послужить защитникам недурным укрытием – оно предоставляет 12 *очков брони* на *торс* и *ноги* стоящего человека и полностью скрывает присевшего на корточки или вставшего на колено. Парапет не мешает самолётам приземляться и взлетать. Фактически, сегменты парапета почти идентичны «Эгидам» и потому считаются предметами *скудной* доступности, а их установка по периметру площадки аналогична установке линии обороны «Эгида» (см. выше).

● **Силовое поле:** на некоторые посадочные площадки – как правило, те, что находятся на передовой – устанавливают излучатели силовых полей, чтобы приземлившийся штурмовик мог перевооружаться, а челнок – разгружаться, не опасаясь вражеского огня. Кроме самого излучателя силового поля (см. стр. 194 **«Базовой книги правил»**) необходимо позаботиться об источнике питания – подключить силовое поле к главной энергетической установке крепости или раздобыть достаточно ёмкий накопитель энергии (считается *чрезвычайно редким* предметом). Установка генератора занимает 2к10 часов и требует пяти успехов в тесте *строительства*, который должен быть **очень сложным (-30) тестом *«Ремесла (Техномат)»*** или **сложным (-20) тестом *«Запретного знания (Адептус Механикус)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.

Камнебетонная стена

Количество успехов: 15

Тест строительства: средний (+0) тест *«Ремесла (Зодчий)»*. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис или Фортификация)»*, сложность падает до рутинной (+20).

Продолжительность строительства: 1к5 дней.

Хотя многие полки Гвардии привыкли полагаться на простые земляные укрепления, а насыпи и брустверы спасают от огня стабберов или артобстрелов не в пример надёжнее камнебетона, в Империуме хватает настоящих фортов, крепостей и цитаделей, что полагаются на высокие стены и башни. Нередко надёжность таких фортификаций обеспечивает камнебетон и пласталь особых марок, иногда – мощные силовые поля, а случае особенно крупных и важных твердынь – пустотные щиты, позволяющие крепости выдерживать даже огонь корабельных макроорудий, не говоря уже о наземной сверхтяжёлой артиллерии.

Гвардейские военные инженеры и приданные техножрецы-зодчие, как правило, умеют быстро проектировать и возводить простые камнебетонные стены, на которых солдаты смогут держать оборону от многочисленных, но не обладающих мощным оружием или тяжёлой боевой техникой врагов – восставших еретиков или мутантов, диких орков, многочисленных, но отрезанных от Разума улья тиранидов, иных примитивных ксеносов или просто агрессивной флоры и фауны. Порой фортификаторы не строят стены с нуля, а просто укрепляют камнебетоном уже имеющиеся или заделывают зияющие дыры в полуразрушенных щедрым артиллерийским обстрелом домах, превращая их в надёжные опорные пункты.

Обычная крепостная стена достигает трёх-трёх с половиной метров высоту и достаточно широка, чтобы на ней могли разойтись три человека. Как правило, на одном участке может держать оборону до двадцати гвардейцев – десять на самой стене, укрываясь от вражеского огня за парапетом, и ещё десять – отстреливаясь через амбразуры. Стена недостаточно широка, чтобы установить на ней крупное орудие – для этого используют бастионы или специальные платформы – но тяжёлый болтер, автопушка или хотя бы стаббер на каждом участке совершенно в порядке вещей.

Участок камнебетонной стены	
Прочность: 80 **Броня:** 16	**Вооружение:** -
Размер: колоссальный (9)	**Гарнизон:** 20 солдат
Огневые точки: парапет (10), бойницы (10)	

Надёжная фортификация: благодаря толстым стенам и перекрытиям, участок такой фортификации неплохо держит удар. Это укрепление окончательно разрушается только получив десять очков критического урона.

Парапет: прячась за парапетом, персонаж получает укрытие и *очки брони* на все зоны попадания, а также бонус +5 к тестам *подавления огнём*.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Колючая проволока:** чтобы отбить у врага охоту бросаться в лобовой штурм, солдаты могут увить стену толстой проволокой, усеянной бритвенной остроты шипами. На один участок стены понадобиться один моток «колючки» (см. стр. 199 **«Базовой книги правил»**). Чтобы с умом развесить проволоку требуется шесть успехов в тесте *строительства*, который должен быть **рутинным (+20) тестом *базового инженерного умения***. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Огневые точки:** см. описание огневой точки. На участке стены можно установить одну огневую точку на парапете.

● **Ферробетон и бронекристалл:** при необходимости стену можно дополнительно усилить ферробетоном и бронекристаллом, превратив просто прочную стену в несокрушимую. Для этого требуется 1к10 дней времени и три успеха в **очень сложном (-30) тесте *«Ремесла (Зодчий)»***. Прошедший такое улучшение участок стены может выдержать до пятнадцати очков критического урона до того, как разрушится, а также получает +10 очков *прочности*.

Ремесло (Зодчий и Шахтёр)

Склонности: Универсальная, Интеллект

«Ремесло» – это специализированное умение, что описано в **«Базовой книге правил Only War»**. Ниже указаны его не названные там специализации, что будут полезны при строительства укреплений.

Зодчий: используется для воздвижения домов, крепостей и других сооружений. Умелый зодчий может как спроектировать будущую фортификацию, так и лично руководить стройкой. По решению ведущего, персонаж может приобрести умение *«Ремесло (Пустотный зодчий)»*, предназначенное для строительства орбитальных конструкций.

Шахтёр: в мирной жизни это умение используется для прокладки шахт и добычи полезных ископаемых – от прометия до драгоценных камней – но в Имперской Гвардии куда важнее умение рыть подземные ходы, сапы и бункеры.

Редут

Количество успехов: 20

Тест строительства: средний (+0) тест *«Ремесла (Зодчий)»*. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис или Фортификация)»*, сложность падает до простой (+10).

Продолжительность строительства: 1к5 дней.

Редут – обычное в Империуме название для небольшой фортификации, призванной укрывать немногочисленный гарнизон и служить местом размещения нескольких мощных орудий. Как правило, такие укрепления воздвигают для обороны жизненно важных точек от конкретной угрозы – например, авиации противника – с тем, чтобы позже включить в капитальную сеть укреплений, связав их подземными ходами и траншеями с другими редутами, бункерами и бастионами.

Обычный редут представляет собой приземистое одноэтажное укрепление с широкими амбразурами, из которых гарнизон может вести огонь, а также установленными на крыше турельными или башенными орудиями – чаще всего это бывают счетверённые «Икары», но встречаются редуты, оборудованные многоствольными «Карателями» или даже крупнокалиберными танковыми орудиями. Такими пушками можно управлять из редута или башен, не подставляясь под обстрел врага. Противовоздушные установки нередко оснащают логис-двигателями, что позволяет им самостоятельно вести огонь по самолётам и крылатым чудовищам противника. Также несколько гвардейцев могут вести огонь с крыши редута (на которую легко попасть по внутренней лестнице через бронированный люк), укрываясь за парапетом, но это очень рискованная тактика.

Редут	
Прочность: 80 **Броня:** 35	**Вооружение:** два орудия на крыше
Размер: громадный (8)	**Гарнизон:** 20 солдат
Огневые точки: бойницы на первом этаже (10), парапет (8), двери (2)	

Надёжная фортификация: благодаря толстым стенам и перекрытиям, редут неплохо держит удар. Редут окончательно разрушается только получив десять очков критического урона.

Парапет: прячась за парапетом или стоя у бойниц внутри редута, персонаж получает укрытие и *очки брони* на все зоны попадания, а также бонус +5 к тестам *подавления огнём*.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление.

● **Оборонительные орудия:** чтобы защитить редут от вражеской авиации или наступающих наземных сил, на крыше можно расположить два тяжёлых орудия. Самые распространённые варианты – лазерные «Икары» и четырёхствольные автопушки (считаются *чрезвычайно редкими*; характеристики см. на стр. 163-164) или башни с многоствольными орудиями «Каратель» (300 м, -/-/16, 1к10+4 У, ББ 2, Маг 1200) или крупнокалиберными пушками (300 м., 1/-/-, 3к10+10 В, ББ 8, Маг 12, 3 ПД, Взрыв (10), Оглушающее (3), Надежное). Установка одного орудия требует 2к5 часов времени и трёх успехов в тесте *строительства*, что должен быть **средним (+0) тестом *«Ремесла (Техномат)»*** или **сложным (-20) тестом *«Обыденного знания (Имперская Гвардия или Техника)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Прожектор:** редуты часто оснащаются мощными прожекторами, чтобы выискивать затаившихся во тьме врагов Императора. Член гарнизона может воспользоваться прожектором, чтобы отыскать цель, преуспев в **среднем (+0) тесте Восприятия** и потратив частичное действие. В случае успеха он освещает цель. Пока прожектор включён, атаки против освещенной цели (и против редута) не получают штрафов за темноту. Прожектор считается предметом *скудной* доступности; установка требует 1к5-1 часов времени и трёх успехов в тесте *строительства*, что должен быть **средним (+0) тестом *«Ремесла (Техномат)»*** или ***«Обыденного знания (Техника)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Ферробетон и бронекристалл:** при необходимости редут можно дополнительно усилить ферробетоном и бронекристаллом, превратив узел обороны в могучую твердыню. Для этого требуется 1к10 дней времени и четыре успеха в **очень сложном (-30) тесте *«Ремесла (Зодчий)»***. Такой редут может выдержать до пятнадцати очков критического урона до того, как разрушится, а также получает +20 очков *прочности*.

Башенные узлы обороны

Башенные узлы обороны – это небольшие оборонительные позиции с одним орудием в поворотной башне и расчётом из двух-трёх гвардейцев. Как правило, такие установки размещают для зашиты ключевых точек огнём тяжёлого вооружения. Космопорты, мосты, здания Администратума, участки-крепости Адептус Арбитрес, склады боеприпасов и многие другие места нуждаются в таких мерах безопасности. Кроме того, башенные узлы легко встроить в цепочки траншей и прочие линии обороны.

Узлы универсальны и предназначены для того, чтобы нести стандартную танковую башню одного из множества видов боевых машин Имперской Гвардии, которая может быть оснащена чем угодно – от крупнокалиберной пушки «Лемана Русса» или орудия «Покоритель» до мультилазеров, тяжёлых огнемётов или болтеров. На некоторых узлах размещают сторожевые «Тарантулы», на другие можно поставить буквально, что угодно.

Внутри узла всегда очень тесно и душно – на поверхности располагается только сама башня, а все остальные помещения углублены в землю, где укрыты системы управления огнём, боекомплект, средства связи, машинерия, что очищает поступающий воздух, собственный генератор, небольшое жилое помещение, где расчёт спит и хранит запас пищи, личное снаряжение и оружие. Земля и камнебетон укрывают всё это от вражеских снарядов и делают башенный узел по-настоящему крепким орешком. Батареи таких установок, прикрывающие подходы к городу или окружающие важный космопорт, могут соединяться подземными ходами. Некоторые башни также располагают аварийным туннелем, позволяющим расчёту быстро и незаметно покинуть погибающий узел, не выходя на поверхность.

Выбирая место для башенного узла обороны, командир должен учесть несколько факторов. Во-первых, расчёту необходим хороший обзор. С другой стороны, орудие должно быть максимально незаметным. Перекрёсток или высокий холм дают отличный обзор, но делают установку уязвимой для вражеской артиллерии. Узел совершенно неподвижен, и если враг его обнаружит, то сможет достаточно легко уничтожить. Всё усугубляется тем, что такие узлы обороны по определению располагаются в местах, что сами по себе будут целями для вражеской артиллерии. Другая, менее очевидная проблема, заключается в существовании подземных вод. Поскольку большая часть узла заглублена в землю, нужно подумать о том, что установку может затопить, отчего она станет совершенно негодной.

Камнебетонный корпус

Количество успехов: 20 или 25.

Тест строительства: средний (+0) тест *«Ремесла (Зодчий)»*. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис или Фортификация)»*, сложность падает до рутинной (+20).

Продолжительность строительства: 1к5 дней или 2к5 дней.

«Корпусами» или «скорлупками» гвардейские инженеры обычно называют выстроенные по стандартизированным чертежам камнебетонные здания. Как правило, они представляют собой просто коробку с закрытыми бронестеклом окнами и парой дверей, которую при наличии нужного оборудования можно приспособить под что угодно – казарму, медпункт, склад, центр управления, гараж или ангар. На некоторых не слишком гостеприимных мирах Внешнего фронта распространены составные корпуса – либо двухэтажные (при этом второй этаж обычно становится жилым, а первый служит «тамбуром», рубежом обороны и иногда складом) либо снабжённые просторным подвалом (который и служит жильём, опять-таки оставляя наземной части «посредничество» с планетой). Часто облик «скорлупки» дополняют зенитные орудия на крыше.

Камнебетон всегда в избытке, больших талантов и бездны времени для постройки «корпуса» не требуется – неудивительно, что Имперская Гвардия порой обеспечивает «скорлупками» не только себя, но и беженцев или просто жителей разрушенных войной городов. Порой в таких «благотворительных» корпусах позже появляются лавки, бары, притоны, игорные дома и другие места, где жаждущий отдохнуть гвардеец всегда может найти то, что хочет.

Камнебетонный корпус представляет собой не столько конкретное укрепление, сколько общую идею, которую персонажи игроков могут развивать как им вздумается. Для множества дел и работ потребуется прочное здание с толстыми стенами и надёжной крышей, а значит «скорлупке» всегда найдётся применение. Ведущему рекомендуется не ограничивать игроков в том, какие улучшения они захотят провести с корпусом или какие особенности ему придать ещё при постройке. Никакой перечень не сможет охватить все возможные строение, что в силах возвести умелый зодчий, имея вдосталь помощников и камнебетона, но «скорлупка» может послужить хорошей отправной точкой для самых амбициозных фортификаторов.

Камнебетонный корпус	
Прочность: 50 или 60 или больше (см. спецправила) **Броня:** 35	**Вооружение:** -
Размер: колоссальный (9) или титанический (10) или больше (см. спецправила)	**Гарнизон:** 50 или 60 солдат или больше (см. спецправила)
Огневые точки: окна (25), двери (2)	

Разные размеры: начиная постройку, персонажи могут выбрать размер здания – *колоссальный (9)* или *титанический (10)*. В зависимости от выбранного размера, изменится время строительства, необходимое количество успехов для его завершения и итоговая *прочность* строения. По решению ведущего, игроки могут строить здания бóльших или меньших размеров – при изменении *размера* на единицу, общая *прочность* корпуса увеличивается или уменьшается на десять очков, величина гарнизона – на десять бойцов, время постройки – на 1к5 дней, а количество необходимых успехов – на пять успехов.

Надёжная фортификация: благодаря толстым стенам и перекрытиям, «скорлупка» неплохо держит удар. Это укрепление окончательно разрушается только получив десять очков критического урона.

Улучшения: приложив некоторые усилия, гвардейцы могут улучшить это укрепление:

● **Ворота:** корпуса часто приходится переоборудовать под меняющуюся обстановку, и порой вместо пары обычных дверей, «скорлупке» требуются большие ворота. Их можно проделать в любой стене – это потребует пяти успехов в тесте *строительства*, который должен быть **очень сложным (-30) тестом *базовых инженерных умений*** или **средним (+0) тестом *«Ремесла (Зодчий)»*** и занимает 2к5 часов. Сами ворота – надежные пласталевые двери, имеющие 30 *очков брони* и 40 единиц *прочности*. Они считаются предметом *редкой доступности*.

● **Второй этаж:** корпуса строятся с солидным запасом прочности, а потому обычно к ним можно не боясь, пристраивать вторые этажи, как правило, по структуре и площади полностью повторяющие первый. Чтобы возвести второй этаж для уже выстроенного корпуса, требуется 1к10+2 дней времени и десять успехов в **среднем (+0) тесте *«Ремесла (Зодчий)»***.

● **Зенитные орудия:** на крышах военных корпусов, расположенных вблизи линии фронта, часто устанавливают лёгкие зенитные орудия Самые распространённые варианты – лазерные «Икары» и четырёхствольные автопушки (считаются *чрезвычайно редкими*; их характеристики см. на стр. 163-164). Установка такого орудия требует 1к5+1 часов времени и трёх успехов в тесте *строительства*, что должен быть **средним (+0) тестом *«Ремесла (Техномат)»*** или **сложным (-20) тестом *«Обыденного знания (Имперская Гвардия или Техника)»***. Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* сложность падает ещё на один шаг.

● **Парапет:** если срочно требуется подготовить здание для обороны, солдаты могут оборудовать себе огневые позиции на крыше, создав парапет из сегментов «Эгиды», мешков с песком или камнебетона. Такие зубцы или бронелисты, расположенные по периметру площадки, могут послужить защитникам недурным укрытием – оно предоставляет 12 («Эгида»), либо 8 (флак-панели или мешки с песком), либо 20 (камнебетон) *очков брони* на *торс* и *ноги* стоящего человека и полностью скрывает присевшего на корточки или вставшего на колено. Установка «Эгиды» подчиняется описанным выше правилам. Чтобы набить и установить мешки с песком, потребуется три успеха в тесте *строительства*, что должен быть **простым (+10) тестом *базового инженерного умения***, что занимает 1к5 часов. Если солдаты собираются состряпать камнебетонные зубцы, им потребуется пять успехов в тесте *строительства*, который должен быть **сложным (-20) тестом *базового инженерного умения*** или **простым (+10) тестом *«Ремесла (Зодчий)»*** и занимает 2к5 часов.

● **Подземный этаж:** чтобы расширить вместимость «скорлупки», техножрецы-зодчие и военные инженеры добавляют ей подземный «этаж», где обычно располагаются жилые помещения, либо хранится всякая всячина. Как правило, это помещение по площади всего в полтора-два раза превосходит площадь «скорлупки». Тем не менее, такой «подвал» позволяет отгородиться от поверхности (если она негостеприимна) или хотя бы устроить тайный подземный ход для возможного отступления.

Чтобы вырыть подземный этаж для уже выстроенного корпуса, требуется 2к10 дней времени и семь успехов в **среднем (+0) тесте *«Ремесла (Зодчий или Шахтёр)»***. Если у персонажа есть умение *«Учёное знание (Тактика Империалис)»* или *«Ремесло (Техномат)»* сложность падает ещё на один шаг. Если строители хотят сперва вырыть подземелье, а потом строить сам корпус, все тесты для рытья подземелья становятся легче на одну ступень. Бастион может иметь несколько подземных этажей, но с каждым этажом тесты *строительства* усложняются на одну ступень и требуют на один успех больше.

● **Ферробетон и бронекристалл:** при необходимости «скорлупку» можно дополнительно усилить ферробетоном и бронекристаллом, превратив надёжное убежище в могучую твердыню. Для этого требуется 2к10 дней времени и пять успехов в **очень сложном (-30) тесте *«Ремесла (Зодчий)»***. Прошедший такое улучшение корпус может выдержать до пятнадцати очков критического урона до того, как разрушится, а также получает +20 очков *прочности*.

Зоны морталис

«Там убивали быстро. Здесь умираешь долго»

- неизвестный боец, чей полк был переброшен с Культа на Пепелище

Солдатам Имперской Гвардии нередко доводиться воевать в самых ужасных условиях. Те, кого отправили защищать от врагов обычный агромир или послали на жестокую ульевую войну, могут считать себя счастливцами по сравнению с бойцами, которым выпали сражения под испепеляющим солнцем, среди вечных снегов, в непроглядных ядовитых туманах отравленных планет или на беспощадных мирах смерти. Военная необходимость слепа – если обстановка на фронте требует послать солдат в природный или рукотворный ад, чтобы разбить врага или удержать неукротимую планету в лоне Империума, рука Муниторума не дрогнет.

Правила зон морталис созданы для того, чтобы ведущий мог отразить неблагоприятное воздействие окружающей среды на персонажей игроков. Одно дело – сражаться в умеренном климате, и совсем другое – неожиданно для самих себя оказаться под палящим зноем! Фактически, изложенные ниже правила служат комплексными модификаторами, которые влияют на происходящее в сюжете и, по решению ведущего, могут стать как одним из препятствий игроков на пути к цели, так и главным фактором, определяющим всё происходящее в ходе кампании. Например, нет нужды прибегать к правилам жары, если действие игры происходит на простом тёплом мире – это лишь перегрузит игровой процесс, но не окажет серьёзного воздействия на героев. Но если персонажей занесёт в пустыню или удушливые джунгли, такие правила будут в самый раз. Большая часть модификаторов составлена так, чтобы не наносить гвардейцам прямого урона и не выводить из строя мгновенно – вместо этого коварная стужа, палящий зной или незримая, но смертоносная радиация, действуют исподволь, вызывая *усталость*, нанося урон характеристикам и накладывая особые эффекты. Это позволяет персонажам подолгу находиться в опасных для жизни и здоровья местах, постепенно слабея, но продолжая исполнять свой долг.

Ведущий не обязан использовать один набор правил всю кампанию. На одной планете могут быть совершенно разные зоны – как природные, так и рукотворные. Например, пребывающий на ледяном мире гвардейский полк может базироваться в укреплённом форту (где не действуют никакие правила зон морталис), сражаться с сецессионистами в обледенелых руинах древних мануфакторумов (в которых будет применяться правила из раздела **«Холода и морозы»**), а после – преследовать отступающих северовцев по отравленным химическими отходами туннелям (где будут действовать правила из раздела **«Радиационное и химическое загрязнение»**).

Жара и зной

Хотя иные уроженцы ледяных планет готовы клеймить «невыносимо знойным» любой мир, где при дыхании изо рта не идёт пар, в Империуме встречаются по-настоящему жаркие миры – как правило, сплошь покрытые иссушёнными палящим солнцем пустынями, пепельными пустошами, оставшимися после древних войн, непролазными джунглями или действующими вулканами. Также некоторые миры смерти получили своё клеймо именно за почти невыносимые для человека температуры.

Тем не менее, даже на таких планетах живут подданные Императора, которым может потребоваться верное плечо и железная рука Его Гвардии. На бескрайних выжженных солнцем равнинах могут устраивать циклопические плантации теплолюбивых растений, укрытых куполами из бронекристалла и питаемых подземными водами. Густые джунгли – особенно на мирах смерти – часто образовывают удивительные экосистемы, что порождают уникальных животных и растения, на изучение которых отправляются целые эксплораторские миссии. Немало самых негостеприимных миров-пустынь стало тюремными, ссыльными и каторжными планетами, в которых ни один преступник не сможет надеяться выжить вне стен темницы. Наконец, на окраинах Империума полно разорённых войнами и обожжённых ядерным пламенем миров, где когда-то стояли роскошные дворцы, огромные города и военные базы, и в недрах которых хранятся сокровища или оружие, ради коих среди тлеющих руин может разразиться новая война.



В Имперских Вооружённых Силах нечасто встречаются полки, специально подготовленные для действий в жарких краях. Муниторум учит, что настоящий слуга Императора не должен бояться ни зноя, ни стужи, а потому с лёгким сердцем посылает в песчаные дюны или жаркие пепельные пустоши любые оказавшиеся рядом полки, не забывая, впрочем, снабдить их соответствующим снаряжением.

Боевые действия на жарких мирах могут разворачиваться очень по-разному. На некоторых планетах война ведётся только по ночам, когда закатывается палящее солнце (или солнц*а*) и из военных лагерей выдвигаются ударные группы на быстроходных машинах, мотоциклах, челноках или даже самолётах, стремясь уничтожить цель и вернутся домой до рассвета, молясь, чтобы во время вылазки не началась песчаная или пепельная буря. Существуют миры, где одно полушарие неизменно подставлено жгучим лучам, а другое – навсегда погружено в непроглядную ночь. В таких обстоятельствах нормальная жизнь (а стало быть и полноценные боевые действия) возможны лишь на терминаторе – узкой пограничной территории вечных сумерек, с которой враги будут неизменно пытаться выдавить друг друга под иссушающее солнце или в бездонный мрак. Совсем по-другому дела обстоят на влажных, покрытых душными джунглями планетах – там гвардейцам нередко приходится сражаться с самим миром больше, чем с врагом, санитарные потери от неведомых болезней, хищной флоры и фауны на порядки превышают боевые, а неприятеля приходится подолгу выслеживать в непролазных лесах и бесконечных тёмных болотах, где от любопытных глаз может укрыться целая армия.

Эффект:

Если находящийся на жаркой планете персонаж большую часть дня активно действует (сражается, марширует, участвует в учениях и т. д.), в конце дня он обязан пройти **тест Выносливости** (талант *«Сопротивляемость (Жара)»* приносит бонус +10 по общим правилам). Если персонаж носит броню, то этот тест получает штраф -5 за каждое *очко брони* (если броня имеет разные показатели защиты на разных зонах попадания, учитывается наивысший). Например, солдат во флак-жилете получит штраф -15, а облачённый в полный гвардейский флак-доспех – штраф -20. В случае провала теста персонаж получает один уровень *усталости* и ещё один за каждые две ступени провала. Провалив тест на пять ступеней, персонаж получит тепловой удар (или его аналог), что нанесёт персонажу 2к10 единиц урона Ближнему и Дальнему бою, Интеллекту и Восприятию. Этот урон не начнёт восстанавливаться до тех пор, пока персонаж находится под воздействием жары, хотя продолжительный отдых в тени и питьё могут помочь ему начать восстановление.

Если персонаж не обладал талантом *«Сопротивляемость (Жара)»*, но прошёл кампанию, в ходе которой часто подвергался воздействию жары, он может (по решению ведущего) бесплатно получить талант *«Сопротивляемость (Жара)»*. В этой зоне морталис в полной мере работает доктрина подготовки *«Выживальщики (Пустыни, Пепельные пустоши и т. п.)»*. Доспехи, оснащённые системой жизнеобеспечения – например, силовые – полностью защищают от воздействия этой зоны морталис.

Космос и пустота

Несмотря на то, что безбрежные просторы космоса – это поле брани, на котором сражается Имперский Флот и погибают силы системной обороны, гвардейцам тоже выпадает оказываться в чернильной тьме пустоты. Чаще всего это происходит во время переброски с одного театра военных действий на другой – тогда полки, корпуса и целые армии загружаются на борт исполинских межзвёздных кораблей или небольших внутрисистемных лихтеров и челноков и отправляются в путь. Небольшой эскадре или одинокому транспортному «Иерихону» могут встретиться наглые пираты или самоуверенные орксары, и если дело дойдёт до абордажных боёв, гвардейцы выступят в них наравне с бортовыми бойцами. Кроме того, в Имперских Вооружённых Силах существуют специальные части, подготовленные к сражениям на пустотных станциях или судах (нередко даже набранные из уроженцев именно таких мест). Наконец, если на корабле случится серьёзная поломка или разгорится бунт, капитану потребуются все возможные рабочие руки и верные бойцы, и гвардейцы вряд ли останутся в стороне.

В космосе подстерегает много опасностей, и одна из главных и самых известных мающимся в тесных кубриках и трюмных казармах солдатам – пустотная болезнь, от которой у «новичков» (а «новичками» бывалые члены экипажа могут называть всех, кто родился на твёрдой земле) кружится голова и подступает тошнота. В сочетании с традиционно дурной корабельной кормёжкой для рядового состава или гвардейскими сухпайками, пустотная болезнь может лишить боеспособности целый полк. С приступами пытаются бороться, выдавая бойцам порции плойнового сока, но он помогает не всегда и быстро заканчивается. Кроме того, ушлые пустотники или хитрецы-ратлинги нередко гонят из этого питья скверную, но очень крепкую выпивку, порции которой отнюдь не помогают поставить полк на ноги.

Долгие путешествия в Варпе также не добавляют пассажирам здоровья. Порой от близости к Имматериуму у солдат начинаются кошмарные сны и видения или обостряются старые психические расстройства. Кто-то видит в тёмных коридорах судна погибших на былой войне товарищей, другие не могут заснуть из-за неумолкающих голосов в голове, третьи замыкаются в себе, начиная даже давних друзей считать подозрительными и опасными. Если капитану и навигатору не хватит ума, умения или удачи держать корабль вдали от опасных участков Варпа (таких как Вопящий вихрь или Бездна Асироф) описанные выше проблемы усилятся стократно. Кроме того, по мере приближения к ожесточённой зоне боевых действий (а обычно именно в такие места и следуют корабли с солдатами) Варп вокруг начинает кипеть всё яростнее и сводить с ума всё сильнее, ибо в нём эхом отдаются страдания погибающих и свирепое торжество победителей. Как правило, побороть иллюзии и зов Варпа можно лишь силой своей воли и верой – нередко шкиперы и генералы решают перестраховаться и с первых же дней странствия в Эмпиреях мучают солдат бесконечными молебнами и боевыми тренировками, призванными выбить из их голов потустороннюю дурь. В самых тяжёлых случаях корабельные и полковые медики пускают в дело мощные успокоительные препараты, которые могут не оказать эффекта в малых дозах, а в чрезмерных – вызвать страшную зависимость или превратить человека в овощ. На этом фоне меркнут такие проблемы, как приевшиеся за бесконечные недели пути флотские галеты.

Особенно длительные перелёты в Варпе нередко приводят к вспышкам бреда и приступам *dementia chronographica* – расстройства восприятия времени. Вкупе с желанием хоть как-то справиться с однообразием полёта и воздействием Имматериума это порождает множество дисциплинарных и духовных проблем и изрядно добавляет работы полковым комиссарам, исповедникам и бортовой охране.

Эффект:

Скорее всего, путешествия в Варпе редко будут отыгрываться в кампании непосредственно – на борту персонажам обычно не с кем воевать, а потому ведущий и игроки будут «проматывать» такие отрезки времени, будто ничего интересного в них не происходило. Однако долгие периоды ничегонеделанья дурно сказываются на людях, и каждому хочется дать выход энергии. Обычно командование пытается найти бойцам дело, но получается это не всегда.

Если игроки решат «промотать» перелёт в Варпе, заявив, что их персонажи не занимаются ничем особенным, каждый из таковых должен пройти **тест Силы воли** (сложность которого зависит от дальности перелёта и определяется ведущим), провалив который получит 1к5 *очков безумия*. Если же игрокам захочется чем-то занять своих героев, вы можете отыграть небольшое приключение, посвящённое тому, чем гвардейцы занимаются на борту. Это может быть прохождение мудрёной полосы препятствий, устроенной в трюмных казармах из того, что попалось под руку, самовольная вылазка на охоту в чёрные трюмы, вспыхнувшая вражда с корабельными провостами, острое желание офицера добыть себе в коллекцию флотских пистолетов экземпляр и с этого корабля или попытки уберечь поддавшегося иллюзиям Варпа и заблудившегося в лабиринтах собственного разума сослуживца от самого себя и скрыть несчастного от бдительного комиссарского ока.

Будет ли кто-то из героев во время такого приключения-перебивки страдать от пустотной болезни – вопрос не только телесной крепости, а множества иных факторов и потому решается не тестами Выносливости, а броском 1к10 – если игрок выбросил 9, его персонажа скручивает приступ. С точки зрения игровой механики вы можете отыгрывать пустотную болезнь как *зависимость* персонажа от плойнового сока, который считается предметом *скудной* распространённости (см. врезку **«Злоупотребление препаратами и зависимости»** на стр. 197 **«Базовой книги правил»**). Этой болезнью не страдают уроженцы пустоты (см. стр. 26 **«Щита человечества»**) и люди, прошедшие специальную подготовку (например, пустотные диверсанты Оффицио Сабаторум, профессиональные пустоходы и бортовые бойцы).

О воздействии на персонажей открытого космоса, см. раздел **«Ваккум»**, стр. 258 **«Базовой книги правил»**.

В случае долгих полётов в Варпе или при приближении к понастоящему опасным местам, ведущий может применять правила, описанные в разделе **«Скверна Хаоса»**. Также стоит отметить, что забытые нижние палубы, чёрные трюмы и прилегающие к плазменным реакторам отсеки – это очень нездоровые места. Там ведущий может счесть уместными правила из раздела **«Радиоактивное и химическое загрязнение»**.

Орочья зараза

Некоторые ксенографы рассматривают орков не как враждебную расу и даже не как стихийное бедствие, но как масштабную болезнь, охватившую всю галактику. Там, где один раз появились зеленокожие, вывести их почти невозможно – чем больше орки сражаются, тем больше становятся, чем больше орков гибнет – тем больше их бездыханные тела выпускают спор, из которых родятся новые орки. В галактике существуют планеты и даже целые регионы космоса, где зеленокожие обитают уже сотни лет, и немало миров, где обретаются племена диких орков – остатки древних *войн!* или следов пребывания случайных орксарских шаек. Некоторые астрографы даже выделают давно и прочно заселённые зеленокожими планеты в особую категорию «орочьих миров» – и, надо сказать, у них есть основания.

Места, в которых подолгу обитают орки, будь то отдельная горная гряда, обширные болота или вся планета целиком, постепенно подвергаются «оркоформи́рованию» – тотальному заражению экосистемы спорами и вытеснению автохтонных форм жизни оркоидными. Как правило, такой процесс занимает много лет или даже веков, но известны прецеденты, когда во время масштабных *войн!* преображение значительно ускорялось. Споры орков очень живучи, а потому могут преобразить даже чудовищно выжженную зону боевых действий или загрязнённый промышленный мир, истребив или выдавив как людей, так и мутантов, так и ульевые формы жизни, вроде сумрачников и трематод. На цветущих райских планетах или пасторальных агромирах процесс идёт гораздо быстрее. Эрудиты-ксенологи предполагают, что свою роль в «оркоформировании» также играет общий настрой и намерения зеленокожей массы – пока варвары готовы двигаться вперёд, покорять и разграблять новые миры, преображение уже разорённых будет идти очень медленно – фактически, если *война!* оставит планету, её «оркоформирование» будет вестись только брошенными сквигами, гретчинами, сморчками и (возможно) самозародившимися племенами диких орков. Если же орочьему воеводе взбредёт в голову идея создания собственной империи (есть мнение, что такая мысль может появиться у него только в тех условиях, когда это становится действительно возможно), то может ускориться и «оркоформирование» захваченных владений.

Одна из самых приметных черт орочьих миров – обширные грибные леса, как считается, родственные самим оркам. Как правило, они начинают появляться, когда орочья экосистема осознает, что задержится на этой планете – после этого из порождаемых ими спор начинают вылезать грибные «деревья»-спороносы, что окружают лагеря зеленокожих, а потом начинают бесконтрольно распространяться дальше, подминая под себя местные растения. Грибные леса – обиталище множества пород сквигов и охотничьи угодья для гретчинов, которые ловят тех самых сквигов и обычных животных, не успевших вовремя сбежать. Впрочем, сами «деревья» тоже могут быть враждебны своим «родственникам», намеренно губить их и разрастаться на гниющих телах. Случалось, что в глубинах таких лесов заводились дикие орки, ничего не знающие о своих более технологически продвинутых сородичах, живущих неподалёку, и даже воюющих с ними.

Каждый зеленокожий – воин, а потому каждое поселение таковых – это крепость с гарнизоном. И хотя обычно кустарные форты орков похожи на утыканные пушками груды металлолома, штурмовать их приходится большой кровью – особенно если на подступах к ним мехи понаставят хитроумных ловушек или просто разбросают надоевшие им изобретения, что могут оказаться не менее смертоносными, чем намеренно устроенные мины, капканы и «людские ямы». На заражённом орками мире нельзя считать себя в безопасности и за пределами грибных лесов и кустарных фортов – здесь повсюду могут сновать мелкие сквиги и сморчки, а в тенях – поджидать коммандос, которым не терпится добыть очередной скальп.

Наконец, ещё одной опасностью, помимо вездесущих зеленокожих и их ручных тварей, могут стать уцелевшие люди. Как правило, если владычество орков на планете установилось недавно, часть людей может выжить, разбежавшись по самым укромным



местам или напротив – объединившись и оказав отчаянное и обречённое сопротивление захватчикам. Нередко выжившие дичают и бросаются на всех и каждого, в поисках пищи и оружия. Уроженцы диких планет и миров смерти проще переносят такие «перемены» – их жизнь вообще сложно сделать тяжелее – но привыкшие к цивилизации ульевики могут просто сойти с ума – известны случаи, когда превратившихся в диких зверей аборигенов приходилось истреблять из милосердия.

Причины, по которым гвардейцы могут оказаться на орочьем мире, достаточно очевидны. Иногда на давно потерянную планету на рубежах сектора отправляют мощный экспедиционный корпус, порой в крупном противостоянии с зеленокожими в их владения забрасывают группы диверсантов, что должны будут устранять нобов и боссов, сжигать склады и мастерские и стравливать орков между собой. Кроме того, массированной высадке как правило предшествует разведка и картографирование местности. Наконец гвардейцы могут попасть на войну с орками, что не утихает десятилетиями, где споры повсюду, инфраструктура разрушена, мирное население истреблено, а войне нет конца.

Среди солдат ходят нездоровые слухи об опасности орочих миров – якобы витающие в воздухе споры, способны постепенно превратить человека в зеленокожего. Это не более чем суеверия – единовременное вдыхание большого количества спор (например, выпущенных сквигом-спороносом) может вызвать сильное удушье и повреждение лёгких, но не более того. Обычно такие слухи распускают солдаты и гражданские, сталкивавшиеся с немногочисленными ветеранами, прошедшими особенно жестокие кампании на орочьих мирах – ведь таких и правда впору принять за орков – им приходилось жить и сражаться условиях, где выживают лишь самые сильные, стойкие и решительные, и зачастую действовать в отрыве от командования, отчего личный авторитет играет у них куда большую роль чем воинская иерархия. В таких условиях почти невозможно применять технологически сложное оружие, что ещё больше сближает охотников с их добычей, а распространившийся среди них странный жаргон и привычка брать жуткие трофеи тоже отдаляют этих гвардейцев от обычных.

Эффект:

Действуя на орочьих мирах или в глубоко заражённых орками регионах, гвардейцы получают штраф -10 ко всем тестам *«Выживания»* из-за непривычной «природы», и штраф -20 на все тесты, направленные на то, чтобы добыть съедобную пищу и воду – поскольку «нормальная» дичь и растения, скорее всего, уже вытеснены оркоидными, найти что-то пригодное к употреблению становится намного сложнее. При желании персонажи могут собрать и оркоидной еды – чтобы добыть такой, они не получают штрафа -20, но после трапезы должны будут пройти **трудный (-10) тест Выносливости**. Провал этого теста означает, что гвардеец расстаётся со своим обедом, получает один уровень *усталости* и всё ещё остаётся голодным.

На орочьем мире людям постоянно грозит опасность столкнуться с агрессивными зеленокожими и другими неприятностями – каждый день персонажи должны делать один бросок по **таблице 3-4**. Кроме того, заблудившиеся, не сумевшие вовремя спрятаться или просто беспечные гвардейцы также рискуют встретиться с орками – всякий раз, когда персонаж проваливает тест *«Навигации (Планетарная)»* или *«Выживания»*, он должен сделать ещё один бросок по **таблице 3-4**, к значению которого получает +1 за каждую ступень провала после первой. Если выпавший результат не подходит по обстоятельствам, ведущий может заменить его на следующий или предыдущий.

В этой зоне морталис в полной мере работает доктрина подготовки *«Выживальщики (Орочьи миры)»*.

Таблица 3-4 «Столкновения на орочьих мирах»

Бросок 1к10	Результат
1	**Тихий омут:** в этот раз обошлось. Ничего не происходит, но всем понятно, что больше так продолжаться не может – следующий бросок по этой таблице получает +2.
2	**Ловушка-развлекушка:** один из персонажей наступает в заботливо оставленный зеленокожими капкан (1к10 единиц резаного урона в одну из ног), проваливается «людскую яму» (1к10+1 единиц ударного урона от падения) или зацепляет растяжку, состряпанную из бомбы-колотушки (2к10 единиц взрывного урона). Персонаж может предпринять тест *«Выживания»* или *«Бдительности»*, успех в котором позволит избежать неприятностей.
3	**Пустой форт:** слегка заблудившись, гвардейцы натыкаются на покинутый зеленокожими форт или брошенный походный лагерь. Здесь можно поживиться *трофеями* (см. **таблицу 3-21**, стр. 106) или наподдать пинка случайному сморчку, но больше тут делать нечего – чтобы вернутся назад, потребуется тест *«Навигации (Планетарная)»*.
4	**Удушливые споры:** гвардейцы случайно забредают в место повышенной концентрации спор. Каждый персонаж должен предпринимать **тест Выносливости** каждые четверть часа нахождения в этом месте. В случае провала персонаж получает столько единиц урона Выносливости, на сколько провалил тест. Персонажи, всё время пребывания в этом месте задерживавшие дыхание (см. стр. 260 **«Базовой книги правил»**), не должны предпринимать этот тест.
5	**Вечнозелёные грибы:** окружающие грибы или плесень испускают галлюциногенные споры, что помутняют рассудок персонажей. Все персонажи должны предпринять **тест Выносливости**, в случае провала которого им грозит бросок по **таблице 6-7 «Эффекты галлюциногенов»**. Не исключено, что эти грибы растут здесь для местного чудилы.
6	**Гон:** текущее местоположение *отделения* лежит прямо на пути мигрирующего стада сквигов. Если персонажи не уберутся с дороги, ими заинтересуется группа из десятка сквигов (см. стр. 352 **«Базовой книги правил»**), а каждый раунд боя это количество будет пополняться ещё одним зверем, привлечённым стрельбой и криками.
7	**Пакостники:** гвардейцев обнаруживает шайка гретчинов и следует за ними по пятам (см. стр. 352 **«Базовой книги правил»**). В следующий раз, когда персонажи будут спать, мелюзга попытается украсть их добро или перерезать спящих.
8	**Аборигены:** случай сводит гвардейцев с группой выживших людей, крайне нуждающихся в пище, оружии и медикаментах. Как беженцы будут себя вести – решать ведущему. Они используют профили аборигенов со стр. 379 **«Базовой книги правил»** или мирных жителей со стр. 123 этой книги.
9	**Буйное веселье:** до гвардейцев доносится шум потасовки и грозное рычание. Они наткнулись на походный лагерь ватаги из 2к5 орков-бойцов (см. стр. 349 **«Базовой книги правил»**). Сейчас зеленокожие слишком заняты дракой друг с другом, чтобы обращать внимание на людей, но рано или поздно почуют их.
10	**Коварный, но жестокий:** на след *отделения* выходит орк-коммандо и начинает охоту на двуногую дичь, намереваясь по-тихому перерезать всех до единого. Профиль коммандо см. на стр. 69 **«Врагов Империума»**.
11	**Огненный вал:** не то из желания испытать новую пушку, не то их чистой жажды разрушений, орки обстреливают именно этот район планеты из своих орудий. У персонажей есть одна попытка бросить **трудный (-10) тест *«Навигации (Планетарная)»***, чтобы убраться от приближающегося огненного вала. Если тест будет провален, гвардейцы попадут под обстрел – он будет продолжаться 2к5 раундов. Каждый раунд все персонажи обязаны делать бросок к100 – если выпадет дубль, значит персонаж получит попадание с профилем 3к10+6 В, ББ 6, Взрыв (4), Оглушающее (2).
12	**Летуны:** над головами персонажей проносится смертолёт или летающий сквиг с экипажем из лихачей и гротов-механиков. Персонажи должны пройти **состязательный тест *«Скрытности»*** против ***«Бдительности»*** летуна или гретчинов – в случае провала, орки заметят гвардейцев и нападут.
13	**Жестокий, но коварный:** гвардейцы имели несчастье привлечь внимание ватаги праздношатающихся орков и их свирепого ноба. Это считается *подразделением* орков-бойцов во главе с нобом (см. стр. 349-350 **«Базовой книги правил»**).
14	**Военный лагерь:** прямо по курсу лежит целый лагерь зеленокожих, преграждающий *отделению* прямой путь. Гвардейцам предстоит либо искать обходную дорогу (что потребует как минимум **сложного (-20) теста *«Навигации (Планетарная)»***) или пытаться как-то преодолеть полный бойцов и гретчинов лагерь.
15+	**Фантастическое невезение:** случается почти невозможное – персонажи, буквально попав пальцем в небо, сталкиваются с орочьим воеводой или мехом-боссом, что командует местными зеленокожими. Обстоятельства встречи остаются на усмотрение ведущего. Профиль воеводы и меха см. стр. 64-65 **«Врагов Империума»**. Его гибель, если таковая случится, должна оказать серьёзное влияние на идущие боевые действия.

Радиоактивное и химическое загрязнение

Хотя в Империуме нечасто встречаются полностью заражённые радиацией или безнадёжно отравленные миры, более чем хватает тех, что страдают от вредного излучения или токсинов, в той или иной степени. Заводы множества ульев выбрасывают в почву, воду и атмосферу такое количество отходов, что поверхность планеты за стенами города становится совершенно непригодной для жизни. Некоторые миры-кузницы укрывает непроницаемая тёмная пелена ядовитых дымов. Порой излучение безжалостных небесных светил делает мир почти необитаемым, а иногда содержащиеся в земных недрах радиоактивные металлы превращают планету в мёртвый мир. На фоне столь глобальных катастроф, стоит ли говорить о планетах-полигонах Механикус или зонах боевых действий, ставших ареной для применения древнего атомного оружия и боевых газов?

Как правило, вести войны на таких планетах выпадает солдатам-неудачникам. Если полк направили в радиоактивный или химический ад – значит, его бойцам не повезло оказаться рядом со столь неприятным миром, когда тому потребовалось вмешательство Имперской Гвардии. Иногда штабам удаётся учесть врождённые особенности разных полков и на отравленный мир отправляются солдаты, привычные к таким условиям с детства – а если гвардеец родился и рос в токсичных туманах или на радиоактивных пустошах, его не в меньшей степени можно считать неудачником.

Нередко полкам, направляемых на столь опасные миры, – по крайней мере, когда речь идёт не о штрафных легионах – придают вспомогательные санитарные подразделения. Порой это целые медицинские батальоны, случается – добровольцы из Оффицио Медика, изредка – миссии госпитальных орденов Адепта Сороритас. Часто командиры полков, отправляющихся на отравленный или радиоактивный мир, стремятся усилить свои части подразделениями неприхотливых и выносливых огринов. Когда речь заходит о войне на мире-кузнице или ином владении Механикус, Гвардию могут поддержать неутомимые скитарии, которым не привыкать к безжизненным пейзажам таких планет.

Специфика боёв на этих мирах заключается в том, что ни Гвардия, ни враг, не горят желанием подставляться под излучение или дышать ядом, а потому сражения часто идут за безопасные поселения, опорные пункты и незаражённые участки. Нередко боевые действия заходят в тупик, когда солдаты Императора и его враги уже заняли все существующие убежища и не хотят начинать заведомо проигрышные наступления. В таких случаях война превращается в обмен молниеносными рейдами и диверсионными операциями, в которых бойцы стремятся как можно быстрее достичь цели задания и вернутся обратно. Если командованию наземных сил удаётся найти общий язык с Имперским Флотом, возможно Гвардии повезёт базироваться на корабле или орбитальной станции – «занимать самую господствующую высоту», как говорят солдаты.

Увы, такая тактика срабатывает не всегда. Иногда на планете вовсе не найти «чистого» участка, порой враги многочисленны и твёрдо намерены выдавить гвардейцев с планеты, бывает, что они просто орки или мутанты, которым нипочём суровые условия этого мира. Если командованию становится ясно, что война будут идти долго и может обойтись очень большой кровью, Гвардия начинает серьезно окапываться – солдаты роют километры крытых траншей, техножрецы-зодчие и машиноведы-примасы возводят герметичные укрепления, а приданные санитарные части и химические ауксилии разворачивают свои госпитали и посты.

Полк химической защиты

Химические ауксилии или полки чистоты – это специальные части Имперской Гвардии, что обычно можно встретить в позиционных, траншейных и ульевых войнах – как правило, именно там востребованы их навыки. Обычно такие солдаты оснащены всем, чтобы находить очаги и следы химического заражения и ликвидировать их. Нередко такие полки сверх обычных норм усиливают огринами и техножрецами, а сами гвардейцы месяцами не вылезают из защитных костюмов и не выпускают из рук авгуры. В отличие от многих иных частей Имперской Гвардии, полки чистоты подчас вынуждены трудиться даже в отсутствие неприятеля – их не раз бросали разгребать последствия катастроф на мирах-полигонах, расчистку пустошей для расширения ульев новыми кварталами или огненную обработку охваченных чумой Нургла или орочьими спорами городов.

Цена: 4 очка.

Характеристики: +3 к Выносливости, -3 к Ближнему бою.

Начальные умения: «*Выживание*».

Начальные таланты: «*Сопротивляемость (Выберите одну)*».

Стандартный полковой набор: лазган М36 (главное оружие) и четыре батареи, защитная полушинель (см. стр. 30 **«Молота Императора»**) *или* костюм для выживания, дыхательный аппарат *или* противогаз, инъектор и три дозы детокса, авгур-спаситель на игрового персонажа; один инженерный ауспик на *отделение*.

Особое: за +2 очка полка, игроки могут добавить в *стандартный полковой набор* боевую машину пехоты «Химера» или иной транспорт (по решению ведущего) на *отделение*. Добавленная машина получает особенность *«Герметичный»*, если не имела таковой.

Бои на заражённых планетах сильно истощают солдат. Нередко полк, полный молодых, бодрых и крепких вояк, возвращается из зон морталис в виде нескольких поредевших рот бледных, изможденных, безволосых калек со слезящимися глазами и мокнущими язвами. Долгое пребывание в нездоровой атмосфере может вызвать мутации, с которыми полковые и приданные медики пытаются бороться специальными препаратами, которые обычно имеют массу побочных эффектов.

Эффект:

При действиях в заражённых радиацией или химическими отходами областях, персонаж в конце каждой игровой встречи должен проходить **средний (+0) тест Выносливости**. В зависимости от природы планеты, этот тест может получить бонус +10, благодаря талантам *«Сопротивляемость (Радиация)»* или *«Сопротивляемость (Токсины)»* или доктрине подготовки *«Выживальщики (Радиоактивные пустоши, Токсичные пустоши и т. п.)»*. Доза детокса, принятая в конце игровой встречи, принесёт бонус +5. В случае провала теста персонаж должен сделать бросок 1к10 по **таблице 3-5 «Воздействие токсинов и радиации»**, чтобы определить, что с ним произошло. Обладатели таланта *«Сопротивляемость (Радиация)»* или *«Сопротивляемость (Токсины)»* могут изменить результат этого броска на единицу.

Помните, что ведущему стоит требовать тест Выносливости и бросок по таблице, только если персонажи провели в заражённых или отравленных областях значительное время. Как бы ни была сильна радиация снаружи улья, они никак не повредит солдатам, что сражались, не покидая его стен (другое дело, если они пробили в таковой стене дыру).

Таблица 3-5 «Воздействие токсинов и радиации»

Бросок к10	Эффект
0	**Закалка:** персонаж смог воспротивиться радиации или яду, и развил свою врождённую устойчивость. Бонус, что предоставляет персонажу имеющийся у него талант *«Сопротивляемость (Радиация)»* или *«Сопротивляемость (Токсины)»* увеличивается на +10.
1	**Чистота:** персонаж оказался выносливее или удачливее большинства товарищей – ни радиация, ни химическая отрава ничего не смогли с ним поделать.
2	**Облысение:** волосы персонажа начинают редеть и выпадать. Игромеханического эффекта это не несёт, зато черепную броню будет поставить куда проще.
3	**Боли:** воздействие ядов или излучения временами вызывает у персонажа колики и приступы, которые приходится глушить стиммом. Отныне каждое получение *усталости* для этого персонажа сопровождается приступом тупой, нощей боли. Чтобы сбросить *усталость*, персонаж должен принять хотя бы одну дозу стимма или иного похожего препарата. Сброс *усталости* при помощи психосил не требует стимулятора.
4	**Язвы:** вредное излучение или отравленная атмосфера оставили на лице персонажа мерзкого вида язвы и струпья. Он получает штраф -10 ко всем *социальным* тестам (кроме *«Запугивания»*).
5	**Слезящиеся глаза:** от долгого пребывания в неблагоприятной атмосфере, глаза персонажа постоянно слезятся, не давая нормально целиться и стрелять. Персонаж должен проходить **рутинный (+20) тест Восприятия** в начале каждого боя. В случае провала он получит штраф -10 на все тесты Восприятия и Дальнего боя до конца сцены. Этот недостаток естественным образом покинет персонажа вместе с глазами, если тот лишится их или заменит на бионические. Если у персонажа уже есть бионические глаза, этот результат не оказывает на него никакого воздействия.
6	**Больная гортань:** от постоянного воздействия отравленного воздуха персонаж потерял свой обычный голос, начав говорить болезненно-сиплым или хриплым и неразборчивым шёпотом, а каждая попытка закричать или просто повысить голос, отдаётся острой болью в горле. Всякий раз, когда персонаж отдаёт *приказ* голосом, принимающий его *товарищ* должен преуспеть в **простом (+10) тесте Восприятия**, чтобы понять своего напарника. По решению ведущего, искажённый голос может мешать персонажу и в других обстоятельствах. Голосовой имплантат или рупор лишь усиливают голос персонажа, но не делают его более разборчивым, а потому не снимают необходимости в тестах Восприятия.
7	**Гниль в лёгких:** некоторые токсины способны проникнуть даже сквозь лучший противогаз. Лёгкие персонажа повреждены настолько, что у него может сбиться дыхание от любого усилия. Персонаж должен проходить **лёгкий (+30) тест Выносливости** всякий раз, когда предпринимает любое мало-мальски серьёзное физическое усилие – бег, высокий или длинный прыжок, плаванье, любое другое действие, требующее теста *«Атлетики»* или *«Акробатики»*. В случае провала, у персонажа не получается довести задуманное до конца – он выдыхается на полпути, не допрыгивает, начинает тонуть и т. д. Если у персонажа есть лёгочный фильтр или бионическая дыхательная система, этот результат не оказывает на него никакого воздействия. Если таковых не было, повреждённые лёгкие можно заменить бионической дыхательной системой и больше не обращать внимания на шутки про злоупотребление лхо.
8	**Размякшие кости:** проросшие в теле персонажа опухоли, иссушённые ядовитым воздухом мышцы или ставшие хрупкими кости делают его слабым и неповоротливым. Выносливость и Ловкость персонажа навсегда снижаются на количество единиц, равное количеству ступеней провала в только что проваленном тесте Выносливости.
9	**Деградация мозга:** ядовитые вещества отравляют разум персонажа и подтачивают его здравомыслие. Персонаж получает 1к10 *очков безумия* и отныне может предпринимать основанные на Интеллекте тесты только в спокойной обстановке – иначе он просто не способен сосредоточиться. Вместо последнего эффекта персонаж может получить подходящее *психическое расстройство* (по согласованию с ведущим).
10	**Товарищ:** персонажу удалось отделаться сравнительно легко, а вот его товарищу не поздоровилось – жестокое воздействие излучения или химической отравы выводит его из строя или убивает. В том случае, если *товарищ* был огрином, сервитором-преторианцем или иным образом имел повышенную живучесть, он становится просто *тяжело раненым*.
11	**Мутация:** персонаж получает чрезмерную дозу радиации или яда, отчего его тело непоправимо и непредсказуемо меняется. Сделайте бросок по **таблице 3-8 «Мутации»**, стр. 89.

Новый ветеранский талант: «Огонь, вода и медные трубы» *(Through Fire and Water)*

Уровень: 2

Требования: Выносливость 40, Сила воли 40; умение *«Выживание»* или *склонность* к Полевым навыкам.

Склонности: Выносливость, Полевые навыки

Свершение: если *отделение* участвовало в кампании, большая часть которой проходила в зонах морталис, то каждый член *отделения*, который перенёс это без серьёзных последствий (тяжких мутаций, вырождения, ампутации конечностей) может приобрести *ветеранский талант «Огонь, вода и медные трубы»*.

Описание: этот персонаж – опытный солдат, прошедший немало зон морталис, который полагается уже не на природную стойкость, но на накопленные знания об опасностях и практическое умение их применять, а потому не только будет как дома в ледяных пустошах или жарких джунглях, но и сумеет научить паре хитростей своих сослуживцев.

Обладатель этого таланта может предпринимать тесты *«Выживания»* вместо тестов Выносливости, вызванных условиями зон морталис. Все прочие тесты *«Выживания»* в зонах морталис для него получают бонус +10. Кроме того, обладатель этого таланта может помогать другим персонажам в вызванных условиям зон морталис тестах Выносливости по обычным правилам *помощи* (см. стр. 30 **«Базовой книги правил»**). Это исключение из правил *помощи*, что запрещают помогать в таких условиях, – считается, что знаток выживания может дать товарищу несколько ценных советов.

Скверна Хаоса

В галактике хватает миров, испытавших губительное прикосновение Хаоса. На некоторых планетах завеса между реальным миром и Варпом слишком тонка, и нечестивые потусторонние сущности способны, если не проникать, то исподволь влиять на материальную вселенную. Другие пережили полноценное вторжение демонов – даже если благородным Серым Рыцарям и безжалостным инквизиторам удалось сдержать полчища порождений Варпа, некоторые отметины остаются навсегда. Порой целые миры затягивало в Эмпирей – иногда на считанные секунды, иногда на столетия – отчего те непоправимо менялись. Некоторые планеты были прокляты с самого мига создания или хранят в своих недрах чудовищные тайны, тысячелетиями напитывающие всё вокруг скверной. Как правило, население охваченных порчей планет вымирает от распространяющегося безумия и мутаций, а если выживает, то лишь переродившись в слуг Тёмных богов. Обычно Святые Ордосы под страхом смерти воспрещают даже высаживаться на карантинные планеты, но порой и в таких местах приходится вести боевые действия, жертвуя телами и душами тысяч солдат, чтобы предотвратить стократ больше смертей.

Войны на запретных, осквернённых, не говоря уже о демонических, мирах, крайне редко санкционируются Департаменто Мунитурум. Как правило, эта роль отводится Святым Ордосам. Нередко охота на могущественного ересиарха или исследования пророчеств приводят инквизитора на одну из таких планет. Возможно, он обнаружит там пристанище целых орд отступников и мутантов или гнездо многочисленного ковена нечистых псайкеров и вынужден будет призвать на помощь Имперскую Гвардию. Иногда запросы Инквизиции сталкивают солдат с врагом, который им явно не по зубам, а иногда бойцам, напротив, даже не приходится сражаться – например, если они потребовались инквизитору, чтобы как можно быстрее разыскать укрытую на безлюдной планете каменную скрижаль с начертанным на ней истинным именем великого демона. Порой врагом гвардейцев становятся не еретики или отступники, а мутировавшие звери или изменившиеся под воздействием Хаоса хищные растения, что сделали бы честь любому миру смерти.

Нередко полк, отправляющийся на осквернённый мир, усиливают большим количеством священников или небольшими подразделениями Инквизиции – как штабными адептами и советниками, так и полевыми аколитами, что помогают ротным и взводным командирам. В Муниторуме ходят слухи, что некоторые генералы сознательно предназначают определённые полки для действий на осквернённых мирах, пытаясь «вывести» особое подразделение устойчивых к порче солдат. Учитывая строгий надзор, это вряд ли возможно без тайного сговора военачальников с Инквизицией, а слепая самонадеянность и безумный радикализм таких планов очевиден – каждая душа уязвима, и генералы, намеренно погружающие своих солдат в пучину Хаоса, взращивают орду еретиков в самом сердце Имперских Вооружённых Сил.

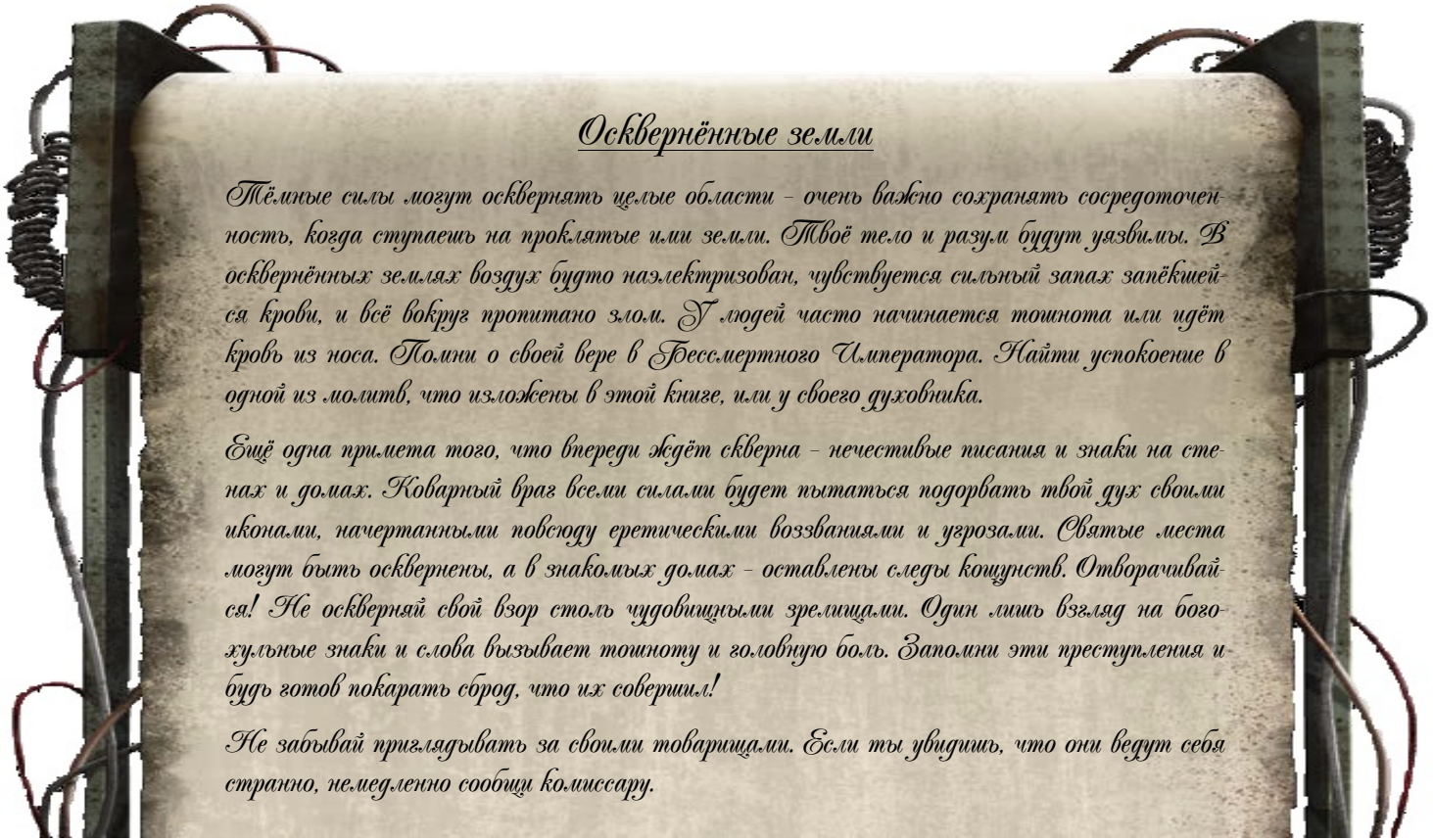
Для рядовых солдат кампании на заражённых скверной мирах редко заканчиваются хорошо. В лучшем случае вернувшихся с «дурной» планеты ждут многочасовые допросы и ордалии, нередко – милосердие Императора и предание тел огню, что надёжно предотвратит распространение порчи, порой – очищение разума. Изредка встречаются и другие решения – например, каликсидский генералитет уже не может разбрасываться солдатами – Ахиллов крестовый поход и война на Внешнем фронте сильно обескровили сектор, а резервы сегментума отнюдь не беспредельны, потому нередко командование идёт на осознанный риск, заменяя для считающихся осквернёнными солдат милосердие Императора или сложное и дорогое очищение памяти на искупительное покаяние и строгий надзор. Как правило, вернувшийся с осквернённого мира полк попадает под зоркое око Экклезиархии и Инквизиции – исповедники и проповедники первой помогают солдатам очистить души, а агенты и наблюдатели второй выискивают мутации и отклонения.

Эффект:

При действиях на осквернённых мирах персонаж в начале каждой игровой встречи обязан предпринимать **тест Силы воли**. В случае успеха он получает одно очко урона Силе воли или одно *очко порчи*. В случае провала он получает X единиц урона Силе воли (X равен количеству ступеней провала) или столько же *очков порчи*. Урон Силе воли не начнёт восстанавливаться до тех пор, пока персонаж не покинет зону морталис.

Кроме того, тесты *сотворения психосил* в местах, заражённых скверной Хаоса, получают бонус +5, а броски по **таблице 7-2 «Психические феномены»** – бонус +10.

По решению ведущего, полк, прошедший кампанию на заражённом скверной Хаоса мире, может получить недостаток *«Тень подозрений»* (см. стр. 46 **«Молота Императора»)** или *«Осквернённые»* (стр. 32 **«Щита Человечества»**). В таком случае недостаток не приносит дополнительных очков полка.



Осквернённые земли

Тёмные силы могут осквернять целые области – очень важно сохранять сосредоточенность, когда ступаешь на проклятые или земли. Твоё тело и разум будут уязвимы. В осквернённых землях воздух будто наэлектризован, чувствуется сильный запах запёкшейся крови, и всё вокруг пропитано злом. У людей часто начинается тошнота или идёт кровь из носа. Помни о своей вере в Бессмертного Императора. Найти успокоение в одной из молитв, что изложены в этой книге, или у своего духовника.

Ещё одна примета того, что впереди ждёт скверна – нечестивые писания и знаки на стенах и домах. Коварный враг всеми силами будет пытаться подорвать твой дух своими иконами, начертанными повсюду еретическими воззваниями и угрозами. Святые места могут быть осквернены, а в знакомых домах – оставлены следы кощунств. Отворачивайся! Не оскверняй свой взор столь чудовищными зрелищами. Один лишь взгляд на богохульные знаки и слова вызывает тошноту и головную боль. Запомни эти преступления и будь готов покарать сброд, что их совершил!

Не забывай приглядывать за своими товарищами. Если ты увидишь, что они ведут себя странно, немедленно сообщи комиссару.

Холода и морозы

Холода случаются почти на всех планетах – полюса многих миров укрывают ледяные шапки, на высокогорьях нередко лежит снег, наконец, почти везде бывает зима. Где-то она отличается от лета разве что лёгким похолоданием и быстро проходит, где-то оборачивается долгими и трескучими морозами. На некоторых мирах – иногда не без причин классифицируемых Администратумом как мёртвые планеты или миры смерти – царят многолетние или даже вечные зимы. Если столь устойчивые холода вызваны необычным строением атмосферы или огромным расстоянием до звезды, такие планеты будут вдобавок погружены в нескончаемую ночь.

Тем не менее, даже в столь суровых условиях живут люди. Нередко на ледяных мирах образуются богатые залежи прометия или других ценных ископаемых. Случается, что мегафауна планеты, переживающей ледниковый период, становится единственным источником нормальной еды (не считая хлеба из трупной муки с грибной слизью) в целой системе или даже скоплении таковых. Порой крайне негостеприимную, но полезную для Империума планету делают штрафной и заселяют преступниками и сервиторами. Иногда в пустынной и незаселённой звёздной системе, лежащей на пути орочьих миграций или ожидаемого вторжения тиранидского флота-улья, ледяная планета становится единственным кандидатом на превращение в крепость.

Нередко Мунитorум не считает нужным особо отбирать полки, подходящие на службы на холодных мирах, полагая, что все гвардейцы должны быть подготовлены к таким войнам. Для не самых студёных планет это даже верно, особенно если Мунитorум вовремя подвезёт тёплые шинели, а солдатам найдётся, у кого выменять бутылку-другую амасека. Другие же, по-настоящему, ледяные и тёмные миры не прощают беспечности. На некоторых планетах стоят настолько лютые морозы, что перестают стрелять даже лазганы, непрекращающиеся бураны заметают последние признаки дорог, а военные базы и лагеря оказываются в снегу по самые крыши. Чтобы выжить в ледяном аду, нужна не только выносливость и несколько челноков, забытых ящиками со снаряжением, но врождённая привычка к морозам, опыт и продуманная до мелочей экипировка.

К счастью, войны на ледяных планетах – как и на других мирах смерти – нечасто бывают масштабными. Обычно на них просто нет большого количества стратегически важных точек, за которые можно сражаться. Бои идут за отдельные горнодобывающие комплексы или очистные заводы, подземные поселения, пищевые мануфакторумы, космопорты и военные базы – и пусть каждый из этих объектов может быть очень большим, в масштабах планеты он занимает относительно малую площадь и стягивает на себя куда меньше войск, чем потребует планетарная кампания на более благоприятном мире. Тем не менее, если враг хорошо укрепится в каком-то важном комплексе или крепости, гвардейцев может ждать протяжённая осада, едва обогреваемые убежища, медленное продвижение с трудом отрываемых в мёрзлой земле траншей к стенам вражеской цитадели, долгое ожидание боя и короткие мгновения яростного штурма.

Эффект:

Готовя кампанию, что целиком или частично будет проходить в холодных краях, ведущий должен подумать над тем, насколько сильными он хочет сделать морозы. Персонажам предстоит выносить их – это отыгрывается при помощи регулярных тестов Выносливости. В **таблице 3-6 «Сила морозов»** описано, с какой периодичностью эти тесты должны предприниматься, какой они получают штраф и какие последствия несёт провал.

Вовсе необязательно ограничиваться одним-единственным уровнем температуры – в разных регионах планеты холода могут быть разными, а на некоторых мирах наблюдаются сильные скачки температур в зависимости от времени суток. Ведущий может просто выбрать один уровень холода на всю кампанию, а может взять два – например, чтобы отображать ночную стужу или выделять особенно морозный день.



Таблица холодов намеренно сделана неравномерной. Лёгкие заморозки не причинят персонажам серьёзных неудобств (особенно, если они озаботились зимним снаряжением), а суровые морозы заставят не шутя бороться за свои жизни. Отправляться на действительно холодные театры военных действий без надлежащей экипировки – верная смерть, и как бы не был загружен работой Мунитorум, даже он не бросит солдат в ледяном аду без зимнего обмундирования. Не скупитесь на тёплые шинели, шапки и обувь для ваших персонажей в качестве *запрашиваемого снаряжения* и не бойтесь выдавать дополнительные бонусы на тесты Выносливости за надетые вещи. Это не панацея – даже если гвардеец напялит две вальхалльских шинели, это не только не сделает его неуязвимым перед морозами, но и лишит подвижности (позаботьтесь о штрафах на *скорость передвижения* и/или тесты Ловкости).

Если персонаж не обладал талантом *«Сопротивляемость (Холод)»*, но прошёл кампанию, в ходе которой часто подвергался воздействию морозов, он может (по решению ведущего) бесплатно получить талант *«Сопротивляемость (Холод)»*.

В этой зоне морталис в полной мере работает доктрина подготовки *«Выживальщики (Ледяные пустыни, Тундра и т. п.)»*. Её обладатели могут предпринимать тесты *«Выживания»*, чтобы определить, не грозит ли им скорая перемена погоды.

Таблица 3-6 «Сила морозов»

Уровень мороза	Тест Выносливости†	Дополнительное воздействие
Похолодание	Один тест в день	Провал этого теста Выносливости приносит персонажу один уровень *усталости*
Заморозки	Один тест в день со штрафом -10	Как выше, кроме того, от заморозков почва становится твёрдой и неподатливой. Все тесты *строительства*, подразумевающие земляные работы, получают дополнительный штраф -10.
Холод	Один тест в день со штрафом -20	Как выше, кроме того, получение каждого уровня *усталости*, наносит персонажу одно очко урона. Если при этом он начнёт получать критический урон, определяйте его воздействие по **таблице 3-7 «Эффекты критического урона от холода»**. Если персонаж *теряет сознание* и остаётся на холоде, он каждый час игрового времени будет получать 1к5-2 единиц критического урона от холода (до минимума в 1).
Мороз	Один тест в час со штрафом -10	Как выше, но получение каждого уровня *усталости*, наносит персонажу 1к5 единиц урона. Если персонаж *теряет сознание* и остаётся на холоде, он каждый час игрового времени будет получать 1к5 единиц критического урона от холода.
Ледяной ад	Один тест в час штрафом -30	Как выше, но урон от холода увеличивается до 1к10. Кроме того, всё оружие, имеющее свойства *«Надёжное»* и *«Проверенное»*, теряет их. Все оружие, не имевшее свойства *«Надёжное»*, получает свойство *«Ненадёжное»*. Все оружие, имевшее свойство *«Ненадёжное»*, будет давать *осечки* при каждом промахе.

† Талант «Сопротивляемость (Холод)», как и положено, предоставляет своему обладателю бонус +10 на этот тест

Таблица 3-7 «Эффекты критического урона от холода»

КУ	Эффект
1	Резкий холод вызывает лёгкое обморожение у неготового к морозам персонажа. Он получает 1к5 единиц урона Выносливости, если не носит тёплой одежды. Если ведущий сочтёт, что персонаж достаточно утеплён, эффект снимается.
2	Из-за кусачего мороза у персонажа немеют пальцы. Он должен пройти **тест Выносливости** (со штрафом в зависимости от *силы морозов*). В случае провала он получает штраф -5 на тесты Ближнего и Дальнего боя до тех пор, пока не отогреется. Вне зависимости от того, был тест успешен или нет, персонаж получает 1к5 единиц урона Выносливости, который не начнёт восстанавливаться, пока персонаж не окажется в тепле.
3	Персонажа бьёт дрожь, а кожа становится бледной и теряет чувствительность. Из-за сильно промороженных ног *скорость передвижения* персонажа падает вдвое, а все тесты Ловкости, связанные с передвижением, получают штраф -10.
4	Жестокие порывы ледяного ветра или обессиливающий холод страшно выматывают персонажа – его колотит в ознобе, а мысли начинают путаться. Он должен пройти **тест Выносливости** (со штрафом в зависимости от *силы морозов*). В случае провала персонаж получает уровень *усталости*. Вне зависимости от того, был тест успешен или нет, персонаж получает 1к10 единиц урона Выносливости, который не начнёт восстанавливаться, пока персонаж не окажется в тепле.
5	Стужа добирается до самых незащищённых частей тела персонажа – лица или пальцев рук, а сужение кровеносных сосудов мешает кислороду поступать в мозг. Персонаж должен пройти **тест Выносливости** (со штрафом в зависимости от *силы морозов*). В случае провала персонаж либо навсегда теряет по два очка Ближнего и Дальнего боя (намертво отморозив палец или навсегда лишившись ногтей), либо 1к5 очков Товарищества (из-за того, что обморожение оставит на лице жуткие рубцы от волдырей). Вне зависимости от того, был тест успешен или нет, персонаж получает 1к10 единиц урона Выносливости и 1к5 единиц урона Интеллекту, который не начнёт восстанавливаться, пока персонаж не окажется в тепле.
6	Тело персонажа сильно охлаждается, кровообращение замедляется, а сознание понемногу гаснет. Персонаж должен пройти **тест Выносливости** (со штрафом в зависимости от *силы морозов*) или получить столько уровней *усталости*, на сколько ступеней провалил этот тест. Вне зависимости от того, был тест успешен или нет, персонаж получает 2к10 единиц урона Выносливости и 1к10 единиц урона Интеллекту, который не начнёт восстанавливаться, пока персонаж не окажется в тепле.
7	Под воздействием мороза живые ткани персонажа необратимо мертвеют, а оставаться в сознании становится всё тяжелее. Персонаж должен пройти **тест Выносливости** (со штрафом в зависимости от *силы морозов*). В случае провала персонаж теряет руку либо ногу (по решению ведущего – см. правила на *ампутацию конечностей* в **«Базовой книге правил»**). Вне зависимости от того, был тест успешен или нет, персонаж получает 2к10 очков урона Выносливости и 2к10 единиц урона Интеллекту, который не начнёт восстанавливаться, пока персонаж не окажется в тепле.
8	Мороз пробирает персонажа до самых костей, и готовиться погасить в нём последние искры тепла. Персонаж должен немедленно пройти **тест Выносливости** (со штрафом в зависимости от *силы морозов*). В случае провала стужа берёт своё – персонаж замерзает насмерть. В случае успеха персонаж получает 3к10 единиц урона Выносливости и 2к10 единиц урона Интеллекту, который не начнёт восстанавливаться, пока персонаж не окажется в тепле.
9	Одолеваемый адской стужей персонаж больше не в силах бороться. Если он ещё оставался в сознании, то теперь спокойно закрывает глаза и навсегда засыпает в ледяных объятиях.
10	Потерпев поражение в схватке с чудовищным морозом, персонаж окончательно утрачивает ясность мысли и принимается судорожно копать себе нору или испытывает ложное ощущение жара, отчего начинает срывать с себя одежду. Это не сознательные действия, а последние импульсы необратимо повреждённого мозга и умирающего тела – персонаж не слышит обращённых к нему слов, никак не реагирует на других людей, и неминуемо погибнет через пару минут.

Морозы и фортификации

На ледяных мирах, зимних квартирах или плавучих крепостях, патрулирующих холодные океанические планеты, не обойтись без тщательного утепления жилищ. Техножрецы внедряют в таких постройках автогиппокаусты и другие средства обогрева, но в полевых фортификациях или оторванных от крупных городов и баз постройках приходится обходится специальными уплотнителями, лишними флак-панелями, жаровнями и другими простыми методами защиты от холода.

Утепление одного укрепления требует X часов времени и X успехов в тесте *строительства*, что должен быть **простым (+10) тестом *базового инженерного умения*** или **лёгким (+30) тестом *«Ремесла (Зодчий)»***. X равен *размеру* здания. Утепление понижает *силу морозов* внутри фортификации на одну ступень. Утепление можно проводить несколько раз, но с каждым следующим тестом, сложность проверок будет усложняться на одну ступень и требовать на один успех больше.

Дополнительные условия

Кроме общего представления о погодных условиях на мире, куда отправляются персонажи, ведущий может задействовать менее основополагающие факторы – например, частые осадки или кровожадных москитов. Применение описанных ниже правил остаётся целиком на откуп ведущему, но основная идея состоит в том, чтобы с их помощью подчеркнуть особенно опасные участки планеты или увеличить сложность игры в нужный миг, а не перегружать каждую встречу множеством дополнительных модификаторов.

Осадки: осадки выпадают на большинстве имперских миров. На ледяных планетах это исключительно снегопады, на умеренных бывают ливни, миры-ульи нередко окатывают кислотные дожди, а на пропитанных скверной Хаоса планетах не такой уж и дикостью будут тучи, извергающие потоки дымящейся крови. Как правило, такие осадки не бывают достаточно сильными, чтобы оказывать серьёзный и постоянный игромеханический эффект на персонажей – например, приносить уровни *усталости* или урон характеристикам. Тем не менее, обильные дожди могут размыть дороги, а долгие снегопады – завалить их, отчего передвигаться и сражаться в такой местности будет куда труднее (см. **таблицу 1-6 «Модификаторы Ловкости, накладываемые условиями среды»**, стр. 32 **«Базовой книги правил»**), да и проехать по ним на машине или даже танке станет намного труднее (см. **таблицу 8-23 «Пересечённая местность и другие опасности»**, стр. 264 **«Базовой книги правил»**). В *стандартные наборы* большинства гвардейских полков входит «комплект одежды для плохой погоды». В такой комплект полка, отправляющегося в мир, известный высоким уровнем осадков, вполне могут входить специальные средства защиты – от запасных носков до непромокаемых накидок.

Бури: на многих мирах-пустынях, вулканических планетах или за стенами ульев бушуют бури, что носят в воздухе огромное количество песка, пепла или пыли, а ледяные миры встречают гостей беспощадными вьюгами. Порой такие штормы лишь снижают видимость, а иногда достигают такой силы, что могут срывать мясо с костей. С*корость передвижения* в буре падает вдвое, все тесты Дальнего боя и Восприятия получают штраф -20 из-за сильного ветра и ужасной видимости, а тесты *«Скрытности»* – бонус +10. Кроме того, огромные массы пепла, песка, пыли или снега опасны для жизни – пока персонажи находятся в буре, они каждый ход получают 1к5+1 единиц резаного урона. По решению ведущего, в ходе снежной бури *сила морозов* может возрастать на один шаг (см. **таблицу 3-6**). В *стандартные наборы* большинства гвардейских полков входит «комплект одежды для плохой погоды». В такой комплект полка, отправляющегося знаменитый бурями мир, вполне могут входить специальные средства защиты – от очков и повязок до герметичных костюмов. Такие предметы – взятые из комплекта или сделанные на месте – снижают урон от бури на одно очко.



Москиты: тучи вездесущих насекомых очень характерны для покрытых джунглями и просто жарких планет, а также некоторых миров смерти. Укусы множества кровососущих тварей могут сильно осложнить жизнь гвардейцам. Подвергаясь долгому воздействию насекомых, персонаж должен пройти **тест Выносливости** или получить один уровень *усталости* (особое применение умения *«Атлетика»* и талант *«Неутомимый»* при этом оказывают своё обычное воздействие). На мирах смерти нападение москитов может окончиться и смертельным исходом – провалив описанный выше тест Выносливости, персонаж также получает одно очко урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости, а *потерявший сознание* от укусов таких москитов персонаж начинает страдать от *кровотечения* из-за того, что хищная стая принимается терзать его бесчувственное тело. Кроме того, насекомые, даже на обычных мирах, могут разносить опасные болезни, что может задать большую работу военным врачам. В *стандартные наборы* большинства гвардейских полков входит «комплект одежды для плохой погоды». В такой комплект полка, отправляющегося на кишащий опасными насекомыми мир, вполне могут входить специальные средства защиты – от лицевых масок до противовоспалительных средств. Такие предметы – взятые из комплекта или сделанные на месте – могут давать бонус +10 или даже +20 к тесту Выносливости.

Ядовитые растения и грязная вода: флора и фауна на мирах смерти и в других зонах морталис редко бывает безобидна. Особенно коварными могут оказаться дикорастущие ягоды, фрукты и другие плоды, что при всей внешней привлекательности, смертельны для людей – по крайней мере, чужаков на этой конкретной планете. Водоёмы также могут быть отравлены гниющими трупами, промышленными отходами или всевозможным мусором. Ядовитые растения не позволяют жить на подножном корму (см. раздел **«Фуражировка»** на стр. 389 **«Базовой книги правил»**), а негодная в питьё вода ставит *отделение* в нешуточную зависимость от носимых запасов воды, которую придётся экономить (см. раздел **«Половинные пайки»** на стр. 389 **«Базовой книги правил»**).

Мутации

«Мутация снаружи – скверна в душе»

- мораль из обычного грошового ужастика, что продают на улицах улья Терциам



Имперские гвардейцы могут подвергнуться мутациям по множеству причин. Одним приходится испытать на себе губительное прикосновение Хаоса, другие годами ведут войны в сочащихся токсинами подульях или на зараженных радиацией пустошах, третьи переживают техногенные катастрофы и смертельно опасные выбросы в ходе своих кампаний. Проповедники учат, что уродство плоти – лишь зримое проявление гнили, охватившей душу, а Инквизиция видит в мутантах крайне ненадёжных граждан Империума, достойных лишь очищающего пламени.

За мутациями среди солдат бдительно следят полковые комиссары и священники. Искажение священного образа Человека недопустимо, и виновный в грехе мутации обычно искупает его смертью. Почувствовать затылком наведенный ствол болт-пистолета или слушать шаги расстрельной команды через надетый на голову мешок, скрывающий уродство – незавидная судьба, но многие предпочли бы её жизни в облике чудовища.

«Базовая книга правил Only War» предполагает возникновение мутаций у персонажей в зависимости от накопления ими *очков порчи*. Сами мутации отображаются в виде особенностей, отражающих изменения тела и духа персонажа (см. стр. 301 **«Базовой книги правил»**). В этом же разделе приведён перечень готовых мутаций, которые ведущий может использовать вместо одиночных особенностей для того, чтобы отметить нахватавшего *порчи* персонажа, выбрав для него что-нибудь подходящее или предложив несчастному сделать бросок к100 по **таблице 3-8**. Кроме того, перечисленные здесь мутации отлично подойдут для того, чтобы разнообразить облик противостоящих героям полчищ отступников и хаоситов.

Мутанта не всегда легко распознать. Они трясутся за свои жалкие жизни, и потому скрывают уродства, надеясь, что ты будешь слеп к их нечистоте. Будь бдителен. Мутанты могут проникнуть даже в ряды твоих сослуживцев! Но бояться не нужно. Сохраняй бдительность, следи за своими товарищами и **без промедления** докладывай своему комиссару об их странном поведении или поступках.

Всякое чувство преданности тем, кто когда-то был твоими друзьями, а ныне мутировал, нужно забыть. Они обратились в жалких тварей и навеки потеряны для тебя. Отвернувшись от света и обратившись ко тьме, они предали всё человечество. Это выродки, грязь, гнойная язва, которую должно выжечь без следа.

Не все мутации проявляются телесно. Самые худшие из этих отвратительных созданий – это те, что несут пятно скверны в своих умах и душах. Проявляет ли кто-то из твоих товарищей способность предвидеть будущее? Может ли он предугадать то, то ты хочешь сказать, до того, как ты скажешь это? Если так – не трать ни секунды! Не позволь гнили расползтись по воинству незапятнанных! Доложи об этом немедленно и спи спокойно, зная, что ты хорошо послужил Империуму.

Несанкционированные псайкеры (в отличие от санкционированных, что вместе с тобой трудятся на благо Империума) чрезвычайно опасны. Известно, что чудовища из тёмных пределов могут проникать в их умы и превращать их в безумных убийц. Доложив о подозреваемом несанкционированном псайкере, ты окажешь услугу ему самому и подаришь несчастному быструю смерть вместо неотвратимой гибели его души в пасти Мутирующей тени.

Таблица 3-8 «Мутации»	
Бросок к100	**Мутация**
01-05	**Аквила Хаоса:** из шеи персонажа медленно вылупляется и вырастает вторая голова – уменьшенное и жуткое подобие настоящей. Эта голова не способна осмысленно говорить, но может кричать и мимикой выражать постоянно обуревающие её эмоции – страх, гнев, агрессию. В бою вопящая и плюющаяся харя немало отвлекает врага, накладывая штраф -10 на все тесты, предпринятые противником для того, чтобы попасть по персонажу или уклониться от его атак.
06-10	**Булькающее горло:** горло персонажа неестественно раздувается и обрастает слоями дикого мяса. Отныне он постоянно шумно и хрипло дышит, а во рту вечно скапливается вязкая слюна, которую приходится беспрестанно сплёвывать. Вместе с тем, выросшие в горле плёнки делают персонажа более устойчивым к воздействию ядов и токсинов. Считается, что такой персонаж обладает лёгочным фильтром.
11-15	**Ведьмовской нюх:** прикосновение Эмпирея развило у персонажа противоестественное чутьё на ведьм и колдунов. Персонаж получает умение *«Психическое чутьё»*, которое может применять так же, как и любой псайкер. При этом персонаж не считается псайкером и не может творить психосилы, из-за чего в нём разгорается чёрная, подсердечная ненависть к настоящим обладателям психического дара – он получает талант *«Ненависть (Псайкеры)»*. Если персонаж уже был псайкером, перебросьте этот результат.
16-20	**Водяной:** в шее персонажа прорезаются жабры, между пальцев вырастают перепонки, а лицо начинает неуловимо напоминать раздутую морду илистой душегубки. Впрочем, если застёгивать куртку или мундир на все пуговицы и носить перчатки, то гвардеец сможет сойти на обычного человека. Он получает особенность *«Амфибия»* и очень дурно себя чувствует, если хотя бы раз в день не окунётся с головой в воду. Кроме того, у персонажа начинает развиваться стойкое отвращение к ношению какой бы то ни было одежды (считается *психическим расстройством*).
21-25	**Гвардеец навсегда:** энергии Варпа сыграли с персонажем скверную шутку – его изменившаяся клейкая плоть прочно срослась с одеждой и броней и пронизала её сетью нервных окончаний. Отныне персонаж не может снять одежду и броню – она в полном смысла стала частью его тела. Попытки срезать бронежилет или рубаху (а также каску, штаны и т. д.) вызывают у героя страшную боль, как если бы резали его живое мясо. Если в миг получения мутации персонаж не носил брони и/или одежды, скверна может затаиться и явить себя лишь, когда солдат оденется – Варп достаточно хитёр для этого. Персонаж больше никогда не будет страдать от *кровотечения*.
26-30	**Голодная пасть:** челюсти персонажа раздаются вширь, а зубы удлиняются и заостряются. Такой жуткой клацающей пастью можно откусить человеку руку – персонаж получает особенность *«Природное оружие (Пасть)»*, которое также имеет свойство *«Разрывающее»*. Кроме того, персонажа начинает терзать постоянный голод, который может удовлетворить лишь свежее мясо, вплоть до того, что такой еретик способен в порыве людоедского безумия накинуться даже на союзников, а в пылу битвы может бросить всё, чтобы насытиться плотью поверженных врагов.
31-35	**Гротеск:** персонажа отличает чудовищное, но исключительно внешнее уродство – у него может быть лоскутное лицо, жуткие шрамы, гроздья глаз, горбы, руки и ноги разной длины, сгибающиеся под неправильными углами. Солдат обращается в настолько отвратительного уродца, что в нём уже не признать человека. Он получает бонус +20 к тестам *«Запугивания»*. Что же касается других *социальных* тестов, то ведущему стоит хорошо подумать, сможет ли он вообще применять их к кому-либо, или одного его внешнего вида хватит, чтобы каждый встречный с криком убежал прочь, начал читать молитвы или схватился за оружие.
36-40	**Дар и проклятие:** воздействие Варпа пробудило в персонаже психические способности. Он получает особенность *«Псайкер»* и пси-рейтинг, равный половине своего бонуса *порчи* (например, обладатель 43 *очков порчи* получит *«Пси-рейтинг (2)»*). Этот пси-рейтинг нельзя повысить за *очки опыта*, и он не будет повышаться с накоплением *очков порчи*. Персонаж не получает психосил автоматически, но может приобретать их как любой другой талант. Персонаж считается *несвязанным* и – это важно – несанкционированным псайкером.
41-45	**Дитя ночи:** воздействие Варпа иссушило кожу персонажа, сделав её бледной и чувствительной к свету, и одарило белёсыми, слабо мерцающими глазами. Персонаж получает особенность *«Ночное зрение»* и +1 к инициативе при сражении во тьме. Отныне персонаж очень болезненно реагирует на яркий свет – даже в освещённом промышленными люминаторами помещении он вынужден кутаться в плащи и балахоны, прятать лицо под шарфами или широкополыми шляпами и закрывать глаза фотолинзами. Также персонаж обязан предпринимать **тест Выносливости** за каждый час непрерывного пребывания под солнечными лучами. Провал приносит ему один уровень *усталости*, который нельзя снять, оставаясь на свету.
46-50	**Доппельгангер:** издевательская прихоть Варпа до неузнаваемости изменила облик персонажа, сделав его как две капли воды похожим на одного из сослуживцев. У этой мутации есть свои пределы – она не сделает щуплого ратлинга мускулистым катачанцем, и не превратит огрина в техножреца, «вырастив» ему нужные имплантаты. Это не колдовская иллюзия, а необратимое искажение плоти, что навсегда меняет внешний вид персонажа. Чьим двойником он станет – решать ведущему.

Таблица 3-8 «Мутации» *(продолжение)*	
Бросок к100	**Мутация**
51-55	**Зрячие бельма:** зрение персонажа угасает, его глаза превращаются в мерзкие бельма, тупо глядящие на мир вокруг, а однотонный тихий шелест и шум, отныне не умолкающий в его голове, помогает несчастному слепцу ориентироваться в новом для него мире сплошной серости и неясных теней. Внешне эта мутация выдаёт себя лишь тем, что солдат слишком уж уверенно для слепого ходит и действует. Персонаж получает особенности *«Слепое»* и *«Эхолокация»*.
56-60	**Крысокожий:** тело персонажа порастает шерстью, похожей на ту, которой покрыты зверолюди и мутанты из глубоких подульев, отчего еретик становится зримой насмешкой над священным обликом Человека. Обычные звери, обманутые внешним видом и запахом персонажа, больше не видят в нём человека, а значит, пугаются гораздо меньше, благодаря чему мутант получает бонус +10 к тестам *«Выживания»* и *«Скрытности»*, когда речь идёт о взаимодействии с животными.
61-65	**Лишние пальцы:** у персонажа вырастает 1к5-1 лишних пальцев (до минимума в 1). Это могут быть пальцы на руках или ногах. В некоторых, самых диких или прагматичных сообществах (например, среди уроженцев постапокалиптических миров – да и то не всех) такую мутацию ещё могут упорно не замечать, но в большинстве случаев гвардейца, демонстрирующего явный перебор пальцев, ждёт лишь огненное отсечение оных. Стоит отметить, что в некоторых диких племенах отрубленные пальцы высоко ценятся как талисманы или материал для охранных амулетов.
66-70	**Метастазы скверны:** тело персонажа порастает отвратительно податливыми гнойными мешками и жёсткими опухолями. Порой такой слой «брони» может остановить пулю или даже заставить вражеский клинок увязнуть. Персонаж получает особенность *«Природная броня (2)»*. Кроме того, если враг наносит персонажу *резаный* урон в ближнем бою, персонаж может предпринять **тест Выносливости** в качестве свободного действия. В случае успеха оружие врага застревает в ране, и противник должен будет либо бросить его, либо потратить частичное действие на то, чтобы выдернуть своё оружие.
71-75	**Метка нечестивости:** тьма, скопившаяся в душе персонажа, проявилась на его теле в виде зловещего знака, образованного проступившими на коже пульсирующими полосами. Любой, кто увидит этот символ, быстро поймёт, что это нечто куда худшее, чем просто необычная татуировка. Метка будто бы вытягивает из персонажа жизненные силы – когда он в первый раз за игровую встречу получает *усталость*, количество этой *усталости* удваивается. Тем не менее, среди слуг Хаоса такая метка служит знаком «своего». Персонаж получает +10 к *социальным* тестам, предпринятым в отношении слуг Хаоса, если показывает метку.
76-80	**Механикум Анафема:** воздействие Варпа необратимо изуродовало сам генетический код несчастного. Отныне его тело без разбору отторгает любую бионику и кибернетические имплантаты. Если персонаж уже обладал аугметикой (и/или особенностью *«Имплантаты Механикус»*), она откажет спустя 1к10 дней. Любая вновь установленная аугметика также будет отторгнута спустя 1к10 дней. Однако неприятие нервной системой чужеродных вмешательств имеет и положительную сторону – персонаж получает талант *«Сопротивляемость (Психосилы)»*.
81-85	**Телепатический узел:** в мозгу персонажа вырастает отвратительный и будто живой орган – гвардеец может почувствовать его шевеление в глубинах черепа. Этот орган непредсказуемо считывает мысли окружающих и спонтанно делится с ними помыслами своего носителя. **Напряжённый (-40) тест Интеллекта** позволяет персонажу отчасти взять орган под контроль (на время одной сцены), отчего окружающим будет казаться, что заброшенные в их головы мысли – их собственные. Поскольку персонаж, чей разум и без того повреждён, уже привычен к проблемам с головой, этот тест Интеллекта всегда получает бонус, равный количеству *очков безумия* персонажа.
86-90	**Третья рука:** персонаж навсегда отдаляется от священного образа Человека, обретая третью руку. Это приносит ему особенность *«Многорукое (3)»*. Кроме того, благодаря трём рукам, персонаж не боится отдачи – если он держит тяжёлое оружие всеми руками, то считается обладающим особенностью *«Автостабилизация»*. К сожалению, любую одежду или броню для такого мутанта придётся грубо и наскоро переделывать – персонаж вообще не может носить обычную одежду и броню, не подогнав их под себя. Считайте это ещё одним видом *подгонки* снаряжения (см. стр. 188 **«Базовой книги правил»**), что навсегда снижает количество *очков брони* на 1, но позволяет персонажу носить такую одежду или броню. При этом переделанный под трёхрукого костюм или доспех будет очень неудобен для любого нормального человека – для всех, кроме владельца, он считается имеющим на одну ступень *качества* ниже.
91-95	**Человек-гора:** мускулы персонажа раздуваются в несколько раз, превращаясь в уродливые нагромождения плоти, и обращая его в жутковатое подобие огрина. Персонаж получает особенности *«Сверхъестественная Сила (+1)»* и *«Размер (+1)»*. Вместе с тем его разум становится мягким и податливым – персонаж получает штраф -20 ко всем тестам *«Проницательности»* и сопротивлению психосилам, воздействующим на разум.
96-99	**Чёрная кровь:** по жилам персонажа отныне струится отвратительная, иссиня-чёрная, едкая субстанция, что заменяет кровь и обжигает любого, кто нанесёт ему рану. Персонаж получает особенность *«Ядовитое (0)»* и может использовать свою свежую кровь как стрельный или клинковый яд – нанеся одно очко урона сам себе (от которого не спасают ни броня, ни бонус Выносливости), он может на 1к5 ходов дать своему оружию свойство *«Отравленное (0)»*. Это применимо только к холодному и метательному, а также стрелковому оружию, вроде луков и арбалетов. Такие странные изменения в физиологии приводят к тому, что персонажа становится очень сложно лечить – все тесты *«Медики»*, предпринятые в его отношении, получают штраф -20.
100	**Не видящий зла, не слышащий зла, не говорящий зла:** благодаря генетическому наследию, жизни, проведённой среди святых, или просто рождению под счастливой звездой, этот персонаж оказался одним из тех редких людей, что наделены врождённой сопротивляемостью к скверне Хаоса. Его тело неподвластно изменяющему прикосновению энергий Эмпиреев. Этот персонаж не получает мутации сейчас и больше никогда не сможет получить телесных мутаций. Если у героя уже есть одна или несколько мутаций, перебросьте этот результат.

Расширенный арсенал

«Я сказал, что мой танк выдержит этот залп – значит, выдержит. Можете не желать удачи – это для неудачников»

- лейтенант Маликорн

Говорят, что если составить полные списки всего оружия, брони, снаряжения и боевой техники, что использует Имперская Гвардия, то получившийся архив займёт поверхность нескольких планет. И пусть различия между некоторыми моделями автопушек или тяжёлых болтеров очевидны лишь умудрённому магосу, иные образцы оружия настолько необычны, что их узнает не каждый гвардеец.

Эта глава служит дополнением ко всем «арсенальным» разделам книг правил **Only War**. Она не только описывает новые виды стрелкового и холодного оружия, носимой брони и дополнительного снаряжения, но и совершенствует систему *разнообразия моделей снаряжения*, описанную в дополнении **«Молот Императора»**, расширяя её собственными таблицами для разных видов доспехов и боевых машин. Кроме того, в этом разделе вы найдёте специальные таблицы *трофеев*, что позволят вашим персонажам находить в карманах убитых врагов необычную или просто интересную добычу, избавив ведущего от необходимости каждый раз выдумывать её на ходу или подолгу готовится заранее.

Стрелковое оружие

«Первая шеренга залп, вторая шеренга залп!»

- последние слова, что слышал готовый отомстить своим угнетателям Джекс Фамильет, слуга Хаоса

Хотя **«Базовая книга правил»** и дополнения описывают множество видов стрелкового оружия, а *правила разнообразия моделей* из **«Молота Императора»** позволяют игрокам самим придумывать всё новые модели лазганов и артиллерийских орудий, в Имперской Гвардии никогда не переводится странное, необычное или просто характерное лишь для некоторых типов подразделений и потому неизвестное обычным солдатам оружие – некоторые его образцы описаны в этом разделе.

Пробивной лазган «Соллекс-Альфа»

Эти хеллганы – детища технокульта Соллекс, которые они поставляют Департаменто Мунитурум и другим агентствам Трона по особым заказам. Они примечательны длинными стволами и увеличенной мощностью выстрела, за которую приходится платить бóльшим весом, габаритами и повышенной «прожорливостью» оружия. «Соллекс-Альфа» может вести огонь с той же скорострельностью, что и стандартизованные военным ведомством кадийские и люцианские хеллганы, но это означает серьёзную нагрузку на теплоотводящие системы. Мудрецы культа Соллекс, искусные в конструировании и применении не только лазерного оружия, но и голографических устройств, оснащают такое оружие голографическими прицелами.

Наряду с указанным в таблице *режимом огня* 1/-/-, пробивной лазган «Соллекс-Альфа» может вести огонь в режиме 1/3/-, однако при этом он получает свойство *«Перегревающееся»*. «Соллекс-Альфа» обладает складным прикладом и оснащен голографическим прицелом, который предоставляет стрелку бонус +10 к тестам Дальнего боя при стрельбе одиночными, но не выдаёт стрелка лучом лазера. Голографический прицел считается прицелом. У оружия может быть только один прицел.

Ручной мультилазер «Соллекс-Гаст»

Занимающие промежуточное положение между личным лазерным оружием – таким как хеллганы – и более мощными станковыми орудиями, ручные мультилазеры отлично подходят для поддержки огнём и прикрытия наступающей пехоты. Это оружие высоко ценят в каликсидских штурмовых ротах, гвардейских передовых частях и подразделениях, специализирующихся на городских боях, где всегда востребовано мощное, но ухватистое оружие. «Соллекс-Гаст» оснащён двумя стволами, стреляющими попеременно – один делает залп, второй охлаждается. За счёт этой конструкции, созданной техномистиками культа Соллекс, их оружие может вести плотный огонь без риска перегрева – по крайней мере, пока стрелок использует мультилазер так, как того требуют законы Омниссии.

Это оружие относится к классу *тяжёлого*, но если стрелок обладает бонусом Силы 4 или выше, он может использовать его как *лёгкое* (это касается и требований к талантам *«Владения оружием»*, и необходимости *установки на опору*). «Соллекс-Гаст» оснащён заплечным блоком питания. Стрелок может переключить это оружие в режим одновременной стрельбы из обоих стволов, повысив плотность огня. Для переключения стрелок должен потратить частичное действие и преуспеть в **трудном (-10) тесте *«Пользования техники»*** или **простом (+10) тесте *«Ремесла (Оружейник)»***. Если у персонажа есть талант *«Оружейник»* или *«Знаток лазерного оружия»*, он проходит этот тест автоматически. Ведущий огонь из обоих стволов «Гаст» получает свойства *«Спаренное»* и *«Перегревающееся»*.

Гроксово ружьё

«Гроксовыми ружьями» называют целый род крупнокалиберных стабберов обычно используемых для охоты на крупную дичь – например, диких гроксов. Знать некоторых миров щеголяет друг перед другом мастерски сработанными и изысканно украшенными ружьями, охотникам-простолюдинам же довольно и того, что выпущенная из такой винтовки пуля может свалить опасного зверя с безопасного расстояния, обеспечив всю семью мясом. В Имперской Гвардии такое оружие встречается нечасто, но среди синтиллийских и мальфийских аристократов находится немало владельцев этих роскошных ружей, которые они охотно применяют против двуногих зеленокожих зверей.

Гроксово ружьё – очень тяжёлое оружие с сильной отдачей. Оно относится к классу *тяжёлого*, но, если бонус Силы персонажа равен 4 или выше, он может стрелять из него без необходимости *установки на опору*.

Штурмовой стаббер

Это оружие, представляющее собой один из подвидов автогана, чрезвычайно популярно среди ветеранов тех гвардейских полков, что предпочитают лазерному оружию огнестрельное. Оно несколько уступает стандартным автоганам в скорострельности, но искупает это большим калибром, удобством использования и более совершенной конструкцией. Кроме гвардейцев штурмовыми стабберами нередко вооружаются наёмники многочисленных вольных рот, да и сам Оффицио Сабаторум зачастую выдает такое оружие своим агентам. Несмотря на то, что многим штурмовикам, завербованным в это зловещее ведомство куда ближе хеллганы, даже они не могут отрицать того, что в продолжительных вылазках в тыл врага, длительных самостоятельных действиях «в поле» и многоходовых диверсиях на борту пустотных кораблей качественный стаббер послужит своему владельцу куда лучше, чем сложный в обслуживании и прожорливый хеллган.

Штурмовые стабберы, используемые в Оффицио Сабаторум оснащены переключателями вида боеприпасов и отъёмными глушителями. При стрельбе *длинной очередью* с надетым глушителем, бросьте к10. На 5+ глушитель выходит из строя.

Флакк-ракеты

Так называются ракеты, созданные для поражения воздушных целей. Их полезная нагрузка предназначена для пробития обычно не самой толстой брони самолётов или панцирей крылатых монстров. Обычными флакк-ракетами можно вести огонь из ракетных установок. Поисково-ударные флакк-ракеты могут устанавливаются на боевую технику, подобно обычным поисково-ударным ракетам, и приносят стрелку бонус +20 к Дальнему бою. При стрельбе флакк-ракетами обоих типов персонаж не получает штрафов при стрельбе по воздушным целям (самолётам, глиссерам, летающим чудовищам, etc).

Таблица 3-Ф-1 «Флакк-ракеты»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Флакк-ракета	-	-	-	3к10 В	6	-	-	Взрыв (2), Проверенное (3)	0,5 кг	Скудный
Поисково-ударная флакк-ракета	Станковое	350 м.	1/-/-	3к10+6 В	6	1	-	-	64 кг	Очень редкий

Алхимический прометий

Прометий известен своей универсальностью – зачастую таким горючим можно заправить всё, что угодно, от бутылки, которую бунтовщик бросит в патруль силовиков, до «Ленд Краулера», обрабатывающего уходящие за горизонт поля агромира. Среди множества марок и типов прометия выделяется тот, что производят магосы Алхимис с каликсидских Станков. Это однокомпонентное топливо, что вспыхивает при контакте с кислородом, очень жарко горит, не гаснет от воды и причиняет мучительную боль. Таким образом, алхимический прометий предназначен в первую очередь для огнемётных команд и истребительных полков – использовать его в качестве горючего для танков и других боевых машин не только расточительно, но и слишком опасно.

Оружие, заправленное алхимическим прометием, повышает свой показатель бронебойности на +1 и накладывает дополнительный штраф -10 на тест Ловкости, предпринимаемый врагом для того, чтобы избежать возгорания. Кроме того, загоревшийся от контакта с алхимическим прометием персонаж получает дополнительный штраф -20 на тесты Силы воли, предпринимаемые для того, чтобы взять себя в руки и действовать нормально. Канистра алхимического прометия – *очень редкий* предмет.

Используется в: любых огнемётах (в т. ч. экстерминаторах).

Чёрный прометий

Качественное топливо – роскошь в Имперской Гвардии. R cxfcnm., неприхотливость большинства имперских боевых машин позволяет заправлять их почти чем угодно, так что во многих полках – особенно, набранных на не самых технологически продвинутых мирах – солдаты могут никогда и не увидеть топлива лучше, чем дурно очищенный и страшно дымящий прометий.

Оружие, заправленное чёрным прометием, получает свойство *«Дымовое (1)»*. Кроме того, низкокачественное топливо вызывает *осечку*, если в броске на урон выпадет 8 или 9. Боевая машина, заправленная чёрным прометием, накладывает штраф -5 на *маневренность*. Кроме того, по решению ведущего, извергаемые выхлопными трубами клубы дыма могут сильно демаскировать машину. Канистра алхимического прометия – предмет *средней* распространённости.

Используется в: любых огнемётах (в т. ч. экстерминаторах).



Таблица 3-9 «Стрелковое оружие»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Соллекс-Альфа	Лёгкое	75 м.	1/-/-	1к10+5 Э	2	15	2 ПД	Проверенное (3), см. описание	8 кг	Чрезвычайно редкая
Соллекс-Гаст	Тяжёлое	50 м.	-/-/5	1к10+3 Э	1	60	2 ПД	См. описание	17 кг	Очень редкая
Гроксово ружьё	Тяжёлое	170 м.	1/-/-	1к10+5 У	3	5	2 ПД	Точное, Разящее (2)	6 кг	Очень редкая
Штурмстаббер	Лёгкое	100 м.	1/2/8	1к10+4 У	1	35	ПД	Надёжное	4 кг	Скудная

Холодное оружие

«Хочешь выжить в битве – забудь, что ты не боец»

- старое имперское напутствие

В этом разделе описано несколько образчиков холодного оружия, не встречавшихся в **«Базовой книге правил»** и дополнениях. Кроме того, здесь же приведены правила на питание цепного, шокового и силового оружия, что делают его применение более интересным и более сложным.

Шоковая булава



Шоковыми булавами обычно пользуются Адептус Арбитрес и отряды силовиков, что блюдут Императоров Закон на бесчисленных мирах Империума. Хотя такие дубинки созданы для разгона толп и подавления бунтов, в руках излишне увлечённого хозяина шоковая булава превращается в смертоносное оружие. Увеличенные версии таких колотушек порой попадают в руки более или менее смышлёных огринов, а провосты и вовсе вооружены такими почти поголовно.

Чтобы с толком применять такую булаву, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Шоковое)»*. Разряженной или выключенной булавой всё ещё можно сражаться. При этом булава будет считаться обычной дубинкой (холодное, 1к10 У, ББ 0, Примитивное (7)).

Шоковый тесак

Такой короткий тесак с генератором шокового разряда удачно совмещает в себе преимущества боевого и нелетального оружия – это тяжёлый и надёжный меч, которым можно рубить и колоть, и в эфес которого встроен мощный разрядник – благодаря ему удар увесистой гардой тесака становится намного чувствительнее и способен свалить человека с ног.

Чтобы с толком применять такой тесак, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Шоковое)»*. Разряженным или выключенным тесаком всё ещё можно будет сражаться. При этом тесак будет считаться обычным армейским ножом (холодное оружие, 1к5+3 Р, ББ 0).



Необязательное правило: питание цепного, шокового и силового оружия

Несмотря на то, что цепное оружие Имперской Гвардии работает на прометии, а силовое и шоковое – питается от батарей, в **«Базовой книге правил»** эти подробности не отражены, чтобы не перегружать игру. По умолчанию все виды цепного, шокового и силового оружия не требуют питания и работают всегда. Если же игроки хотят усложнить себе жизнь (или её хочет усложнить им ведущий), в игру можно ввести дополнительные правила:

Цепное оружие работает на прометии. Одной лёгкой канистры топлива (см. стр. 190 **«Базовой книги правил»**) хватит, чтобы полностью заправить одну единицу цепного оружия. Подсчитывать точное количество раундов, что может проработать клинок или топор, излишне – просто считайте, что одной заправки хватает на один полноценный бой. Если в ходе боя персонаж выбрасывает в тесте Ближнего боя результат, что при стрельбе соответствовал бы *осечке*, системы подачи топлива дают сбой (либо топливо попросту заканчивается) и оружие перестает работать. Оружие можно заправлять любым прометием. Если в цепном оружии закончилось топливо (или произошла *осечка*), его всё ещё можно использовать в рукопашной – при этом оно будет считаться импровизированным оружием.

Силовое оружие питается от особых батарей *редкой* доступности. Подсчитывать точное количество раундов, что может проработать клинок или топор, излишне – просто считайте, что одной батареи хватает на один полноценный бой. Перезаряжать такие батареи «по-катачански», то есть бросая в огонь, как описано на стр. 191 **«Базовой книги правил»**, нельзя. Если в ходе боя персонаж выбрасывает в тесте Ближнего боя результат, что при стрельбе соответствовал бы *осечке*, системы энергопитания дают сбой (либо батарея попросту разряжается) и силовое поле оружия перестает работать. Если в силовом оружии закончилось энергия (или произошла *осечка*), его всё ещё можно использовать в рукопашной – при этом оно будет считаться низкотехнологичным холодным оружием соответствующего типа (например, силовой меч – обычным мечом, силовое копьё – обычным копьём и т. д.).

Шоковое оружие действует благодаря батареям *средней* доступности. Это достаточно ёмкие энергоячейки, а каждый удар расходует столь малую долю заряда, что считать их нет необходимости.

Интегрированному холодному оружию внешнее питание не требуется – ему довольно энергии из катушки хозяина.

Факел

Горящий и чадящий факел – обычный атрибут восставшего еретика, культиста или искренне верноподданного воина искупительного культа, использующийся обычно в паре с пистолетом или холодным оружием – в зависимости от уровня оснащённости владельца факела. Порой факелы несут в бой пламенные проповедники, воины-дикари, а для устрашения противника их нередко раздают самым агрессивным огринам.

При необходимости факел можно метнуть во врага на расстояние, равное БС×3 метров по тем же правилам, по которым обычно метают гранаты. Потухший или погашенный факел в ближнем бою теряет свойства *«Огненное»* и *«Перегревающееся»*.

Таблица 3-10 «Холодное оружие»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Шоковая булава	Холодное	-	1к10 У	0	Шоковое, см. описание	2 кг	Скудная
Шоковый тесак	Холодное	-	1к10 Р	0	Шоковое, см. описание	1 кг	Скудный
Факел	Холодное/ Метательное	БС×3	1к10 Э	0	Огненное, Огриноустойчивое., Перегревающееся, Примитивное (7)	2 кг	Повсеместный

Доспехи

«Статистика гласит, что при штурме хорошо обороняемой крепости под началом хорошего командира ты почти наверняка погибнешь. Ты должен стремиться сделать свою смерть полезной»

- из наставлений отрядам человекобомб

Несмотря на то, что Имперская Гвардия – это удел всеобщей стандартизации, в ней встречается немало необычных или узкоспециализированных видов защитного снаряжения, само существование которых опровергает расхожий стереотип о том, что гвардеец – это солдат в непременном флак-жилете и каске.

Лётный бронекомбинезон

Как правило, имперские лётчики не носят обычной в Гвардии флак-брони, предпочитая лёгкие, но надёжные комбинезоны, которые плотно прилегают к телу, ни за что не цепляются и обеспечивают уровень защиты, достаточный для бойца, которого в первую очередь, будет прикрывать броня самолёта.

Комбинезоны *хорошего качества* также имеют все свойства костюма для выживания. Комбинезон *высшего качества* также обладает встроенным флак-жилетом.



Парадная форма

Большую часть времени гвардеец проводит в повседневной или полевой форме – как правило, это простая, ноская и удобная одежда. Тем не менее, по особым случаям – парадам, смотрам, триумфальным шествиям, а иногда и просто перед судьбоносным сражением – незатейливые однотонные штаны и куртки сменяются яркими мундирами на которых сверкают боевые награды – по крайней мере, так бывает в полках, набранных на планетах с богатой военной историей и уважением к службе и её ритуалам. В некоторых диких полках и подразделениях огринов «парадкой» может служить необычная боевая раскраска. С другой стороны, бывают полки, чья полевая форма почти неотличима от парадной – например, преторианцы или синтиллийцы.

Парадная форма всегда считается одеждой *хорошего* (или *высшего* – по решению ведущего) качества. Кроме того, такой костюм обладает одним случайным достоинством (см. **таблицу 3-22 «Достоинства разных моделей снаряжения»** в дополнении **«Молот Императора»**, стр. 119).

Обмотки плазмомётчика

Эти намотанные на предплечья полосы лёгкой флак-ткани – верный способ узнать плазмомётчика среди товарищей-гвардейцев. Когда имперский плазмомёт перегревается, он изрыгает облако раскалённого пара, и стрелку приходится либо, сжав зубы терпеть, чувствуя, как его кожа покрывается волдырями, либо спешно отбрасывать прочь древнее и почитаемое оружие. Опытные плазмомётчики давно нашли третье решение – защитить руки, обмотав полосами флак-ткани (нередко вырезаемой из лишних, выменянных или случайно оказавшихся у них флак-плащей и шинелей). Конечно, это не идеальное решение, но призрачный шанс сберечь руки лучше, чем вообще никакого.

Обмотки плазмомётчика защищают руки и дают одно *очко брони* (согласно общим правилам, если руки персонажа также защищены какой-то другой броней, используется только наивысший показатель *очков брони*). Если персонаж получает урон от *перегрева* оружия, обладающего свойством *«Перегревающееся»*, этот урон уменьшается на 1к10.

При желании персонаж может сделать такие обмотки из любой флак-брони, предприняв **рутинный (+20) тест *«Ремесла (Оружейник)»***. Из гвардейского флак-доспеха или шинели (если персонаж решится искромсать их) получится достаточно обмоток на двух плазмомётчиков.

Перевязь человекобомбы

В штрафных легионах нередко можно увидеть гвардейцев, чьё раскаяние в совершённых преступлениях и проявленном малодушии настолько велико, что они сознательно отвергают даже тот исчезающе-призрачный шанс выжить и вернуться в родной полк, что обычно есть у штрафников. В жажде полезной гибелью искупить грехи и заслужить императорское прощение, такие люди пополняют ряды человекобомб. В бою целые отряды добровольных мучеников бросаются под танки, первыми вбегают в проломленные в крепостных стенах бреши или ловят самонадеянных противников в самоубийственных засадах. Их главное оружие – решимость пожертвовать собой и носимая на себе взрывчатка.

Перевязь человекобомбы – это лёгкий флак-жилет со специальными креплениями для гранат. На одной перевязи можно разместить до пятнадцати заранее подготовленных гранат любого типа, которые носитель может взорвать одновременно (в качестве свободного действия). Перевязь не оснащена никакими устройствами, препятствующим её снять, поскольку все человекобомбы – добровольцы. При минимальном умении достаточно сведущий персонаж может смастерить кустарный аналог перевязи из обычной разгрузочной системы и флак-жилета. Это потребует теста *«Ремесла (Оружейник)»* или *«Подрывного дела»* (особое применение умения *«Пользование техники»*).

Флак-бригантина

Мало какому гвардейцу в жизни доведется примерить панцирный доспех – это остаётся уделом штурмовиков, а также особых гренадёрских и инженерных частей, и мало какой интендант осмелится выдать ценный и всегда востребованный панцирь рядовому солдату. Мародёрство, равно как и сбор трофеев с убитых врагов в Имперской Гвардии строго караются, и лишь самый отчаянный солдат осмелиться обобрать павшего штурмовика или присвоить отмеченный герцогским профилем нагрудник убитого ударного пехотинца, не говоря уже об осквернённой броне культистов и хаосопоклонников. Иные гвардейцы в погоне за лучшей защитой, не гнушаются подбирать небольшие осколки армапласса, отлетевшие в бою от чужих кирас и доспехов. В часы досуга они прилаживают найденные обломки к своим флак-жилетам, получая некое подобие бригантины. Такая броня довольно тяжела и не очень удобна, но в сочетании с надёжной каской и наплечниками, она может сослужить своему хозяину отличную службу.

Персонаж может смастерить флак-бригантину из обычного флак-жилета, нашив на него обломки панцирной брони, если ему посчастливилось раздобыть такие. Это требует **среднего (+0) теста *«Ремесла (Оружейник)»***. Такое же «усовершенствование» можно провернуть с полным гвардейским флак-доспехом – в таком случае, количество *очков брони*, что он даёт на торс персонажа увеличиваться на +1, а вес – на 1,5 килограмма.

Лёгкий панцирь Оффицио Сабаторум

Нередко открытое столкновение для агента Оффицио Сабаторум уже означает провал задания, так что многие диверсанты предпочитают носить не прочные и надежные, но очень приметные доспехи, а облегчённые костюмы из флак-ткани и военного армапласса. Такое снаряжение предоставляет бойцу приемлемый уровень защиты, почти не сковывая движений. Кроме того, эта броня, будучи почти неприметной – ибо на взгляд постороннего, она мало отличается от стандартного гвардейского флак-доспеха, совмещённого с лёгким нагрудником (порой скрытым разгрузкой) – позволяет владельцу сливаться с толпой на военных базах, тренировочных лагерях и иных местах скопления солдат. Впрочем, ни один агент не забывает, что эта экипировка – в первую очередь, боевая броня, а при настоящей необходимости действовать на виду, не будучи видим, он возьмёт хамелеолиновый плащ или самую простую и неприметную одежду.

Лёгкий панцирь Сабаторума обладает специальной конструкцией нагрудника и вшитых во флак-ткань отражающих элементов из армапласса, благодаря чему у его носителя изменяются зоны попадания (см. **таблицу 3-12**). Лёгкий панцирь Оффицио Сабаторум *среднего качества* также оснащен разгрузочной системой и вокс-бусиной. Лёгкий панцирь Оффицио Сабаторум *хорошего качества* кроме этого обладает встроенным фотовизором.

Таблица 3-12 «Зоны попадания в панцирь»

Результат	Попадание	Результат	Попадание
01-05	Голова	15-70	Торс
06-10	Правая рука	71-85	Правая нога
11-15	Левая рука	86-00	Левая нога

Панцирный доспех пустотного диверсанта

Диверсантам Оффицио Сабаторум, действующим на пустотных кораблях и станциях противника требуется снаряжение, способное не только остановить болтерный снаряд, но и уберечь владельца от губительного воздействия самой пустоты. Выдающаяся некоторым агентам носимая броня сочетает в себе прочность привычного для штурмовиков панциря и защитные свойства скафандра. Такие костюмы часто оснащают магнитными полосами на стопах и груди. Первые нужны для того, чтобы диверсант мог твёрдо стоять на ногах даже в отсутствие земной тяги или искусственной гравитации, вторые же позволяют ему держать под рукой множество небольших, но полезных предметов – от ножей и запасных магазинов до молчунов и флаконов мельтагеля. Излишне говорить, что такие доспехи почти всегда оснащаются системами связи.

Панцирный доспех пустотного диверсанта сочетает свойства панцирного доспеха штурмовика и пустотного костюма. Из-за громоздкости он накладывает штраф -10 на все тесты Ловкости владельца. Кроме того, доспех *среднего качества* оснащён вокс-бусиной, магнитными ботинками и разгрузочной системой. Панцирный доспех пустотного диверсанта *хорошего качества* также обладает встроенным фотовизором и автодиагностором (который действует как обычный диагностор, но может оценивать состояние только носителя доспеха). Панцирный доспех пустотного диверсанта *высшего качества* – настоящая реликвия, вручную созданная по специальному заказу мастером-артефактором со Станков. Такой доспех снижает бронебойность любой входящей атаки вдвое.

Механизм перезарядки защитных полей

Защитные поля, что используют офицеры Гвардии и некоторые военные священники – надёжное средство уберечь себя от шального болта или лазразряда. Тем не менее, некоторые перестраховщики предпочитают защитить и само средство защиты. Установленный на генератор поля механизм перезарядки служит резервом, что может вернуть устройство в строй без долгой возни.

Механизм перезарядки необходимо носить вместе с защитным полем. Если поле выключается от *перегрузки*, механизм задействует аварийные процедуры и напитывает генератор поля хранимой в своих конденсаторах энергией. *Перегрузившееся* поле заработает вновь спустя 1к5 раундов. Механизм при этом полностью истощает свой запас – чтобы он мог работать вновь, его необходимо запитать при помощи таланта *«Светоносный заряд»* или от любого подходящего источника энергии.

Механизм перезарядки весит 0,5 кг и считается *чрезвычайно редким* предметом. По решению ведущего для «подстраховки» защитного силового поля может потребоваться более мощный (а значит более редкий и тяжёлый) механизм или даже не один. В случае силовых полей, укрывающих целые крепости, аварийным источником энергии может служить главная энергетическая установка цитадели (если таковая имеется) – в таком случае силовое поле (по решению ведущего) может перезаряжаться неограниченное количество раз.

Таблица 3-11 «Доспехи»

Название	Зоны защиты	Очки брони	Вес	Доступность
Флак-броня				
Лётный бронекомбинезон	Всё	2	3 кг	Очень редкий
Обмотки плазмомётчика	Руки	1	0,5 кг	Распространённый
Перевязь человекобомбы	Торс	3	5 кг	Скудный
Флак-бригантина	Торс	5	6,5 кг	Редкий
Панцирные доспехи				
Лёгкий панцирь Сабаторума	Все	5 (торс), 4 (остальное)	13 кг	Очень редкий
Доспех пустотного диверсанта	Все	6	20 кг	Чрезвычайно редкий

Снаряжение, медикаменты и безделушки

«Ты солдат Имперской Гвардии или шут гороховый?»

- комиссар Блатт, поражённый внешним видом и снаряжением бойца, готового к выходу на боевое задание

Как бы ни были строги предписания «Памятки имперского гвардейца» или нормы выдачи Мунитурума, в солдатских сундуках и карманах постоянно заводится самое разное неуставное снаряжение – от незаконных трофеев или листовок до переделанного руками умелых мастеров оружия, памятных сувениров или купленной у местного населения выпивки. Одни офицеры и комиссары понимают, что бороться с этим бессмысленно и просто следят за тем, чтобы у бойцов не появлялось чего-то по-настоящему незаконного; другие же устраивают постоянные обыски и инспекции. Ниже описана лишь малая доля того, что придирчивый комиссар может обнаружить среди барахла вверенных ему бойцов, а также некоторые другие вещи.

Таблица 3-13 «Снаряжение»

Название	Вес	Доступность
Авгур-спаситель	-	Распространённый
Командирский инфопланшет	0,5 кг	Скудный
Краплёные карты	-	Распространённые
Печёные кости	-	Распространённые
Печати чистоты	-	Скудные
Разгрузочная система	1 кг	Распространённая
Сервочереп Сабаторума	2 кг	Очень редкий
Мешок «чеснока»	3 кг	Средний
Чёрный берет	-	Почти уникальный
Экзекватура	-	Уникальная

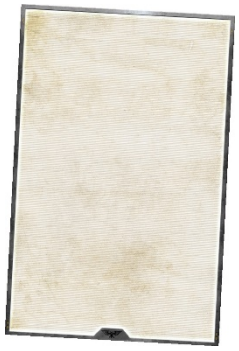
Авгур-спаситель

Авгурами-спасителями называют небольшие – размером с карманную икону – носимые датчики, способные улавливать признаки ядовитых газов или вредного излучения и предупреждать носителя. Такие устройства часто носят путешественники, исследователи подульев и миров смерти (у коренных обитателей таких мест обычно либо выработался наследственный иммунитет к «особенностям» своей родины, либо просто нет возможности достать авгур – разве что снять с трупа незадачливого исследователя) и гвардейцы, служащие в химических ауксилиях или просто отправленные на заражённые и опасные миры. Среди опытных солдат распространена практика носить два авгура – во-первых, для большей уверенности, а во-вторых, чтобы иметь возможность поделиться устройством с товарищем или не остаться слепым, случись шальному лазразряду или осколку пробить приборчик.

Авгур-спаситель *среднего качества* способен засекать опасные для жизни газы, химикаты и радиацию и предупреждать об этом носителя звуковым сигналом (авгур можно подключить к воксбусине и тогда он не будет выдавать хозяина писком). Авгур-спаситель *хорошего качества* может анализировать замеченные источники опасности и записывать полученные данные, которые позже можно считать с помощью **простого (+10) теста *«Пользования техники»***.

Достаточно простой обряд (который может совершить техножрец или мирской техноадепт) позволит связать несколько авгуров и ауспик в единую сеть. Оператор ауспика при этом будет мгновенно получать данные с подключённых авгуров.

Командирский инфопланшет



Инфопланшеты встречаются в руках офицеров сплошь да рядом – в них командование передаёт приказы и инструктажи, ведёт журналы боевых действий, с них читают рапорты от нижестоящих и рекомендации советников, а иные Махарии наших дней строчат в них свои мемуары. Однако кроме обычных планшетов порой встречаются специально подготовленные для помощи полевому командиру – в них загружены планы местности, тактические схемы, добытые разведкой сведения о неприятеле, вдохновляющие мысли древних полководцев и другая полезная информация. Обычно такие устройства готовят к работе специалисты из Дивизио Тактика, и они же снабжают ими полевых офицеров и своих выпускников.

Персонаж, пользующийся командирским инфопланшетом, получает одну дополнительную ступень успеха для всех успешных тестов *тактической грамотности* и *боевого маневрирования*. Кроме того, если персонаж отдаёт *товарищу приказ*, требующий предпринять тест умения или характеристики, этот тест облегчается на одну ступень (например, **трудный (-10)** тест станет **средним (+0)**). Планшет *хорошего качества* также может работать как приёмник для вид-передатчиков.

Краплёные карты и печёные кости

Колода карт, на которые нанесены крошечные, видимые лишь глазу опытного шулера пометки, или набор костей, подпиленных или пропечённых так, чтобы выпадать всегда нужной стороной, нередко можно найти в карманах жулика-ратлинга или просто нечистого на руку солдата, не гнушающегося мошенничества за игорным столом. Среди рядовых за шулерство могут изрядно поколотить, а офицеры многих полков нередко вызывают пойманных за руку негодяев на дуэль.

Шулерские карты или кости предоставляют персонажу бонус +20 к *«Азартным играм»* (особое применение умения *«Логика»*) и *«Ловкости рук»*. Такие карты или кости легко изготовить из обычной колоды карт или набора костей при помощи **простого (+10) теста *«Ремесла (Резчик или Писец)»***.

Печати чистоты



Такие восковые или сургучные печати, несущие знак аквилы или иной герб и прикрепляющие к оружию, броне или боевой машине полоски пергамента со священными письменами, служат зримым свидетельством незапятнанности своего владельца. Очень часто такие печати можно увидеть на технике и снаряжении Космодесанта и Адепта Сороритас, но некоторые гвардейские полки также имеют привилегию носить их. Обычно такой чести удостаиваются лишь известные своей набожностью, самоотверженностью и духовной стойкостью части – например, маккавейцы – или же просто находящиеся в дружеских отношениях с Экклезиархией, как, например, солдаты с Покоя.

Печати чистоты предоставляют владельцу оружия, доспеха или боевой машины бонус +10 к тестам *подавления огнём*, а также дополнительную ступень успеха ко всем успешным *социальным* тестам, предпринятым по отношению к священникам, сестрам битвы, фанатичным последователям Имперской веры и т. п.

Разгрузочная система

Распространённые среди пехотинцев, десантников и диверсантов разгрузочные системы позволяют солдату с удобством носить множество небольших предметов, которые всегда должны быть под рукой – батареи для лазганов, гранаты, экстерминаторы, фляги, иконы или перевязочные пакеты. Как правило, разгрузка представляет собой нечто вроде жилета со множеством карманов или креплений, в котором можно разместить до полутора десятков килограммов различных небольших предметов.

Сервочереп Сабаторума

На густонаселённых мирах и в ульях мало кого удивишь сервочерепом, и потому агенты Оффицио Сабаторум нередко используют таких бессловесных помощников. Как правило, череп оснащён вид-передатчиком и может передавать изображение агенту, благодаря чему служит хозяину лишней парой глаз и ушей. Вместе с сервочерепом диверсант получает малоформатный инфопланшет, на который выводится изображение «из глаз» черепа и который можно носить на панцирном наруче.

Сервочереп Сабаторума (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	30	10	20	30	15	35	20	-
Количество ран: 5				**Скорость** 6/12/18/36				
Общий БВ: 2				**Броня:** машина (Всё по 1)				

Умения: «*Скрытность (Лов)*», «*Уклонение (Лов)*».

Таланты: «*Бесстрашие*».

Особенности: «*Летун (6)*», «*Размер (Маленький) (2)*».

Оружие: компактный лазпистолет (пистолет, 15 м., 1/-/-, 1к10+1 Э, ББ 0, Надёжное) с системой вокс-управления.

Снаряжение: вид-передатчик с визором хищника, вокс-бусина для приёма приказов, пикт-писец, канал передачи данных; черепа *хорошего качества* могут быть оборудованы авгуром-спасителем.

Запрограммированные отклики: сервочереп не обладает собственным разумом и не может принимать сложных решений или по собственному почину выйти из повиновения. Однако в его системы заложены запрограммированные отклики на самые расхожие ситуации, благодаря которым череп может самостоятельно уходить из-под вражеского огня или прятаться от чужих глаз. Сервочереп может действовать как *товарищ* и принимать *обычные приказы*.

Речевой анализатор: большинство сервочерепов управляются голосовыми командами. Техножрецы Сабаторума закладывают в свои творения повиновение строго одному человеку – диверсанту, что будет с ним работать. Череп может получать приказы «лично» или по вокс-каналу.

«Чеснок»

«Чесноком» обычно называют маленькие железные четырёхлистники, которые при броске всегда ложатся одним остриём вверх. Нередко их разбрасывают целыми мешками, чтобы обезопасить свои позиции от наступления пехоты, кавалерии или даже лёгкой колёсной техники.

Персонаж, идущий по месту, усыпанному «чесноком», должен предпринять тест Ловкости, в случае провала которого он получит количество попаданий, равное количеству ступеней провала. Каждое попадание имеет следующий профиль: 1к10 Р, ББ 1, Бритвенной остроты.

Чёрный берет

Головной убор из чёрной материи, украшенный маленьким серебряным черепом – такой простой и такой желанный для многих штурмовиков. Носить его – значить принадлежать к узкому кругу элитных бойцов, прошедших огонь и воду для того, чтобы заслужить право на него. Носить его, не будучи чёрным беретом – значит, по собственному почину нарываться на очень большие неприятности.

Чёрный берет не является броней и не предоставляет своему владельцу *очков брони*. Однако, нося его на виду, штурмовик напоминает всем и каждому о своём статусе, который глупо не уважать и опыте, к которому глупо не прислушиваться. Носимый на виду чёрный берет предоставляет своему законному владельцу преимущества от таланта *«Любимая безделушка»* (см. стр. 93 **«Молота Императора»**), даже если у персонажа нет такого таланта.

Экзекватура

Этот предмет, мало отличающийся внешне от обычного солдатского жетона-когномена, содержит в себе коды доступа и составляемый специалистами Сабаторума набор приказов о допуске носителя к секретной информации. Экзекватуры – привычное оружие диверсанта Оффицио Сабаторум, иной раз помогающее больше лишнего заряда взрывчатки или целого взвода гвардейцев на подхвате. Вместе с тем даже самая лучшая экзекватура не даст владельцу всеведения – набор предоставляемых допусков жёстко контролируется специалистами Оффицио и обычно касается лишь текущего задания агента, воплощая собой столь ценимый в Сабаторуме принцип необходимого знания.

Владелец экзекватуры может использовать её в качестве верительной грамоты, удостоверяющей его право на получение засекреченной информации. Используемая таким образом экзекватура предоставляет бонус +20 к тестам *снабжения*, сделанным для того, чтобы получать информацию по текущему заданию диверсанта. Кроме того, экзекватуру можно использовать для взлома имперских электронных замков и хранилищ данных. Используемая таким образом экзекватура предоставляет бонус +20 к тестам *«Безопасности»* и *«Пользования техники»*, предпринятым для взлома электронных замков и когитаторов.

Экзекватуру нельзя получить при помощи тестов *снабжения* – это именной, неповторимый предмет, что выдаётся лишь самому диверсанту-исполнителю задания.



Гвардейские препараты

Полки Имперской Гвардии, что действуют в Каликсиде и окрестностях, нередко снабжают оружием, снаряжением и провиантом с местных кузниц, ульев и агромиров. Это же касается и медикаментов – в сумках санитаров и хирургеонов, набранных в пределах сектора или сражающихся на Внешнем фронте, можно найти панъиммун или радугу, а у штрафников – и неочищенное призрачное пламя. Описание каликсидских препаратов, что применяют в Имперской Гвардии, можно также найти в **«Базовой книге правил Dark Heresy и книге инквизитора»** в главе **«Зоны боевых действий»**.

Полк, обладающий доктриной *«Боевые наркотики»* может заменить приносимые в стандартный набор пять доз стимма или три дозы оверина на десять доз солара или пять дозы хандры или три дозы эскапии (с разрешения ведущего).

Таблица 3-14 «Медикаменты и препараты»

Название	Вес	Доступность
Горячка боя	-	Скудная
Псевдокожа	0,5 кг	Редкая
Солар	-	Средний
Хандра	-	Скудная
Эскапия	-	Очень редкая

Солар

Соларом называются маленькие желтоватые таблетки, что стоящий в карауле гвардеец может разжевать, чтобы побороть одолевающий сон. Солар достаточно силён, чтобы одна доза позволяла даже уставшему бойцу исправно выстоять свою вахту.

Доза солара действует 2к5 часов, в течение которых принявший таблетку не может уснуть. Когда действие солара пройдёт, персонаж получит один уровень *усталости*. Зависимый от солара персонаж привык полагаться на таблетки – без них вся получаемая им *усталость* удваивается.

Псевдокожа

Псевдокожей называют сделанное из искусственных материалов подобие человеческой кожи, что обычно используется при операциях и в полевой хирургии. Как правило, в медицинской сумке военного врача из любого пристойно оснащённого полка найдётся хотя бы один баллончик-распылитель, позволяющий быстро и просто наносить псевдокожу на поражённые участки тела, эффективно останавливая кровотечение, маскируя уродство или даруя пациенту новую кожу взамен сгоревшей. Менее везучим хирургеонам вместо баллончиков приходится носить с собой мотки и вырезать нужного размера заплаты.

Заплата из псевдокожи или баллончик таковой может применяться в качестве перевязочного пакета. Кроме того, достаточно умелый врач может использовать этот материал, чтобы скрыть уродство своего пациента (например, нанеся слой таковой поверх застарелых шрамов или ожогов или даже изготовив пристойно выглядящее ухо взамен отсечённого в схватке) или даже замаскировать человека под кого-то другого. Использование псевдокожи предоставляет персонажу +10 к тестам *«Маскировки»* (особое применение умения *«Обман»*), а также снижает риск инфекции и гангрены при ампутации конечностей, предоставляя пациенту дополнительный бонус +10 (см. стр. 258 **«Базовой книги правил»**). Кроме того, если персонаж понёс постоянный урон Товариществу в результате критического урона или мутации, умелый врач может снизить этот урон при помощи псевдокожи и теста *«Медики»*. Успех в таком тесте восстанавливает одно потерянное очко Товарищества и ещё одно очко за каждые две ступени успеха в тесте.

Пять мотков псевдокожи (или равного объёма баллончик) входят в медицинские сумки *хорошего* и *высшего качества*.

Горячка боя

Этот наркотик часто встречается. среди бронтских длинных ножей, служащих Воинствующему Схолариату – он изменяет сознание и приучает солдат к тем ужасам, что могут им встретиться. Как правило, гвардейцам делают инъекции, хотя препарат существует и в виде таблеток. Однако «горячка», принятая в виде таблетки, действует вдвое меньший промежуток времени.

Принимающие «горячку» становятся более устойчивы к страху и безумию, ценой частицы своей памяти. Под влиянием этого препарата сложность тестов *страха* снижается на одну ступень, количество получаемых *очков безумия* уменьшается на 2 (до минимума в 1), а на все тесты Восприятия накладывается штраф -10. Кроме того, под воздействием «горячки», человек почти утрачивает инстинкт самосохранения и склонен к бездумным проявлениям отваги. После того как эффект наркотика пройдёт, воспоминания обо всем, что человек творил под его воздействием, потускнеют до такой степени, что потребуется **сложный (-20) тест Интеллекта** для того, чтобы вспомнить хоть что-то. Этот тест усложнится до **очень сложного (-30)** через месяц. Доза препарата действует сутки, и подразделения, прикомандированные к Инквизиции, как правило, заправляются ей перед каждым заданием.

Хандра

Всезащитный препарат RC-14 хешского образца, среди солдат известный как «хандра» или «кома», способен защитить организм от вредных выбросов, химического заражения или радиации. Как правило, «хандру» поставляют в полки чистоты и другие части, действующие в соответствующих зонах морталис – обычно в виде пилюль или порошков. Побочный эффект RC-14, что и принёс ей мрачноватое прозвище, состоит в том, что регулярно принимающий его человек становится отстранённо-равнодушным – у него сложно вызвать какие-то эмоции или реакции. К счастью, «хандра» не вызывает физического привыкания.

Для того, чтобы «хандра» начала действовать, её нужно принимать регулярно – для этого препарат нередко добавляют в состав гвардейских пайков. Персонаж, что принимал хандру не меньше двух недель, получает бонус +20 к тестам Выносливости, вызванным воздействием радиации или химического заражения (в том числе и на регулярные тесты, что должны предпринимать все пребывающее в такой зоне морталис). Вместе с тем гвардеец начинает хандрить – чтобы вызвать у него хоть какие-то эмоции требуется успешный тест соответствующего *социального* умения (например, *«Обаяния»* или *«Командования»*). Кроме того, гвардеец не может пользоваться талантами *«Неистовство»* и *«Ненависть»*, если обладал ими, и получает талант *«Ледяное сердце»*. Если персонаж перестанет регулярно принимать «хандру», её воздействие выветриться через две недели после последнего приёма (в том числе, пропадёт и талант *«Ледяное сердце»*).

Эскапия

Этот мощный успокаивающий препарат иногда выдают бойцам, чей рассудок необратимо повредился на войне – страдающим ночными кошмарами, видениями из прошлого, галлюцинациями и другими отклонениями. Как правило, эскапия вводится внутривенно и позволяет пациенту ненадолго справиться со своими расстройствами. Увы, резкий отказ от эскапии порой вызывает непредсказуемые последствия.

Одна доза действует 1к5 дней и приносит персонажу бонус +20 к тестам Силы воли, предпринятому для сопротивления эффектам *психических расстройств* (см. стр. 299 **«Базовой книги правил»**). Эскапия не вызывает физического привыкания, но многие не хотят отказываться от её приёма – эскапия вызывает *зависимость*. Если персонаж поборол зависимость, он получает 1к5 *очков безумия*.

Разнообразие моделей брони и боевой техники



«Извини, боец, тут не ателье. Сейчас затянем ремень, и будет сидеть как влитая»

- кригс-сержант Крэнс при выдаче снаряжения

Имперские ульи и кузницы производят оружие, доспехи и боевые машины в сотнях и тысячах разных моделей и образцов. Чтобы отразить такое разнообразие и дать игрокам и ведущим больше свободы выбора, в **Only War** существует система *разнообразия моделей снаряжения*, описанная в дополнении **«Молот Императора»**, благодаря которой участники могут быстро и просто создавать новые виды холодного и стрелкового оружия, а также дополнительного снаряжения разных моделей при помощи специальных таблиц. Этот раздел приводит аналогичные таблицы для носимой брони и боевой техники, которые могут применяться по тем же правилам, что аналогичные таблицы из **«Молота Императора»**.

Таблица 3-15 «Достоинства разных моделей брони»

Бросок 1к10	Изменение модели
1	**Амортизация:** носитель брони снижает урон от *падения* на 1к5.
2	**Всегда по размеру:** для персонажа, получившего эту броню со склада, она всегда имеет на одну ступень *качества* выше (броня *низкого качества* считается броней *среднего качества*, *среднее качество* превращается в *хорошее* и т. д.)
3	**Вставки из усиленной флак-ткани:** персонаж получает дополнительный бонус +1 к *очкам брони*, при подсчёте урона от осколков и взрывов гранат (если не находился в самом центре взрыва).
4	**Вязкая:** против этой брони не работает свойство *«Бритвенной остроты»*.
5	**Дешёвая:** все тесты *снабжения* для получения брони получают бонус +10.
6	**Представительная:** носитель этой брони получает бонус +5 ко всем *социальным* тестам.
7	**Приметная:** носитель брони получает талант *«Непримечательный»*, потому что все запоминают его броню, а не лицо.
8	**Простой уход:** все тесты *«Ремесла (Оружейник)»* и *«Пользования техники»* в отношении этой брони облегчаются на одну ступень. Время на ежедневное обслуживание для обладателей таланта *«Бронник»* сокращается вдвое.
9	**Разгрузка:** броня снабжена встроенной разгрузочной системой.
10	**Тёплая:** владелец получает бонус +10 к тестам, предпринятым для сопротивления холодам.

Таблица 3-16 «Недостатки разных моделей брони»

Бросок 1к10	Изменение модели
1	**Всегда велика:** *скорость передвижения* персонажа, носящего броню, снижается на 1.
2	**Всегда мала:** персонаж, носящий броню, получает штраф -5 на все тесты Ловкости.
3	**Горючая:** персонаж, носящий эту броню, получает штраф -20 на тесты, определяющие то, загорелся он или нет (например, при атаках оружием со свойством *«Огненное»*). В случае провала теста на четыре или более ступеней, вспыхнувшая броня сгорает и приходит в негодность.
4	**Знаковая:** выберите один полк Имперской Гвардии или иную военную организацию (наёмную роту, милитаризованный религиозный орден, определённый имперский культ, etc). Персонаж, носящий эту броню, получает талант *«Враг (1)»* по отношению к членам этой организации.
5	**Образ врага:** внешний вид этой брони делает носителя опасно похожим на кого-то из врагов Империума – северовца, бойца одной из наёмных рот или солдата вольного торговца, пользующихся дурной репутацией среди гвардейцев. Игромеханических эффектов это не несёт, а ведущему остаётся лишь позаботиться о драматичных событиях и роковых случайностях, к которым может привести такое сходство.
6	**Редкая:** все тесты *снабжения* для получения брони получают штраф -20.
7	**Самоубийственная:** если персонаж, носящий броню, получает количество урона, вдвое превышающее показатель брони (уже после вычета *очков брони* и бонуса Выносливости), этот урон получает свойство *«Калечащее (1)»*. Этот урон должен приходиться в зону попадания, закрытую броней.
8	**Тяжеленая:** вес брони увеличивается на 20%.
9	**Хлипкая:** если на зону попадания, прикрытую броней, приходится критический урон, броня на этой зоне попадания мгновенно приходит в негодность.
10	**Шумная:** персонаж, носящий эту броню, получает штраф -10 на тесты *«Скрытности»*.

Таблица 3-17 «Достоинства разных моделей боевой техники»	
Бросок 1к10	**Изменение модели**
1	**Дар братьев по оружию:** когда-то эта машина принадлежала другому полку, но была передана вашему в дар. Экипаж этой машины считается имеющим талант *«Связи»* по отношению к дарителям и их землякам-гвардейцам.
2	**Модифицированная:** машина имеет одно *стандартное* улучшение (выбирается игроками).
3	**Послушная:** *маневренность* этой машины увеличивается на +5.
4	**Просторная:** в машине может уместиться один дополнительный член экипажа.
5	**Противовоздушные системы:** одно турельное орудие машины получает особенность *«Зенитка»*. Если у машины нет турельных орудий, любое её орудие получает особенность *«Импровизированная зенитка»*.
6	**Противоударная система:** весь урон, получаемый членами экипажа из-за критического урона, снижается на 1к5.
7	**Прочная как скала:** машина получает +5 к *прочности.*
8	**Реликварий:** в корпусе этой машины похоронены останки прошлых членов её экипажа. Тесты Силы воли на борту этой машины получают бонус +5.
9	**Тайник:** в машине обнаруживается припрятанная кем-то из бывших владельцев или заботливых цеховых мастеров бутылка амасека.
10	**Уплотнители и фильтры:** если машина имеет особенность *«Закрытый»*, она получает особенность *«Герметичный»*. Если она не имеет особенности *«Закрытый»*, перебросьте этот результат.

Таблица 3-18 «Недостатки разных моделей боевой техники»	
Бросок 1к10	**Изменение модели**
1	**Горючая:** пожар на борту машины развивается вдвое быстрее (см. раздел **«Горящая техника»**, стр. 273 **«Базовой книги правил»**)
2	**Капризный двигатель:** если эта машина получает прометий *среднего* или *низкого качества*, её *маневренность* снижается на -10.
3	**Ладно скроена, да некрепко сшита:** весь критический урон, наносимый машине, увеличивается на +1.
4	**Недовооружённая:** у машины не хватает одного орудия (не главного).
5	**Несанкционированные модификации:** все тесты *ремонта* для этой машины усложняются на одну ступень.
6	**Неудачная боеукладка:** машина получает особенность *«Взрывоопасный»*.
7	**Побитая:** машина получает одну *поломку* (выбирается ведущим).
8	**Слабый машинный дух:** если машина имела особенность *«Саморемонт»*, она её лишается. Если такой особенности она не имела, её *манёвренность* падает на -5.
9	**Шумный двигатель:** разговоры внутри этой машины с работающим двигателем требуют **простого (+10) теста *«Бдительности»*** для того, чтобы понять, о чём речь.
10	**Иная модель на том же шасси:** эта машина не той модели, что требовалась (например, вместо «Лемана Русса Покорителя» персонажам может достаться «Леман Русс Каратель», а вместо командирской «Химеры» – «Дьявольский пёс»).



Трофеи

«Так точно, сэр, нашлось в туннелях!»

- рядовой Максор из савларского 47-го, отвечая на вопрос офицера о происхождении необычного снаряжения



Сбор трофеев с убитых врагов строго запрещён уставом Имперской Гвардии для всех, кроме членов иногда создаваемых трофейных команд, а комиссары зорко следят, чтобы простые солдаты подходили к трупам ксеносов или еретиков только для того, чтобы облить их прометием и сжечь. Впрочем, комиссар не может быть везде, а любопытство, жажда наживы или стойкая уверенность в своём праве победителя часто оказываются сильнее страха или здравого смысла. На Внешнем фронте всё ещё сложнее – гвардеец, что сражается с тиранидами или другими очевидно нечестивыми созданиями, никогда и не подумает искать что-то среди их трупов, а его брат по оружию, воюющий против сецессионистов Севера или зачищающий логово ульевых бунтовщиков, может просто не осознавать всей опасности, полагая своих врагов не более чем людьми, и если рядом не окажется сурового комиссара, многоопытного сержанта или просто преданного букве устава сослуживца, то в карманы солдата могут перекочевать как невинные трофеи – вроде кошелька тронных золотых или фляжки амасека – так и более зловещие и опасные предметы, к которым верному слуге Императора лучше не прикасаться. В боях с бандами Хаоса всё становится и проще, и сложнее – скверна противников очевидна, и многие гвардейцы побрезгуют обшаривать их трупы; с другой стороны, каждому сразившему нечестивого мутанта или проклятого еретика захочется похвастать своим подвигом и предъявить зримое доказательство.

Вполне возможно, что многие противники имперских гвардейцев – особенно солдаты Северова домината и Пропащие и проклятые – будут, либо использовать стандартные профили из **«Базовой книги правил»** и **«Врагов Империума»**, либо окажутся сотворены по *правилам создания полков* или *подразделений*, что подразумевает единообразное снаряжение для рядовых бойцов. Чтобы внести разнообразие и азарт (а значит и подстегнуть игроков делать то, что их персонажам запрещено) ведущий может воспользоваться приведёнными ниже таблицами трофеев, показывающих, какие необычные находки могут попасться в карманах и рюкзаках убитых северовцев, еретиков или орков. Как правило, одного броска на каждый труп будет более чем достаточно. Некоторые трофеи – это полноценные игровые предметы со своими характеристиками, но куда больше в таблицах найдется просто интересных побрякушек, что могут ярче очертить образ только что убитого противника или даже дать зацепку новому приключению.

Ловушки на мародёров

Обшаривать вражеские трупы и покинутые дома может быть не всегда безопасно. Конечно, только что убитый в бою сецессионист вряд ли преподнесёт какой-то «сюрприз» (если только не считать убеждённых фанатиков Севера или культистов, что вполне могут носить с собой гранаты и взводить их «на последнем вздохе»), а вот брошенные при отступлении позиции неприятеля и покинутые им города могут быть щедро напичканы всевозможными ловушками, что оставляют за собой сапёры домината, гвардейцы-отступники или зеленокожие коммандос.

Растяжки на трупах: противник может подложить под убитого им гвардейца или даже своего сослуживца взведённую гранату, которая рванёт, когда тело перевернут или сдвинут. Установка такой растяжки осуществляется **рутинным (+20) тестом *«Пользования техники»***. Чтобы вовремя заметить растяжку, персонаж должен пройти **средний (+0) тест *«Бдительности»*** со штрафом -10 за каждую ступень успеха, что набрал тот, кто устанавливал растяжку. Активированная растяжка взрывается через 1-5 раундов (на усмотрение минёра) и наносит урон, равный урону от гранаты, что использовалась при установке (например, фраг-растяжка – 2к10 Э, ББ 0, Взрыв (3)).

Перезаряженные батареи и взрывчатые патроны: более изощрённые или располагающие бо́льшим запасом времени диверсанты могут измыслить более хитроумные ловушки – например, заменить порох в одном патроне на фузелин или перепаять батарею так, что если гвардеец попробует выстрелить этим патроном или вставит батарею в лазган и нажмёт на спуск, оружие взорвется прямо в руках. Чтобы обнаружить подозрительный патрон или батарею, требуется вдумчиво их осмотреть и пройти **трудный (-10) тест *«Ремесла (Оружейник)»***. Взрыв оружия в руках наносит 2к10 единиц взрывного урона с бронебойностью 1 и свойством *«Оглушающее (1)»*.

Таблица 3-19 «Трофеи: солдаты Северова домината»	
Бросок 1к10	**Трофей**
1	Автоогниво
2	Баллончик синтипластыря для остановки *кровотечения*
3	Бионическая рука с полковыми или ротными гравировками (установленная)
4	Блокнот, полный забавных карикатур – вероятно, на сослуживцев
5	Болтерная гильза с вырезанными молитвами
6	Бутылка «качки» (дешёвая крепкая выпивка пополам с плойновым соком, что перебивает её гадкий вкус)
7	Выключенный «крикун»
8	Гороскоп, обещающий скорую смерть в бою
9	Две выключенные мины-прыгуна
10	Дешёвый авгур-спаситель
11	Длинный шарф
12	Доза озверина и ингалятор
13	Долговая расписка на 5к10 тронов
14	Драгоценные кольца, цепочки и прочие украшения, общей стоимостью около двух сотен тронов
15	Дюжина голографических облаток, проецирующих изображение лаврового венка, профиля герцога или эмблемы полка
16	Жетон мирского техноадепта
17	Зажигалка, выгравированные на которой инициалы совпадают с инициалами кого-то из персонажей
18	Зачитанные до дыр «Приключения гвардейского стрелка Бланта»
19	Знак «герцогского добровольца»
20	Икона святого Оллания Пия
21	Индульгенция, подписанная одним из епископов Северова домината
22	Инфопланшет, полный историй, изложенных в виде неподвижных картинок и подписей
23	Карманное издание «Мыслей дня», том VIII
24	Ковчежец со священной реликвией (вероятно, ненастоящей)
25	Кожаная перевязь (считается разгрузочной системой)
26	Компас
27	Коробочка с иглами, красками и эскизами для того, чтобы наносить татуировки
28	Костяной оберег, якобы защищающий от псайкеров
29	Кошелёк с 1к100 тронами
30	Краткое наставление о болезнях и том, как их избегать
31	Курительная трубка и пачка табака
32	Кусачки
33	Лазпистолет с вычеканенным профилем Севера XII
34	Листовка «Знай своего врага!» с описанием вашего (или любого другого) полка
35	Листовка «Помни своих союзников!», рассказывающая о наёмной вольной роте
36	Листок из фронтовой газеты, рассказывающей о лорде Малакае Вессе, в который завёрнута плитка сухпайка
37	Магнокль *хорошего качества*
38	Мазь, спасающая от местных насекомых
39	Медаль за участие в кампании, в которой против северовцев сражался один из персонажей или их знакомый
40	Мононож, явно снятый с убитого бронтца
41	Моток прочной бечёвки
42	Наградной значок в виде лаврового венка с надписью «Славному защитнику»
43	Нашейная аквила из ценного металла на цепочке, общей стоимостью около полусотни тронов
44	Незаконченное письмо домой
45	Несколько золотых зубов (во рту)
46	Отличный перочинный нож
47	Пакет с килограммом необработанного фузелина (1к10+5 В, Взрыв (5)) и дет-шнуром
48	Пакет с четырьмя дозами стимма и запиской от взводного медика
49	Пара наручников
50	Пара перевязочных пакетов синтиллийского производства

51	Патронташ с четырьмя пробивными зарядами
52	Пачка астерионских лхо-папирос
53	Печать чистоты на каске
54	Пикт-писец и несколько неудачных снимков
55	Пикт-снимок молодой женщины
56	Письмо от герцогского легата, извещающее о гибели двух братьев солдата и решении о его переводе в тыл
57	Плеть для самоистязания и листок с рекомендациями полкового капеллана
58	Подготовленная к установке растяжка
59	Полдесятка золотых монет, спрятанных на теле за заплатой из псевдокожи
60	Полупустая фляжка амасека с дарственной надписью
61	Потрёпанная колода таро
62	Походная жаровня для подзарядки батарей
63	Пуля, носимая на шнурке, как кулон
64	Рулон «ежедневных молитв»
65	Ручной целеуказатель
66	Рыболовная леска и крючки
67	Самодельный разговорник, позволяющий худо-бедно говорить на круутском
68	Сапоги со стальными носами, на которых выгравированы аквилы
69	Свёрток с листьями для заварки рекафа
70	Светосфера в виде Святой Терры
71	Свисток, звук которого очень похож на пение местных птиц
72	Свиток с артиллерийскими вокс-кодами недельной давности
73	Связка ключей
74	«Северово наставление воину» с собственноручными пометками в разделе, касающемся имперских гвардейцев
75	Серебряное кольцо на пальце, которое очень трудно снять
76	Серьга в ухе ценой примерно полтора-два десятка тронов
77	Склянка с микстурой от лихорадки
78	Скомканные бумаги хиротонистов
79	Сменный ствол для оружия
80	Солдатский молитвенник со следом от лазразряда
81	Средство общения на расстоянии каликсидского пехотинца и средство фиксации информации
82	Старый значок силовика с одного из миров домината
83	Сшив грошовых брошюр-ужастиков, что продаются в ульях по трону за метр
84	Талисман-плетёнка из волос мертвеца
85	Топографическая карта местности
86	Точильный камень, что может придать оружию *бритвенную остроту*
87	Трафарет в виде полковой эмблемы и кисть
88	Три дозы обскуры, спрятанные в сапоге
89	Трофейные жетоны имперского гвардейца
90	Увеличительное стекло в медной оправе
91	Упаковка таблеток от рудничного кашля
92	Устройство для подачи сигналов бедствия каликсидского пехотинца
93	Фамильные хроно
94	Фляжка чистой воды
95	Цилиндр для вокс-фонографа
96	Чётки, каждый шарик в которых выполнен в виде одного из миров Каликсиды
97	Широкий и очень удобный ремень с пряжкой, украшенной гербом домината
98	Шулерские игральные кости
99	Яркий жилет, что обычно носят бандиты на мирах-ульях
100	Сделайте бросок по **таблице 3-17 «Трофеи: Пропащие и проклятые»**



Таблица 3-20 «Трофеи: Пропащие и проклятые»	
Бросок 1к100	**Трофей**
1	Армейский нож, прикованный цепью к ножнам так, что его невозможно достать
2	Банка червей [ориг. «can of worms», что дословно и есть «банка червей», но также имеет значение «неприятности»]
3	Бирка потомственного каторжника из штрафной колонии
4	Бурдюк, наполовину заполненный затхлой водой
5	Ветхий экземпляр еретических «Песней Беспорядка»
6	Вокс-бусина, в которой сквозь помехи пробивается едва слышный шёпот, даже если вокруг вообще нет вокс-сети
7	Выварenный череп на поясе
8	Выдохшаяся шоковая перчатка
9	Грубо сшитая тряпичная кукла имперского гвардейца с воткнутыми в неё иглами
10	Грязный скальпель и баночка соли
11	Дымчатый шестигранный кристалл
12	Дюжина лхо-папирос; если приглядеться, очевидно, что каждую разворачивали, а затем свернули обратно
13	Железная восьмиконечная звезда, что постоянно мелко подрагивает
14	Жестянка из-под гвардейского пайка, переделанная в походный алтарь
15	Зазубрившаяся хирургическая пила в чехле
16	Закупоренная бутылочка, из которой пробивается сильный мускусный аромат
17	Записка, адресованная тому, кто убил этого солдата, грозящая ему смертью
18	Заржавевший от крови нож для ритуальной скарификации
19	Зачитанный экземпляр «Пакс Империум Новум»
20	Звериная шкура, накинутая поверх брони
21	Золотые эполеты, явно снятые с убитого офицера Имперской Гвардии или СПО
22	Игральная шестигранная кость, на которой всегда выпадает девятка
23	Изъеденный ржавчиной жетон бойца наёмной роты
24	Икона, изображающая святого Друза, поверх чьего лица красными чернилами намалёвана уродливая морда
25	Имперский молитвенник, в текст которого внесено множество исправлений
26	Инфопланшет, полный отрывков из «Стигийской хроники»
27	Иссиня-чёрный каменный шарик
28	Кадило и запас скверновоний
29	Кандалы (надетые на руки, но разорванные)
30	Кипа страниц, вырванная из запрещённого труда «Де Рерум Обскуро», написанного на технолингве
31	Коллекция языков
32	Колода «Пробуждения еретика»
33	Кошелёк с 1к100 тронами
34	Кулачный щит со следами чьих-то зубов
35	Линза из прозрачного хрусталя, вставленная в глаз
36	Лист пергамента, где в хаотичном порядке нацарапано несколько имён, среди которых есть имена персонажей
37	Маска, изображающая искажённое в страданиях лицо
38	Медицинская сумка, полная перевязочных пакетов и шприцов с незнакомым препаратом
39	Медные кольца на каждом пальце, кроме больших
40	Металлический знак для клеймения новых членов культа или полка
41	Мешочек пепла пополам с порохом
42	Миниатюра, изображающая космодесантника из неизвестного ордена
43	Накидка, грубо сшитая из множества отдельных лоскутков
44	Нашейный золотой амулет с символом Тёмного бога
45	Незаконные электуировки
46	Несколько мелких цепочек из драгоценных металлов, прикреплённых к броне
47	Обрезки мутировавшей плоти и съедобные слизни в банке
48	Ожерелье из мумифицированных пальцев с золотыми кольцами
49	Осквернённая нашейная аквила
50	Ошейник с узорами в виде гончих псов, лошадей, слизняков и уродливых отдалённо человекоподобных фигур

51	Пара бутылочек с когда-то священным машинным маслом
52	Пергаментный свиток на высоком готическом, неправильно склеенный из множества обрывков
53	Перчатка, к кончикам пальцев которой прикреплены когти неизвестного животного
54	Песочные часы
55	Петля, накинутая на шею
56	Повязка, закрывающая глаза (которая почему-то не мешала этому врагу сражаться как зрячему)
57	Подвешенная на поясе засушенная рука, сжимающая в пальцах свечу из человеческого жира
58	Полдюжины амулетов и талисманов на шнурках, надетых на шею и сплавившихся в один металлический комок
59	Полупустая (или полуполная?) бутылка амасека
60	Потёртый синтиллийский когномен среднего улья
61	Потрёпанные «Жития святых Вопящего вихря», в которой не хватает трети страниц
62	Пояс из колючей проволоки
63	Поясной крюк для трофеев
64	Пригоршня старых монет с профилями неведомых маркграфов
65	Просроченный пропуск в цех ульевого мануфакторума
66	Пучок круутских «перьев», прикреплённый к каске
67	Пять доз детокса, завёрнутых в вощёную бумагу
68	Рабский ошейник с именем хозяина (надетый)
69	Разряжённый командирский жезл со следами засохшей крови
70	Рваный клочок пергамента с непонятными письменами и несколькими отпечатками обмакнутых в кровь пальцев
71	Ржавая шестерёнка, врезанная в плоть
72	Рудиментарные когти на руках
73	Рунные обручи, набитые на каждую руку и ногу и глубоко врезавшиеся в плоть
74	Рупор для декламации еретических гимнов
75	Свёрток с очень подозрительным мясом
76	Сержантские нашивки, вероятно, трофейные
77	Склянка с клинковым ядом, сделанным из промышленного охладителя
78	Скребок для удаления наростов с кожи
79	Список тех, кто должен ответить за все угнетения и обиды
80	Старый ауспик, приспособленный для гадания
81	Стеклянная банка с семью жирными мясными мухами (живыми)
82	Странные вырезанные на теле знаки, будто бы складывающиеся в некую осмысленную надпись
83	Толкователь снов; страница с именем автора вырвана
84	Толстые сапоги с металлическими набойками, что обычно носят ульевые крысоловы
85	Треснутое зеркало, отражение в котором искажается, казалось бы, естественным, но очень пугающим образом
86	Трещотка прокажённого
87	Три дозы жути
88	Три склянки с мутной зеленоватой водой
89	Тряпичная маска-колпак палача
90	Фальшивое лицо из псевдокожи, носимое поверх настоящего, чтобы скрыть уродство
91	Фляжка, полная кристально-прозрачной ароматной воды
92	Хлыст с маленьким металлическим грузиком на конце
93	Цепь из множества разномастных звеньев, носимая на шее
94	Цилиндр для вокс-фонографа с записанными предсмертными хрипами
95	Частица иконы Хаоса
96	Чаша для ритуального причащения со множеством бурых пятен
97	Чучело птицы с двумя головами
98	Шапка из собачьей головы
99	Широкий металлический обруч, носимый на голове
100	Энулианская мононить-удавка

Таблица 3-21 «Трофеи: орки Мракозуба»	
Бросок 1к10	**Трофей**
1	Антенна, торчащая из головы
2	Аугментический желудок и встроенный в него резервуар сильной кислоты
3	Банка красной краски
4	Бионика работы дока Лоботома
5	Боевой горн с вокс-усилителем
6	Бронзовый меч или обсидиановый нож с Ириса
7	Бутыль боевого отвара из грибов
8	Венок из колючей проволоки на голове
9	Взрывоопасная батарея от взрывострела
10	Волосяной сквиг
11	Вонючие дымовые шашки
12	Вшитые в тело батареи для питания аугметики и кабели для подключения к внешнему источнику питания
13	Гнутый гаечный ключ
14	Головная повязка из рваного флага
15	Гроксов кнут
16	Гротогон
17	Дополнительные аугметические пальцы на каждой руке
18	Дохлый сдобный сквиг
19	Железная челюсть
20	Жестянка с синей краской
21	Запасные стволы для оружия
22	Запечатанный горшок, из которого доносится агрессивное жужжание
23	Заплечный рюкзак со всяким хламом (достаточно большой, чтобы внутри мог уместиться ратлинг)
24	Зашкаливший и сломавшийся дозиметр
25	Звериный череп на палке
26	Здоровенный самодельный аксельбант
27	Зелёный фонарь
28	Золотая цепь на шее
29	Золотые заклёпки, вбитые в голову
30	Киборочий мозговой имплантат работы дока Лоботома
31	Кисть для рисования глифов
32	Клановая эмблема
33	Кольцо в носу
34	Командирская палка для вразумления непослушных сородичей
35	Комиссарская фуражка
36	Копчёная лапа сквига
37	Кости для игры в тумаки
38	Костяная пластинка, покрытая неизвестными ксенознаками
39	Кристалл для осколкового оружия тёмных эльдаров
40	Куртка из шкуры сквига (торс 4, подойдёт только огринам или *очень* крупным гвардейцам)
41	Медицинский ломик для удаления аугметики
42	Меховой жилет (торс 2, по размеру особенно громадному гвардейцу или заморенному огрину)
43	Мешочек жевательных сквигов
44	Мешочек с 1к100 зубов
45	Молоток, несущий следы ударов по чьему-то черепу
46	Набалдашник от посоха, то и дело испускающий зелёные искры
47	Накидка, сшитая из толстой флак-ткани и кожи сквигов (торс 3, руки 3)
48	Намотанная на руку цепь от цепного меча
49	Наплечник с шипами
50	Нашитые на нагрудник куски металла с намалёванными на них глифами

51	Нашлемный счётчик убийств
52	Небрежно составленная карта окрестностей с отметкой-крестом
53	Несколько ошейников для рабов-людей
54	Обглоданные кости, до ужаса похожие на человеческие
55	Огромные эполеты, сделанные из пласталевых пластин и волосяных сквигов
56	Ожерелье из блестящих штук
57	Орательная труба
58	Оркоцел, который позволяет оружию (и его владельцу) выглядеть круче
59	Орочий череп, в глазницы которого встроены экстерминаторы
60	Острые штуки
61	Очень громкая и яркая сигнальная ракета
62	Очки-консервы
63	Пакет орочьих сигар
64	Патронные ленты на груди (1к50 патронов для стрелялы, стильного ствола или другого оружия)
65	Перевязь с 1к5 добытыми скальпами
66	Плащ из шкуры ксеноса (Всё по 5, а если не двигаться и сгруппироваться, то в него можно завернуться даже вдвоём)
67	Повязка на глаз
68	Подвешенная на поясе человеческая голова со вживлёнными имплантатами, несущими клейма Схоластики Псайкана
69	Полмешка картечи
70	Помятый шлем-маска маккавейского янычара на палке
71	Пояс из убитой змеи
72	Праща для метания гранат или мелких сквигов
73	Птеруги из полос пластали
74	Пульт управления киборками дока Лоботома
75	Разноцветная бандана, обильно и неоднократно смоченная в крови
76	Разряженная, потом заряженная, а потом перепаянная и ещё раз заряженная батарея
77	Резаки по металлу, сплошь заляпанные бурыми пятнами
78	Резервуары с грибными стимуляторами, не дающими орку заснуть, и автоинъекторы для них
79	Родовой знак истиннорожденного воина-кабалита
80	Сварочный молоток
81	Светящийся сквиг на шнурке
82	Свисток для сквигов
83	Сквиг-бурдюк с грибным пивом
84	Склянка с животным ядом
85	Снаряд от тяжёлого болтера, застрявший в черепе
86	Стальная шапка с рогами
87	Сумка дока с пилами-косторезами, иглами, бечёвкой, наркотическими сквигами, молотком и клещами
88	Сушёная башка грота
89	Счастливая лапка сквига
90	Тикающая механическая штука
91	Трофейный катачанский «Коготь дьявола»
92	Угромчитель для пулялы, стрелялы или стильного ствола
93	Узнаваемый предмет, принадлежавший кому-то из погибших от рук орков товарищей, сослуживцев или знакомых
94	Фигурка Горка (или Морка?)
95	Фрагменты техножреческой аугментики, приклёпанные к броне
96	Цепи-перевязи со всякой мелочёвкой
97	Чёрная шляпа с «Весёлым орком»
98	Шлем, украшенный гребнем эльдарского яростного мстителя
99	Экстерминатор, заправленный чёрным прометием
100	Эльдарский камень души



Гвардейское жалованье

«Если бы мне столько платили на мануфакторуме, я жила бы как королева. Потому что не спускала бы всё между боями»

- сержант Катриона Лодвиг, мальфийский 43-й



Имперская Гвардия – не просто армия, не просто миллиарды людей с самых разных миров и тысячи боевых машин с самых разных мануфакторумов. Имперская Гвардия – это орудие божественной воли Императора, несущее спасение праведным и повергающее во прах тех, кто вызвал Его гнев. Бездонные арсеналы Империума обеспечивают каждого из членов этого могучего воинства всем необходимым для того, чтобы вести победоносные кампании – от топлива и боеприпасов до надёжной обуви и, конечно же, денег.

Выплата жалованья гвардейцам – огромная головная боль для Департаменто Мунитorум, особенно когда речь идёт о крупных кампаниях, крестовых походах и раскинувшихся на несколько звёздных систем театрах военных действий. Гвардейское жалованье невелико, но сотни полков, состоящих из тысяч солдат, могут целиком поглотить барыши с самых выгодных сделок Администратума, которому приходится пускаться на сотни разных ухищрений, дабы обеспечить всех нужными суммами. Основной источник дохода Империума – десятина, но очень немногие миры способны отдавать её деньгами. Намного более распространена уплата продуктами планетарной промышленности или сельского хозяйства. Ежедневно получая новые партии самых разных товаров и всё новые запросы денег, Администратум вынужден изворачиваться как может, заключая сделки, задирая проценты, требуя новых выплат и чеканя монету, дабы обеспечить нуждающихся. Стоит ли говорить, что далеко не до всех доходят с таким трудом собранные суммы – некоторые полки сражаются в настолько отдалённых или настолько ожесточённых зонах боевых действий, что каждый идущий туда корабль приходиться под завязку нагружать лишь самым необходимым – оружием, патронами, провиантом, топливом, одеждой и обувью – для денег просто не остается места, да и тратить их там солдатам будет просто негде.

Ещё больше всё усложняет огромное разнообразие валют на разных мирах Империума. Где-то в ходу бумажные деньги, где-то – привычные всем монеты из драгоценных металлов, кто-то расплачивается едва ли не красивыми ракушками или ведёт учёт своего богатства в головах скота и количестве рабов. Как правило, в делах, связанных с выплатами жалованья, Мунитorум ведёт свои расчеты в какой-то одной валюте. В случае с Каликсидой и Внешним фронтом это тронные золотые – имеющие хождение на множестве миров сектора счётные единицы. Впрочем, нехватка тронов или хитрые финансовые схемы Администратума могут внести свои коррективы – гвардеец может получить деньги в виде диковинных эйкриджских монет из ценных металлов, которые счетоводы Адептус Терра выручили у феодалов этой отсталой планеты, втридорога продав им какие-нибудь простенькие безделушки с ближайшего улья, или даже отпечатанных Мунитorумом крестоносных крон, уже имеющих хождение на частично занятых имперскими войсками планетах Северова домината.

Крестоносные кроны

Военные деньги – одна из любимых Администратумом практик, которую удаётся пускать в ход реже, чем хотелось бы ему, но чаще, чем хотелось бы жителям планет, на которых ведутся боевые действия. Когда Имперская Гвардия разворачивается на достаточно цивилизованном имперском мире – что обычно случается по время многочисленных оборонительных войн, что ведёт Молот Императора, но порой бывает даже в крестовых походах – Департаменто Мунитorум вместо обычной валюты или более или менее честного бартера пускает в ход самостоятельно отпечатанные деньги, которыми не только платит за провиант и амуницию, закупаемую у местных, но и выдаёт жалование самим гвардейцам. Как утверждают посланные ко двору планетарного губернатора квесторы, после того как война закончится, Администратум обменяет все оставшиеся на руках военные деньги на настоящие, но на практике так происходит далеко не всегда. Неудивительно, что хотя эдикт по зоне боевых действий привязывает ценность этих бумажек к обычной валюте, даже честные торговцы крайне неохотно берут «пустышки», а большинство дельцов с чёрного рынка и слышать не хотят ни о чём, кроме настоящей валюты или бартера.

В войне на Внешнем фронте Департаменто Мунитorум смог позволить себе широко применять такие деньги, ведь война ведётся на небольшом – по галактическим меркам – участке сектора, в который входит немало цивилизованных миров. А учитывая, что большинство «цивилизованных» миров на Внешнем фронте – это планеты домината, дельцов Администратума и их тёмные финансовые схемы мало кто может осудить. Каликсидский Мунитorум взялся за печать военных денег и обеспечения ими своих сделок и обязательств с самого начала войны в Периферии, и выпускаемые им купюры – обычно именуемые «крестоносными кронами» – заполонили Культ, Кальф, Серену, Ганф Магна и другие миры Внешнего фронта. Фактически, распространение крестоносных крон – это созданный Мунитorумом законный способ выкачивать ресурсы мятежной Периферии на благо верноподданных защитников Империума.

Казначейство сектора приравняло десять крестоносных крон к одному тронному золотому. Как правило, гвардейцы получают жалование именно кронами, и ими же Мунитorум расплачивается за всё необходимое с местными. Увы, нередко это приводит к тому, что лавочники, трактирщики, хозяева игорных домов и держательницы притонов готовы принимать «бумажки» лишь по грабительскому курсу – в иных заведениях Балки за один тронный золотой приходиться выкладывать двадцать, тридцать или даже пятьдесят крон. Неудивительно, что солдаты хитрят как могут, чтобы получить на руки «нормальные» деньги – порой выгоднее сменять бумажки у знакомого ратлинга, чем идти с ними в трактир – коротышка, конечно, обсчитает, но так всё равно потеряешь меньше времени и денег, чем если будет препираться с хозяином и спорить о курсе.

Жалованье в Only War



Несмотря на, что каждого гвардейца кормит, одевает и снаряжает Муниторум, некоторые нужные вещи – от лишней пачки лхо до поддельных документов – невозможно достать по официальным каналам *снабжения*. Именно для таких необычных «приобретений», а также мелких сделок или азартных игр и введена система жалованья.

Все персонажи получают жалованье ежемесячно, если ведущий не решит иначе. Сумма жалованья у конкретного персонажа рассчитывается в соответствии с **таблицей 3-22**. Как правило, солдаты будут получать жалование именно в крестоносных кронах (см. выше). Ведущему стоит помнить, что в задержках и недоплатах нет ничего необычного, особенно если войска размещены на особенно удалённых театрах военных действий. Если обстановка на фронте характеризуется как *«Серьёзно проигрываем»* или *«Кое-как держимся»*, ведущий может потребовать от игроков предпринять **рутинный (+20) тест *снабжения***, чтобы жалование пришло без помех и задержек.

И ведущему, и игрокам рекомендуется рассматривать доход своего персонажа не только как буквальное жалование, что выплачивает Департаменто Муниторум, но как совокупный доход отовсюду – например, гвардеец может владеть каким-либо ремеслом и иметь лишний (и обычно скрываемый от вышестоящих) приработок, либо просто быть выходцем из аристократической семьи и получать от неё щедрое содержание.

Обычно бойцу нет нужды тратить жалованье на вещи первой необходимости – Муниторум снабжает его едой, одеждой, оружием и жильём. Тем не менее, многие солдаты стараются заполучить лишнее снаряжение и разжиться полезным мелочами, что могут, как сделать очередной поход более приятным, так и спасти жизнь в жарком бою. Впрочем, не меньше бойцов с чистой душой спускает деньги на всевозможные развлечения, что скрашивают нелёгкую долю гвардейца. Ниже приведены цены на некоторые предметы и услуги, что могут оказаться полезны или желанны для персонажей. Также игроки могут обратиться к ролевой системе **Dark Heresy**, в которой также применяется система выплат жалованья и приведены цены на самое разное снаряжение в пересчёте на троны.

Полки злупцов и бессребреников

Игровая механика, связанная с выплатами жалования и использования денег в некоторых случаях может показаться странной или неуместной – например, когда речь заходит о войсках Адептус Механикус, которых всё равно не интересует ничего, кроме службы, огринах, что плохо понимают, зачем им эти бумажки и металлические кругляши (и которые они порой путают с медалями или пуговицами), а также полках, знаменитых глубоким чувством долга и безумной самоотверженностью – так, например, воины корпусов смерти Крига сражаются, потому что видят в этом единственный способ искупать вину перед Императором, а маккавейцы считают военную службу в рядах янычаров великой честью и привилегией. Если ведущий решит, что обычные выплаты жалования не подходят персонажам из определённого полка, он может прибегнуть к одному из описанных ниже решений:

● **Общая касса:** вместо жалования, что выплачивается каждому солдату, у *отделения* (или взвода или даже роты, если персонажи доросли до командования таковой) есть некий общий котёл, средства из которого персонажи могут тратить совместно. Как правило, такой способ распространён в огринских подразделениях и частях дикарей, бойцы которых могут вовсе не понимать самой идеи денег, и передоверять эти сложности самому старшему или самому умному. С точки зрения игровой механики меняется мало – просто вместо выплат каждому из персонажей, общую сумму их жалованья будет получать на руки один избранный или назначенный «казначей» – это может быть офицер-человек во взводе огринов, адъютант Муниторума при вожде варваров, или просто известный своей честностью и аккуратностью солдат, который пустит общие сбережения на благо всех сослуживцев.

● **Перевод в уровень снабжения:** если образу вашего полка не подходит регулярное получение жалованья, вы можете отказаться от самой идеи вводить в игру деньги, вместо этого конвертировав их в возможности *снабжения*. Для этого просто рассчитайте жалованье, которое будет получать ваш герой (в крестоносных кронах) и разделите на 100. Получившееся число будет прибавкой к *уровню снабжения*, которой этот конкретный персонаж может воспользоваться один раз за игровую встречу.

Таблица 3-22 «Жалованье гвардейца» *(суммы указаны в тронных золотых)*

Отличия	**Условие**	**Жалованье**
Исходный размер жалованья		
Белый щит	Персонаж является рядовым и ни разу не принимал участие в настоящем бою	25
Рядовой гвардеец	Персонаж является рядовым и хотя бы раз принимал участие в настоящем бою	50
Сержант †	Персонаж является сержантом †	65 †
Офицер ††	Персонаж является офицером или комиссаром ††	100 ††
Слуга веры	Персонаж является техножрецом-машиноведом или священником Министорума	150
Надбавки и штрафы		
Выслуга †††	Персонаж потратил 2500 ОО †††	+5 †††
Мастерство ††††	Персонаж обладает умением на уровне +30 и талантом *«Мастерство»* к нему ††††.	+20 ††††
Награды	Персонаж получил медаль, орден или наградное оружие	+20
Хорошее снабжение	Полк имеет доктрину *«Хорошее снабжение»*	+10
Плохое снабжение	Полк имеет недостаток *«Плохое снабжение»*	-20
Знатное происхождение	Полк имеет происхождение *«Аристократия»*	+500
Ремесло †††††	Персонаж обладает умением *«Ремесло»* †††††	+1к10 †††††
Мародёрство	Полк имеет доктрину *«Трофеи»*	+2к10

† Многие гвардейские псайкеры носят аналог унтер-офицерских званий, поэтому этот пункт применим и к ним

†† По решению ведущего в авиаполках все игровые персонажи могут быть офицерами.

††† Жалованье увеличивается на +5 за каждые потраченные персонажем 2500 ОО.

†††† Жалованье увеличивается на +20 за каждое развитое таким образом умение.

††††† Жалованье увеличивается на +1к10 за каждый уровень постижения каждой специализации в умении «Ремесло». Предполагается, что эту прибавку гвардейцу приносят его занятия выбранным ремеслом на досуге – стало быть, чтобы получать её, у него должно быть время и возможность.

Покупки и услуги

Гвардеец, получивший жалованье, может найти тысячу и один способ его потратить. Один спустит всё на развлечения и удовольствия в первый же день, другой – озаботится тем, чтобы добыть себе по-настоящему нужные вещи, третий и вовсе отложит на чёрный день. Конечно, в первую очередь, это касается солдат, расквартированных на цивилизованной имперской планете, ожидающих пополнения на арсенальном мире Департаменто Мунитурум или стоящих гарнизоном в недавно отбитых владениях предателя Севера, но порой даже на активных фронтах у бойцов находится возможность потратить свои сбережения, торгуя с оборотистыми ратлингами или маркитантами.

Приведённые ниже цены подразумевают *среднее качество* товара или услуги. *Низкое качество* снижает цену вдвое, *хорошее* – повышает втрое, а *высшее* – увеличивает вдесятеро.

Ремесленники

Многим гвардейцам часто могут пригодиться услуги умелого мастера, владеющего неизвестным солдату ремеслом. Иногда такого легко найти в своём полку, но, если часть стоит гарнизоном в крупном городе или улье, нужного человека можно разыскать и среди гражданских. Особенно это важно, если гвардеец затевает что-то не совсем законное и хочет держать это втайне от сослуживцев и вышестоящих.

● **Апотекарий или хирургеон:** как правило, боевыми ранениями и несчастными случаями в полку занимается его собственная медика в лице военных врачей, полевых хирургеонов и сведущих в медицине техножрецов. Но обстоятельства бывают разные – например, иногда не хочется объяснять, откуда взялась неожиданная резаная рана, где ты подцепил странную болезнь, почему полковой апотекарий должен прямо сейчас выдать тебе дозу стимулятора или никому не рассказывать, что тебе нужно отсечь шестой палец на руке, которого не было ещё вчера. В большом городе совсем нетрудно найти практикующего хирургеона или апотекария, что не будут задавать лишних вопросов. Негласная первая помощь обойдётся страждущим в десять-двадцать тронных золотых, полноценная операция может стоить одну-две сотни, а за вживление аугметики опытный врач вряд ли возьмёт меньше пяти сотен.

● **Денщик:** многие офицеры, комиссары и просто гвардейцы знатного происхождения держат при себе денщиков, камердинеров или ординарцев – это могут быть как солдаты-простолюдины, которые получают от нанимателя некую мзду за то, что обслуживают его, либо наёмные гражданские, а в случае с настоящими аристократами – фамильные слуги, взятые с собой в полк. Обычно денщик заботится о вещах и гардеробе своего господина, прислуживает ему за столом и выполняет разные мелкие поручения, а порой даже выступает в роли телохранителя на поле брани. Обычный денщик получает от нанимателя жалованье в три-четыре десятка тронов в месяц. Такой человек может выступать в роли *товарища*, но, если он не является гвардейцем, его вооружение и снаряжение остаются на совести нанимателя. В зависимости от происхождения денщик может использовать профиль мирного жителя или имперского гвардейца, а также обладает умением *«Ремесло (Камердинер)»*.

● **Меняла:** нередко выходящий от полкового казначея гвардеец шуршит кронами в карманах и только и думает о том, как бы сменять их на звонкие тронные золотые. Почти на любой цивилизованной планете найдётся делец, готовый менять одну валюту на другую, беря в свою пользу небольшой процент. Найдя столь полезного человека, персонаж может сменять у него свои кроны на тронные золотые. Конечно, ни один делец не станет работать себе в убыток, поэтому с хирургической точностью сменять пятьсот крон на полсотни тронов не получается никогда. Успешный **тест *«Торговли»*** поможет сократить «сопутствующие потери» до 5%, а провал – повысит их на 1% за каждую ступень провала. Излишне ретивым и скорым на гнев гвардейцам стоит помнить, что мало какой меняла не имеет охранников (для них вы можете использовать профили солдат Северова домината со стр. 45 **«Врагов Империума»**).

● **Оружейник:** в постоянных войнах, что ведёт Имперская Гвардия, поломки оружия – обычное дело. Повреждённые лазганы и стабберы попадают в руки ротных техножрецов, но, если солдату нужно усовершенствовать ствол или добыть нечто неуставное, он идёт к оружейнику – это может быть, как тот же ротный слуга Омниссии, у которого выдалась свободная минута, так и сослуживец, посвящённый в мирские техноадепты, или гражданский мастер. Умелый оружейник в силах подогнать оружие под владельца, установить хитрый обвес, заменить зубья на цепном мече или даже изготовить необычную броню. Обычно оружейники дорого берут за свою работу – установка улучшения или *подгонка* снаряжения могут обойтись в два-три десятка тронов, не считая цены самих составляющих. Оружейники, что оказывают услуги *низкого качества*, могут ненамеренно наградить оружие одним случайным недостатком. Их коллеги, оказывающие услуги *высшего качества*, напротив, могут придать оружию одно случайное достоинство (см. **таблицы 3-24, 3-25, 3-26 и 3-27** на стр. 120-121 **«Молота Императора»**).

● **Пиктограф:** хотя многие богатые офицеры и выходцы из аристократии любят заказывать портреты у художников, обычные солдаты предпочитают простые пикты. Обычно в крупном городе, на ярмарке или среди тех лачуг, что окружают военные лагеря, легко найти палатку пиктографа и уже через четверть часа получить заказанный снимок. Обычные пикты совсем дешевы – одиночный портрет вполне можно получить за пару крон, доплатив ещё одну за красивый фон.

● **Писец:** большинство гвардейцев научены читать и писать, но далеко не все умеют составлять официальные документы (особенно на высоком готическом, постигать который у солдата может не быть ни времени, ни возможности). Кроме того, среди выходцев с диких или феодальных миров грамотность считается атрибутом «книжника», недостойным настоящего воина. Писцы нужны для того, чтобы составлять важные бумаги, связно излагать мысли клиента на пергаменте, заверять документы печатями и подписями или переводить тексты. Цена на их услуги обычно невелика и колеблется от пары тронов до пары десятков таковых – в зависимости от важности и длины документа.



● **Татуировщик или скарификатор:** нередко солдаты делают памятные татуировки или даже ритуальные шрамы, которыми отмечают пройденные кампании, полученные награды, отслуженные годы или свершённые подвиги. Иногда это остаётся личным делом каждого гвардейца, но в некоторых частях существуют целая культура – например, для катачанцев татуировки всегда были важнее медалей и иных знаков различия, а бронтцы придают огромное значение боевым шрамам. Обычная тема гвардейских татуировок и шрамовых узоров – аквилы, кинжалы, крылатые черепа, номера и гербы полков, девизы, а также символы, призванные снискать носителю удачу или заступничество святого покровителя. В зависимости от размера и сложности, мастер может потребовать от десяти до полусотни тронов. По решению ведущего, заметные татуировки или шрамы *низкого качества* могут приносить персонажу штраф -5 ко всем *социальным* тестам, а *высшего качества* – давать бонус +5 к *социальным* тестам с теми, кто понимает их значение.

● **Техномат:** сторонний мастер, разбирающийся в механизмах, может пригодиться гвардейцу по тем же причинам, что неболтливый хирургеон – например, среди «честных» боевых трофеев гвардейца оказалось непонятное устройство, которое он не желает показывать техножрецу. С другой стороны, причина может быть совершенно невинной – скажем, солдат просто не хочет докучать ротному машиноведу сломанными хроно и потому готов искать мастера на стороне. Цена работы сильно зависит от предмета – вещь *средней* распространённости могут привести в порядок задешево (пять-десять тронов – разве деньги?), а более редкие и непонятные предметы требуют и более внушительных сумм.

● **Ясновидец:** смерть может поджидать гвардейца где угодно, и потому среди солдат немало суеверов, что носят с собой талисманы, совершают странные ритуалы, призванные приманить удачу, или ходят к предсказателям. Гадатель может глядеть в хрустальный шар или языки пламени, читать расклады таро или линии на ладони клиента, исследовать потроха убитых птиц или образованные звёздами небесные узоры. Обычно гвардейцы просят раскрыть им будущее или вызвать духа кого-то из погибших товарищей – поскольку Экклезиархия не отрицает существования духов мёртвых, верующие не видят в этом ничего или почти ничего еретического. Ярмарочный гадатель может взять за свою работу пару-тройку тронов, а окутанный покровом таинственности медиум – оценить свои труды в сотню монет, отчего гвардейцам придётся испрашивать гороскопы вскладчину.

Развлечения

Не без оснований считается, что большую часть жалованья гвардейцы спускают на всевозможные развлечения, призванные както скрасить те краткие периоды их жизни, что не связаны с постоянной войной и угрозой погибнуть в любой миг. Далеко не все виды развлечений одобряются командованием, Комиссариатом или духовенством, но, когда полк стоит в большом городе или улье, уследить за каждым солдатом просто невозможно.

● **Азартные игры:** несмотря на то, что устав недвусмысленно грозит за азартную игру поркой и заключением под стражу, мало кто готов с такой увлечённостью бросать кости и тасовать карты, как имперские гвардейцы. Почти в любом полку найдётся хитроумный ратлинг, у которого тайком собираются вечером или ночью, а в крупных городах, где Гвардия может стоять гарнизоном или просто ждать пополнения, всегда отыщутся игорные дома. Этому нехитрому развлечению не чужды даже огрины, что особенно любят устраивать гонки вшей и подбрасывать монетки. Обычная партия в тессеру, грокса или нечто подобное, занимает 2к10 минут и полностью подчиняется правилам *«Азартных игр»* (особое применение умения *«Логика»*, см. стр. 117 **«Базовой книги правил»**), но вместо этого игроки могут по-настоящему сыграть в кости! Ограничения на величину ставок обычно нет, но у гвардейцев в карманах редко бывает большой капитал; кроме того, каждый, кто садится за стол, обычно хочет не просто выиграть или проиграть, но и весело провести время, а потому нет смысла одним броском костей решать судьбы десятков или сотен монет – так после первого же кона большинству будет больше нечего ставить. Впрочем, солдаты нередко играют на дорогие вещи, прикинув их стоимость и разделив её на несколько конов (например, некоторые мальфийские аристократы не видят ничего особенного в том, чтобы проигрывать друг другу своих слуг). Офицеры чаще предпочитают таро или даже регицид – эти игры уже не назовёшь в полном смысле азартными, ибо они требуют мышления и расчёта. Партия в таро занимает примерно полчаса, а игра в регицид – 1к5 часов. В целом игры не несут никакого игромеханического воздействия (кроме очевидного перехода ставок из рук в руки), но ведущий может награждать персонажей **бонусом +10** на тесты Товарищества во время игры за хороший отыгрыш.

● **Гладиаторские бои и травли зверей:** несмотря на то, что гвардеец на своём веку видит достаточно крови, находится немало тех, кому по душе смотреть на яростные схватки на песках арены или даже участвовать в таковых. На разных мирах распространены самые необычные виды кровавых развлечений – от крысиных боёв и травли гроксов до постановочных схваток и охоты на подульевую живность. В некоторых полках командование устраивает турниры по кулачным боям, чтобы дать бойцам выпустить пар и занять свободное время. Аристократам бывают по душе не просто гладиаторские сражения, а настоящие спектакли – например, во время пребывания синтиллийского 23-го на Синофии, егеря разыграли осаду Мальфи, в которой привлечённая денежными подачками синофийская беднота исполняла роль докаликсидских мальфийцев, а облачившиеся в перекрашенные панцири воины синтиллийского 23-го – космодесантников из ордена Чёрных Храмовников.

Как правило, законными развлечениями считаются гладиаторские сражения, в которых не принимают участия сами гвардейцы, и кулачные бои. На самом деле, во многих заведениях Балки, Пояса и иных похожих мест найдётся подпольный ринг или настоящая арена – это слишком прибыльное дело, чтобы маркитанты и им подобные могли им пренебрегать. Обычно, чтобы попасть на зрительные места довольно трёх-пяти тронов (больше, если зрелища предлагаются незаконные), а основной «интерес», как посетителей, так и устроителей, заключается в ставках. Самые жадные до боя гвардейцы могут попробовать себя в роли гладиаторов – обычно от кандидатов требуют показать умение драться не только умело, но и зрелищно – особенно ценятся изящное фехтование парой из длинного моноклинка и кинжала, необычные боевые искусства или даже традиционный «офицерский» стиль боя, сочетающий меч и пистолет. Бои между людьми (особенно те, в которых участвуют гвардейцы) редко ведутся до смерти – обычно гибель или тяжёлое ранение солдата приводят к очень мрачным последствиям для устроителя боёв. За одну схватку гладиатор может получить несколько десятков тронов. Если вы хотите подробно отыгрывать такие схватки, то можете воспользоваться правилами на гладиаторские бои из **«Книги крови»** (дополнение к системе **Black Crusade**) и зверьём из книг **«Проклятые создания»** и **«Бестиарий Коронуса»** (дополнений к системам **Dark Heresy** и **Rogue Trader**).

● **Голотеатры, мистерии и спектакли:** один из самых простых и дешёвых способов развлечься – это пойти в голозал или на представление. Как правило, на межпланетную известность могут рассчитывать лишь ленты, что снимают всеимперские ведомства, вроде того же Муниторума или Экклезиархии, а творения местечковых постановщиков редко обретают славу за пределами родины – а значит на каждом мире гвардеец может увидеть массу новых для себя голопьес. Тематика может быть какой угодно – и если Муниторум и Экклезиархия традиционно одобряют милитаристские и ортодоксальные ленты, то «вольные художники» или путешествующие с полком летописцы могут творить комедийные, детективные, мистические и просто непристойные пьесы на потеху солдатам. То же касается и обычных представлений на подмостках, что встречаются ещё чаще голозалов – особенно если речь идёт о бродячих труппах циркачей, что выступают на праздниках и ярмарках. Место в голотеатре может обойтись в два-три трона (или даже меньше, если смотреть с галёрки), а на уличных акробатов, актёров и танцовщиц обычно можно глазеть сколько угодно, если не забудешь кинуть несколько монет в шапку, что пронесут в конце выступления.



Бург Ульевика Уилла

Уилл Мелкорн – бывший охотник за головами и ульевой проводник из фенкийской Нова-Кастильи, годами видевший, какой странной, необычной и немного пугающей кажется чужакам жизнь на средних и нижних ярусах его родины. Сообразив, что осточертевшие местным тесные тоннели, уличная еда и мутанты из подулья для всех иномирцев кажутся экзотикой, Мелкорн бросил своё опасное ремесло и, собрав труппу артистов, лицедеев и других проходимцев, стал зарабатывать зрелищами и представлениями о жизни в циклопических городах.

Обычно его бродячий цирк – именуемый на ульевой манер «бургом» – выступает на аграрных планетах, мирах-крепостях и просто обычных цивилизованных краях, где нет настоящих ульев. Актёры Уилла изображают свирепых бандитов (непременно в ярких жилетах и при огромных пушках), наряжаются до смешного страшными мутантами, на каждого из которых уходит масса грима и тряпья, корчат из себя суровых арбитров, разговаривающих исключительно выдержками из «Лекс Империалис», играют уличных девиц с татуировками по всему телу и немыслимого цвета причёсками и воплощают на подмостках другие расхожие образы – исключая, конечно, скучных тружеников из мануфакторумов и рабочих бригад. Герои и сюжеты в бурге Уилла будто бы сошли со страниц грошовых ужастиков – здесь ставят пьесы о дерзких преступлениях, кровопролитных бандитских войнах, непреклонных (или продажных) служителях закона и даже истории любви выходцев с разных ярусов – и всё это можно посмотреть за сущие гроши, заодно жуя «традиционную ульевую еду» и запивая её тем, что хозяин называет «настоящим магнагорским джином». Бург многолюден, и если кого-то не привлекает представление, он может пройтись по бутафорскому «подулью», где на него из темноты будут набрасываться ряженые уродцы, почувствовать ульетрясение, сделать ставки на крысиные бои, пострелять по ярким мишеням из револьверов и автостабов, послушать байки старого чистильщика тоннелей, выучить у него несколько крепких диалектных словечек и, конечно, порадоваться тому, что для тебя всё это – лишь игра, и стоит покинуть бург, как больше никогда не придётся вдыхать ужасный прогорклый воздух, который делают похожим на ульевой тлеющие на жаровнях скверновония.

Злые языки твердят, что бандитские рожи, вульгарные дамочки и даже мутанты Уилла на сцене и в прочих балаганах ничего не играют, а всего лишь изображают самих себя, а за разумную цену не прочь пустить в ход не только актёрские таланты. Поскольку такие слухи лишь привлекают публику, Ульевик не пытается их отрицать, как и не думает скрывать своё прошлое нова-кастильского охотника и проводника.

Когда началась война в Периферии, бург выступал в Мальфийском субсекторе и быстро увязался за идущими на фронт войсками. Сперва Ульевик давал представления на Культе, но после взятия Серены решил перебраться в эти не менее людные и более спокойные места. Имперские гвардейцы всегда были благодарными зрителями Ульевика Уилла – среди них немало уроженцев пасторальных аграрных планет, ни разу не видевших многотысячных толп и тесных улиц Сибеллуса или Охма, в достатке суровых выходцев с крепостей, которым в диковинку яркие наряды и жаргон ульевых бандитов, наконец, хватает былых жителей храмовых миров, по сравнению с которыми даже относительно пристойные средние ульи кажутся настоящими вертепами (чем и привлекают). Бывает, что в бург захаживают даже урождённые ульевики – то ли для того, чтобы посмеяться над карикатурными гангстерами, крысоловами и чудовищами, то ли напротив – окунуться в привычную с детства атмосферу, выпить кружку-другую в заведении своего земляка или купить привычного с юности ульевого табака из городских водорослей.

Несколько раз бург привлекал внимание провостов, а если верить сплетням, то единожды там побывали даже аколиты Инквизиции, разыскивающие не то еретиков и заговорщиков среди актёров, не то настоящих мутантов среди ряженых. Так или иначе, ни Святые Ордосы, ни подручные Комиссариата не нашли в деятельности Ульевика ничего по-настоящему крамольного.

● **Любовные приключения:** мужчины и женщины Имперской Гвардии, что служат в смешанных полках (а таковых во всём Империуме не наберётся и десятой доли), могут считать себя счастливчиками по сравнению с теми, что вынуждены искать общества противоположного пола среди жителей ульев и городов, где расквартирована их часть, в соседних полках, подозрительных притонах или просто борделях, что как грибы вырастают там, куда прибывают крупные силы Имперской Гвардии. Нередко такие связи мимолётны, и когда полк покидает город (и тем более зону боевых действий) гвардейцы волей-неволей выбрасывают из головы своих подруг. Командование и даже Комиссариат обычно смотрит на шашни, что затевают подчинённые, сквозь пальцы, пока не это не начинает доставлять проблемы. В мужских полках такими «проблемами» могут стать болезни, ссоры и потасовки бойцов с местными, а в смешанных и женских всё могут осложнить случаи беременности и дети. Что же касается продажной любви, то здесь разброс цен велик как нигде, и одна нескучная ночь может обойтись гвардейцу как в десяток-другой крон, так и в полсотни тронных золотых.

● **Пари:** поспорить со своим товарищем о чём-то и побиться об заклад – один из самых популярных способов внести в монотонную солдатскую жизнь разнообразие. Опытные или просто дерзкие бойцы могут держать пари на количество убитых врагов или на то, что смогут сжевать плитку сухпайка, стоя на парапете бастиона, и не получить от еретиков ни одной пули; не редкость и совершенно бытовые споры, вроде того, что повар сварганит сегодня на обед или сколько земли придётся перелопатить до ужина. Ставками в пари редко становятся деньги – чаще игра идёт на лхо, выпивку и разные мелкие ценности вроде карманных ножей, светосфер или небольших трофеев.

● **Пирушки:** многие гвардейцы привыкли шумно отмечать победы, памятные даты и просто важные для них события (например, выдачу жалованья). Нередко солдаты собираются в тавернах целыми компаниями и весело проводят время, перемежая обильную еду и возлияния с азартными играми и драками. Как правило, хозяин такого заведения понимает, что кликни он провостов, те мигом скрутят шумных гостей (или, по крайней мере, вынудят их пуститься в бегство), но больше в своей харчевне столь выгодных клиентов ему не видать. В целом, славный вечер в средней руки трактире с морем еды и выпивки, обойдётся компании гвардейцев в полтора-два десятка тронов с каждого (что дороговато, но в счёт обычно приходится включать побитые кружки или сломанную мебель). Не исключено, что в ходе пирушки персонажам придётся проходить **тесты Выносливости**, а на следующее утро – **тесты Интеллекта**, чтобы вспомнить, что тогда происходило. По решению ведущего, хорошая пирушка может избавить персонажа от одного-двух *очков безумия*.

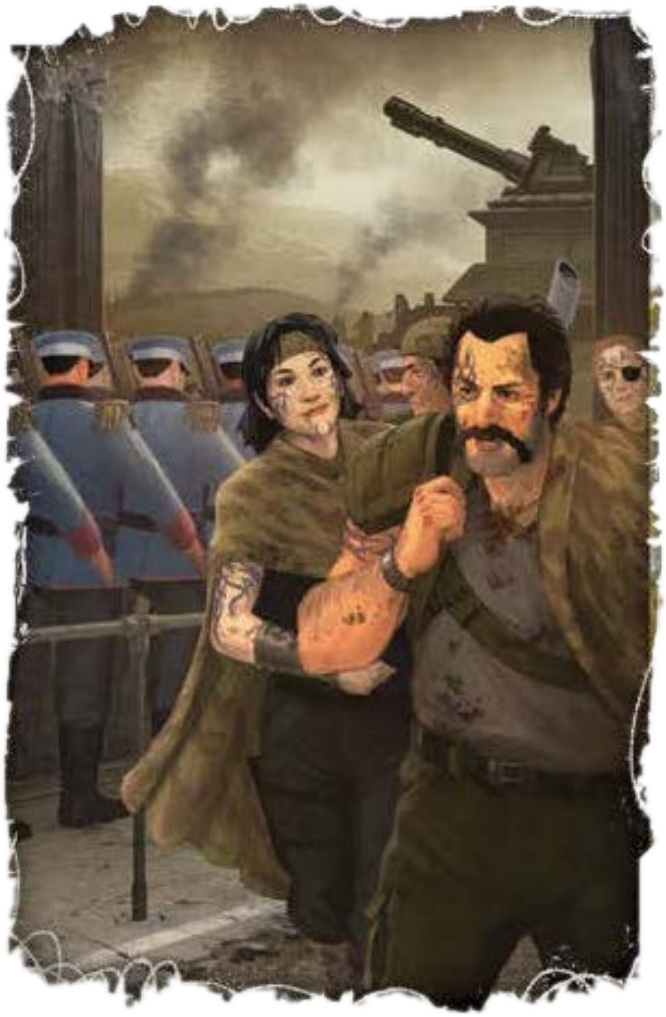
Дела духовные

Хотя далеко не всех гвардейцев можно назвать истово верующими (с общеизвестными исключениями, вроде маккавейцев или покойцев), все они – сыны и дочери Экклезиархии, что возносят молитвы Богу-Императору, просят Его святых о заступничестве и исповедаются в своих грехах полковым священникам.

● **Исповедь:** в некоторых полках приняты регулярные исповеди капелланам, в других искренне считающий себя грешником гвардеец всегда может прийти к священнику, поведать о своих проступках и получить наказание. Епитимья может принимать разные формы – истощающие посты, молитвенные бдения, умерщвление плоти, наконец, пожертвования в пользу церкви.

Персонаж может проходить исповедь, когда тратит *очки опыта* на избавление от *очков безумия*. За каждые потраченные 100 *очков опыта* исповеданный может снять одно дополнительное *очко безумия*. Кроме того, пройденная исповедь, уменьшает сумму полученных в следующий раз *очков безумия* на 1.

Персонаж-священник Министорума, обладающий талантом *«Исповедник»*, может сам принимать исповеди и назначать епитимьи. Эффект от таких исповедей указан в описании талант*а «Исповедник»*, но кроме того, пройденная исповедь, уменьшает сумму полученных в следующий раз *очков безумия* на 1.



● **Освящение оружия:** нередко гвардейцы, особенно готовясь к сражениям с богомерзкими слугами Хаоса, обращаются к своим духовникам, прося освятить их оружие. Обычно такое таинство требует долгих песнопений, помазания елеем или нанесения особых знаков, а потому обходится солдатам недешево, но многие готовы на это.

Освятить можно любое холодное оружие *хорошего* или *высшего качества*. В случае со стрелковым оружием (болтерным, зажигательным или стабберным), освящению подвергается не сам болтер, дробовик или огнемёт, а боеприпасы к нему. Оружие или боеприпасы, над коими было совершено таинство, получают свойство *«Освящённое»*. Как правило, такой ритуал не по чину обычному служке или приходскому священнику – здесь потребуется рука настоящего аббата или епископа, отчего доступность такого таинства – *очень редкая*, а за освящение одного клинка или магазина придётся выложить не меньше пяти сотен тронов.

Персонаж-священник Министорума может совершить нужный обряд сам. Для этого он должен иметь не более 30 *очков порчи* и пройти **очень сложный (-30) тест *«Учёного знания (Имперская вера)»*** и нанести на предмет священный елей (который нужно где-то добыть или купить – он считается предметом *очень редкой* распространённости и стоит около сотни тронов). Если у персонажа есть талант *«Непоколебимая вера»*, он получает бонус +10 к тесту. В случае успеха оружие или магазин получает свойство *«Освящённое»*.

Батареи для лазганов в силу их природы освещать нельзя. Тем не менее, в Каликсиде можно найти энергоячейки, впитавшие жар священного прометия из шахт Субиру – такие батареи на Внешнем фронте встречаются крайне редко и считаются *почти уникальными* предметами, а стоят не меньше полутора-двух сотен тронов (не говоря уже о том, что многие члены церкви считают их настоящими реликвиями и косо смотрят на продажу таковых). Эти батареи при стрельбе дают лазерному оружию свойство *«Освящённое»*, которое теряют после перезарядки.

● **Отпевание павшего:** имперский гвардеец привычен к тому, что может умереть в любой миг, а его тело останется лежать у подножия никому неизвестного холма, который командование приказало взять. Экклезиархия учит, что каждый погибший за правое дело, встанет одесную Императора в его небесном воинстве достойных. Нередко товарищи погибшего хотят подобающе проводить павшего и просят своего ротного священника должным образом отпеть товарища или даже заказывают панихиды и заупокойные молитвы в церквях. Часто это помогает не только павшему, но и его сослуживцам, что смиряются с гибелью друга и учатся жить с тем, что его больше нет.

Если гибель отпеваемого принесла персонажу *очки безумия* или *психические травмы*, то побывав на отпевании, он теряет одно *очко безумия* и может пройти **простой (+10) тест Силы воли** или ***«Обыденного знания (Имперская вера)»*** и, в случае успеха, потерять ещё одно *очко безумия* за каждую ступень успеха. Если персонаж прошёл этот тест на две и более ступени успеха, его *психическая травма* также проходит. Если гибель отпеваемого вызвала у персонажа *психическое расстройство*, то посещение отпевания навсегда принесёт ему бонус +10 к сопротивлению эффектам этого *расстройства* (бонусы от нескольких отпеваний одного человека не складываются). Как правило, отпевание в церкви обходится в двадцать-тридцать тронов.

Персонаж-священник Министорума может сам провести отпевание, в ходе которого он должен пройти **средний (+0) тест *«Учёного знания (Имперская вера)»***. Воздействие успешного отпевания не меняется.

● **Талисманы:** амулеты, обереги и прочие побрякушки, что призваны приманить и удержать удачу – обычное дело у паломников, путешественников, слуг Инквизиции и, конечно, гвардейцев. Это может быть что угодно, от простой плетёнки из волос мертвеца до связки трофейных солдатских жетонов, снятых с убитых северовцев (некоторые уроженцы диких миров, слишком буквально воспринимающие метафоры, без шуток считают, что таким образом похищают жизненную силу поверженных врагов). Нередки и религиозные талисманы – молитвенники, старые печати чистоты, кусочки мозаики из соборов, частицы мощей, флаконы со святой водой или миром.

Талисман не оказывает прямого влияния на игру, но, если персонажи попадут в обстоятельства, где всё решается чистой удачей, владельцу талисмана должно повести больше остальных. Талисман может быть обладать любой *доступностью* и ценой в зависимости от своей сути, а продаются вещи, что могут служить талисманами, почти везде.

Еда, питьё и наркотики

Хорошо поесть и остаться в живых – вот что заботит большинство имперских гвардейцев. И если со вторым пунктом раз на раз не приходится, то недовольный уставной кормёжкой гвардеец может попытаться это исправить, забредя в трактир, купив харчи у какого-нибудь ратлинга или махнув на что-нибудь у местных надоевшие рационы.

● **Обычные боевые пайки:** самый привычный рацион для любого находящегося «в поле» гвардейца – как правило, включает в себя питательные плитки (иногда – сухари или галеты) из переработанных пищевых отходов вроде измельчённых гроксовых когтей, почти резиновое псевдомясо из промышленных водорослей и грибов, а также всевозможные медицинские и пищевые добавки. Как и любой сухой паёк, этот идёт в дело, когда отделение уходит в долгий рейд, спешно занимает новые позиции, теряет связь со снабженцами или ещё почему-то лишено полевых кухонь. Такие пайки входят в *стандартный набор* любого полка и считаются предметами *изобильной* распространённости. Вряд ли кому-то из солдат придёт в голову покупать такой товар, но обычно дневная порция обойдётся в полтрона.

● **Неприкосновенные запасы:** нередко командование велит бойцам носить собой небольшой неприкосновенный запас пищи, который можно есть лишь по прямому приказу офицеров – обычно в этой роли выступают брикеты из трупной муки. Говорят, что Мунитorум намеренно делает такую еду безвкусной или

Деньги и доступность

Даже имея полные карманы тронных золотых и крестоносных крон, можно остаться без нужного товара, если не знать, где искать или делать это там, где таких вещей отродясь не видели (и не увидят). Если персонаж хочет приобрести вещь, но не знает точно, где её искать, он может предпринять **тест *«Сбора информации»*** применив к нему все модификаторы из **таблицы 6-2 «Доступность предметов на фронте»** (см. стр. 159 **«Базовой книги правил»**). В случае успеха персонаж узнаёт, где и у кого добыть нужный предмет или услугу, и может купить её (возможно, поторговавшись при помощи соответствующего умения). Провал может означать, что герой достиг цели, но потратил больше времени чем хотел (если это важно – например, гвардеец мог не успеть вернуться в расположение полка до смены караулов) или обнаружил источник предметов или услуг неподходящего ему *качества*.

даже противной – чтобы не съели раньше положенного, но помогает это редко – куда чаще солдаты пытаются незаметно сбыть с рук ненавистную кормёжку и достать что-то повкуснее. Один недельный паёк, входящий в *стандартный полковой набор*, может считаться неприкосновенным запасом. Несмотря на свой отвратительный или отсутствующий вкус, такая еда достаточно питательна – недельный неприкосновенный запас можно растягивать (см. раздел **«Половинные пайки»** на стр. 389 **«Базовой книги правил»**) без обычных отрицательных эффектов.

● **Усиленные боевые пайки:** для действий в сложных полевых условиях, солдаты получают усиленные рационы, состоящие из пищевых брикетов повышенной питательности, консервированного мяса с обожрись-бобами, которое легко и быстро разогревать, и стимулирующих пищевых добавок. Такие пайки считаются предметами *скудной* распространённости, а регулярно питающиеся ими персонажи получают **бонус +10** на тесты, предпринятые для противостояния условиям зон морталис. Иногда такие рационы выдаются бойцам волей командования перед заданием (в качестве *запрашиваемого снаряжения*), но также их можно купить у нечистых на руку интендантов или ссавларить где-нибудь самому. Дневной усиленный паёк стоит от двух до пяти тронов и считается *распространённым* предметом.

● **Имперская кухня:** в таком исполинском государстве как Империум вряд ли можно говорить о какой-то единой культуре или привычной всем кухне. На разных мирах растут разные овощи, фрукты и злаки, водятся разные животные, которых можно употреблять в пищу и бытуют разные кулинарные подходы. Но в целом, почти на любой планете человек может попробовать местный вариант супов, каш, овощных и мясных блюд. Сытный, но простой обед обойдётся в трон-другой (а самый дешёвый – и вовсе в полтрона), а уж найти его можно *повсеместно*.

● **Безалкогольные напитки:** в Гвардии, не меньше чем во всём Империуме, любят согревающий и придающий бодрости рекаф. Обычно кружку-другую или пригоршню сушёных листьев легко достать у ротного повара, а в трактирах его подают по одной-две кроны за чашку.

● **Алкоголь:** спиртное – самый простой и доступный гвардейцам способ расслабиться. За пьянство на посту «Памятка» едва ли не с первых страниц грозит поркой и расстрелом, но свободные от дежурств бойцы могут позволить себе кружку местного эля или стакан амасека, не говоря уже о самогонщиках-ратлингах, что в силах снабжать всю роту. Бутылка марочного амасека со специями или раенки (*скудной* распространённости) может стоить до пятидесяти тронов, а стакан дешёвого транка, «качки» или самогона (который везде в *изобилии*) в баре нальют за пару крон. Кроме того, опытные гвардейцы имеют привычку носить с собой фляжку более или менее сносной выпивки – иногда даже не для употребления, а для очищения воды или обработки ран, если рядом не окажется медика. В целом алкоголь не несёт никакого игромеханического воздействия, но ведущий может награждать персонажей **бонусом +10** на тесты Товарищества во время распития за хороший отыгрыш.

● **Наркотики:** из всех одурманивающих веществ более всего в Гвардии распространено (и терпимо) лхо, которое смолят многие рядовые гвардейцы, а порой и офицеры. Курево может быть самого разного качества – от изысканных синтиллийских сигарет по десять тронов за пачку до вонючих листьев по пять крон за свёрток, из которых рядовые будут крутить папиросы. Среди настоящих наркоманов выделяются жертвы обскуры – хотя за её употребление жестоко карают, а цена за дозу всегда высока и может доходить до двадцати пяти тронов. Намного «проще» выглядит судьба гвардейца, пристрастившегося к медицинскому стимулятору или иному дозволенному препарату – его, по крайней мере, можно украсть из медики. В свободной продаже столь опасные вещества как бойня или озверин тоже бывают, но обычно стоят втрое или вчетверо больше обскуры, так что их проще воровать или выменивать.

Одежда

Гвардейцу не так уж часто приходится беспокоится о своём гардеробе – предполагается, что его одевает и обувает Департаменто Муниторум, выданную коим форму необходимо носить постоянно. Тем не менее, среди офицеров некоторых полков (как правило, выходцев из аристократии) считается хорошим тоном носить мундиры от лучших портных, и соревноваться друг с другом в количестве золотого шитья. Обычные же солдаты могут периодически разнообразить свой гардероб, подстраиваясь под условия очередного театра военных действий.

● **Обычная одежда:** простую одежду, вроде рабочего комбинезона, которые носят трудяги из ульев, балахона, неразрывно связанного с образом мелкого чинуши из Администратума, или практичной и прочной куртки и штанов, купить очень просто – такие костюмы производят миллионами в самых разных цветах, фасонах и размерах, и мало какой будет стоить больше десяти тронов. Такая одежда не несёт никакого игромеханического эффекта, но может помочь слиться с толпой или просто заменить пришедшую в негодность униформу. Цене же на дорогие костюмы пределов нет – сколько тронов придётся выложить, будет зависеть лишь от того, сколько алмазных нитей, золотых пуговиц с выбитыми аквилами и вставок из шкуры карнозавра захочет видеть заказчик.

● **Защитная одежда:** жители особо суровых планет с детства привыкают к местному климату и учатся бороться с вездесущим морозом или жарой. Гвардейцам, которых война занесла в очередной неприветливый край, будет очень полезен опыт местных обитателей, что подскажут, какая обувь лучше подойдёт к местным горам, почему не стоит выходить на воздух без защитных наглазников или насколько полезна может быть длинная пеплоустойчивая накидка. Посоветовавшись с местными (а ими могут оказаться, как аборигены очередной планеты, так и как следует освоившиеся на ней ветераны-гвардейцы), персонаж может снабдить свою обычную форму полезными и подходящими к местному климату усовершенствованиями – цена вопроса редко превышает пять-десять тронов, но **бонус +10** к тестам Выносливости, предпринятым для противостояния условиям зон морталикс, того стоит.

● **Камуфляж:** хотя многие гвардейские полки штатно снабжаются камуфляжной полевой формой, может случится так, что обычный защитный узор окажется неприменим на новом театре боевых действий и, пока Муниторум не решит этот вопрос, рядовым придётся соображать себе камуфляж самим – например, раскрашивая запасной комплект формы, втыкая в каску и куртку сорванные ветки и листья или мастеря накидки из танковых маскировочных сетей. Для изготовления камуфляжного костюма обратитесь к правилам *ремесла* (стр. 110 **«Базовой книги правил»**). Уже готовый костюм можно добыть за полтора-два десятка тронов.

Носящие камуфляж персонажи получают **бонус +10** к состязательным тестам *«Скрытности»*, когда дело происходит в условиях, соответствующих виду камуфляжа. Обладатель таланта *«Снайпер-невидимка»* получает дополнительный бонус +10, когда применяет этот талант.

Наказания

«Любой солдат, по небрежению или злому умыслу позволивший батарее своего оружия перед боем разрядиться более чем наполовину, будет бит кнутом»

- справочник Муниторума

Имперская Гвардия настолько разнообразна и необычна, что может существовать лишь за счёт жесточайшей дисциплины, которую насаждают комиссары и назначенные ими провосты. Без суровых наказаний для трусов, мародёров, богохульников и нерях Гвардия перестанет быть организованной армией. Впрочем, на каждого офицера, беспрекословно выносящего бойцам описанные в уставах наказания, приходиться командир, знающий, когда действительно нужно закрутить гайки, а когда можно спустить на тормозах. На самом деле, если бы каждый комиссар строго призывал подчинённых к ответу за каждое указанное в уставах нарушение и соответственно карал бы их, в Имперской Гвардии уже не осталось никого, кроме комиссаров.

Ниже перечислены самые расхожие виды наказаний, которым подвергаются гвардейцы на Внешнем фронте.

● **Порка или побиение дубинками:** за небольшие провинности (например, азартные игры, непочтительное приветствие офицера, легкомысленные речи, пьянство не на боевом посту, самочинную переделку оружия и нанесение на него меток, ношение неположенных медалей или трофеев) гвардейцев подвергают телесным наказаниям – как правило, порют плетьми, хотя среди выходцев с диких и феодальных миров и в штрафных легионах чаще применяют «воспитательные» удары палками. Порка может быть показательной – например, когда провинившихся наказывают перед строем или в ходе комиссарского суда – а может оказаться способом быстро дать острастку гвардейцам, которых провост застал с поличным. Количество ударов, если оно не указано в уставе, определяет офицер или провост, выносящий наказание – так за игру в кости на деньги можно отделаться десятком плетей, отсутствие боекомплекта должных размеров обойдётся не меньше чем тридцатью, а попытка добыть оружие или иное снаряжение в обход Муниторума «достойна» сотни. Наказание обычно проводится простыми хлыстами или палками, хотя в случае с огринами провосты вынуждены браться за шоковые дубинки или кнуты, которыми обычно погоняют гроксов.

За каждые десять ударов, что получил персонаж, необходимо предпринять **тест Выносливости**. В случае провала персонаж получает столько очков урона Выносливости, на сколько провалил этот тест, и столько же *ран*. Урон Выносливости не начнёт восстанавливаться, пока все полученные в ходе наказания раны не будут исцелены.

● **Заключение под стражу:** иногда гвардейцев приходится изолировать от сослуживцев, сажая в холодную камеру. Обычно «гостями» таких заведений становятся те, кто совершил нечто дурное, но не опасное для полка – устроил драку, что обошлась без погибших, буянил на улицах, задирал местных гражданских или просто не подумал о том, что оружие и снаряжение нужно вовремя отмыть от крови – своей ли или вражеской. Под стражей нередко бывают ратлинги, которых всегда подозревают в чём-то предосудительном, и солдаты, вернувшиеся из заражённых Хаосом мест, но куда чаще туда отравляются пойманные провостами в неурочный час гуляки, которых как правило, отпускают наутро, «проводив» несколькими ударами плети и сдав на поруки прибывшему за ними комиссару. Так или иначе, это всегда временная и довольно скоротечная мера скорее пресечения, чем наказания – обычно она лишь предваряет настоящую кару или служит для изоляции потенциально опасного для товарищей солдата.

По решению ведущего, угодивший под стражу или в карцер и осознавший свою вину персонаж может в течение следующей после освобождения игровой встречи считаться имеющим талант *«Дальновидность»*.

Новый талант: «Флагеллант» *(Flagellant)*

Постоянное умерщвление плоти стало нормой для этого гвардейца, а боль – его новым оружием, что закаляет волю. Каждый день персонаж обязан проводить не меньше двадцати минут в молитвах и ритуальном самоистязании – это приносит ему одно очко урона. Персонаж не должен лечить этот урон или позволять другим лечить его. Умерщвляющий плоть персонаж получает бонус +10 к тестам Силы воли, сделанным для того, чтобы сопротивляться контролю разума, получению *осквернений* и воздействию скверны Хаоса в зонах морталис (см. стр. 84). Кроме того, если у персонажа есть талант *«Неистовство»*, он может применять его, тратя лишь свободное действие. Если гвардеец по каким-то причинам не смог провести ритуальное самоистязание, его будет терзать стыд и чувство вины, что принесёт штраф -5 на все тесты.

● **Епитимьи:** под этим собирательным термином обычно подразумевают наказания в виде многократного чтения молитв, частых исповедей у священников Министорума или обязательного посещения техножреческих проповедей – нередко предваряемые той же поркой. Как правило, епитимью накладывают на гвардейцев за глупую божбу и неумение выполнить обряд неполной разборки лазгана за установленное время, но нередко она становится естественным следствием долгих боёв с Пропащими и проклятыми. За исполнением епитимьи всегда строго следят, и если солдат пренебрежёт назначенным ему наказанием, его могут заклеймить.

Персонаж, несущий церковную епитимью, по решению ведущего может получить талант *«Флагеллант»* на время её исполнения и потерять 1к5 *очков порчи* после. Приговорённый к посещению техножреческих проповедей, отбыв наказание, будет всегда главное оружие из *стандартного набора* имеющим улучшение «Символ святости» (см. стр. 113 **«Молота Императора»**). Отбытие епитимьи так или иначе сказывается на и без того скудном досуге гвардейца и его отношениях с сослуживцами – подробности остаются на усмотрение ведущего.

● **Клеймение:** довольно малораспространённый способ наказания для тех, кто непочтительно отзывается о святом – вере, Императоре, полковом знамени и других реликвиях. Наиболее свирепые и дотошные поборники устава могут приговорить к клеймению даже за сквернословие в присутствии такой священной особы как офицер Муниторума. Впрочем, большинство командиров и комиссаров предпочитают в лёгких случаях заменять такую кару поркой, а в тяжких – штрафной службой.

Клеймо обычно ставится на левую щёку, отчего прекрасно видно любому встречному – заклеймённый солдат получает **штраф -10 к тестам Товарищества** по отношению ко всем, кому известен смысл клейма. Обычное клеймо имеет вид буквы «Н» или перевёрнутой аквилы.

● **Штрафной легион:** одна из самых суровых мер наказания в Имперской Гвардии – это ссылка в штрафной легион или небольшое штрафное формирование, где солдат должен будет кровью искупить содеянное. В штрафники можно попасть за богохульные слова в адрес Императора и Его церкви, намеренную растрату боеприпасов, воинские преступления, отсутствие должной формы со всеми инсигниями, а с недавних пор на Внешнем фронте штрафной службой часто заменяют «расстрельные» приговоры. У сосланного в цепкие лапы экзекуторов или надсмотрщиков очень немного шансов вернуться назад – большинство получает императорское прощение посмертно.

Ссылка в штрафной легион – скорее «сюжетное» наказание, которое сильно меняет ход всей кампании. Возможно, ведущий при этом захочет воспользоваться правилами *смешанных полков*, сделав из осуждённых персонажей второстепенную составляющую штрафной части (непременно наделённую недостатком *«Приговорённые»*, см. стр. 46 **«Молота Императора»**). Кроме того, такой способ разнести персонажей в пространстве может пригодиться, если группа игроков часто меняет состав.

● **Смертная казнь:** «Памятка имперского гвардейца» (не говоря уже о сборниках военных законов и эдиктах командующих) предусматривает немало методов смертной казни. Самой частой остаётся расстрел – удел трусов, паникёров, мародёров, бунтовщиков и богохульников. Пьяниц и наркоманов, что одурманивают себя прямо на боевом посту, также расстреливают безо всяких сомнений. Нередко расстрел совмещают с телесными наказаниями или иными «особенностями» – например, для записных «менял», сбывающих с рук уставное снаряжение, расстрел предваряют поркой и побиением дубинками, солдату, случайно или намеренно ранившего или убившего офицера, перед расстрелом предстоит вынести два месяца заключения и каждодневную порку, а осквернение выданного Муниторумом оружия неудачной попыткой самоубийства означает расстрел, вычеркивание имени гвардейца из списков полка и развеяние праха по ветру. В полевых условиях, когда важно быстро вынести и зримо привести приговор в исполнение, этим занимается комиссар. В тылу, где с обвиняемыми можно работать без спешки, обычно действуют трибуналы и расстрельные команды.

Несколько меньше расстрела распространено повешение, что грозит дезертирам, незаконным дуэлянтам, предателям, что выдают врагу вокс-коды и пароли (для них петлю нередко предваряют побиением дубинками). Ещё реже применяются смерть через лишение пищи, к которой приговаривают за сношения с врагом, и свежевание, которого удостаивают за членовредительство. «Справочник Муниторума» предусматривает и более экзотические методы казни – например, уличённый в изготовлении незаконного алкоголя гвардеец должен будет выпить весь свой продукт и будет расстрелян, если останется жив. В последнее время на Внешнем фронте расстрелы и повешения всё чаще заменяют на службу в штрафных формированиях.

Наконец, в совершено отдельную категорию выделяют деяния, связанные с воздействием Хаоса и соблазнами Губительных сил. Как правило, поддавшийся искушению солдат уже хуже, чем мёртв, а потому принимаемые против него меры, предназначены в первую очередь, чтобы уберечь от скверны его сослуживцев и товарищей, тем или иным образом надёжно уничтожив её источник. Так за поклонение ложным идолам гвардейцу грозит чистка разума и переработка в сервитора, который больше не сможет разносить ложь, мутация приводит к казни любым возможным способом и сожжению трупа, чтобы предотвратить распространение скверны, а тайная или явная ересь сулит отсечение конечностей и очищение тела огнём. Наконец, за укрывательство ведьм, культистов и псайкеров гвардейца могут выпороть, лишить глаз и повесить.

Очевидно, что применение смертной казни в любой её разновидности к персонажу игрока приводит к смерти этого персонажа и выходу его из игры. Также это значит, что стоящий на эшафоте или чувствующий упирающийся в затылок болт-пистолет персонаж может по общим правилам сжечь *очко судьбы*, чтобы избежать смерти. Может оказаться, что ведущему будет трудно сюжетно оправдать спасение персонажа. Но не забывайте, что гвардеец только что сжёг *очко судьбы*, а значит в его жизни вполне может случиться что-то из ряда вон. Например, комиссарский болт-пистолет может трижды кряду дать осечку, что будет воспринято всеми как знак свыше, или непосредственно перед повешением на лагерь налетят орочьи смертолёты, и у гвардейца выдастся возможность бежать или попытаться кровью искупить свою вину. Наконец, среди тюремщиков сжёгшего *очко судьбы* персонажа может найтись сочувствующий, что поспособствует побегу, или отчаяние приговорённого окажется так велико, что привлечёт внимание Губительных сил, которые сделают ему необычное предложение (например, предложат возможность побега в обмен на жизни – или души – сослуживцев).

Рассматривайте такие обстоятельства не как необходимость срочно что-то выдумать, чтобы герой остался в игре, а как возможность по-новому раскрыть персонажа-смертника и ввести необычный сюжетный поворот. В конце концов, герои боевиков и приключенческих романов за одну книгу или фильм проходят в шаге от смерти чаще, чем средний персонаж сможет сжигать *очки судьбы*!

Серена

«Земной рай на краю неземного света»

- краткая характеристика из «Индекс Астрэ Каликсис»

Серена – редкая жемчужина среди пригодных для жизни, но зачастую суровых, негостеприимных или попросту диких миров Внешнего фронта. Этот умеренно тёплый приятный мир, чья залитая солнцем столица стоит среди пальм и лугов, а окружающие земли покрывают обширные поля и поместья. Серена вошла в состав Каликсиды вскоре по завершении Голгеннова крестового похода – после того как в 384.M39 великий Друз стал лордом-губернатором только что основанного им сектора, деспот Саргон Энменкара (так традиционно именовался правитель Серены) отправил ко двору будущего святого послов, прося его принять планету под свою руку. Так Серена стала частью каликсидской Периферии, сохранив правящую династию и многие традиции, взамен приняв обычное налоговое ярмо – десятина, новобранцы для Имперской Гвардии и псайкеры.

Будучи частью субсектора, Серена не избежала внимания герцога Севера. Хотя планета находилась на окраине его будущего домината, она была богата одним из самых ценных для Предателя ресурсов – пищей и людьми. Кроме того, планета граничит с непредсказуемыми Стигийскими безднами, а потому контроль этого рубежа крайне важен для защиты от слуг Хаоса.

Готовя сецессию, префект наводнил планету своими надзирателями, устранил нескольких слишком верноподданных чиновников и нашёл полное взаимопонимание с деспотом Ареттой Энмеркарой. Простые серенцы день за днём внимали легатам и пропагандистам герцога, записывались в полки его армии и местных СПО. И хотя Север XIII сумел немало извлечь из этого мира, все труды пошли прахом, когда грянул День гнева.

Операция «День гнева»

Насколько Серена была важна для герцога, насколько же необходима она была силам Имперской Гвардии. Овладев планетой, лорд-маршал Ганзорик бы обрёл мощную базу почти в тылу домината, лишил бы предателей развернутых на планете производств и доступа к источнику рекрутов. Кроме того, несмотря на многочисленные гарнизоны, Серена являла собой куда более простую цель чем Культ, Каракаллия, Елена II или Браксида, противостояния на которых практически зашли в тупик.

Калькулусы логи, штабные офицеры и их советники взялись за подготовку наступательной операции. Ключевой точкой планеты была столица, окруженная несколькими крепостями и космопортами – все остальные города и поселения тоже обладали фортификациями, но куда менее капитальными. Командование планировало отбить космопорты, при поддержке Флота уничтожить окружающие столицу крепости артиллерийским огнём, и взять город в осаду. Обстрел с пустотных кораблей или массированные бомбардировки были исключены – серенские заводы должны были попасть в руки верноподданных целыми и послужить делу Империума. Также лорда-маршала привлекала идея взять живыми предателей из верхушки планетарного правительства и устроить над ними показательный инквизиционный трибунал. Кроме того, если городской гарнизон сложит оружие и капитулирует, военнопленных можно будет направить на каторжные работы.

План был готов и войска пришли в движение. На Синофию, где из прибывающих подкреплений собиралась боевая группа, прибыли артиллеристы и десяток линейных частей – представленных, по большей части мальфийцами, маккавейцами да одним мордианским полком – а также неполный госпитальный орден Целебного пламени. Этих сил было недостаточно, но вскоре должны были прибыть свежие полки с Маккавея и Бронта, так что маршалу оставалось лишь чуть подождать.



И именно тогда всё поменялось. Нешуточная попытка Имперской Гвардии отбить у сецессионистов Мир Охма и события в зоне боевых действий «Эпсилон» вынудили генералов-предателей перебросить львиную долю серенского гарнизона на Охм, Елену II и «Ликурга». На планете осталось очень мало боеспособных частей и открылась возможность взять её быстро и малой кровью.

Всё ещё терзаемый своей неудачей на Авитохоле лорд-маршал решился рискнуть. Он отдал приказ собравшимся на Синофии силам спешить к Серене и бросил им на подмогу пребывавший в резерве корпус элизийских десантников и штурмовой батальон майора Сфорца. «День гнева», что должен был стать продуманной и тщательно подготовленной операцией, встал с ног на голову и обратился почти в авантюру. Вместо боёв в космопортах, обстрела крепостей и осады города, Гвардии предстояло высадиться прямо в столице, пока корабли Имперского Флота будут обстреливать окружающие её крепости.

Тот день действительно запомнился серенцам как «День гнева». Затемно на кольцо крепостей обрушились залпы корабельных макроорудий и бомбы «Мародёров» Аэронавтики. Перепуганные жители прятались по подземным артериям, солдаты бежали на боевые посты, спешно поднятые немногочисленные лётчики пытались дать отпор имперским самолётам. Но было уже поздно – в небесах появились «Мародёры Разрушители» и десятки десантных «Ангантюров». Элизийцы и «чёрные береты» высадились по всему городу, ударив по ключевым точкам – Дворцу деспотов, зенитным батареям, аэродромам и вокс-башням. Столица пала за несколько часов, но потрясённые, ничего не понимающие жители осознали, что это только начало.

Как только столица была замирена, а сдавшиеся сецессионисты – разоружены, началась высадка всех остальных войск. Генерал Кеннох Хестор, командовавший «Днём гнева», понимал, что участь планеты решена, но повоевать ещё предстоит немало, и принялся разворачивать свежие силы, чтобы дать передышку элизийцам и штурмовикам, а также подготовиться к обстрелу кольца крепостей. Увы, он не учёл решительности серенцев – отчаянная контратака гарнизона одной из крепостей, пробравшихся в столицу через подземные артерии, застала его врасплох – вспыхнули городские бои, и генерал понял, что теряет инициативу. Ему вновь пришлось бросить в бой «чёрных беретов» и успевших высадиться янычар, а бронтцев – послать в артерии. Северовцы сражались отчаянно, но их было слишком мало – к вечеру отчаянный порыв выдохся, и остались лишь отдельные очаги обороны. Хестор мог вздохнуть свободно, если бы не обнаружилось, что в сумятице из дворца пропала пленённая Аретта Энмеркара, деспот Серены.

Ярости генерала не было предела. Пленная предательница должны была предстать перед судом и казнена как еретичка – на этом настаивали, как «Старая кровь и сталь», так и кардинал Крегори – старший брат генерала Хестора, для которого боевые действия в Периферии с самого начала были настоящей войной веры. Флот и Аэронавтика божились, что с планеты не взлетало ни одного постороннего челнока, стало быть Энменкара всё ещё на Серене. К счастью, генерала удалось убедить, что прямо сейчас есть более важные дела, и к тому же, у него в руках остаются другие высокопоставленные чиновники.

Наконец, несколько поредевшие артиллеристы развернули на позициях свои пушки и ракетные установки и начались обстрелы окружающих столицу крепостей – вернее, того, что от них осталось после «обработки» макроорудиями Имперского Флота. Многие северовцы укрылись в бомбоубежищах, что располагались под каждым из фортов, и, хотя сами цитадели под градом снарядов и ракет обратились в груды щебня, их гарнизон выжил, пусть и оказался заперт в обширных подземельях.

Лорд-маршал Ганзорик счёл исход «Дня гнева» вполне удовлетворительным. Пусть они не смогли схватить деспота, пусть всё прошло не по плану – столица пала, а значит, пала и вся Серена. Её полное покорение было лишь вопросом времени, и «Старая кровь и сталь» не сомневался в том, что Хестору это удастся, а потому приказал генералу сделать из планеты новый опорный пункт и место ротации для измученных боями гвардейцев, а в перспективе – мощный форпост против орд Мракозуба.

Столица

Ходят слухи, что вскоре после принятия Серены в состав Империума, её планировали сделать миром небольших ульев по образу и подобию Охма. К счастью, от этих намерений отказались, когда заложенный для первого улья циклопический ферробетонный фундамент ушёл под землю под собственным весом. С тех пор проект серенских ульев был заброшен, и планета начала покрываться обычными городами, вокруг которых раскидывались широкие поля и стоящие наособицу друг от друга поместья знатных семейств.

Планетарная столица – крупный и многолюдный город, приютивший миллионы мирных жителей, десятки заводов, сотни мастерских, а после «Дня гнева» – и тысячи имперских гвардейцев, сражающихся на Внешнем фронте, которых Верховное командование отправляет на Серену по системе ротации для отдыха и пополнения.

Столица Серены – красивейший город планеты, а некоторые и вовсе ставят его вровень со шпилями Астериона и храмами Волюптуа. Если не считать роскошных особняков и церквей, то почти вся столица состоит из двух- или трёхэтажных зданий, выложенных из местного камня – белого, со светлыми фиолетовыми прожилками. Дома состоятельных горожан приметны высокими островерхими крышами и обычно стоят довольно плотно друг к другу, отчего традиционно не слишком широкие пешеходные улицы столицы чужакам кажутся почти туннелями – особенно в сравнении с проспектами для автоэкипажей и паланкинов. В центральной части города над некоторыми улицами даже натянуты тенты, спасающие от дневной жары и ночной прохлады. Для большинства гвардейцев, привычных к вездесущему камнебетону, прямым линиям и суровой практичности, этот город кажется почти игрушечным. На окраинах столицы растут тропические деревья, а в самом городе их часто можно увидеть на балконах зажиточных горожан.

Центр города занимают Дворец деспотов – резиденция правителя, ныне ставшая ставкой генерала Хестора – а также собор, конторы крупных ремесленных гильдий, цехов и особняки местных аристократов. Простые гвардейцы бывают здесь нечасто – хотя новоприбывшие на планету порой приходят поглазеть на богатые дома и красивые улицы. Полковым командирам, комиссарам и высокопоставленным военным советникам же нередко приходится бывать во Дворце деспотов на военных советах. Атмосфера в центре взвешенная и спокойная – хотя мало кому из поддерживающих доминат и деспота Энменкару патрициев понравился «День гнева», они понимают, что ничего не могут сделать, и предпочитают не ссориться с Империумом, а искать своей выгоды иными путями. Те же, кто твёрдо решил бороться, уже покинули город и спешно укрепляют свои поместья, собирают крестьян-ополченцев и остатки планетарного гарнизона или ищут возможности покинуть планету и перебраться на Культ или Астерион – ходят неистребимые слухи, что Энменкара уже так и сделала.

В среднем поясе столицы обитают люди простого звания – работяги, мастеровые, солдаты, торговцы средней руки, чиновные сошки и мелкие владельцы сервиторов, живущие на доходы от сдачи своих бессловесных рабов внаём. Здесь удивительно соседствуют узкие улочки, набитые всевозможными увеселительными заведениями и увешанные разноцветными фонарями, и широкие проспекты, где то и дело проносятся автоэкипажи. Простые серенцы, подобно своим господам, не жалуют Имперскую Гвардию – многие искренне верили в герцога Севера, другие не могут простить низложение деспота, третьи готовы мстить за убитых или брошенных в лагеря военнопленных родичей и друзей. Тем не менее, глухое недовольство редко выливается в массовые вспышки ненависти и бунты, а к обычным трактирным дракам с «чужаками» все уже привыкли.

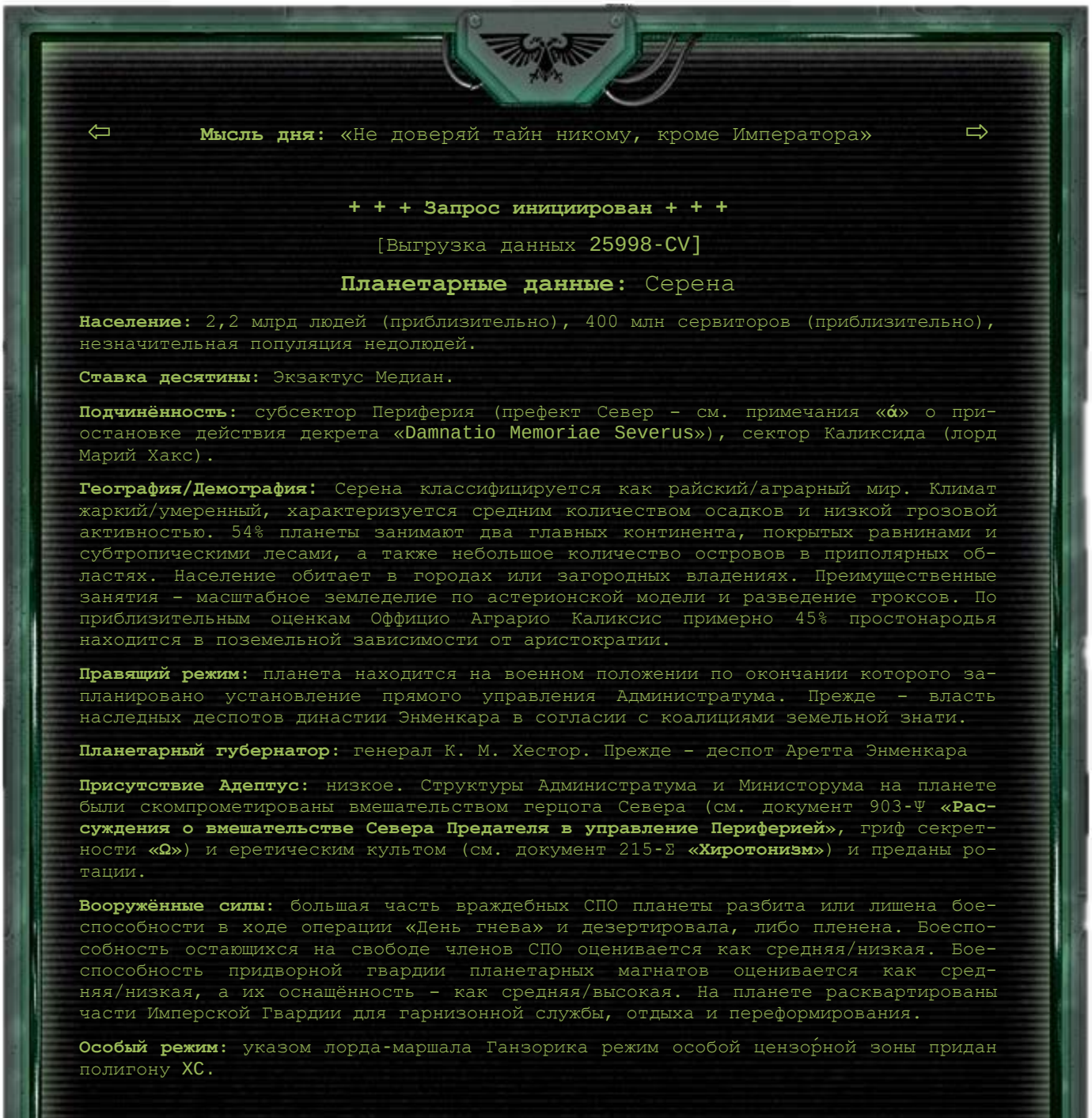
Местные жители порой называют столицу «двухэтажным городом», намекая на обширную сеть подземных артерий, раскинувшуюся под дворцами и трущобами. Как правило, в этих тунелях обретается всевозможный сброд, вроде беглых преступников и должников-оброчников, но хватает и участков, заселённых вполне законопослушными жителями.

Несмотря на то, что именно в столице решилась судьба планеты, город не очень сильно пострадал от боёв. Точечные удары элизийских десантников и штурмовых рот быстро смели сецессионистов и деморализовали всех, кто мог дать отпор. Сейчас, когда город наводили имперские гвардейцы всякого происхождения, культуры и звания, в столице (а особенно – в Поясе) появилось множество новых таверн, игорных домов, балаганов и притонов – местные дельцы быстро осознали, что на этом можно делать хорошие деньги. Впрочем, благожелательные улыбки трактирщиков, лакеев и артистов не могут замаскировать глухое недовольство и озлобленность обычных людей на Имперскую Гвардию, Муниторум и Администратум, что проявили себя именно так, как предсказывал герцог Север – отняли законную правительницу, подняли десятину, разогнали истинно справедливую церковь домината, дурят головы ничего не стоящими деньгами, а если верить слухам – то и забирают молодых и здоровых серенцев в штрафные легионы. Генерал Хестор понимает это не хуже любого рядового, что каждый день слышит, как у него за спиной местные о чём-то перешёптываются – стоит ли удивляться, что одним из первых приказов Хестор установил комендантский час и попросил Комиссариат, Министорум и экспедицию Арбитрес развернуть лагеря для отсева неблагонадёжных – как среди военнопленных, так среди подозрительных гражданских и даже духовенства, заражённого хиротонизмом.

Комендантский час

Серена, чьи жители совсем недавно всей душой поддерживали Северов доминат, где среди мирных жителей могли укрываться бывшие солдаты герцога, дезертиры, разбежавшиеся надзиратели или даже легаты, постоянно рисковала обратиться новой зоной боевых действий для гвардейцев, отправленных сюда на отдых и переформирование. Одной из мер, что принял генерал Хестор, был комендантский час. Хестор фактически превратил имевшийся у него полк мордианских пехотинцев в провостов, патрулирующих столицу по ночам и задерживающих всех, кому не положено находиться на улицах в такой час. Порой в дозоры вместе с провостами ходят младшие комиссары или даже вигилы. Арест праздношатающихся редко заканчивается чем-то более серьезным чем поркой и недолгим заключением под стражу, но уже показал себя достаточно эффективным средством.

Чтобы отобразить провостов Хестора, воспользуйтесь профилями сержантов Имперской Гвардии со стр. 359 **«Базовой книги правил»**, но замените их цепные мечи на шоковые дубинки и лишите гранат.



⇦ **Мысль дня:** «Не доверяй тайн никому, кроме Императора» ⇨

+ + + Запрос инициирован + + +

[Выгрузка данных 25998-CV]

Планетарные данные: Серена

Население: 2,2 млрд людей (приблизительно), 400 млн сервиторов (приблизительно), незначительная популяция недолюдей.

Ставка десятины: Экзактус Медиан.

Подчинённость: субсектор Периферия (префект Север – см. примечания **«ά»** о приостановке действия декрета «Damnatio Memoriae Severus»), сектор Каликсида (лорд Марий Хакс).

География/Демография: Серена классифицируется как райский/аграрный мир. Климат жаркий/умеренный, характеризуется средним количеством осадков и низкой грозовой активностью. 54% планеты занимают два главных континента, покрытых равнинами и субтропическими лесами, а также небольшое количество островов в приполярных областях. Население обитает в городах или загородных владениях. Преимущественные занятия – масштабное земледелие по астерионской модели и разведение гроксов. По приблизительным оценкам Оффицио Аграрио Каликсис примерно 45% простонародья находится в поземельной зависимости от аристократии.

Правящий режим: планета находится на военном положении по окончании которого запланировано установление прямого управления Администратума. Прежде – власть наследных деспотов династии Энменкара в согласии с коалициями земельной знати.

Планетарный губернатор: генерал К. М. Хестор. Прежде – деспот Аретта Энменкара

Присутствие Адептус: низкое. Структуры Администратума и Министорума на планете были скомпрометированы вмешательством герцога Севера (см. документ 903-Ψ **«Рассуждения о вмешательстве Севера Предателя в управление Периферией»**, гриф секретности **«Ω»**) и еретическим культом (см. документ 215-Σ **«Хиротонизм»**) и преданы ротации.

Вооружённые силы: большая часть враждебных СПО планеты разбита или лишена боеспособности в ходе операции «День гнева» и дезертировала, либо пленена. Боеспособность остающихся на свободе членов СПО оценивается как средняя/низкая. Боеспособность придворной гвардии планетарных магнатов оценивается как средняя/низкая, а их оснащённость – как средняя/высокая. На планете расквартированы части Имперской Гвардии для гарнизонной службы, отдыха и переформирования.

Особый режим: указом лорда-маршала Ганзорика режим особой цензо́рной зоны придан полигону XC.

Дворец деспотов

Правитель Серены традиционно именуется «деспотом». Если верить фамильным преданиям местной знати, это связано с тем, что примерно за пять или шесть сотен лет до воссоединения с Империумом при деспоте Саргоне, прошлая династия (якобы ведущая свой от род имперских управителей, поставленных править этими землями во времена Великого крестового похода) пресеклась в результате смут и междоусобиц, а трон занял выскочка-воевода, которого поддержало большинство солдат и который сумел полюбовно договориться со знатью.

Тогда и был выстроен дворец деспотов – колоссальное здание, что видно из любой точки города. Сложенный из белого мрамора с пурпурными прожилками, этот многоэтажный, возносящийся в небеса множеством высоких башен и украшенный изящными колоннами дворец стал символом власти нового правителя планеты и его потомков. В некоторым смысле ничего не изменилось ни после возвращения мира в состав Империума при Друзе, ни даже после «Дня гнева» – и если раньше на стенах и шпилях дворца гордо реяли знамена с гербами Энменкара и Северов, то сейчас их заменили стяги Имперской Гвардии и личный штандарт Кенноха Хестора.

Во дворце располагается штаб генерала – в него, помимо обычных офицеров, связных, комиссаров и советников из Дивизио Тактика, также входят майор Сфорца, великий астропат Блэккит и субпрефект Алекзандер Адоним, посланный Администратумом – предполагается, что когда военное положение на планете будет свернуто, Адоним станет новым управителем этого мира, а командование Имперской Гвардии переберётся в цензо́рную зону ХС. Военные советы здесь многолюдны – на них часто приглашают полковых командиров и представителей других ведомств. Кроме того, одно из крыльев дворца отведено под нужды Комиссариата и Вигилантума, что на Серене руководят фильтрационными работами, военными тюрьмами и частями провостов, которых передал генерал.

Хестор понимает, что несмотря на постоянное присутствие на планете большого количества гвардейцев, он всё равно что сидит на фузелиновой бочке – среди простонародья накапливается недовольство, сервиторные бароны улыбаются в лицо и проклинают в душе, в артериях и на окраинах остаются разбежавшиеся солдаты-северовцы и хиротонисты. Даже пожалованная за взятие столицы «Аквила Аурелиа» не радует генерала – золотой двуглавый орёл на груди не слишком утешает, если каждый день есть риск остаться без своей, единственной, головы. Не стоит удивляться тому, что день ото дня на стенах Дворца деспотов появляются всё новые орудия и бойцы, патрули на улицах становятся всё многочисленнее, а комендантский час – всё жёстче.

Мануфакторумы и производства

Несмотря на относительную безобидность, пасторальность и широкие сельскохозяйственные угодья, Серену отнюдь нельзя назвать типичным агромиром, где не бывает производств сложнее гроксовой фермы. На планете развёрнуто немало мануфакторумов и мастерских – в основном производящих оружие, боеприпасы, амуницию и другое военное снаряжение – как правило, относительно простое и массовое. Такая странная специализация для мира, никогда не имевшего мощной технологической базы или давних военных традиций, с лихвой объясняется прямым вмешательством Севера XIII.

Хотя львиная доля СПО Периферии (которые после сецессии, фактически, превратились в армию Северова домината) вооружена лазганами, большая их часть завезена из других частей Каликсиды. В Периферии есть старые заводы, что производят лазерное оружие и другое сложное снаряжение, но они не могут полностью обеспечить сецессионистов своей продукцией. Север не рискнул серьёзно расширять производство – для этого обязательно потребовались бы новые техножрецы, а каликсидский культ Соллекс очень тщательно следит за теми, кто балуется с лазерными или голографическими технологиями, и привлекать его внимание герцогу совершенно не хотелось.



Вместо этого Север принялся тянуть ресурсы из Каликсиды, упирая на то, что его пограничному субсектору необходимы многочисленные войска, не говоря уже о том, что не за горами новый набор в Имперскую Гвардию. Одновременно с этим герцог тихо налаживал куда более простое и не требующие множества учёных техножрецов производство автоганов и других стабберов. Северу удалось вооружить своих солдат и забить склады привозными М36, «Друз-Прайм» и даже «Триплексами». Герцог рассчитывал, что если его долгосрочные планы пройдут, и Периферию удастся незаметно отсечь от Империума, то эти запасы не пригодятся, а став независимым владыкой собственного царства, он сможет обеспечить своих солдат каким угодно оружием, не оглядываясь ни на Адептус Механикус, ни на лорда Хакса. Увы, нашествие Мракозуба нарушило замыслы префекта – часть запасов попала в руки зеленокожих, а на пограничные склады наложила руки Гвардия. Провозглашая сецессию, герцог понимал, что рискует оставить солдат без лазганов – мощности домината не смогут снабжать все северовы армии, контрабанда из Каликсиды и Скаруса – источник ненадёжный и непостоянный, а оставшиеся запасы рано или поздно иссякнут. Герцог оказался прав – война в Периферии длится не так уж и долго, но немалая доля его солдат уже перешла на автоганы и стабберы, как бы ни старались его посланники, контрабандисты и трофейные команды. Тут-то предателю и пригодились загодя созданные оружейные и патронные мануфакторумы.

Настоящие заводы на Серене появились относительно недавно – ещё когда Периферией правил прошлый префект, Север XIII, тогда уже унаследовавший герцогский титул и наживший богатства, выкупил у Энменкары несколько крупных участков земли. В этом не было ничего удивительного – аристократ, покупающий имения на райском мире, ни у кого не вызвал подозрений. Впрочем, для себя герцог выстроил на Серене лишь небольшой особняк, а куда больше места отвёл под доходные дома. Позже, уже став владыкой субсектора, Север велел снести часть домов и поставить на освобождённом месте оружейные мануфакторумы.

Щедрыми посулами герцог сманил несколько мастеров из синтиллийского Свинцового города и пригласил техножрецов, из числа тех, что были не прочь покинуть Станки и другие края, где слишком хорошо чувствовалась тяжёлая рука архимагоса Ралвура Золотого и зловещих лордов-драконов. Так на райском мире появились мануфакторум «Аргентум» и несколько заводов поменьше.

Главное предназначение «Аргентума» и его младших братьев – массовое производство простых автоганов, боевых дробовиков, тяжёлых стабберов и боеприпасов для армий Севера. Кроме того, здесь служит несколько высококлассных мастеров, что раньше трудились в цехах и гильдиях Свинцового города – их творения стоят бешеных денег и по карману лишь самым богатым аристократам домината и Каликсиды, которым это оружие не без выгоды продавалось. Этот мануфакторум не был ключевым в снабжении северовых армий, но его падение больно ударило по доминату – в отличие от многих других заводов, «Аргентум» производил оружие отличного качества, а работали на нём лишь умелые мастера и рабочие бригады, а не наспех обученные гражданские и отосланные с передовой солдаты.

Когда Серена пала перед Имперской Гвардией, мануфакторум не прекратил работу – но теперь он поставляет оружие верноподданным солдатам. Конечно, все рабочие и мастера были обвинены в пособничестве предателю Северу, и «Аргентум» попал под плотный надзор Инквизиции и Адептус Арбитрес, но массовых казней тогда не последовало – далеко не все работы на мануфакторуме смогли бы выполнять сервиторы, а терять столь ценный завод прямо на Внешнем фронте было бы преступной расточительностью.

Благодаря «Аргентуму» всё стабберное оружие на Серене становится *доступнее* на одну ступень, а гвардеец, у которого в карманах достаточно денег, может заказать оружие, *подогнанное* под себя или даже наделённое выбранными им достоинствами (см. **таблицу 3-24** на стр. 120 **«Молота Императора»**).

Странноприимный дом Целебного пламени

Прибывшие в составе боевой группы Хестора госпитальерки из ордена Целебного пламени сразу после захвата столицы поспешили устроить в городе большой странноприимный дом, как для раненых и больных гвардейцев, так и для местных жителей, которым требовалась искусная медицинская помощь. Увы, поначалу серенцы видели в госпитальерках таких же захватчиц и врагов – несколько раз самые фанатичные из оставшихся в столице сторонников герцога и хиротонистов даже нападали на странноприимный дом, отчего Хестору пришлось выделить сёстрам в охранение несколько маккавейских взводов. Вместе суровые и молчаливые янычары в тёмных одеждах и посеребренных масках, и облачённые в белые рясы госпитальерки являют необычный контраст.

Сам странноприимный дом устроен в поместье одного из столичных аристократов, стоящем недалеко от городского собора – во время штурма города патриций пребывал в своей латифундии в Аркадских полях, но его младшие родственники и слуги оказали Имперской Гвардии отчаянное сопротивление. После того как они были перебиты, дом передали ордену Целебного пламени. Залы богатого многоэтажного особняка заняли кровати для больных, домовая молельня превратилась в часовню для сестёр и постояльцев, а шайку лакеев заменили благообразные госпитальерки и набранные из числа самых благонадёжных мирские помощницы. Домом заведует палатина Урсулла, что со своими ближайшими соратницами не так давно вернулась из полевых госпиталей Тренчской войны. Говорят, что при ней лучше не произносить слова «мутант», не подходить со спины и никогда не скрывать лицо – даже маккавейские янычары, сталкиваясь с палатиной в коридорах, снимают маски в знак почтения к её деяниям и пережитым тяготам. Тренчская война сделала некогда хладнокровную и уравновешенную женщину воинственной и скорой на гнев, суд и расправу – качества, слабо подходящие палатине госпитального ордена – но это не умаляет ни преданности сестёр, ни покровительства, что оказывает Целебному пламени кардинал Хестор.



Сёстры ордена работают в странноприимном доме и отдельных миссиях за пределами столицы. Также нередко свободные от иных обязанностей или чем-то провинившиеся перед вышестоящими госпитальерки сопровождают отряды имперских гвардейцев в их разведывательных вылазках в глубины артерий или замирении далёких непокорных латифундий. Несмотря на то, что сёстры берут в руки оружие только если нет иного выхода, действуя «в поле», они никогда не забывают цепные мечи и болт-пистолеты.

В странноприимном доме гвардейцы всегда могут рассчитывать на медицинскую помощь, кормёжку и даже ночлег, если по каким-то причинам не смогли получить всё это в расположении своего полка. В отличие от обычных городских врачей-коновалов, сёстры не берут платы за свою работу (хотя рады добровольным пожертвованиям ордену), но порядки в госпитале аскетичны, врачевательницы весьма строги к своим пациентам, а уж гвардейцу, имеющему даже самую маленькую и незаметную мутацию лучше вовсе не попадаться на глаза женщинам в белых рясах. Кроме того, сёстры принимают исповеди своих пациентов и приносят им духовное утешение.

Если кто-то из игроков захочет создать себе персонажа-госпитальерку, вы можете воспользоваться специальностью «Военный врач», заменив входящую в состав *специального снаряжения* медицинскую сумку на нартеций (см. стр. 116 **«Молота Императора»**). Чтобы отразить специфику госпитального ордена и отличия в подготовке и снаряжении его сестёр, воспользуйтесь правилами *смешанных полков* – с точки зрения игровой механики орден Целебного пламени будет считаться полком лёгкой пехоты с мира-храма с командиром-холериком, обладающим доктринами *«Защитники веры»* и *«Боевые наркотики»*. *Излюбленное* оружие ордена – болтеры и цепные мечи, а в стандартный набор логично взять лёгкий панцирь за 15 очков. Вместо этого вы можете создать госпитальерку по правилам игровой системы **Dark Heresy** (см. дополнение **«Кровь мучеников»)** и перенести её в **Only War**, руководствуясь правилами переноса (см. стр. 303 **«Базовой книги правил Only War»**). В любом случае такие сёстры имеют право принимать исповеди (см. стр. XXX).

Хиротонисты и церковь домината

Поскольку вся подготавливаемая герцогом Севером сецессия строилась на очернении верховных лордов Терры и власть имущих Каликсиды, но сохранении Имперской веры, серьёзной проблемой для мятежного префекта стала Экклезиархия. Любое выступление против Империума было обречено если не на провал, то на серьёзнейшие трудности при существовании в Периферии многочисленных представителей Министорума, что составили бы организованную и убеждённую силу, которая будет готова противостоять сецессии и отлично умеет вербовать сторонников. Изгнание из субсектора имперского духовенства было практически неосуществимо и вызвало бы огромные волнения среди набожных жителей Периферии. Кроме того, будучи префектом субсектора, герцог видел, как много средств небогатой Периферии поглощает церковная десятина. Хотя земли Севера оставались отдалённым краем, у Экклезиархии здесь было не меньше владений, чем в любой иной части Каликсиды. Налоги и пожертвования, что собирали церковники, могли бы стать немалым подспорьем в сецессии, если бы их удалось прибрать к рукам.

Решение пришло к герцогу задолго до провозглашения сецессии. Пример того, к чему стоило стремиться, был у Севера перед глазами – мир-улей Покой, имперским управителем которого состоял кардинал Хайльгрейв, державший в своих руках как светскую, так и духовную власть на планете. Порождённый герцогом и его ближайшими соратниками план идеально вписался в общую канву сецессии – поскольку Север клеймил всех верховных лордов Терры (и Каликсиды) чёрствыми, далёкими и равнодушными к судьбе Периферии, противопоставляя их себе, ему стоило лишь добавить к своей риторике те же слова, но обращённые против церковных иерархов, погрязших во внутренней грызне и схизмах. Подобно тому, как Север медленно и методично создавал на основе имперского субсектора собственное царство, он мог бы выстроить из субсекторальной Экклезиархии ручную церковь домината.

Формально Периферия была и остаётся епархией кардинала Фортиса, которого интересует лишь миссионерство и приведение всё новых миров под руку Бога-Императора. К сожалению, у Фортиса есть могучий союзник, коллега и покровитель – Кэл Сутай Аррен, кардинал Мальфийского субсектора – самый старый и (по некоторым оценкам) самый осведомлённый и проницательный изо всех каликсидских церковников, обладавший широкой сетью посвящённых слуг и осведомителей по всему архидиоцезу – вынужденная мера в такой рыхлой и разношёрстной структуре как принадлежащие ему и Фортису епархии. Преподобный Кэл мгновенно бы узнал о любом открытом выступлении против Министорума, а значит действовать нужно было тайно, сполна положившись на ту пресловутую рыхлость и разношёрстность – дерево лучше всего прятать в лесу, а новый культ Императора – в этих пограничных субсекторах.

В дело пошли низовые культы и братства, в проповедях поставленных людьми Севера приходских священников вместо славословий Империуму и Императору, зазвучали слова о единстве жителей домината и пожертвованиях на его благое дело. На волне раздуваемой истерии во владениях герцога – особенно самых отдалённых, формально даже не считающихся частью Каликсиды – сами собой зародились несколько мелких полуеретических культов, что считали герцога пророком Императора и воплощением его воли – возможно, они черпали вдохновение в фигуре Себастьяна Тора, что некогда выступил против власти Терры, сокрушил безумного тирана Гога Вандира и принял сан экклезиарха, а позже был причислен к лику святых. Изначально Север планировал поставить во главе церкви домината кого-то из верных ему людей, но появление почти обожествлявших его культов изменило его решение. Легатам и другим агентам герцога осталось лишь выйти на связь с порождённым отчаянием сектами и действовать заодно.

Хиротонисты – так называют себя фанатики герцога-пророка – работают тайно. Среди них не так много настоящих священников – куда больше самопровозглашённых «учителей» и «наставников», что проповедуют свои идеи не в соборах и не на площадях, а в частных разговорах и на небольших собраниях, перед уже подготовленными и благосклонными слушателями – то есть действуют в духе любого еретического культа. Учение хиротонистов отрицает право каликсидских иерархов вмешиваться в духовные дела домината и собирать здесь десятину. Кардинала Фортиса они объявляют заигравшимся в миссионера и забывшим о других обязанностях ребёнком, Кэла – коварным интриганом, а опирающегося на культ друзиан Хестора – воинственным дураком. Главная цель, что провозглашает среди своих сторонников культ – свергнуть поставленных свыше епископов, прогнать верных лордам Терры священников и сделать герцога понтификом Периферии, объединив в его руках власть светскую и духовную.

Ползучая ересь хиротонизма распространилось на многие слои общества домината. Простолюдины поверили, что их герцог будет добрее, чем далёкая и равнодушная каликсидская церковь, а аристократия Периферии сознаёт, что в доминате, где не придётся делиться властью и богатством с духовенством сектора, жить будет куда вольготнее. Знать понимает, что путь в Империум ей уже отрезан – они либо погибнут вместе с доминатом, либо выстоят вместе с ним – а в таком случае стоит позаботиться о том, чтобы все усилия и траты, на которые уже пришлось пойти, окупились. Так за годы до вторжения Мракозуба, провозглашения сецессии и начала войны с Империумом в обществе домината Север стал исподволь восприниматься как не только мирской, но и религиозный вождь, а неприятие такой идеи частью герцогских подданных стало ещё одной миной для грядущей смуты.

Когда в Каликсиде стало известно о предательстве Севера, кардиналы Хестор и Фортис призвали начать войну веры и очистить Периферию от изменников – и герцог позаботился о том, чтобы как можно больше его подданных узнали, *что* каликсидская церковь готовит людям, которые виновны лишь в том, что веруют в Императора чуть иначе. После этого хиротонисты почти перестали таиться, а с началом открытого противостояния домината и Империума начались церковные перевороты. Первый из них произошёл на Серене – подстрекаемая хиротонистами и легатами толпа бунтовщиков растерзала епископа Ллодия, сожгла несколько миссий, а на самочинном «совете» перед собором выкликнула новым епископом Капитулария Тулла – одного их вожаков серенских хиротонистов. Вскоре Тулл и деспот Энменкара вместе обратились к городу и доминату с пламенной речью о низвержении неправедных и равнодушных священников, рукоположении Тулла как первого из епископов Северова понтификата и заверениями в своей преданности «герцогу и понтифику».

После этого по всем владениям Севера прокатилась волна религиозных погромов, в которых погибло немало верных истинной Экклезиархии людей, что не успели бежать, спрятаться или выдать себя за сторонников понтификата. Истреблены были далеко не все «ортодоксы», но выжившие предпочитают не афишировать своих взглядов. Сейчас понтификат ещё пребывает в раздрае – часть иерархии Министорума уже разрушена, собственные приходы и диоцезы пока не созданы – предполагается, что с окончанием войны в духовной жизни домината наведут порядок, но учитывая обстановку на фронтах, слова «после окончания войны» звучат в лучшем случае как насмешка. Не меньшей насмешкой стал звучать «порядок в духовной жизни» после явления Деифага.

Говорят, что кардинал Кэл ещё до отделения домината успел понять, куда ветер дует, но слишком многие генералы и инквизиторы тогда сочли войну с культистами, не отрицающими Императора, пустой тратой сил и средств – особенно на фоне Тренчской войны, вторжения Мракозуба и множества куда более опасных культистов в Каликсиде. Так что хиротонисты долгое время были предоставлены сами себе – если не считать того, что предпринимал против них Кэл и его посвящённые. Быть может, именно благодаря их усилиям, Северу не удалось обратить в свой извод веры всех подданных, а лишь добиться религиозного раскола, в котором часть схизматиков поддерживает его. Кое-кто может сказать, что именно этого и добивался хитроумный Кэл.

Пояс

Поясом называют район столицы, опоясывающий (отсюда и название) богатые аристократические районы широкой полосой, отделяющей их от предместий и трущоб. Именно здесь обитает большинство людей простого звания, здесь квартируют некоторые офицеры, здесь находится больше всего заведений, что могут заинтересовать уставшего и желающего развлечься гвардейца и здесь же чаще всего можно напороться на патруль провостов. Во многом благодаря последним в Поясе гвардеец может чувствовать себя спокойно – несмотря на то, что простые серенцы видят в воинах Императора исключительно захватчиков, трактирщики, мелкие торговцы, хозяева голотеатров и балаганов не хотят ни упускать возможную прибыль, ни самим наживать себе проблем с новыми властями. Кроме того, большинство постоянных жителей Пояса – почтенные граждане столицы, что дорожат своей относительно обеспеченной жизнью и готовы рисковать ей только в крайнем случае.

Самыми известными местами в Поясе, бесспорно, остаются «Горелая батарея» и Южная площадь. «Батарея» – лучшее место для гвардейца, что хочет недорого, но от пуза поесть, сдобрить ужин несколькими кружками эля или стаканом амасека, сыграть в кости или поучаствовать в турнире по кулачным боям – здесь ни вечера не проходит без доброго поединка. На Южной же площади выступают артисты, устраивают мистерии и голосветовые спектакли, а с недавних пор там прочно обосновался Ульевик Уилл со своим бургом.

Впрочем, в Поясе солдаты не только отдыхают, но и служат. На важных улицах и дорогах установлены блокпосты – по большей части они заняты гвардейцами, но на каждом есть хотя бы один доброволец из местных, делом доказавший свою преданность Империуму – в будущем, на основе этих людей субпрефект Адоним планирует строить новые серенские СПО.

Несмотря на царящую в воздухе напряжённую и враждебную атмосферу, многим солдатам Пояс кажется настоящей тихой гаванью. Здесь в компании друзей можно чувствовать себя в безопасности, относительно весело проводить краткое время отдыха и спускать жалованье.

Если вам понадобятся характеристики обычных серенцев, вы можете воспользоваться приведённым ниже профилем мирного жителя. Для скрывающихся среди обычных людей фанатичных хиротонистов отлично подойдут профили культистов со стр. 128 **«Врагов Империума»**. Не забывайте, что хотя простые люди не любят Имперскую Гвардию, вряд ли они решатся напасть на солдат в открытую – разве что соберутся в *подразделение*, которым будет верховодить культист, волей ведущего получивший особенность *«Командир»*. Такие *подразделения* могут принимать только *общие команды атаки* и *общие команды маневрирования* (правила *подразделений* см. стр. 142 **«Врагов Империума»**).

Мирный житель (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	25	30	30	30	25	30	25	30
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)»*, *«Обыденное знание (Империум, Северов доминат) (Инт)»*, *«Ремесло (Одно любое)»* или *«Управление (Наземная техника) (Лов)»*, *«Скрытность (Лов)»* или *«Обаяние (Тов)»*, *«Языкознание (Низкий готический, Серенский жаргон) (Инт)»*.

Таланты: нет или *«Ненависть (Имперская Гвардия)»*.

Оружие: нет *или* нож (холодное, 1к5+3, ББ 0) *или* паршивый автостаб (пистолет, 1/3/-, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 9, ПД, Ненадёжное).

Снаряжение: простой камзол или ряса или плащ с капюшоном, бумажный когномен, 1к10 тронных золотых, талисман.

Артерии

Под столицей протянулись многие километры подземных артерий – если взглянуть на схемы и чертежи почти полуторатысячелетней давности, то станет ясно, что зодчие тех времён планировали связать все будущие ульи и самые крупные из уже существующих городов мощными и удобными подземными путями сообщения. Вряд ли Адептус Механикус заботились о комфорте простолюдинов – скорее они хотели сделать Серену одним из своих форпостов в Периферии, а строительство и обслуживание подземных дорог стало бы удобным объяснением постоянному присутствию на планете множества техножрецов, магосов с широкими полномочиями и контингента Багряной гвардии. Так или иначе, «Запрет на воздвижение», подписанный рукой самого Друза, похоронил планы Адептус Механикус – возможно, лорд-губернатор счёл, что им хватит уже дарованных Станков и не желал создавать на дальних рубежах Империума то, что через сотню-другую лет может стать очередным независимым владением лордов-драконов. Единственными артериями, что успели появится на Серене, стали туннели под столицей – их предполагалось протянуть до первого из будущих ульев, но после того, как его фундамент рухнул и было наложено вето, техножрецы остановили стройку. За прошедшие годы те несколько широких туннелей окружила целая сеть артерий помельче, подземных залов, небольших шахт и катакомб – оттуда брали камень, нужный для строительства домов и дворцов, богатые серенцы устраивали в глубинах своей родины фамильные склепы, а чуть позже в артериях начали селиться бедняки, мутанты, мятежники и всё, кто хотел укрыться от глаз властей предержащих – вплоть до эксцентричных художников, что искали вдохновения в этих подземельях.

Старые артерии, выстроенные ещё техножрецами – это просторные залы и туннели с ровными стенами и потолками и освещённые множеством светосфер. Эти помещения находятся под центральным районом города, и там можно найти родовые гробницы нескольких знатных семейств, конторы шахтёрских гильдий, мастерские и даже казармы и кордоны, где раньше обитали и несли службу наёмники из вольной роты Барраса, которых деспот расположил там для защиты шахт и законопослушных граждан от отребья, что таиться в тёмных закоулках дальних артерий. Сейчас эти казармы занимают гвардейцы с Бронта – урождённые ульевики в таком окружении почти как дома, а возможность схватиться с каким-нибудь мутантом или еретиком врукопашную никогда не пугала «длинных ножей». Как ни странно, самой роте Барраса удалось уцелеть и даже миновать фильтрационные лагеря – наёмники не оказали никакого сопротивления Имперской Гвардии и им было позволено выйти на поверхность с оружием и знамёнами, после чего всё бойцы погрузились на борт нескольких челноков и покинули Серену в сопровождении человека, откомандированного на Серену из Трезубца ещё до начала «Дня гнева».

Дальние артерии – дело рук мирских зодчих-серенцев – куда менее удобны и безопасны. Они располагаются под Поясом и предместьями города, но фактически, не контролируются деспотом – за кордонами, что держали наёмники Барраса, каждый сам себе защитник. Ходят упорные слухи, что в тех тёмных уголках гнездятся мутанты и всевозможные бандиты, не говоря уже о том, что после «Дня гнева» в дальние артерии сбежали самые приметные и громогласные хиротонисты, а также герцогские надзиратели. Кое-кто и вовсе предполагает, что низложенная Аретта Энменкара до сих пор скрывается в этих подземельях, но, если верны слухи о том, что дальние артерии тянутся далеко за пределы города, женщина сейчас может быть в любой точке планеты.

Чтобы отразить опасных преступников и уродцев, что могут встретиться в артериях, вы можете воспользоваться профилями ополченцев-отступников, мутантов и мутантов-здоровяков со стр. 337-339 **«Базовой книги правил»**, а также культистов со стр. 128 **«Врагов Империума»**. Бежавшие в туннели останки сецессионистов могут использовать профили солдат, сержантов, лейтенантов Северова доминала или даже командующих и герцогских легатов (см. стр. 45-49 **«Врагов Империума»**), а также надзирателей (см. ниже).

Надзиратели Северова домината

Как и все владения Империума, миры Периферии располагают собственными стражами порядка, которые на разных планетах называются по-разному, но традиционно обобщаются термином «силовики» – таковы, например, сталинтийские оценщики, сыщики из ульев Охма или куавейлские коронные лесничие. Подготавливая сецессию, герцог понимал, что невозможная на просторах всей галактики единая система, куда более реальна в масштабах домината. Созданная им и преданная ему служба, надзирающая за общественным порядком, была герцогу по душе куда больше разномастных ведомств разных планет, которыми вертели их губернаторы.

Взяв за основу привычных култских надзирателей, Север приказал многократно расширить их штат и распространить их полномочия на весь будущий доминат. На некоторых мирах, вроде Фракийца, Орбианы или Пертинакса эта реформа не встретила противодействия – либо герцогу удалось договориться с планетарными управителями, либо последние были слишком слабы и зависимы от внешних поставок домината, чтобы возражать. Однако нашлись и непокорные – астерионские патриции или немногочисленные, но гордые промышленные кланы Браксиды не пожелали подчиниться «выскочкам с Култа» и сохранили собственные силы правопорядка, а Куавейл, Сталинтия и Дюна были либо слишком особенными по природе, либо не слишком важными стратегически, чтобы отправлять на них надзирателей. Впрочем, на тех мирах, где новоявленная служба Севера XIII не имеет никаких полномочий, надзиратели всё же появляются – как правило, небольшими отрядами, что служат свитой герцогским легатам.

В отличие от армии, в надзиратели набирают только добровольцев – обычно из числа отставников, наёмников и просто фанатиков. Как правило, таких рекрутов учат владеть шоковыми (или даже обычными) дубинками и сносно стрелять, не забывая о постоянной пропаганде – впрочем, их не слишком утомляют проповедями о взаимозависимости, справедливости и честности, о которых любят говорить легаты, предпочитая лишь вколачивать безусловную преданность герцогу Северу и повиновение его законам.

На первый взгляд надзирателя сложно отличить от солдата – стражам порядка выдают обычную армейскую форму и флак-жилеты (для заводов и фабрик домината так намного проще), снаряжают дубинками и дробовиками. Особой экипировки вроде щитовподавителей, паутиномётов, замкобоев и других технологических чудес, что часто встречаются в руках Адептус Арбитрес, у надзирателей не бывает почти никогда, исключая разве что самые обычные щиты для разгона беспорядков.

Если надзиратели пребывают на планете не в роли ходячих мускул для легата, а на полных правах, их часто можно увидеть в патрулях на и дозорах. Расследованием преступлений куда чаще занимаются легаты, а цель надзирателей – спокойствие на улицах. Буянов, мелких преступников и прочих нарушителей скорее накажут десятком-другим палочных ударов, чем потащат в камеру. Более серьёзных преступников обычно ждёт каторга – нередко прямо на той же планете, но в самых неприятных её регионах или на самых вредных производствах.

Надзиратели – достаточно боеспособная сила, и на нескольких мирах домината они давали отпор Имперской Гвардии плечом к плечу с армией. Нехватку воинского искусства они с лихвой искупают решительностью и готовностью идти на смерть. Кроме того, в бою некоторые командующие предпочитают «подпирать» необстрелянные или вымотавшиеся части подразделениями надзирателей, не позволяющим солдатам бросить позиции и бежать.

Чтобы отобразить надзирателей Северова домината, воспользуйтесь профилем бортовых бойцов (см. стр. 17 **«Врагов Империума»**), но замените их лёгкие панцири на флак-жилеты и флак-шлемы. Надзиратели могут составлять *подразделения* и использовать *особые команды* Северова домината, так же как обычные солдаты.

Предместья

За пределами Пояса начинаются предместья – окружающее город скопление бедняцких районов, трущоб, мелких ремесленных мастерских и скотоводческих фермочек. Здесь же обитают и самые бедные из серенских аристократов – те, у кого нет средств ни на роскошный особняк под боком у дворца деспотов, ни на обширную латифундию в Аркадии. Своё относительно низкое положение они стараются сгладить и придать себе уверенности, обливая ледяным презрением всех простолюдинов и кичась чистотой крови. Порой они не желают встречаться с людьми низкого звания даже взглядами и появляются на улицах предместий лишь в закрытых паланкинах, что несут верные сервиторы.

В отличие от благополучного Пояса и богатых имений за городом, предместья – это место скопления людей, что не сумели устроиться в жизни, но не готовы серьёзно и навсегда переступить грань закона или догматы веры (такие обычно бегут в артерии и обделывают свои дела там). Ещё деспоту Энменкаре было очевидно, что предместья порождают множество людей, недовольных своим положением и невозможностью его изменить – ведь большинство земельных наделов (равно как и гильдейских и цеховых должностей) на Серене передаются по наследству.

Совсем рядом с предместьями расположены военные поселения Имперской Гвардии – в этих собранных из привычных угловатопрямоугольных модулей, «Эгид» и камнебетонных изгородей городках обитает большинство размещённых на Серене солдат. Базы, что выстроил Мунитурум, напоминают небольшие крепости – их окружают редуты и бастионы, повсюду видны сторожевые вышки, извивы колючей проволоки и стволы зенитных орудий. Кроме того, в расположении частей немало часовен, молелен и небольших храмов, где проповедуют полковые священники – генерал Хестор запретил солдатам бывать в городских церквях и соборе, не будучи уверен, что ересь хиротонизма истреблена.

Предполагается, что гвардейцы должны проводить время, обучая новобранцев и тренируясь, но как всё будет обстоять на деле – сильно зависит от командира и комиссара полка. Близость полного соблазнов Пояса и соседство предместий скверно сказываются на дисциплине. Местное же население – это палка о двух концах. С одной стороны, и без того недовольные жизнью люди на дух не переносят солдат Имперской Гвардии – и хотя до убийств дело доходит редко, получить по голове брошенным из окна камнем или нарваться на драку проще некуда. С другой стороны, среди местных находятся и те, что готовы забыть о своей верности герцогу Северу (если она вообще у них была) и помогать Имперской Гвардии – иногда за звонкую монету, иногда от чистого сердца, иногда ради покровительства. Для командования не в новинку сотрудничать с СПО или аборигенами планеты, на которой ведётся война – местных обычно используют как разведчиков, проводников и осведомителей – так что готовность некоторых серенцев помогать Гвардии пришлась ко двору. Впрочем, местные мужчины и женщины куда чаще выполняют грязную работу в лагерях – за символическую плату или даже задаром. Дети и вовсе готовы бывать у гвардейцев на побегушках, прельстившись каким-нибудь солдатской мелочёвкой или необычными побрякушками с далёких миров.

Изначально Комиссариат и Вигилантум выступили против такого сотрудничества, справедливо опасаясь шпионов, но позже было решено, что это поможет «инакомыслившим» заслужить своим трудом возвращение в Империум. Тем не менее, для того чтобы попасть в услужение, серенец должен публично отречься от хиротонизма и предать герцога Севера проклятию.

Гарнизон столицы составляют кадийский 865-й пехотный, маккавейская II 35-я бригада, и приданные им части усиления из огринов. Все остальные полки, квартирующие в предместьях – либо прибывшие на отдых и пополнение, либо участвующие в медленном, но методичном и неотвратимом замирении планеты.

Аркадские поля

Вокруг столицы – как и вокруг многих других городов Серены – раскинулись необъятные равнины и густые леса. Тёплый климат позволяет с размахом вести сельское хозяйство, и потому подавляющая часть поверхности планеты кому-то принадлежит – как правило, это либо огромные латифундии знатных родов, либо небольшие фермерские наделы, до которых ещё не добрались магнаты.

Континент, на котором расположена столица Серены, называется Аркадией – нередко так же называют лишь плотно усеянный фермами и поместьями регион на несколько тысяч миль окрест столицы. По большей части это приветливый, зелёный край обширных равнин, полей и густых лесов, пересечённый спокойными реками. Серена не зря считается райским миром – природа здесь на удивление пасторальна, а из диких и опасных зверей можно встретить разве что отбившихся от стад и одичавших гроксов.

Сопротивление северовцев в Аркадии не очень велико – хоть какую-то опасность может представлять лишь придворная гвардия отдельных патрицианских домов, что редко ладят друг с другом, а потому действуют по отдельности, да сохранившая верность герцогу наёмная рота. Большинство готово сдаваться на милость победителей, а про безоружных крестьян и говорить нечего. По-настоящему воевать приходится лишь с некоторыми особенно упорными и отчаянными аристократами да недобитками из планетарного гарнизона. Впрочем, среди солдат ходят упорные слухи, что на севере Аркадии хиротонисты и легаты собирают многочисленное, дурно вооруженное, но фанатичное ополчение из крестьян и горожан.

В таких условиях Имперская Гвардия нередко действует отдельными боевыми группами – штабами, которым подчиняют формирования, необходимые для выполнения нужной задачи – пехотные и танковые роты, артиллерийские батареи, ауксилии недолюдей, эскадроны лихих всадников, нередко смешивая внутри группы уроженцев самых разных планет. Боевые группы намеренно делают небольшими, командиров – тщательно отбирают, а в их штабы направляют особых комиссаров и исповедников, чтобы снизить вероятность бунта и его последствия, буде таковой случится.

Кроме того, прилегающая в столице часть Аркадских равнин показались Комиссариату и другим причастным ведомствам очень удобным местом для того, чтобы развернуть лагеря и тюрьмы для военнопленных, куда загнали захваченных северовцев и периодически пополняют придворными гвардейцами, бунтующими крестьянами, а в последнее время – даже пленными сецессионистами с других планет.

Латифундии и фермы

Большую часть Аркадии занимают крупные вотчины серенских аристократов, владеющих обширными полями, засеянными гларком, ячменем, фосой и другими злаками. Обрабатывают хозяйские поля бригады урожайных сервиторов, за которыми присматривают мирские техноадепты. Некоторые самые богатые магнаты располагают и более совершенной техникой – например, «Ленд Краулерами» или переоборудованными макрофургонами. Самые бедные, напротив, используют труд крестьян – обычных полузависимых уроженцев Серены или рабов. Собранный урожай частично продаётся, частично идёт в уплату десятины – эта обязанность серенской аристократии, в обмен на исполнение которой они могут наслаждаться немалыми свободами и не так уж сильно зависеть от воли деспота.

Многие латифундии очень велики, отчего их владельцы отделены от ближайших соседей и городов бессчётными милями расстояния и мало зависят от деспота. Неудивительно, что их земли становятся почти автономными поместьями, где обитает много ремесленников и мастеровых – они живут продажей своих товаров, которые иначе пришлось бы ввозить из столицы или других городов, и нередко арендуют у хозяина небольшой участок земли, отдавая в уплату часть урожая. Увы, условия договора обычно составлены так, что ремесленник оказывается вынужден арендовать у господина ещё и одного-двух сервиторов, что будут помогать ему в поле или в мастерской. Большинство загоняет себя в долговую кабалу и вынуждены либо работать на магната против воли, либо пытаться бежать.

Многие латифундии представляют собой настоящие крошечные государства – в них есть дворец, где живёт правитель, облепившие его дома, целые деревушки подданных и прихлебателей, обширные поля, где трудятся бессловесные рабы, и даже собственная армия – придворная гвардия, рядовыми в которой обычно служат самые крепкие телом и духом из подданных магната, а офицерами – его младшие родственники. Нередко такие бойцы вооружены стабберами и холодным оружием, а также обучены действовать как кавалеристы или драгуны, что весьма удобно на равнинах Серены, где пешие марши слишком утомительны, а на бронетехнику не напасёшься горючего. Изредка в рядах придворных солдат встречается огрин-другой – как правило, в роли забавной игрушки или домашнего раба, привезённого патрицию в подарок.

Чуть наособицу стоят скотоводы, что разводят гроксов и другой мясной скот – они чаще бывают свободными фермерами – вернее, каждый новый гроксовод, вступая в наследство, присягает кому-то из латифундистов, чтобы заручится его защитой и покровительством – опять-таки, в обмен на оброк, который нужно уплатить к Вознесению Императора, и полное безразличие хозяина к тому, чем его новый вассал будет заниматься всё это время, если плата будет приходить, когда положено.

По многим фермам и латифундиям, расположенным поблизости от столицы, уже прошлась Имперская Гвардия. Самые сообразительные аристократы успели вовремя спустить знамёна домината и выразить покорность, но несколько имений пришлось обстреливать и брать штурмом. В одном из таких боёв прославился мальфийский 43-й, бойцам которого удалось с минимальными потерями захватить целую виллу вместе с её хозяином, его коллекцией оружия, бригадой сервиторов и стадом гроксов. Патриций был отправлен в подземелья Дворца деспотов, гроксы пошли на торжественный пир, а та часть оружия, что не была преподнесена в дар землякам и генералитету, осела в арсеналах полка.

Придворный драгун (Рядовой)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	40	30	35	35	30	35	30	25
Количество ран: 12				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** флак-камзол (торс 3, руки 3, ноги 3)				

Умения: *«Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Вос)+10», «Навигация (Планетарная) (Инт)», «Обыденное знание (Внешний фронт, Северов доминат) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический, Серенский жаргон) (Инт)».*

Таланты: *«Искусный наездник», «Орлиный глаз», «Стальные нервы»*.

Оружие: подогнанный под владельца автокарабин (лёгкое, 75 м., 1/3/5, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 20, ПД, +1 к инициативе в первый раунд боя для владельца автокарабина), мономеч (холодное, 1к10+3 Р, ББ 2, Сбалансированное).

Снаряжение: униформа, четыре магазина, магнокль, фотолинзы, фильтры-затычки, перевязочный пакет, боевой конь (см. стр. 129 **«Молота Императора»**).

Подразделения: действуя *подразделениями*, драгуны могут использовать все *общие команды* и *особые команды* Северова домината. Командиром такого *подразделения* может быть герцогский легат, командующий Северова домината или просто драгун, получивший особенность *«Командир»*.



Лагеря военнопленных

Война с сецессионистами уникальна тем, что требует не только привычных боевых действий, но и работы с населением отвоёванных планет. Жители Северова домината были обмануты, но некоторые упорствуют в фанатизме и почитании герцога, а другие страстно жаждут искупить совершённое зло. В самом начале войны в Периферии Имперская Гвардия плохо понимала, что ей делать с попавшими в плен герцогскими солдатами – офицеры привыкли, что еретиков, отступников и ксеносов берут живыми лишь для быстрого допроса и казни. Северовские солдаты же оказались обычными людьми, нередко упорно твердившими, что сражаются за Бога-Императора, отстаивая свои исконные земли от «захватчиков»-гвардейцев, и нередко перемешивали эти спорные заявления с откровенно еретическими бреднями про «Северов понтификат». Проблему решил Комиссариат, что начал разворачивать в крупных зонах боевых действий фильтрационные лагеря, в которых военнопленные северовцы проходили тщательные проверки, после которых пополняли собой каторжные бригады или расстрельные ямы.

Один из самых крупных лагерей располагается на Серене – в него загнали почти всех северовцев из гарнизона планеты и регулярно пополняют сдавшимися придворными гвардейцами и даже пленными с других планет и звёздных систем. Наряду с сецессионистами сюда попадают пойманные дезертиры, отступники, а порой даже культисты – многие офицеры считают главный серенский лагерь в Аркадии одной большой свалкой, в которую можно бросать что угодно, а комиссары разберутся. Один раз это уже едва не привело к распространению среди заключённых опасного культа, но, к счастью, тогда катастрофы удалось избежать.

В целом, серенский лагерь – это просто очень большое скопление бараков, сторожевых вышек и мелких часовен, обнесённое высокими стенами и колючей проволокой. Как безделье, так и слишком плотное общение местных «постояльцев» считается недопустимым, так что командование стремиться постоянно занимать их какой угодно работой. Однообразные будни заключённых разбавляют визиты вигилов и провостов, регулярные обыски, допросы и невинные попытки ввести в ступор башковитого Бука – самого здоровенного из лагерных огринов-охранников, известного на удивление мягким (по крайней мере, для огрина) нравом.

Наиболее дальновидные члены Арбитрес и Вигилантума осознают, что обстановка на Серена накаляется – на свободе (пусть ограниченной комендантским часом и патрулями провостов) остаётся огромное множество родственников и друзей тех солдат-сецессионистов, что сейчас сидят за колючей проволокой фильтрационных лагерей, да и просто тайных хиротонистов. Если вспыхнет восстание, объединённые силы арбитров и расквартированных на Серене гвардейских полков смогут его подавить, но те бунтовщики, что при этом погибнут или будут казнены после, не смогут работать на мануфакторумах и в полях Серены, отчего ценность этого мира упадёт. Маршал Махиэль, что руководит экспедиционной бригадой Арбитрес на планете, уже предложил генералу Хестору и командованию Внешнего фронта массово набирать заключенных Серены в штрафные легионы.

Ещё одну проблему уже не противостояния на Серене, а всей войны в Периферии, составляют побывавшие в плену имперские гвардейцы. Обычно в войнах с орками, эльдарами и другими ксеносами, пленных не бывает, а попавшие живыми в руки зеленокожих или тем более слуг Хаоса хуже, чем мертвы. Нередко даже если угодивших в неволю солдат удаётся спасти, им приходится даровать Милосердие Императора, чтобы избежать худших последствий – вспышек безумия, нападений на сослуживцев и ересей. Война с Северовым доминатом поставила эту проблему с ног на голову. Хотя плен у сецессионистов бывает тяжёл – обычно захваченных отправляют на каторжные работы, хотя особенно буйных могут быстро казнить – из него солдата вполне можно вызволить живым и относительно здоровым, а все пагубные идеи, что могли заронить фанатики герцога-предателя, в силах изгнать умелый исповедник. Именно поэтому оказались необходимы фильтрационные лагеря, в которых можно отделять зёрна от плевел, выбраковывая солдат, безвозвратно проникшихся вредными идеями сецессионистов или хиротонистов, от честных служак, которым не повезло попасть в руки врага.

Как правило, во всех лагерях работают вигилы и священники, выискивающие среди заключённых лжецов и шпионов – хотя Северов доминат не может похвастаться искусной разведслужбой, пренебрегать поиском её агентов нельзя. Доказавшие свою верность гвардейцы возвращаются в свои полки, а жаждущие искупления северовцы получают шанс известным способом заслужить своё прощение – впрочем, комиссары опасаются создавать «критическую массу» таких кающихся грешников, отчего рекомендуют своим коллегам-экзекуторам и обычным офицерам штрафных легионов использовать бывших сецессионистов в составе смешанных подразделений или вовсе усылать их в Пограничный крестовый поход или другие далёкие театры военных действий, где их прошлое не будет играть никакой роли, а слова «Северов доминат» не значат практически ничего..

Пленный янычар

В серенском лагере пребывает загадочный пленник, чьего лица не видел, а голоса – не слышал ни один человек, ибо его постоянно закрывает посеребренная маска янычара, в которую встроена вокс-решётка, изменяющая тембр голоса. Одни говорят, что это маккавейский генерал, проваливший важную операцию или офицер, не отважившийся пожертвовать собой, другие считают прославленным героем, подвергшимся греху мутации, третьи вовсе видят в узнике угодившего в опалу аристократа или даже виконта Севера XIV. Загадочный пленник содержится отдельно от прочих заключённых – для него выстроили собственную «скорлупку», у стен которого несут караул бронтские длинные ножи, его кормят с офицерского стола, и к нему допускают посетителей – обычно это ничем не примечательного вида мрачноватые люди, кутающиеся в серые рясы, что редко надолго задерживаются в камере.

Цензо́рная зона ХС

Вскоре после взятия Серены, на неё были перенесены все работы по подготовке к высадке на Сабриель, что связан с Сереной устойчивым варп-маршрутом. Сабриель некогда был вотчиной Адептус Механикус, но оказался покинут много столетий назад. Сейчас, когда в Периферии бушует масштабная война, у Империума и Техножречества есть возможность вернуть Сабриель – в этом заинтересованы как магосы Станков, что рассчитывают завладеть своими старыми феодами, так и Верховное командование Имперской Гвардии, которому будет очень полезна дружественная и хорошо защищённая планета, лежащая на варп-пути в сектор Скарус и, фактически, расположенная в тылу домината.

Сейчас имперская разведка, лексографы Адептус Механикус, писцы с Прола IX и эрудиты из Трезубца собирают все имеющуюся информацию о Сабриеле и вращающейся вокруг него загадочной орбитальной станции, а на Серену прибывают отдельные роты, батальоны и манипулы, из которых будет сформирована боевая группа для высадки на неизвестный объект. Вряд ли лорд-маршал Ганзорик захочет вновь бросить в бой элизийцев, но эта операция вряд ли обойдётся без пустотных частей вроде востроянского 1054-го и штурмовых рот.

Изначально силы для высадки собирали на Культе, но после «Дня гнева» всё, что касается будущей сабриельской операции, перенесли на Серену. Лорд-маршал Ганзорик и генерал Хестор выделили несколько крупных и удалённых ото всех остальной суши островов в приполярной зоне Серены, приказали основать на них военную базу и объявили их цензо́рной зоной – регионом, допуск куда возможен лишь по особому распоряжению управителя планеты. Воды вокруг цензорной зоны бороздят катера и лодки Имперской Гвардии – как правило, это лёгкие судёнышки на отделение, вооружённые тяжёлым стаббером или шквалболтером и обшитые флак-панелями, из-за которых бойцы могут вести огонь. Такие часто используют СПО для прибрежного патрулирования, а подульевые контрабандисты – для того, чтобы незаметно плавать через стоки. Хотя в окрестных водах нет пиратов (здесь им попросту не найти добычи), порой можно наткнуться на рыбацкие шаланды с экипажами из серенских моряков и рабочих сервиторов. Посторонним строго запрещено даже приближаться к цензорной зоне ХС, поэтому гвардейцы вынуждены отгонять их, хотя перед этим частенько покупают у рыбаков их улов, отчего последние через несколько дней вновь появляются в зонах патрулирования с полными трюмами.

Лодка (Техника, особое)	
Прочность: 25 **Броня:** лоб 10 борт 10, корма 10	**Скорость:** крейсерская – 40 км/ч, тактическая – 10 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +10

Особенности: *«Корабль»* (см. спецправила), *«Открытый», «Простая конструкция», «Форсаж».*

Экипаж: рулевой, стрелок.

Транспортная вместимость: двенадцать гвардейцев с вооружением и снаряжением.

Турельное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

Корабль: эта единица техники предназначена для передвижения только по воде. В остальном она подчиняется обычным правилам боевой техники. В критических ситуациях она *теряет управление*, подобно гусеничной или колёсной.



В пределах самой цензорной зоны, помимо казарм, жилищ и других необходимых зданий, возведены исполинские учебные полигоны, имитирующие те части орбитальной платформы Сабриеля, сведения о которых удалось найти в архивах, и по которым командиры не устают гонять бойцов. У большинства уже голова кругом идёт от кошмарных лабиринтов и учебных сервиторов-стрелков, что заменяют обычные полосы препятствий и огневые рубежи, а также от введённых в Сабриельском десантном корпусе пищевых добавок, необходимых для подготовки организма к выживанию в бывшей вотчине Адептус Механикус, что вполне может оказаться полноценной зоной морталис.

Кроме того, благодаря своему особому статусу цензорная зона оказалась очень удобным местом для размещения базы межконтинентальных ракет «Смертельный удар», чьи плазменные боеголовки смогут испепелять взбунтовавшиеся города или – в печальной, но вполне возможной перспективе – сдерживать наступление зеленокожих орд. Исполняя приказ «Старой крови и стали», повелевающий превратить Серену в будущий узел обороны Периферии от зеленокожих, на планету уже доставили ракеты «Смертельный удар» и сейчас в цензорной зоне кипит работа по обустройству ракетной базы – это хорошая новость для гвардейцев-артиллеристов, ведь такой объект никогда не доверят СПО, а значит как минимум, один полк (а скорее – бригаду или даже корпус) вместо новых войн и кровопролития до конца войны в Периферии ждёт относительно спокойная служба в цензорной зоне, где самой страшной неприятностью станет необходимость постоянно салютовать опекающим ракеты шестерёнкам и многочисленным офицерам.

Также генерал Хестор и его союзники из Имперского Флота разворачивают на планете сеть оборонительных лазеров, чьи залпы будут сбивать орочьи космолёты. Две твердыни с грозными орудиями – «Алым светом» и «Друзом Гневающимся» – будут установлены в Аркадских полях во владениях оказавших сопротивление патрициев. Ещё одну башню уже воздвигают в цензорной зоне – ей предназначен лазер «Маршал Шалт», что ожидают со дня на день.

Ракетная установка «Смертельный удар»

«Смертельным ударом» называют как твердотопливные межконтинентальные ракеты Имперской Гвардии, так и самоходные пусковые установки на базе «Химер», несущие такие ракеты. Как правило, столь разрушительное оружие применяется очень редко и лишь в случае крайней необходимости – каждый запуск требует множества технообрядов и санкций командования, а обычное боевое дежурство невозможно без постоянного присмотра машиноведов, окуривающих ракету благовониями, покрывающими священным маслом и читающих песнопения для беспокойных машинных духов.

Нередко такие ракеты устанавливают в пусковых шахтах, обустроенных в имперских цитаделях или на специальных ракетных базах. Учитывая, как драгоценно и сложно в обслуживании такое оружие, встретить его можно лишь на планетах-крепостях или в долговременных и крупномасштабных зонах боевых действий, где у Гвардии есть надёжные тылы, и можно быть уверенным, что ракеты не попадут в руки врага и не будут применены против самих гвардейцев.

Самоходные же установки представляют собой переделанные «Химеры», башня которых заменена на пусковую площадку для ракеты, а отсек, в котором обычные «Химеры» возят десант, занят ауспиками, вокс-вещателями, логис-наводчиками и другими средствами прицеливания. Огромная ракета на крыше и большое количество дополнительного оборудования сильно замедляют «Химеру» и увеличивают её профиль, отчего такие машины станут лёгкой добычей для врага, если ему удастся поймать её в прицел. В экипаж таких машин всегда входит машиновед, а действуют эти неуклюжие и взрывоопасные установки вдали от переднего края. Поскольку «Смертельные удары» сконструированы на шасси «Химер», у них сохраняется оборонительное вооружение – тяжёлые болтеры или огнемёты во лбу или стабберы у верхнего люка, но по понятным причинам, используется это вооружение ещё реже, чем сами плазменные ракеты.

«Смертельный удар» способен нести самые разные боеголовки – и если ядерная может сжечь целый город, а вирусная при благоприятных условиях – запустить экстерминацию всей планеты, отчего их применяют с большой осторожностью и лишь когда иного выхода нет, то плазменные куда безопаснее (насколько к имперским плазменным технологиям применимо слово «безопасные»), и в последние годы Имперской Гвардии удавалось всё чаще использовать их для точечных ударов по крепостям, сверхтяжёлой артиллерийской поддержки наступающих сил или как средство сдерживания на важных штрафных колониях и планетах, известных неблагонадёжностью своих управителей. В совершенно отдельный класс можно выделить вихревые ракеты, создающие прорехи в завесе между тварным миром и Варпом, и специальные титанобои, при удачном попадании способные перегрузить пустотные щиты богомашины и запустить цепную реакцию в её сердце.

«Смертельные удары» и обслуживающие их техножрецы, которые доставили ракеты в цензорную зону ХС, прибыли из столицы сегментума Обскурус – Кипры Мунди – говорят, что лорд-маршал решил не обращаться на Станки, чтобы, вслед на святым Друзом, не расширять присутствия лордов-драконов и их агентов на Серене. Это вкупе с готовящимся Сабриельским десантом, дало лишнюю пищу для слухов об этой планете и тайном соглашении между Ганзориком, Марием Хаксом и Адпптус Механикус о скором разделении власти в Периферии. Скорее всего, после окончания войны с сецессионистами и зеленокожими, Сабриель и Серена останутся самыми удалёнными из не разорённых окончательно планет, лежащих на варп-пути в Скарус, и станут воротами в соседний сектор и базой для новых эксплорационных флотилий Техножречества в дикий космос, разведывательных эскадр Имперского Флота и солитариев Инквизиции, которые совместными усилиями должны не допустить нового внезапного вторжения из неизведанных просторов пустоты или появления ересей и сецессионистских настроений среди уже показавших себя неблагонадёжными и легковерными жителей Периферии.



«Смертельный удар» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 40 **Броня:** лоб 30, борт 18, корма 16.	**Скорость:** крейсерская – 50 км/ч, тактическая – 15 м.
Размер: громадный (8)	**Маневренность:** -10

Особенности: *«Гусеничная техника», «Закрытый», «Неуклюжий».*

Экипаж: командир-наводчик (главное орудие), водитель, стрелок (корпусное орудие), техножрец-машиновед

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная ракетная установка «Смертельный удар» (см. спецправила)

Корпусное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Тяжёлый огнемёт (Лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Смертельный удар» можно установить одно **турельное орудие** в передней части машины. Выберите одно:

● Тяжелый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

Пять минут до запуска, обратный отсчёт пошёл: для запуска ракеты требуются согласованные усилия машиноведа, отправляющего должные ритуалы снаружи, и наводчика (это может быть любой достаточно технически подкованный персонаж, в том числе другой техножрец), работающего с системами наведения, аусписками и вокс-сетью, расположенными внутри машины. Для наведения ракеты на удалённую цель обычно не обойтись без данных планетарных аусписций, постоянной связи с пустотным кораблём, стоящим на орбите или доступа к иным источникам информации (например, загруженным в мозг планетарным данным из архивов Администратума). Для запуска ракеты техножрец-машиновед предпринимает **очень сложный (-30) тест *«Запретного знания (Адептус Механикус)»***, а наводчик – **напряжённый (-40) тест *«Пользования техники»***. Тест наводчика получает бонус +10 за каждую ступень успеха, что набрал техножрец в своём тесте. Для того, чтобы ракета была выпущена в цель, наводчик должен набрать десять ступеней успеха в тесте *«Пользования техники»*. Наводчик могут совершать сколько угодно тестов, складывая полученные в каждом ступени успеха и провала, чтобы набрать нужное количество ступеней успеха, но каждый тест после первого будет усложняться на одну ступень. Перед каждым тестом наводчика техножрец может предпринимать тест *«Запретного знания (Адептус Механикус)»*, чтобы помочь соратнику как описано выше. После того как будет набрано десять ступеней успеха, ракета может взлететь и устремиться к цели по одному нажатию кнопки. Если наводчик наберёт пять или больше ступеней провала, машинные духи взбунтуются, и ракета уже не взлетит без тщательного и долгого переосвящения. Для того, чтобы установить новую ракету взамен выпущенной, требуется специальная техника – например «Атлант».

Ракета длинная – жизнь короткая: плазменные (не говоря уже о ядерных и вихревых) боеголовки – весьма опасный груз. Шальной лазразряд или выстрел из болтера может привести к непоправимым последствиям. Всякий раз, когда «Смертельный удар» получает критический урон в *башню* или *орудие*, бросайте к10. Если выпавшее число больше полученного только что критического урона, никаких дополнительных последствий не происходит. Если меньше – ракета взрывается по правилам, что описаны ниже – как правило, это означает смерть всех членов экипажа и тех, кому не повезло оказаться поблизости. Любой член экипажа может потратить *очко судьбы*, чтобы перебросить этот бросок к10.

Артиллерия Экстремис: воздействие запущенной ракеты зависит от того, какой боеголовкой она была снаряжена.

● **Вихревая боеголовка:** это губительное оружие пускают в ход лишь для полного и гарантированного уничтожения особо опасных врагов. При детонации вихревая ракета пробивает дыру в Варп, откуда изливается шквал губительных энергий, уничтожающий всё, к чему прикоснётся. Управлять передвижениями этой бреши в мироздании невозможно – ракетчики должны полагаться на верный прицел и помощь Бога-Императора. В точке попадания ракеты образуется варп-разлом радиусом десять метров. Все, кого зацепил взрыв, могут пройти тест *«Уклонения»*, как при обычном уклонении от атак по площади. В случае провала, несчастных затягивает в варп-разлом, где они пропадают навсегда. Каждый ход разлом перемещается на пять метров в случайном направлении и имеет 25%-й шанс схлопнуться.

Как правило, для применения вихревых ракет требуется разрешение из командования сегментума или приказ инквизитора. Впрочем, в чрезвычайных обстоятельствах таковые можно получить постфактум.

● **Плазменная боеголовка:** самая распространённая вариация «Смертельного удара» – это ракета с плазменной боеголовкой, способной уничтожать как боевые машины, так пехоту, так и укрепления. Такие ракеты приходят на помощь, когда нужно развернуть систему обороны целого континента, обеспечить войска сверхмощной огневой поддержкой или вывести из строя крупную цель вроде сквиггота-исполина или великого демона. Плазменная ракета имеет следующий профиль: 10к10+10 Э, ББ 15, Взрыв (30), Оглушающее (5), Разящее (6).

● **Титанобой:** одна из самых редких разновидностей ракет – это титанобои, что в силах справиться с пустотными щитами и поразить богоподобный шагоход или аналогичную по размерам и опасности боевую машину. Взрыв титанобоя настолько силён, что от оказавшегося в радиусе поражения человека, огрина или лёгкой техники не останется даже пепла – любая цель, обладающая *«Размером (5)»* или ниже, получив хоть одно очко урона от титанобоя, погибает и рассеивается по ветру. При поражении более крупных целей, подсчитывайте урон по общим правилам. Титанобой наносит 15к10+20 единиц энергетического урона с бронебойностью 25 и свойствами *«Взрыв (10)»* и *«Разящее (6)»*. Такие ракеты оснащены специальными постановщиками помех – если вражеский титан или другая техника, наделённая пустотными щитами (например, «Капитолий Империалис»), не был уничтожен попаданием ракеты, но его пустотные щиты отключились, их нельзя будет включить заново в течение 1к5 раундов.

● **Ядерная боеголовка:** это древнее оружие, изобретённое ещё до Тёмной эры технологий, но сохраняющее свою разрушительную мощь и в сорок первом тысячелетии, насколько могущественно, что в точных цифрах урона и бронебойности нет нужды. Как правило, одна ядерная ракета способна уничтожить целый город. Любой персонаж, угодивший в радиус поражения, погибает. Местность, пережившая ядерный удар, становится зоной морталис (см. раздел **«Радиационное и химическое загрязнение»**), а все тесты Выносливости в её пределах получают штраф -30. По решению ведущего, мощные или многослойные пустотные щиты могут сдержать взрыв, но местность вокруг всё равно превратиться в зону морталис.





Аэронавтика Империалис

Войны в поднебесье

•

Создание авиаполков и лётчиков

•

Характеристики самолётов

•

Зенитная артиллерия

•

Асы

Глава IV

Аэронавтика Империалис

«Господство в воздухе – господство на войне»

- авиамаршал Крэтчак

Хотя система **Only War** посвящена Имперской Гвардии, сухопутные силы Империума редко действуют без воздушной поддержки. Авиакрылья истребителей, штурмовиков и бомбардировщиков не входят в Гвардию, а составляют собственную, подчинённую Имперскому Флоту структуру – Аэронавтику Империалис. Эта глава посвящена приключениям, в которых игроки принимают на себя роли лётчиков Аэронавтики и плечом к плечу с обычными гвардейцами противостоят врагам Империума. В ней вы найдёте краткие сведения об имперской авиации и наставления о том, как создавать авиационные полки и персонажей-лётчиков.

Воздушные схватки отличаются от описанных в **«Базовой книге правил»** танковых боёв, а потому в этой главе приведены особые правила для сражений в поднебесье и сопутствующих этому условий.

Большой блок посвящён описанию боевых машин, за штурвалами которых сидят защитники Империума, сецессионисты, зеленокожие лихачи и пилоты, обернувшиеся на сторону Хаоса, а также их улучшениям и зенитной артиллерии.

Наконец, завершает главу раздел об асах – «сюжетных» и «многоразовых» грозных противниках, чьё появление может связать несколько приключений единой сюжетной линией.

Войны в поднебесье

Древний, восходящий ко временам самой Ереси Гора и последовавшего за ней Очищения указ отделил планетарные войска Империума от военно-воздушных сил и космического Флота. Как и многие другие перемены, что вызвало предательство Гора, эта была продиктована страхом перед возможными изменами и мятежами. И хотя разделение сил, неслыханное во времена Великого крестового похода, усложнило логистику и породило взаимное недоверие между гвардейцами и флотскими, уже десять тысяч лет оно спасает Империум от множества внутренних смут, восстаний и междоусобиц. Даже если духовной порче поддастся не один полк, а целый корпус или армия, у неё не будет средств перебраться на другую планету или звёздную систему, чтобы разнести зёрна мятежа. Если же бунтовщиком окажется капитан или коммодор Имперского Флота, – у него не хватит солдат на долгую наземную войну, без которой не захватить ни одну планету. Именно в русле этого разделения сил Имперская Гвардия была лишена авиации – все воздушные полки, эскадрильи и крылья, составляющие Аэронавтику Империалис, стали частью Имперского Флота. Хотя наземные силы могут самостоятельно бороться с вражескими самолётами – благодаря зенитным установкам, флакк-ракетам, а порой и приданным псайкерам – без полноценной воздушной поддержки сражаться почти невозможно.

Как правило, если речь идёт не о защите отдельных крепостей от заранее известного врага или простой переброске подкреплений в уже давно развёрнутую зону боевых действий, Имперская Гвардия всегда действует совместно с силами Аэронавтики Империалис. В солдатских казармах и окопах постоянно можно услышать жалобы на то, что воздушной поддержки «как всегда» не было, а все пилоты – высокомерные охотники за славой, думающие только о том, как бы нарисовать очередного орла на



фюзеляже. Печальная истина состоит в том, что лётчиков и самолётов у Империума куда меньше, чем хотелось бы иметь его вооружённым силам, а потому полноценная воздушная поддержка перепадает только лучшим или наиболее остро нуждающимся в ней частям. Если война идёт на мире смерти, где пережить день – уже небольшой подвиг, даже самый жестокосердный генерал подумает о том, чтобы сократить пешие марши своих солдат и обеспечить их транспортными самолётами, иначе у него просто кончатся войска. Но из-за того, что все «Валькирии» и «Арвы» перебросят на помощь этим гвардейцам, полки, стоящие на менее опасных или менее важных участках фронта, останутся без воздушной поддержки и будут от всей души клясть дураков-лётчиков и жестоких генералов, из последних сил отбивая налёты северовских штурмовиков или прячась по окопам от орочьих бомбовозов. Неудивительно, что даже среди ветеранов воздушная поддержка не воспринимается как должное, а всегда выглядит чем-то вроде дара свыше.

Несмотря на то, что в сорок первом тысячелетии существует множество видов атмосферной авиации, воздушные силы Империума и его врагов можно, грубо обобщая, разделить на четыре типа: истребители, бомбардировщики, штурмовики и крылатые чудовища.

Истребители

Самое многочисленное крыло Аэронавтики – это истребительная авиация. Несмотря на, казалось бы, узкую специализацию, она играет на поле боя множество ролей – от первоначального завоевания воздушного превосходства и перехвата вражеской авиации до сопровождения коллег-бомбардировщиков и свободной охоты в небе. Большинство истребителей Аэронавтики – относительно небольшие, стремительные одноместные машины, щедро вооружённые лазерными или автоматическими пушками, нередко также несущие небольшое количество маломощных бомб. Зачастую истребители оснащают пикт-писцами для съёмки местности и сбора разведданных.

Как правило, истребители не действуют в одиночку. Если Аэронавтика ещё не завоевала воздушное превосходство в зоне боевых действий, истребители будут летать целыми звеньями или даже эскадрильями и вести масштабные бои в небе. Когда же вражеская авиация будет сильно выбита или подавлена, истребители переходят к тактике свободной охоты, летая парами «ведущий-ведомый» и сами выбирая цели в пределах очерченной командованием зоны.

Большинство лётчиков-истребителей гордится своим мастерством и радуется каждому случаю доказать его. Сложные и тщательно нарисованные на фюзеляже отметки за каждого сбитого врага, удивительные истории о подвигах в небе и лёгкое презрение ко всем несчастным, которым неведома радость полёта – вот характерные приметы таких пилотов.

На Внешнем фронте истребители вынуждены менять стратегию и тактику воздушной войны в зависимости от того, с кем или чем им предстоит столкнуться. Силы домината, подчиняясь приказам герцога о глухой обороне, редко поднимаются в воздух. У сецессионистов слишком мало как самолётов, так и пилотов, чтобы позволить себе активные действия. Нередко они вовсе отказываются от попыток завоевать воздушное превосходство и ограничиваются защитой от имперской авиации при помощи множества зенитных орудий. Действующие на таких планетах Фронта авиаторы не отказывают себе в удовольствии запастись бомбами и поработать по наземным целям – по крайней мере, там, куда северовцы ещё не успели подогнать «Гидры». Тем не менее, на нескольких театрах военных действий – например, на Дюне и Браксиде – войскам домината удалось, оголив другие миры, собрать авиацию в немногочисленный, но мощный кулак, нанести Аэронавтике несколько чувствительных ударов и даже захватить часть подбитых самолётов. Хотя даже это не помогло сецессионистам добиться господства в воздухе, имперские лётчики почувствовали себя уязвлёнными и развернули полноценную охоту на коллег из стана врага.

Офицеры связи Флота

Как правило, при совместных операциях Имперской Гвардии и Флота оба ведомства направляют друг к другу своих представителей, через которых стороны могут координировать действия. Наземным частям, наряду с эскадрильями самолётов, свитой техников-мирян и машиноведов, придаются младшие офицеры Аэронавтики. Обычно такие советники не только служат при штабе, но и сопровождают командиров Имперской Гвардии – вплоть до капитанов – на передовой. Нередко голос именно такого человека слышат по воксу ожидающие на аэродромах, стоящие на низкой орбите или отправившиеся на свободную охоту лётчики и, повинуясь ему, бросаются на помощь гвардейцам.

Разговор с офицером связи может стать для звена пилотов началом очередного приключения, случайным событием, призванным разнообразить долгий полёт до цели или возможностью получить и выполнить неплановое задание. Ведущему стоит проработать личность и облик хотя бы одного офицера, отправленного Аэронавтикой в полк или боевую группу, которую будут поддерживать персонажи игроков. Этот человек может быть не только интересным собеседником и товарищем по оружию, но и мощным сюжетным инструментом, что оживит ход приключения, вовремя подкинув новое задание, снабдив свежими разведданными и даже исполнив своё прямое предназначение – познакомив персонажей-пилотов с командирами наземных частей. Отдельным интересным случаем может быть «обратная поддержка» – когда помощь союзников требуется не прижатой к земле вражеским огнём Гвардии, а пилоту сбитой «Валькирии» или «Мстителя», приземлившемуся на гравишюте в гуще кишащих орками джунглей или прямо в радиоактивных пепельных пустошах.

Комиссариат не раз отмечал тревожную склонность пилотов Аэронавтики вести «честную войну» и воспринимать сецессионистов как равных и достойных врагов. Известно несколько случаев, когда имперские лётчики сознательно не пытались подстрелить катапультировавшихся или снижающихся на гравишютах пилотов домината и позволяли им уйти, чтобы потом вновь сразиться с «достойными соперниками» в честном бою – особенно если речь шла о немногочисленных, но успевших прославиться асах. Впрочем, какое бы беспокойство не одолевало Комиссариат, лётчики Аэронавтики не забывают, что сецессионисты – это враги. У домината не так уж много пилотов, готовить новых негде, некогда и не на чем, и небольшие, но постоянные потери необратимо обескровят и без того малочисленные военно-воздушные силы предателей.

Куда большую проблему для Аэронавтики представляют зеленокожие. Умение орков собирать удивительно действенную технику из всевозможного мусора, любовь к скорости и большому количеству стрельбы, порождает в достаточно крупных *войнах!* целую касту летунов. При столкновении с дымящим и разваливающимся летучим недоразумением имперский пилот оказывается в таком же затруднении, что имперский гвардеец, на чей окоп движется громыхающий орковоз – он просто не знает, чего ждать от этой машины и может лишь угадывать, сколько пушек и листов брони наварил на неё полусумасшедший механьяк. В таких боях лётчики вынуждены полагаться на опыт и знание природы зеленокожих, а последним могут похвастаться очень немногие. Эти свирепые ксеносы обожают воздушные тараны, идя на которые не перестают самозабвенно палить изо всех орудий – иногда это позволяет особенно опытному и хладнокровному пилоту выманить на себя целое звено истребил, что в запале боя подставятся под огонь остальных самолётов Аэронавтики, но такие рискованные ходы нередко заканчиваются гибелью аса. Учитывая орочье умение приспосабливать под себя любые трофеи, на самолёты, отправляющиеся воевать с зеленокожими, часто ставят мельта-заряды, которые пилот может и должен подорвать перед катапультированием, если его самолёт подобьют.

Бомбардировщики

Неотвратимые, тяжеловесные и внушительные имперские бомбардировщики призваны внушать врагу ужас рокотом двигателей и сеять разрушение и смерть градом бомб. Фронтовая авиация Империума идёт в дело, когда нужно поддерживать наступающие наземные силы могучими бомбовыми ударами, что сокрушат линии обороны, уничтожат колонны бронетехники и обратят в пепел пехоту. Как правило, бомбардировочные, равно как и истребительные, эскадрильи передаются в подчинение генералу, что командует зоной боевых действий, но каждая их операция сопровождается долгими согласованиями с маршалами Аэронавтики. Дальняя же авиация, предназначенная для бомбовых ударов по отдаленным от линии фронта городам, мануфакторумам и скоплениям войск, редко перепадает кому-то, кто не носит лорд-генеральских эполет.

Поскольку предназначение бомбардировщика состоит в том, чтобы сбрасывать на врага смертоносный груз, главной характеристикой для такого самолёта становится грузоподъёмность и дальность полёта – именно поэтому имперские «Мародёры» выглядят исполинами на фоне лёгких «Молний» и «Мстителей». Как правило, такие самолёты не ограничиваются лишь сбросом бомб – едва ли не на каждый можно установить пикт-оборудование, системы голозаписи или мощный ауспик. Дальние бомбардировщики зачастую снаряжают множеством орудий – от оборонительных стабберов в задней полусфере до курсовых спаренных лазпушек – это вынужденная мера, поскольку на большом удалении от аэродромов такие самолёты не могут рассчитывать на истребительное прикрытие, практически обязательное во всех остальных случаях.

Бомбардировочная авиация оказалась неожиданно важна в противостоянии на Внешнем фронте. Военную машину Севера обеспечивают немногочисленные мануфакторумы расположенные на мирах домината, а сознательный отказ предателей от наступательных действий позволил им серьёзно укрепиться на своих планетах. Некоторые генералы Гвардии и маршалы Аэронавтики считают стратегические бомбардировки дальних тылов домината залогом победы, а постоянные налёты на передовые позиции северовцев – насущной необходимостью. Что же касается *войны!* Мракозуба, то после того как её вторжение превратилось в оккупацию, а на пепелищах разрушенных городов начали появляться заводы, окружённые лагерями рабов, стало понятно, что если дать орочьей военной машине набрать обороты, трон Мракозуба Поработителя ничтожеств со временем может переместиться с Авитохола на Синтиллу. Хотя бомбардировочная авиация не может вызвать на занятых зеленокожими территориях такой сумятицы и хаоса, какой они создают сами, в причиняемых ей разрушениях сомневаться не приходится.

Нередко, кроме поддержки наступления и ударов по целям за линией фронта, перед бомбардировщиками ставят более специфические задачи – например, в войнах с теми же орками требуется послебоевая огненная зачистка местности, которая уничтожит оставленные зеленокожими споры. Обычно даже очень щедрый град инфернобомб не в силах полностью предотвратить нарождение новых орков, но их потенциальное количество сильно снижается. Аэронавтике случалось целиком иссушать агромиры «соляными бомбами» – особыми химическими боеприпасами, быстро убивающими плодородность почв. В противостоянии с Северовым доминатом такая стратегия пока не применялась – Муниторум слишком соблазняет идея захватить Елену II или Четвертый рай целыми и невредимыми, чтобы снабжать Гвардию пищей с них, а не возить из глубин Каликсиды. Также в войне с сецессионистами нередко идут в дело бомбы-проповеди – снаряды, начинённые листами со священными текстами, обвинениями в адрес лжеца и предателя Севера, а также предложениями сложить оружие и сдаться наступающим силам Имперской Гвардии. Наконец, на базе обладающих относительно большим внутренним пространством и запасом хода бомбардировщиков нередко создают воздушные командные пункты или самолёты глубокой разведки, а наиболее гибко мыслящим и красноречивым пехотным офицерам порой удаётся убедить лётчиков перевезти в бомбовых отсеках отделение огринов, которым не втиснуться в «Валькирию».



Штурмовики

Хотя благодаря истребителям солдаты могут не бояться вражеских самолётов, а благодаря бомбардировщикам – меньшей кровью брать города и крепости, ближе всего знакома и понятна Гвардии именно штурмовая авиация. «Громы» и «Молнии» для большинства пехотинцев – это проносящиеся по небу едва различимые точки, тогда как «Валькирии» и «Вендетты» они нередко своими глазами видели в деле, а самые везучие – и летали на них.

Главная особенность самых распространённых штурмовиков Аэронавтики – тех, что конструируют на базе «Валькирии» – двигатели с изменяемым направлением тяги, благодаря которым эти самолёты могут зависать на месте, взлетать и опускаться по вертикали и действовать на сверхмалых высотах. Такие свойства делают их идеальными, как для самостоятельных атак по наземным целям, так и для поддержки пехотных и танковых подразделений Гвардии. Нередко такие машины придаются определённому полку на всё время кампании; пилоты и обслуга даже красят их в традиционные полковые цвета, а техножрецы усиливают гордые машины плитами керамитовой брони.

Пилоты штурмовиков заслуженно считают себя лучшими среди всех лётчиков Аэронавтики и справедливо полагают свою службу самой опасной. Истребители ведут относительно равный бой – по крайней мере, они сражаются с другими летательными аппаратами или крылатыми чудовищами – а бомбардировщики и вовсе не должны ввязываться в сражение, оставляя воздушные схватки пилотам «Громов» и «Молний». «Валькирии» же, равно как и другие машины на их базе – например, «Вендетты» и «Стервятники» – часто по долгу службы должны атаковать укрепленные позиции врага, петлять под огнём зенитных орудий и закладывать виражи, спасаясь от поисково-ударных ракет, не уставая прикрывать огнём только что высадившихся пехотинцев. Другая крайность их службы – это тайные операции, нередко проводимые совместно с Инквизицией, Оффицио Сабаторум или военной разведкой, нередко ночные, когда лететь приходится на предельных высотах, не отрывая одного глаза от неба, а второго – от ауспика.

Авиация Хаоса



Менее масштабной, но не менее сложной задачей для Аэронавтики остаётся борьба с бандами Хаоса из Стигийских бездн и других диких краёв. Здесь сложно сделать сколь-нибудь обоснованные обобщения – слишком разнятся группировки хаоситов. Страшный разнобой царит даже среди тех из них, что вообще обладают хоть какой-то авиацией.

Большую часть военно-воздушных сил Хаоса на Внешнем фронте составляют трофейные или краденые имперские самолёты и трансорбитальные челноки, успевшие измениться под губительным влиянием Варпа. Хотя большинство банд Внешнего фронта включают как смертных, так и космодесантников-предателей, пилотами обычно остаются люди – растрачивать боевые умения астартес на то, с чем хорошо может справиться человек, слишком неразумно, не говоря уже о том, что большинство самолётов предназначено для смертных. Нельзя не отметить, что некоторые банды имеют на вооружении машины, явно созданные еретехами, а стало быть, наладили связи или каналы поставок с миров-кузниц тёмных Механикус.

В большинстве своём местные банды Хаоса предпочитают штурмовую авиацию и десантные самолёты – если у них есть выбор. Бомбардировщики наносят слишком большой вред возможным трофеям и убивают чересчур много будущих рабов, а истребители не могут толком атаковать наземные цели, чем занимаются многие хаоситы. Нередко захватив несколько имперских самолётов, банда переделывает трофейные истребители и бомбардировщики в штурмовые и десантные суда в мастерских Неллоса или других тайных логовах. Особенной любовью пользуются крупные челноки, что могут вместить полсотни рядовых бойцов и несколько грузовиков для трофеев, не говоря уже о покоях для чемпиона банды и его приближённых.

По слухам, пришедшим с мира, лежащего неподалёку от Стигийских бездн, действующая в его окрестностях банда создала или откуда-то заполучила стаю драконов – сплава безумных технологий и энергии Варпа. Правда это или лишь преувеличенные слухи – пока неясно, но миссия Инквизиции, откомандированная Трезубцем на Внешний фронт, уже начала расследование.

На Внешнем фронте немалая доля штурмовой авиации придана сокровищу лорда-маршала Ганзорика – корпусу элизийских десантных полков, немалым трудом полученных у командования сегментума. Оставшиеся «Валькирии» и «Вендетты» приходится постоянно перебрасывать между разными участками фронтов, а иногда и между разными зонами боевых действий. Нехватка самолётов была такой, что Верховное командование решилось на крайне рискованную спецоперацию на Браксиде – по плану диверсионные подразделения Имперской Гвардии должны были проникнуть на военную базу сецессионистов, вывести из строя зенитные орудия, провести за собой несколько десятков пилотов, которым предстояло угнать самолёты предателей – благо на этих аэродромах базировались знакомые каждому выпускнику лётной академии Порта-Гнев «Валькирии» и «Стервятники». По слухам, той операцией командовал агент Оффицио Сабаторум, что и обеспечило её успех.



Крылатые чудовища

Один из самых необычных врагов, с которым приходится сталкиваться имперской авиации – это всевозможные летающие монстры, что могут встретиться на некоторых опасных мирах или в рядах определённых противников – таковы, например, куавельские драгоны, чешуекрылы, что встречаются на планетах в окрестностях туманности Ктхалга или воздушные медузы с Криолага. Порой это просто дикие звери, которых пилотам нужно держать подальше от своих аэродромов или позиций гвардейцев, или чьи гнёзда и логова приходиться бомбить. Куда хуже дела пойдут, если стаями, казалось бы, неразумных крылатых хищников будет руководить злокозненный колдун Хаоса, изобретательный круут-дрессировщик или орк-чудила.

Оказаться в бою с летающим монстром может любой лётчик. Истребители нередко первыми сталкиваются с неведомыми прежде чудовищами и кровью платят за знание того, как с ними бороться. Штурмовики, особенно пилоты «Вендетт», благодаря своей огневой мощи и возможности нести небольшую десантную группу часто устраивают вылеты к запрятанным в глухомани гнёздам таких чудовищ, что позволяет отделению опытных вояк заложить в гнезде подрывные заряды. Наконец, бомбардировщики нередко участвуют в зачистках особенно опасных джунглей, где могут таится такие монстры.

Создание полков и персонажей Аэронавтики

«Небеса планеты – такое же поле боя, как любое другое. Понимай его. Господствуй на нём. Изгони врага с него без жалости. Тогда твоя победа будет неоспорима!»

- Робаут Жиллиман, «Кодекс Астартес»

Подобно тому, как Имперская Гвардия разделена на полки и батальоны, пилоты Аэронавтики объединены в звенья, эскадрильи, авиакрылья и другие воздушные части, обладающие общими тактическими доктринами, традициями и единообразным снаряжением лётчиков. С точки зрения игровой механики **Only War** такие воздушные части считаются полками и создаются по правилам из **главы II «Базовой книги правил»** – игроки и ведущие так же обладают некоторым количеством очков, которые могут потратить на выбор родного мира, личности командира, боевых доктрин и так далее. Тем не менее, формирования Аэронавтики сильно отличаются от пехотных полчищ, танковых клиньев и малых диверсионных команд Имперской Гвардии. Для того чтобы отразить эти различия, игрокам и ведущим нужно будет внести в процесс создания полка некоторые изменения – они подробно описаны ниже.

Персонажи-пилоты из полков Аэронавтики в вопросах игровой механики **Only War** считаются *гвардейцами* и создаются по правилам из **главы III «Базовой книги правил»**. Конечно, спектр навыков подготовленного пилота сильно отличается от того, чему учат обычных стрелков или водителей. Для того чтобы отразить эти различия, игрокам и ведущим нужно будет внести в процесс создания персонажа некоторые изменения – они подробно описаны ниже.

Родной мир или происхождение

Имперская военная авиация – весьма специфический род войск, намного более однородный, чем Имперская Гвардия. Хотя на службе в ней состоят выходцы с самых разных миров, многообразие таковых намного уступает разношёрстным сухопутным армиям Империума. В Имперском Флоте мало эскадрилий и авиаполков, составленных из уроженцев одной планеты. Отчасти это вызвано тем, что для подготовки профессиональных пилотов нужны лётные академии, учебные машины и опытные инструкторы, а такая роскошь встречается далеко не везде – порой целый сектор может похвастаться всего одной базой Флота, где будущие имперские асы смогут получить достойную подготовку. Кроме того, в отличие от Гвардии, что готова грести всех, кто не успел убежать от вербовщика или вытянул короткую спичку, Аэронавтика не может тратить ресурсы на бесперспективных новобранцев, и нередко набранное на планете многообещающее пополнение к концу обучения настолько редеет, что офицерские эполеты получает горстка кадетов, которой не хватит и на одно авиакрыло. Ещё не начавших службу счастливчиков почти сразу объединяют с другими группами выпускников. Случается, что в целой эскадрилье не найти и двух земляков. Неудивительно, что такие подразделения обычно не носят связанные с оставленной позади родиной названия, а берут грозные прозвища в честь мифических и настоящих небесных чудовищ.

Именно поэтому при создании полка Аэронавтики, игроки не обязаны выбирать один родной мир – каждый игрок может выбрать таковой из **таблицы 4-1** независимо от остальных. Отнюдь не все варианты происхождений, приведённых в **«Базовой книге правил Only War»** и дополнениях, подходят пилотам – хотя бы потому, что Аэронавтика не ведёт вербовку на диких и феодальных мирах, с презрением обходит стороной штрафные колонии и не готова видеть в своих рядах недолюдей. Наиболее тепло в рядах имперских военно-воздушных сил встречают потомков старых флотских династий, отпрысков благородных семейств, пожелавших связать свою судьбу с Аэронавтикой, привычных к космосу пустотников, иногда – уроженцев мировкрепостей (особенно тех, где располагаются космодромы и наземные базы Флота). Кроме того, порой на Флот и в Аэронавтику попадают воспитанники Схол Прогениум – как правило, это юноши и девушки, что сами рвутся в небо, желая заменить павших родителей-лётчиков.

Таблица 4-1 «Происхождение имперских пилотов»

Происхождение	Цена
Агромир †	3
Аристократия	3
Имперский Флот	3
Кающиеся грешники	3
Мир смерти	3
Мир-крепость	3
Мир-улей	3
Мир-храм ††	3
Постапокалиптический мир ††	3
Пустота ††	3
Схола Прогениум	3
*† См. главу I дополнения **«Молот Императора»***	
*†† См. главу I дополнения **«Щит Человечества»***	

Авиация Адептус Механикус

Будучи отдельной и неотделимой империей внутри империи, Адептус Механикус содержит собственные военно-воздушные силы, которые защищают их владения, сопровождают эксплорационные флотилии и поддерживают легионы скитариев в наземных сражениях. Как правило, авиация Механикус снабжена технологически совершенными самолётами, а их пилоты нередко претерпевают настолько обширную аугментацию, что буквально становятся одним целым с боевой машиной.

В подавляющем большинстве случаев, Адептус Механикус набирают пилотов в свою авиацию только из числа собственных подданных – жителей миров-кузниц или иных владений культа Машины. Как правило, техножрецы-милитанты ведут ещё более жёсткий отбор, нежели флотские наставники, а потому сводные эскадрильи Механикус также нередко состоят из уроженцев самых разных миров. Поэтому при создании авиационного полка Механикус, игроки не обязаны выбирать один родной мир – каждый игрок может выбрать таковой из **таблицы 4-2** независимо от остальных.

Таблица 4-2 «Происхождение пилотов Механикус»

Происхождение	Цена
Мир-кузница †	4
Миры-Станки ††	4
*† См. главу I дополнения **«Молот Императора»***	
*†† См. главу I дополнения **«Щит Человечества»***	



Имперский Флот

Обитатели кораблей Имперского Флота – особый народ. В отличие от ульевиков, что живут в такой же тесноте, и стремятся хоть как-то выделиться из толпы, частью которой им суждено быть до самой смерти, уроженцы и воспитанники Имперского Флота привыкли есть и спать, работать и служить, сражаться и погибать вместе. Каждый экипаж воспринимает себя скорее, как большую общину, в которой есть свои правители и подчинённые, которых объединяет не меньше, чем разделяет. Конечно, в такую «общину» не входят насильно завербованные кабальные рабочие с нижних палуб и упыри, что обитают в чёрных трюмах – только настоящие пустоходы и офицеры, а также все приравненные к ним, вроде корабельных техножрецов, бортовых бойцов или священников.

Отнюдь не все флотские были рождены в пустоте. Среди них хватает и пустоходов в первом поколении, когда-то добровольно завербовавшихся на корабль, и отпрысков знатных семейств или офицерских династий, чьи богатые поместья стоят на поверхности планет или венчают стальные горы ульев. Во многих людях, что считают своей родиной Имперский Флот, почти нет присущих обитателям пустоты черт – ни жутковатой бледности, ни неуловимой зловещей ауры. Такие люди идеальны для вербовки в ряды бортовых бойцов и лётчиков Аэронавтики – они привыкли беспрекословно слушаться командиров, не понаслышке знакомы с опасностями пустоты, не дичатся самых расхожих технологических устройств, что можно встретить на звёздном корабле, и нередко почитают святым долгом заботиться о своей большой семье по праву старших.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Выносливость, Сила воли, Товарищество.

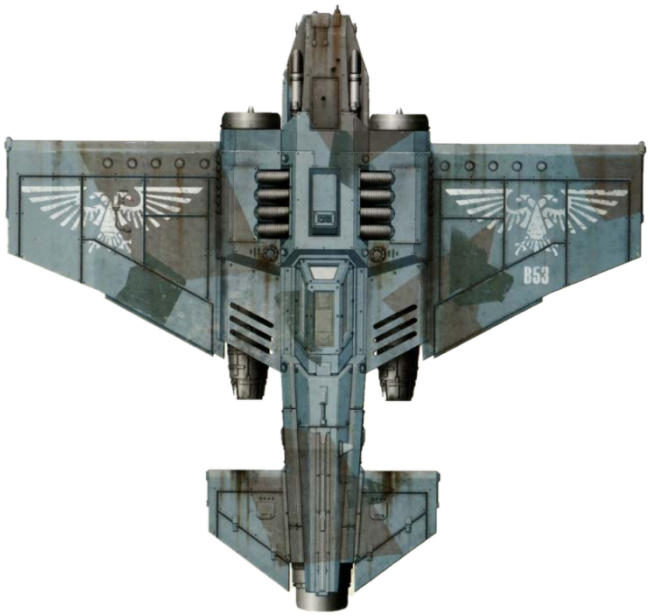
Умения: все персонажи с Имперского Флота начинают игру с умениями *«Навигация (Звёздная)»* или «*Управление (Воздушная техника)*», а также *«Обыденное знание (Имперский Флот)»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Знакомые обряды: обслуживание звёздных кораблей и боевых станций сильно ритуализовано, и нередко рядовые пустоходы просто выполняют то, что велит техножрец, без малейшего понимания сути. Впрочем, по ходу службы они набираются опыта, запоминают всё больше и больше мимоходом брошенных машиноведами наставлений, и постепенно становятся мастерами, что могут устранять простые поломки, совершенно не понимая причин их возникновения и ремонтируя их давно заученным способом. Всякий раз, когда персонажу-выходцу с Имперского Флота нужно предпринять тест *«Пользования техники»*, связанный с пустотным кораблем, станцией или устройством, связанным с пустотой, он может вместо этого предпринять тест *«Обыденного знания (Имперский Флот)»* аналогичной сложности.

Привычка к пустоте: выходцы с Имперского Флота отлично умеют действовать в невесомости. Причиной тому могут быть специальные тренировки, периодические аварии или просто опыт жизни на космической станции. Уроженцы или воспитанники Имперского Флота не считают зоны невесомости *пересечённой местностью*. Кроме того, тест Ловкости, необходимый для того, чтобы выдержать правильное направление при *беге* или *натиске* в невесомости становится для них всего лишь **трудным (-10)**.

Флотская дисциплина: многих уроженцев и воспитанников Имперского Флота отличает привычка к повиновению вышестоящим – сама природа Флота такова, что неподчинение командиру часто приводит к гибели – иногда самого вольнодумца, но чаще – его товарищей или подчинённых. Офицеры по праву считают, что рядовые пустоходы обязаны беспрекословно исполнять их приказы, но и сами не готовы спорить с капитаном корабля или комендантом звёздного форта. Находясь на борту судна, станции или крепости Имперского Флота, его уроженцы и воспитанники получают бонус +10 к тестам *«Командования»*, направленных на тех, кто обязан им подчиняться.

Начальное количество ран: выходцы с Имперского Флота определяют начальное количество ран по общим правилам.



Командир

В то время как выбор происхождения, типа полка, доктрин и даже *стандартного набора* у пилотов Аэронавтики отличается, выбор командира ничем не ограничен. Игроки могут взять любой из вариантов, предложенных в **«Базовой книге правил»** или в этом томе.

Тип полка

Ни один из приведённых в **«Базовой книге правил Only War»** и дополнениях типа полка не подходит для лётчиков – учитывая строгий запрет на создание авиационных частей в Имперской Гвардии, это и неудивительно. Для того чтобы создать полк Аэронавтики или авиации Механикус, используйте следующий тип полка:

Авиаполк

Имперская авиация традиционно делится на части, отличающиеся друг от друга особенностями подготовки пилотов и – что не менее важно – типами и моделями применяемых самолётов. Нередко сам *modus operandi* воздушного полка зависит от последнего фактора – если истребительные и бомбардировочные части обычно действуют полным составом, то звенья штурмовиков постоянно отрывают от полка и временно передают наземным частям.

Авиация Империума выполняет на поле боя множество ролей – от завоевания воздушного превосходства и стратегических бомбардировок важных целей до свободной охоты, разведки и поддержки сухопутных частей. Для Аэронавтики не редкость и смешанные полки, в которые входят самолёты разных типов и конструкций, чтобы обеспечить части максимальную гибкость и универсальность.

Цена: 8 очков

Изменения характеристик: +3 к Ловкости, -3 к Ближнему бою

Начальные умения: *«Управление (Воздушная техника)», «Навигация (Планетарная)»*.

Начальные таланты: *«На пределе возможного»*.

Стандартный полковой набор: один самолёт на игрового персонажа; с разрешения ведущего, несколько игровых персонажей могут заменить свои самолёты на один многоместный самолёт.

Особое: персонажи из этого полка не могут быть *приписанными специалистами.*

Приписанные специалисты в авиации?

Несмотря на то, что в воздушных полках есть свои комиссары, священники, а порой даже огрины, они выполняют совершенно не те роли, что «обычные» лётчики. Авиационные политофицеры и пастыри не покидают твёрдой земли, выполняя свою работу до и после боевых вылетов. Псайкеры, приписанные к частям Аэронавтики обычно служат штабными советниками и предсказателями и тоже не поднимаются в небо. Огринов вообще стараются не подпускать к самолётам, но всегда рады видеть в частях аэродромной охраны. О техножрецах и говорить нечего – без них ни одна эскадрилья не сохранит боеспособность хоть сколько-нибудь долго.

Таким образом, большинство *приписанных специалистов*, хоть и числится в авиационном полку, но не летает на самолётах само, а потому присутствие таких героев среди игровых персонажей повредит динамике и стилю игры – если звено истребителей из лихих пилотов отправится на охоту, герой-псайкер, вынужденно остающийся на земле, будет чувствовать себя особенно одиноко. Кроме того, входящий в *стандартный полковой набор* лётчика самолёт будет выглядеть очень глупо в случае с огрином, который не сможет даже уместиться в этой машине.

Если же у ведущего есть особые идеи, а у игроков – необоримое желание играть огрином или комиссаром, всегда можно прибегнуть к правилам *смешанных полков* и создать героя-огрина из ударного полка или комиссара-выпускника Схолы – это одновременно подчеркнёт образ персонажа и снимет проблемы со *стандартным набором* авиаполка.

Доктрины и недостатки

Выбор доктрин и недостатков для полков Аэронавтики не отличается от такового для обычных гвардейских частей. Действуют все обычные ограничения, установленные **«Базовой книгой правил»** и ведущим. Некоторые доктрины окажутся полезны лётчикам не меньше, чем пехотинцам – например, *«Бронебойшики»* или *«Хорошее снабжение»*. Другие же – например, *«Инженерно-штурмовое снаряжение»* или *«Тяжёлая кавалерия»* – просто абсурдны. В вопросах того, какие доктрины можно выбирать для авиаполка, а какие нет, игрокам стоит следовать здравому смыслу и указаниям ведущего.

Учтите, что у персонажей-лётчиков львиная доля *очков полка* уже будет потрачена на выбор типа полка. Игрокам придётся либо отказаться от желаемых доктрин, либо выбрать *недостаток*. Конечно, ведущий также вправе увеличить количество доступных *очков полка*.

Стандартный полковой набор

Главная составляющая *стандартного набора* для любого пилота уже определена типом полка – это самолёт. Как правило, лётчики не берут с собой полноценного оружия или носимой брони, фаталистично полагаясь на уставные лазпистолеты и флак-жилеты. Тем не менее, в некоторых авиакрыльях в экипировку каждого члена экипажа входит лазкарабин или даже автоган, а иные и вовсе снабжают своих пилотов всем необходимым для того, чтобы после падения или катапультирования лётчик мог выжить на враждебной территории и выйти к имперским позициям.

Создавая авиаполк, игроки следуют тем же правилам формирования *стандартного набора*, что и при сотворении любого другого полка, и могут потратить полагающиеся им 30 очков на дополнительное снаряжение, как из таблицы на стр. 66 **«Базовой книги правил Only War»**, так и из приведённой ниже.

Таблица 4-3 «Дополнительные предметы для стандартного набора лётчиков»

Предмет или улучшение	Цена	Ограничения
Заменить лазпистолет (главное оружие) на болт-пистолет (главное оружие)	5	-
Заменить лазпистолет (главное оружие) на флотский пистолет (главное оружие)	4	-
Заменить флак-жилет на лётный бронекомбинезон	7	-
Блок мыслеуправления	15	-
Запасной гравишют	8	-
Дополнительное бронирование для самолёта	10	-
Искусно сконструированный корпус для самолёта	20	-
Катапультируемые кресла для самолёта	10	-
Ложные цели для самолёта	8	-
Мельта-заряд для чрезвычайного уничтожения самолёта	10	-
Встроенный мультикомпас для самолёта	20	-
Пикт-писец для самолёта	8	-
Приметная раскраска для самолёта	3	-
Прицельные системы хищника для самолёта	15	-
Прожектор для самолёта	8	-



Персонажи Аэронавтики

Создание персонажей для полков Аэронавтики происходит почти так же, как персонажей для частей Имперской Гвардии – в **главе III «Базовой книги правил Only War»** подробно описаны все правила на определение первичных и вторичных характеристик, *очков судьбы*, трату *опыта* и т. д. Тем не менее, есть несколько отличий что касаются доступных специальностей и *товарищей*.

Персонажи-авиаторы могут выбирать только *гвардейские* специальности (также см. врезку **«Приписанные специалисты в авиации?»**). Кроме того, поскольку каждый пилот учился водить самолёт, стрелять из бортовых орудий или даже командовать звеном, в перечень начальных умений, талантов и других способностей гвардейских специальностей нужно будет внести некоторые изменения:

● **Водитель:** замените начальное умение *«Управление (Наземная техника)»* на *«Управление (Воздушная техника)»*.

● **Сержант:** замените *склонность к Ближнему бою* на *склонность к Дальнему бою*.

● **Специалист по тяжёлому вооружению** и **стрелок:** замените *тяжёлое* или *лёгкое* оружие, которое персонаж получает в качестве *специального снаряжения* на одно улучшение для самолёта (по согласованию с ведущим).

Переход персонажей в другие специальности (в т. ч. *продвинутые*) остаётся на усмотрение ведущего.

Персонажи Аэронавтики обладают *товарищами* так же как обычные солдаты. У пилотов есть несколько способов использовать своих *товарищей* – подробнее см. раздел **«Товарищи лётчиков»**. Если вам потребуются игромеханические характеристики *товарища*, воспользуйтесь профилем лётчика Аэронавтики (см. ниже).

Товарищи лётчиков

Авиация – очень необычный род войск, чья организация и способ ведения боевых действий сильно отличаются от таковых у пехотных и танковых полков. У игроков и ведущего могут возникнуть трудности с тем, как должны действовать *товарищи* персонажей-лётчиков и какую роль играть. У этой проблемы есть несколько решений:

● **Члены экипажа:** кроме главного пилота (он же командир), роль которого возьмёт на себя персонаж игрока, в самолёте есть и другие члены экипажа – второй пилот, штурман или связист. *Товарищ* вполне может взять на себя эту роль. Такой вариант идеален для самолётов, экипаж которых состоит из двух человек – например, «Вендетт» или «Мстителей». Специальность «Водитель» обладает уникальным улучшением *«Стрелок»*, благодаря которому персонаж может вести огонь из бортовых орудий своей машины «от лица» *товарища*, но используя свои характеристики. Ведущий может воспользоваться этим улучшением как образцом и создать на его основе аналогичные улучшения для штурмана, второго пилота, связиста и т. д. Обладатели специальности «Герой» могут собрать под своё начало много *товарищей*, составив профессиональный экипаж.

● **Технический персонал:** каждому самолёту нужен не только пилот, но и целая свита, что будет готовить машину к вылету, латать пробоины от вражеских снарядов, заправлять горючим и заново заряжать орудия. *Товарищи* вместе могут составить команду, что обслуживает все самолёты звена, в котором служат персонажи. Этот способ хорош тем, что подходит всем и позволяет не плодить лишних сущностей, но плох тем, что, фактически, полностью выключает *товарищей* из игры, а значит, делает бесполезными все связанные с ними улучшения и *приказы*.

● **Ведомые:** нередко у лётчиков, отправляющихся на боевое задание, есть напарники – ведомые. Каждый *товарищ* может быть ведомым у своего персонажа, летая на собственном самолёте. Это полностью вписывается в идею *товарищей* в **Only War**, делая их близкими к персонажам, но всё же уступающими храбростью и воинским искусством напарниками (ведь будь они более умелыми пилотами, то стали бы ведущими, а не ведомыми!). В таком случае будут действовать все обычные правила взаимодействия с *товарищами* и *приказы*. Этот способ идеален для лётчиков-истребителей, в чьих одноместных «Громах» и «Молниях» просто нет места для второго человека. Если же персонажи игроков летают на большом многоместном самолете – например, «Мародёре Бдительном», где кроме умелых пилотов и метких стрелков, нужны опытные техники для работы с комплексом авгуров (а это явно не та работа, что можно доверить *товарищу*) – ведущий может постановить, что все персонажи игроков составляют экипаж одного самолёта, а все *товарищи* – экипаж другого или даже других.

Товарищи-ведомые на боевом вылете считаются находящимися в *контакте* со своим ведущим, если находятся на расстоянии не более пятиста метров от него.

Авиация Адептус Механикус

Большинство пилотов на службе Адептус Механикус – не просто скитарии, но рукоположенные машиноведы или багряные гвардейцы. Нередко такой пилот служит своей машине и техником, разделяет с ней множество кибернетических улучшений и знает её как никто другой. Самые опытные из боевых техножрецов – нередко выходцы из рядов Багряной гвардии – становятся в глазах командования ценными и почти незаменимыми боевыми единицами. Другие в совершенстве познают устройство множества самолётов, сближаются с их духами, а порой и физически становятся единым целым с машиной. Третьи оттачивают тактическое мастерство и умение управлять множеством сервиторов и становятся ведущими в полуавтоматизированных звеньях Адептус Механикус, где десяток самолётов, управляемых сервиторами, ведёт в бой могучий разум одного машиноведа.

Несмотря на изложенное во врезке **«Приписанные специалисты в авиации?»**, в авиаполках Механикус наличие среди лётчиков настоящих техножрецов – совершенно обычное дело. Игроки и ведущий могут свободно использовать специальность «Техножрец-машиновед» и подходящие ей *продвинутые специальности* (они описаны в дополнении **«Щит Человечества»**) для того, чтобы играть пилотами на службе Омниссии. Чтобы эти специальности лучше подходили для лётчиков, в них нужно внести некоторые изменения.

● **Багряный идеал**: персонажи-пилоты с этой *продвинутой специальностью* могут применять улучшение *«Интегрированные оружейные системы»* к вооружению своего самолёта. К этому оружию применимы все правила интегрированного оружия, в т. ч. способность *«Захват цели»*.

● **Великий зодчий:** персонажи-пилоты с этой *продвинутой специальностью* могут применять улучшения *«Ритуал синхронизированной стали»* и *«За работу, духи железа!»* к своему самолёту.

● **Машиновед-примас:** персонажи-пилоты с этой *продвинутой специальностью* могут применять улучшение *«Резервные системы»*, чтобы получать дополнительные самолёты сопровождения, управляемые сервиторами-ведомыми, или обычных сервиторов-помощников (подробнее см. раздел **«Товарищи лётчиков»**), а также управлять действиями ведомых благодаря способностям *«Алгоритмы координации»* и *«Властелин машин»*.

● **Военный врач:** обычным лётчикам такая специальность не очень подходит, однако в эскадрильях Механикус такой герой будет уместен, ведь врачеватель-техножрец разбирается в ранах и болезнях не столько людей, сколько механизмов. Воспользуйтесь специальностью «Военный врач», но замените умение *«Медика»* на *«Пользование техники»*, а медицинский набор – на комбиинструмент.

Самолёты в Only War

Война в воздухе уникальна. Стремительные самолёты за считанные минуты преодолевают колоссальные расстояния, громадные бомбардировщики обращают свои цели в прах, обрушивая смерть из поднебесья, а юркие истребители ведут ожесточённые дуэли на огромной высоте и сверхзвуковых скоростях.

Воздушные бои похожи на обычные, но имеют несколько ключевых отличий. В воздушной схватке ключевую роль играют манёвры и положение самолётов относительно друг друга. Атакующий стремится зайти цели в хвост, а жертва отчаянно пытается оторваться и сбежать – или заложить петлю и самой сесть на хвост врагу. Воздушный бой – это настоящая дуэль, где многое зависит не от машин, а от умения пилотов.

С точки зрения игровой механики, самолёты в **Only War** схожи с другими образцами боевой техники – для авиации применяются изложенные в **главе V «Базовой книги»** правила на *скорость передвижения*, *маневренность*, *транспортную вместимость*, *стороны,* способы крепления орудий, ремонт и т. д. Так же, как и наземные боевые машины, самолёты могут обладать особенностями – например, *«Форсаж»* или *«Взрывоопасный»*. Тем не менее, у авиации есть несколько важных отличий.

Общие механики

Для того, чтобы водить самолёт, персонаж должен иметь умение *«Управление (Воздушная техника)»*. Чтобы ориентироваться в воздухе, ему пригодиться умение *«Навигация (Планетарная)»*. Действие таких талантов как *«Ас»*, *«Лихач»*, *«На пределе возможного»*, *«Ускоренный ремонт»* и других, связанных с боевой техникой, в полной мере распространяется и на самолёты.

Вся боевая техника, относящаяся к авиации, наделена особенностью *«Самолёт»*. Некоторые самолёты – например, флотская «Валькирия» – могут действовать как глиссеры и переключаться между режимами *самолёта* и *глиссера* – это особо указывается в их описании. Приведённые ниже правила описывают сражения боевых машин, имеющих особенность *«Самолёт»*. Если машина переходит в режим глиссера, для неё применяются обычные правила глиссеров, изложенные в **«Базовой книге правил»**.

Расстояния в воздушных боях, как и в наземных, измеряются в метрах, для чего у каждого самолёта есть показатель *тактической скорости* – то, сколько метров он может преодолеть в один ход. Помните, что эта величина будет, как правило, меньше, чем можно было подумать, исходя из *крейсерской скорости* этого же самолёта, выраженной в километрах в час. В бою большинству пилотов приходится волей-неволей сбрасывать скорость, чтобы совершать манёвры, отвечать на действия врага и вести огонь – отсюда и различие.

Самолёты ведут сражения в *структурированном времени*; один раунд в нём равен примерно пяти секундам. В воздушном бою применяются правила обычного боя, описанные в **главе VIII «Базовой книги правил»**, если они не противоречат изложенным ниже особенностям. *Инициативу* для самолёта (даже укомплектованного экипажем из нескольких человек) всегда определяет пилот, и все члены экипажа на борту будут предпринимать свои действия на одном шаге *инициативы*.

Чтобы лучше отобразить природу воздушного боя, ход каждого самолёта состоит из манёвра и атаки. Первым выполняется действие манёвра, затем – атаки. Таким образом, **в течение своего хода, самолёт может подвигаться, а затем пилот и каждый стрелок – выстрелить из одного орудия**. Сброс бомб во всех смыслах считается стрельбой. Все прочие действия – например, пикт-съёмка местности или применение аупиков «Мародёра Бдительного» – предпринимаются персонажами вместо стрельбы. Например, пилот «Мстителя» может потратить действие стрельбы на огонь из болт-пушки, а бортстрелок – на пикт-съёмку или стрельбу из оборонительного стаббера.



Передвижение в воздушном бою

Самолёты отчасти ограничены в том, какие манёвры они могут совершать. К ним применяются следующие особенности:

● Самолёт обязан каждый ход двигаться хотя бы с *тактической скоростью* – если он этого не сделает, то в начале хода своего пилота его *высота* снизиться на один шаг. Если он при этом падает на землю – с ним происходит *крушение*, как если бы он был глиссером, что двигался более чем в десяти метрах над землёй (см. стр. 271 **«Базовой книги правил»**). Кроме того, то, какое расстояние в свой ход преодолел самолёт, определяет то, насколько круто он сможет повернуть. **За каждые 400 метров самолёт может изменить курс на 45 градусов (или меньше)**. Других ограничений на количество поворотов нет. Лётчик, имеющий умение *«Управление (Воздушная техника)»* не должен предпринимать отдельных тестов для совершения такого полёта и поворотов. Исключение – всевозможные чрезвычайные обстоятельства (например, буря, как описано на стр. 140).

● Потратив манёвр в своём ходу, самолёт может сменить *высоту*, на которой находится, на один шаг – взлететь с земли на *низкую*, подняться с *низкой* на *высокую* или так же снизиться.

● В полёте самолёт может находиться на *низкой* или *высокой высоте* полёта. Если машина обладает особенностью *«Глиссер»*, она может находиться и на *высоте бреющего полёта,* которая недоступна самолётам (о *высотах* полёта см. стр. 35 **«Базовой книги правил»**). Некоторые самолёты также могут выходить на *орбитальную высоту*, расположенную выше *высокой* – такая возможность указана у них в спецправилах. Вышедший на *орбитальную высоту* самолёт оказывается в открытом космосе, а стало быть, может садиться в ангарах пустотных кораблей или станций или схватываться в бою с пустотной авиацией. Если самолёт не может выходить на орбитальную высоту, но каким-то образом оказывается там, он терпит *крушение*, а пилот начинает страдать от воздействия вакуума (см. стр. 258 **«Базовой книги правил»**).

● Самолёты не могут предпринимать обычных для наземной техники действий передвижения, таких как *«Педаль в пол!»* или *«Ударил-отступил»*. Вместо этого они могут совершать манёвры по описанным ниже правилам. Такие манёвры накладывают штрафы на тесты *«Управления»*, но позволяют выполнять сложные фигуры пилотажа. Как правило, в один ход можно совершить лишь один манёвр, но пилот может решить выполнить несколько манёвров зараз (если только это не запрещено в самом описании выбранного им манёвра). Сочетая несколько манёвров в одном ходу, пилот получает на свой тест *«Управления (Воздушная техника)»* штраф, равный наибольшему из тех, что предписывают выбранные им манёвры и ещё -10 за каждый дополнительный манёвр. Персонаж предпринимает тест *«Управления (Воздушная техника)»*, и, в случае успеха, получает преимущества от всех исполненных фигур.

Если пилот проваливает тест *«Управления»*, предпринятый, чтобы исполнить манёвр менее чем на три ступени, он обязан совершить обычное движение. Если он проваливает тест на три ступени или больше, самолёт срывается в пике, и лётчику придётся пройти **средний (+0) тест *«Управления (Воздушная техника)»***, чтобы выровнять машину. Если и этот тест будет провален, самолёт пронесётся вниз на одну *высоту*, а пилот сможет попробовать выровнять его в следующем ходу. Такая попытка доступна лишь раз в ход.

Ускорение/Замедление *(Speed Up/Stall)*

Пилот может изменить скорость своей машины, предприняв **средний (+0) тест *«Управления (Воздушная техника)»***. В случае успеха он увеличивает или уменьшает расстояние, которые его самолёт пролетит в этом ходу на 100 м., плюс ещё 100 м. за каждую ступень успеха после первой. Самолёт не может пролететь расстояние, вдвое большее своей *тактической скорости* или меньшее половины своей *тактической скорости*.

Иммельман *(Immelmann Turn)*

Если пилот хочет быстро сменить направление, он может заложить опасную полупетлю. Пилот предпринимает **сложный (-20) тест *«Управления (Воздушная техника)»***. В случае успеха, самолёт двигается вперед, делает очень резкий поворот с полубочкой и оказывается в том же самом месте, где начинал этот манёвр, но уже летя в противоположном направлении. Выполнивший иммельман самолёт считается двигавшимся в этом ходу. Этот манёвр нельзя сочетать ни с какими другими.

Резкий разворот *(Tight Turn)*

Если пилот хочет резко повернуть в сторону, он может предпринять **средний (+0) тест *«Управления (Воздушная техника)»***. В случае успеха, самолёт может повернуться на 45 градусов, пройдя расстояние на 100 м. меньше, чем обычно требуется. За каждую ступень успеха после первой это расстояние уменьшается ещё на 100 м. (до предела в 200 м.). Этот манёвр не отменяет того, что самолёт обязан передвинутся на величину своей *тактической скорости* в этом ходу.

Скольжение *(Sideslip)*

Большинство самолётов оборудовано двигателями с изменяемым направлением тяги, что позволяет им совершать скольжение на крыло. Для этого пилот должен предпринять **трудный (-10) тест *«Управления (Воздушная техника)»***. В случае успеха он может потратить 100 м. из своей *тактической скорости* на то, чтобы сдвинуть самолёт влево или вправо, не меняя направления полёта, и ещё 100 м за каждую ступень успеха после первой. Так можно потратить не больше половины *тактической скорости* самолёта. Самолёт может совершать *скольжение* до или после основного движения, но обязан пролетать остающиеся расстояние *тактической скорости* по общим правилам.

Неблагоприятные условия

Порой самолётам приходится действовать в неблагоприятных условия – например, во время бури. В таком случае ведущий может повысить сложность всех тестов *«Управления (Воздушная техника)»* на одну ступень или вынудить пилотов бросать **средние (+0) тесты *«Управления (Воздушная техника)»***, даже если они не исполняют никаких особых манёвров, а также наложить штраф -10 на всю стрельбу. Все эти штрафы могут увеличиться, если условия будут особенно скверными. В случае ночных полётов на непредназначенных для этого машинах, действия в зонах морталис или вылетах во время страшных штормов или пылевых бурь, персонажам могут потребоваться тесты *«Навигации (Планетарная)»*, чтобы не сбиться с пути.

Хаотичное маневрирование *(Jink)*

Чтобы уклониться от вражеской стрельбы, пилот может исполнить в воздухе несколько хаотичных фигур, сделав траекторию своего полета непредсказуемой, и вовремя уйдя с линии огня. Пилот предпринимает **средний (+0) тест *«Управления (Воздушная техника)»***. В случае успеха он накладывает штраф -10 на все тесты стрельбы по своему самолёту до начала своего следующего хода. Этот штраф увеличивается ещё на -10 за каждую ступень успеха после первой.

Сесть на хвост *(On His Tail)*

Пилот стремится удержать противника в прицеле, даже если это сделает лёгкой мишенью его самого. Пилот предпринимает **состязательный средний (+0) тест *«Управления (Воздушная техника)»* против *«Управления (Воздушная техника»*** вражеского пилота. Если тест будет успешен, а пилот сможет завершить движение так, чтобы иметь возможность открыть огонь по противнику, вся стрельба из его самолёта в этом раунде получит бонус +20 и будет приходится в *кормовую* броню врага. Вся стрельба, направленная в самолёт, выполнивший этот манёвр, получит бонус +10 до начала следующего хода пилота.

Вираж *(Dodge)*

Заметив опасность, пилот в последний миг пытается увести свою машину с линии огня. Пилот должен знать об атаке и не быть застигнутым *внезапностью*. Для исполнения виража водитель бросает **тест *«Управления (Воздушная техника)»*** со штрафом, равным модификатору техники за *размер* (например, «Стервятник» или «Валькирия», совершают такой *вираж* со штрафом -30). За каждую ступень успеха пилот *избегает* одного попадания из одного источника, так же как пехотинец, *избегающий атаки*. Если пилот провалит свой тест на пять или больше ступеней провала, самолёт потерпит *крушение*.

Этот манёвр отличается от всех тем, что предпринимается в ход противника в дополнение к обычному ходу. *Вираж* можно совершать только раз в ход.

Прочие манёвры *(Manoeuvre)*

Опытный и изобретательный пилот в воздушном бою может совершать множество самых разных манёвров. Это действие отображает любой хитрый ход, что может придумать персонаж. Ведущий должен одобрить придуманный манёвр (вообще, ведущему стоит проявлять благоразумие в этом вопросе). Базовая сложность манёвра – **средняя (+0)**, которая может измениться из-за сложности фигуры, что собирается выполнить лётчик. Примерами таких манёвров могут служить снижение и высадка десанта под огнём, одинарный переворот, пикирующее бомбометание, наконец, самоубийственный таран или исполнение в воздухе мёртвых петель и иных фигур высшего пилотажа – как в бою, так и на военных парадах или учениях.

Атаки в воздушном бою и вооружение самолетов

Боевая авиация Империума по количеству орудий не уступит иному сверхтяжёлому танку. Во многом это вызвано не только желанием обладать огромной огневой мощью, но необходимостью обеспечивать высокую плотность огня – вражеский самолёт может легко уклониться от выстрела одинокой лазпушки, но целая очередь из мультилазера имеет хорошие шансы зацепить противника. Кроме того, чтобы самолёт нормально вёл себя в воздухе, на его крыльевые узлы необходимо устанавливать одинаковое вооружение – если с одной стороны будет лазпушка, питающаяся от укрытой в корпусе батареи, а с другой – монструозный «Каратель» с огромным патронным ящиком, о равновесии можно забыть. Если у самолёта установлено по орудию под каждым крылом, пилоты и бортстрелки будут вести огонь из обоих, чтобы испускаемый шквал пуль, снарядов или лазерных лучей точно задел неприятеля.

В целом, для стрельбы из самолёта и стрельбы во самолётам применяются обычные правила атак из техники и атак по технике, изложенные на стр. 266 и далее **«Базовой книги правил»**, к которым добавляются следующие особенности:

● В перечнях вооружения, что можно установить на самолёт, нередко встречаются спаренные орудия – например, «Спаренные автопушки» или «Спаренные мультилазеры». В данном случае под «спаренностью» подразумевается наличие двух отдельных орудий, как правило, на крыльевых узлах по разные стороны корпуса – например, «Спаренные многоствольные орудия «Каратель»» у штурмовика «Стервятник» представляют собой две скорострельные авиапушки, одна из которых установлена на левом, а вторая – на правом крыле. С точки зрения игровой механики, такие орудия считаются одной единицей вооружения, обладающей свойством *«Спаренное»*, которая отражает повышенную плотность огня и расход боеприпасов. Таким образом, при стрельбе из «Спаренных автопушек» или итого подобного вооружения самолёта, стрелок предпринимает один тест Дальнего боя. Считается, что при стрельбе из обоих стволов, боеприпасы расходуются примерно одинаково, и потому перезарядка орудиям потребуется одновременно – поэтому в профиле каждого авиационного орудия размер магазина указан уже с учётом того, что каждое орудие представляет собой два орудия – каждое со своим магазином, батареей или патронной лентой. Исключение из общего правила – ракеты и бомбы. На самолёте их обычно немного, поэтому их не применяют просто «для создания плотности огня», а стремятся поразить определённые цели. В перечне вооружения всегда указано, сколько ракет или бомб может нести самолёт.

● Воздушные бои проходят на таких скоростях, что модификаторы на попадание за особенность *«Размер»* не учитываются, если не указано обратного.

● Если самолёт получает критический урон в башню – считайте это уроном в корпус, т. к. у большинства имперских самолётов нет башен. Если вам выпадает критический эффект, предписывающий *потерю управления/крушение/опрокидывание*, самолёт падает (перемещается на одну *высоту* вниз). Если при этом он удариться о землю, с ним происходит *крушение*, как если бы он был глиссером, что двигался более чем в десяти метрах над землёй (см. стр. 271 **«Базовой книги правил»**).

● Вооружение самолётов невозможно перезаряжать в воздухе – это слишком долгий и сложный процесс, требующий труда обученных техников или машиноведов со свитами сервиторов. Именно поэтому в перечнях вооружения у каждого самолёта вообще не указано время перезарядки того или иного орудия – для лётчика это не важно. Он всё равно не сможет сам перезарядить орудия в воздухе, а не земле этим будет заниматься аэродромная обслуга. Обратите внимание, что величина боекомплекта у многих орудий значительно превышает стандартную – механизмы и устройства самолёта позволяют это.

Новая свойство оружия: «Бомба»

Бомбы – обычное вооружение имперской авиации для поражения наземных целей. Дальность поражения цели из такого оружия не ограничена, но только когда речь идёт о полёте бомбы вниз под действием силы тяжести. В остальном бомбы подчиняются обычным правилам стрелковых атак – стрельба *короткими* и *длинными очередями*, когда речь заходит о бомбах, означает просто одновременный сброс большого количества бомб.

Специализированные бомбы

Кроме тактических фугасных бомб, имперские самолёты нередко снаряжаются боеприпасами, применение которых имеет смысл лишь в особых случаях. Любой самолёт, имеющий возможность нести тактические бомбы, может заменить любое их количество равным количеством специализированных бомб из приведённого ниже списка. По решению ведущего, сецессионисты, орки и слуги Хаоса также могут брать некоторые виды таких бомб.

● **Бомбы-молитвы:** такие бомбы начинены листами, на которых написаны вдохновляющие слова и молитвы, способные поддержать павших духом. Сами листы пропитаны питательными веществами, которые позволяют оказавшимся в зоне боевых действий голодающим гражданским протянуть ещё один день. Пара бомб-молитв разбрасывает столько бумаг, что хватит на несколько кварталов – если конечно, должным образом распределить их. Бомбы-молитвы обладают следующим профилем: НД, 1/2/-, Урон и ББ – нет, Взрыв (20), Бомба, Навесное (2).

● **Бомбы-проповеди:** в отличие от бомб-молитв, проповеди направлены на врагов Империума – сецессионистов Севера и других малодушных. Каждая бомба заряжена множеством листовок, призывающих солдат домината сдаваться на милость Имперской Гвардии, и суровых обращений кардинала Кэла ко всем нечестивцам, чьи души требуют очищения. Обычно, еретик – это всегда еретик, и ни церковь, ни Гвардия не будут с ним церемониться. Но в случае с доминатом всё иначе – кардинал Кэл верит, что большая часть сецессионистов была просто обманута негодяем Севером, и многих ещё можно вернуть к свету Императора. Бомбы-проповеди обладают следующим профилем: НД, 1/2/-, Урон и ББ – нет, Взрыв (20), Бомба, Навесное (2).

● **Гербицидные бомбы:** такие боеприпасы для расчистки местности от вредных растений чаще применяются в виде гранат или миномётных снарядов, что позволяют солдатам точечно уничтожать опасную флору, но порой этого становится мало. Иногда, чтобы основать надёжный плацдарм на мире смерти или убедиться, что леса не скрывают ватагу орков-коммандос или беглых северовцев, Аэронавтика пускает в ход гербицидные бомбы. Кроме того, боеприпасы, способные обращать растения в жидкую вонючую жижу могут оказаться очень полезны стратегически, если удастся организовать массовые налёты бомбардировщиков на сельскохозяйственные угодья сецессионистов или грибные леса зеленокожих. Гербицидные бомбы обладают следующим профилем: НД, 1/2/-, 3к10 Э, ББ 0, Взрыв (10), Бомба, Навесное (2), Оглушающее (0), наносит урон только растениям.

● **Инфернобомбы:** такие бомбы начинены прометием или иными зажигательными смесями и созданы для того, чтобы заливать вражеские военные базы и охваченные ересью города волнами ревущего пламени. Нередко штурмовики и бомбардировщики Аэронавтики используют их как вспомогательное средство, способное вызвать панику и хаос среди врагов и дать самолёту спокойно поразить приоритетные цели залпами ракет или лазпушек. Второе очевидное применение такого оружия – уничтожение «зелёнки», в которой могут таиться враги, или послебоевая зачистка местности от орочьих спор. Инфернобомбы обладают следующим профилем: НД, 1/2/-, 2к10+10 Э, ББ 2, Взрыв (8), Бомба, Огненное, Навесное (2) Оглушающее (0).

● **Кассетные бомбы:** эти простые боеприпасы снаряжены множеством маленьких бомб, разлетающихся по большой территории и поражающих пехоту градом осколков. Такие бомбы маломощны и ничего не могут сделать с танками или орочьими передвижными крепостями, не говоря уже о демонических боевых машинах. Впрочем, некоторые лётчики умудрялись с толком применять эти боеприпасы против бронетехники зеленокожих – пользуясь тем, что фуры и орковозы нередко не имеют крыш, а их седоки для пилота как на ладони, эти асы обрушивали на открытых всем ветрам ксеносов целый град бомб и уничтожали весь экипаж очередной уродливой колымаги. Кассетные бомбы обладают следующим профилем: НД, 1/2/4, 2к10 В, ББ 0, Взрыв (15), Бомба, Навесное (2).

● **Соляные бомбы:** эти узкоспециализированные химические боеприпасы разработаны специально для того, чтобы убивать плодородность «обработанных» ими почв. Ковровая бомбардировка соляными бомбами может превратить процветающий агромир в опустошённый ад – нередко на выжженных химикатами полях не растёт даже трава. Кроме того, при взрыве, соляная бомба выбрасывает облако едких испарений, так что при умелом применении она вполне подойдёт для того, чтобы подавить огневые точки противника или выкурить врага из бункера. Соляные бомбы обладают следующим профилем: НД, 1/2/-, Урон и ББ – нет, Взрыв (10), Бомба, Дымовое (15), Навесное (2), Отравленное (1).

Авиация Империума и Северова домината

В этом разделе описаны самые распространённые самолёты, что использует Аэронавтика Империалис и силы сецессионистов на Внешнем фронте. Каждое описание содержит характеристики обычной машины и нередко дополнено изложением разных вариантов вооружения или особых модификаций. Чтобы отобразить экипажи этих самолётов, которыми управляют не персонажи игроков, а союзные NPC (например, для того, чтобы определить величину Дальнего боя и связанные с этим таланты), вы можете воспользоваться профилями лётчиков Аэронавтики (см. ниже).

Лётчик Аэронавтики

Самолёты Империума ведут в бой выпускники лётных академий Имперского Флота. Как правило, авиаторы учатся не только водить свою машину, но и немного разбираются в ритуалах техобслуживания. В отличие от гвардейцев, лётчики из разных частей, отличаются не столько снаряжением, сколько складом ума. Истребители – это лихие вояки, привыкшие сражаться с другими асами и не боящиеся схватки с искусным врагом. За штурвалами штурмовиков встречаются как мрачные стоики, хладнокровно переносящие встречи со шквальным огнём зениток, сопровождающие каждый боевой вылет, так и фаталистичные рубаха-парни, убеждённые, что если где-то уже отлит снаряд, которому суждено оборвать их жизнь, то встречи с ним всё равно не миновать, так что беспокоится не о чем. Пилоты бомбардировщиков привыкли взирать на любых врагов свысока – в конце концов, они были созданы для того, чтобы уничтожать целые города, так что разве сможет кучка отступников или ватага орков доставить им настоящие неприятности? Как правило, физически лётчики подготовлены хуже обычных гвардейцев – но им и не требуется подолгу маршировать или бороться с орками в рукопашную. Снаряжение у пилотов проще и легче, чем флак-доспехи и лазганы – нередко, даже табельный лазерный или стаб-пистолет они носят лишь потому что «так положено». Кроме того, асы Аэронавтики намного чаще гвардейцев разнообразят собственную униформу неуставными украшениями или даже достают пошитые на заказ мундиры и бронекомбинезоны.

Лётчик Аэронавтики (Рядовой)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	35	30	30	39	30	35	30	25
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** лётный бронекомбинезон (всё по 3)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Пользование техники (Инт)», «Управление (Воздушная техника) (Лов)+10», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический, Имперские коды)»*.

Таланты: *«Ритуал освобождения», «На пределе возможного», «Стальные нервы».*

Оружие: лазпистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ЧД, Надежное) *или* флотский пистолет (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 6, ПД, Разрывающее), нож (холодное; 1к5+3, ББ 0).

Снаряжение: униформа Аэронавтики Империалис, вокс-бусина, дыхательный аппарат, четыре магазина для выбранного оружия, «Назидание имперскому асу».





Десантно-штурмовой транспорт «Валькирия»

Этот десантно-штурмовой самолёт – самый распространённый из придаваемых Гвардии. Это надёжная и универсальная машина, что способна перебрасывать по воздуху десант, прикрывать его огнём и возить грузы. На этом перечень её возможностей не заканчивается – воздушное снабжение, эвакуация раненых и окружённых, поддержка огнём, а иногда даже борьба с бронетехникой – всё это в силах столь стремительных и разноплановых машин.

Одна из примечательных особенностей «Валькирии» – это двигатели с изменяемым направлением тяги, что позволяют самолёту зависать в воздухе, осуществлять вертикальный взлёт и уверенно себя чувствовать, действуя на сверхмалых высотах. По меркам самолёта, «Валькирия» обладает надёжным бронированием, а её конструкция примечательна большой универсальностью и широким простором для модификации – на базе «Валькирии» создают штурмовики и машины снабжения, а возможность ставить разные типы оружия – от тяжёлых болтеров до блоков неуправляемых реактивных снарядов – позволит самолёту дать достойный ответ любому врагу.

«Валькирия» – исключительно атмосферный самолёт, неспособный выходить в космос. Возможно, именно это стало одной из причин, по которым эскадрильи «Валькирий» без особой опаски передают под командование гвардейских полковников. Как правило, вместе с самолётами в расположение «наземника» прибывают аэродромные техники Аэронавтики, специалисты Адептус Механикус и советники, что могут подсказать полковнику, как лучше всего применять их машины.

Главная слабость «Валькирии» как десантно-штурмового транспорта – малая, в сравнении с некоторыми другими флотскими машинами, вместимость. Рядовые гвардейцы зачастую считают пилотов Аэронавтики надменными лицемерами, думая, что те брезгуют брать пехотинцев на борт. На самом же деле возить солдат – это основная работа «Валькирий», просто из-за малой вместимости и небольшого количества самих машин, привилегия трястись в десантном отсеке и прыгать с гравишютом под огонь врага или в ночную тьму, остаётся уделом ветеранов полка или приданных подразделений штурмовиков. Известны прецеденты, когда командование Аэронавтики напрямую подчиняло звено «Валькирий» роте штурмовиков, полагая, что эти отборные воины окажутся куда более ценными десантниками, чем обычные гвардейцы. Кроме солдат, «Валькирии» способны возить технику – конечно, ни «Леман Русс», ни даже «Химеру» такой самолёт не поднимет, но некоторые модели могут таскать пару специально модифицированных «Часовых» или «Таурос».

На Внешнем фронте хватает планет, где повсюду ведутся яростные бои, а потому спрос на такие мощные и универсальные машины всегда велик. На Культе линии фронта меняются каждый день, обманчивый Янус требует постоянной переброски сил из одного региона планеты в другой, на некоторых мирах смерти любые боевые действия, при которых солдат нельзя в любой миг эвакуировать или поддержать огнём с воздуха, обречены на поражение. Бои с мятежниками из Северова домината нередко обходятся Аэронавтике большой кровью – хотя у сецессионистов слишком мало лётчиков и машин, чтобы добиться воздушного превосходства, у них более чем хватает зенитных орудий, чей концентрированный огонь губителен даже для закованных в броню «Валькирий». Что же касается зеленокожих, что они берут отчаянной безбашенностью, плотностью огня – ведь их летающие развалюхи утыканы орудиями не меньше чем танки – и непредсказуемостью. У пилотов Аэронавтики на Внешнем фронте простой выбор – или быстро стать асом или быстро погибнуть.

«Валькирия» (Техника, самолет/глиссер)	
Прочность: 30 **Броня:** лоб 30, борт 30, корма 22	**Скорость:** крейсерская – 1100 км/ч, тактическая – см. спецправила.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +10

Особенности: *«Герметичный», «Глиссер»* или *«Самолёт»* (см. спецправила)*, «Закрытый»*.

Экипаж: пилот, второй пилот/стрелок, два дополнительных стрелка (спонсонные орудия; если есть).

Транспортная вместимость: двенадцать гвардейцев с их оружием и снаряжением.

Орудия:

Неподвижная ракетная установка (выберите одну):

● Две ракеты «Адский удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+7 В, ББ 7, Взрыв (5))

● Спаренные блоки неуправляемых реактивных снарядов (Лоб, 300 м., 1/3-, 2к10 В, ББ 0, Маг 40, Взрыв (10), Спаренное)

Корпусное орудие (выберите одно):

● Лазпушка (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 75, Проверенное (3))

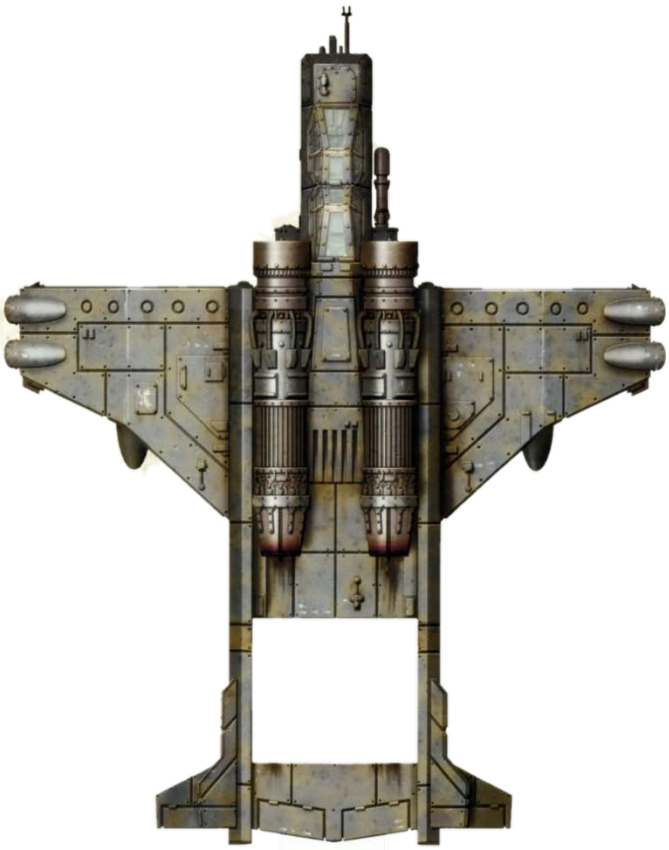
● Мультилазер (Лоб, 150 м., -/-/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 150, Надёжное)

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 1000, Разрывающее)

Дополнительно:

На «Валькирию» можно установить **два спонсонных тяжёлых болтера** по бокам:

● Два спонсонных тяжёлых болтера (Левый/правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 250, Разрывающее)



Специальные правила

Режимы полёта: «Валькирия» способна действовать в обоих режимах – и как самолёт и как глиссер. Переключение между этими режимами не требует от пилота особых усилий и осуществляется за свободное действие. Действуя как глиссер, она получает особенность *«Глиссер»*, подчиняется обычным правилам глиссеров и обладает *тактической скоростью* 20 м. Действуя как самолёт, она получает особенность *«Самолёт»*, подчиняется обычным правилам самолётов и обладает *тактической скоростью* 700 м. «Валькирия» не способна выходить на *орбитальную высоту*.

Высадка: главное предназначение «Валькирии» – сброс десанта. Солдаты могут спуститься с зависшей над землей машины на специальных канатах (или просто спрыгнуть, если та зависла очень низко) или высадиться на гравишютах прямо из летящей «Валькирии» через заднюю аппарель. Спуск по канатам или обычный прыжок требует **рутинного (+20) теста *«Атлетики»*** (если «Валькирия» при этом движется с *тактической скоростью* или быстрее, не забудьте о соответствующих штрафах). Прыжок с гравишютом полностью подчиняется правилам использования гравишютов. Как правило, на борту хватает гравишютов и для экипажа, и для десантников.

«Небесный коготь»: так называется модификация «Валькирии», предназначенная для доставки или десантирования лёгкой техники. Такой самолёт оснащается двумя магнитными захватами, что полностью заменяют собой отсек для пассажиров, но позволяют «Небесному когтю» вести сразу два «Часовых» или один «Таурос» или до двадцати десантных контейнеров со снаряжением. Чтобы отобразить «Валькирию Небесный коготь», воспользуйтесь характеристиками обычной «Валькирии», но лишите её возможности перевозить десантников-пехотинцев, дав взамен возможность носить два «Часовых» или один «Таурос» или двадцать десантных контейнеров. Сбрасываемая таким образом боевая машина получает особенность *«Высадка с орбиты»* (см. стр. 209 **«Базовой книги правил Only War»**). Как правило, «Небесные когти» вооружены одним тяжёлым болтером и ракетами, а их экипаж состоит из одного пилота.

Штурмовик «Вендетта»

Одна из самых распространённых переделок «Валькирии» – это превращение её из десантно-штурмового транспорта в полноценный штурмовик, предназначенный для атак по наземным целям. Такая модификация носит название «Вендетта». Как лётчики, так и пехотинцы, страдающие от вражеской бронетехники, ценят «Вендетты» за огневую мощь, что выдают шесть установленных на этом самолёте лазерных пушек – по две под каждым крылом и две на носу. Громоздкие батареи и резервные источники энергии таких орудий занимают львиную долю того места, что в «Валькирии» отводится под десантный отсек, и почти исключают возможность применения «Вендетты» как транспорта – хотя она может перевозить пассажиров, вмещается их очень мало, а стоящий в десантном отсеке жар и грохот совершенно невыносимы. Обычно такие машины входят в состав авиакрыльев и эскадрилий «Валькирий», которых защищают от зенитных орудий и бронетехники противника. Иногда – особенно, если предстоят бои с орками или тиранидами – подкрыльные лазпушки «Вендетты» меняют на пару противопехотных зажигательных ракет «Адская ярость», чьи разделяющиеся боевые части способны превратить поле боя в океан ревущего пламени.

«Вендетта» (Техника, самолет/глиссер)	
Прочность: 30 **Броня:** лоб 30, борт 30, корма 22	**Скорость:** крейсерская – 1100 км/ч, тактическая – см. спецправила
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +10

Особенности: *«Герметичный», «Глиссер»* или *«Самолёт»* (см. спецправила)*, «Закрытый»*.

Экипаж: пилот, второй пилот/стрелок, два дополнительных стрелка (спонсонные орудия; если есть).

Транспортная вместимость: шесть гвардейцев с их оружием и снаряжением.

Орудия:

Три пары неподвижных спаренных лазпушек (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 450, Проверенное (3), Спаренное; все три спарки лазпушек должны стрелять в одну цель и могут делать это за одно действие атаки)

Дополнительно:

На «Вендетту» можно установить два **спонсонных тяжёлых болтера по бокам** или **заменить обе спарки лазпушек на подкрыльевых узлах на две ракеты «Адская ярость»**:

● Два спонсонных тяжёлых болтера (Левый/правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 1000, Разрывающее)

● Две ракеты «Адская ярость» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Взрыв (10), Огненное, Распыляющее)

Специальные правила

Режимы полёта: «Вендетта» способна действовать в обоих режимах – и как самолёт и как глиссер. Переключение между этими режимами не требует от пилота особых усилий и осуществляется за свободное действие. Действуя как глиссер, она получает особенность *«Глиссер»*, подчиняется обычным правилам глиссеров и обладает *тактической скоростью* 20 м. Действуя как самолёт, она получает особенность *«Самолёт»*, подчиняется обычным правилам самолётов и обладает *тактической скоростью* 700 м. «Вендетта» не способна выходить на *орбитальную высоту*.

Высадка: хотя «Вендетта» не предназначена для сброса десанта, она может возить и высаживать солдат подобно «Валькирии» (см. спецправила «Валькирии»).



Штурмовик «Стервятник»

«Стервятник» – это созданный на основе «Валькирии» чистопородный штурмовик. В отличие от «Вендетты», что, занимается борьбой с бронетехникой противника и – изредка – переброской малых штурмовых групп, «Стервятник» полностью отказывается от возможности возить десант в пользу большего количества орудий и боекомплекта.

Этот самолёт отличается удивительной гибкостью в вопросе вооружений. Как правило, «Стервятник» несёт по две пары орудий – например, два мультилазера и две ракеты «Адский удар» – неизменно дополняемых тяжёлым болтером в носовой турели. Этот штурмовик можно оснастить многоствольными авиапушками, ракетами «воздух-воздух» или даже небольшим количеством бомб. Случалось, что аэродромные машиноведы, прислушиваясь к поступающим разведданным, меняли набор вооружения отдельных машин после каждого боевого вылета по несколько раз в день.

Состоя в близком родстве с «Валькирией», «Стервятник» оснащён такими же двигателями с изменяемым направлением тяги, так же хорошо бронирован и, увы, так же уступает другим самолётам в скорости и дальности полёта. С другой стороны, сходство конструкции и особенностей эксплуатации облегчают подготовку, как лётчиков, так и обслуги, а также упрощает взаимодействие смешанных эскадрилий из «Валькирий», «Вендетт» и «Стервятников».

На Внешнем фронте нечасто увидишь «Стервятники» в деле – их немного, а лорд-маршал Ганзорик придерживает столь мощные самолёты, намереваясь сполна применить их в новом наступлении на Авитохол или масштабной атаке на Сангвинический дворец. Увы, его пожелания исполняются лишь частично – пилоты многих оставленных на аэродромах «Стервятников» пересели на другие машины и продолжают подвергать опасности свои жизни и накопленный опыт, который Ганзорик мечтает пустить в дело лишь в самый нужный миг. Впрочем, поставленные на прикол штурмовики не остаются без дела – Аэронавтика усиленно готовит новых пилотов, и среди новоиспечённых лётных офицеров немало умеет управляться с этим надёжным самолётом.

«Стервятник» (Техника, самолет/глиссер)	
Прочность: 30 **Броня:** лоб 30, борт 30, корма 22	**Скорость:** крейсерская – 1100 км/ч, тактическая – см. спецправила
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +10

Особенности: *«Герметичный», «Глиссер»* или *«Самолёт»* (см. спецправила)*, «Закрытый»*.

Экипаж: пилот, стрелок.

Транспортная вместимость: нет

Орудия:

Корпусный тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 200, Разрывающее)

Неподвижные орудия на внутренних крыльевых узлах (выберите одно):

● Спаренные автопушки (Лоб, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 200, Надёжное, Огриноустойчивое, Спаренное)

● Спаренные блоки неуправляемых реактивных снарядов (Лоб, 300 м., 1/3-, 2к10 В, ББ 0, Маг 40, Взрыв (10), Спаренное)

● Спаренные лазпушки (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 150, Проверенное (3), Спаренное)

● Спаренные мультилазеры (Лоб, 150 м., -/-/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 300, Надёжное, Спаренное)

Неподвижные орудия на внешних крыльевых узлах (выберите одно):

● Две ракеты «Адская ярость» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Взрыв (10), Огненное, Распыляющее)

● Две ракеты «Адский удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+7 В, ББ 7, Взрыв (5))

● Спаренные блоки неуправляемых реактивных снарядов (Лоб, 300 м., 1/3-, 2к10 В, ББ 0, Маг 40, Взрыв (10), Спаренное)

● Шесть поисково-ударных ракет (350 м, 1/-/-, 3к10+6 В, ББ 6, +20 к тестам Дальнего боя)

● Шесть ракет «Небесный удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+4 В, ББ 6, +10 к Дальнему бою при стрельбе по воздушным целям)

● Шесть тактических бомб (НД, 1/2/-, 2к10+5 В, ББ 3, Маг 6, Взрыв (8), Оглушающее (2), Бомба, Навесное (2))

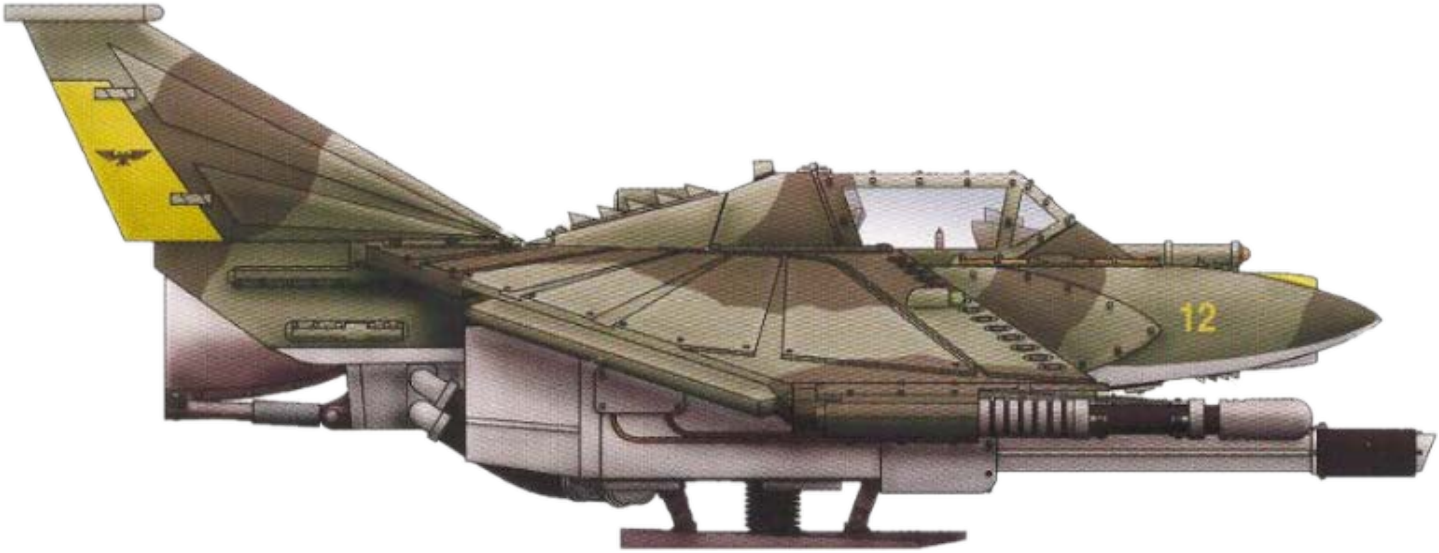
Дополнительно:

Крыльевое вооружение «Стервятника» можно заменить на **неподвижные спаренные многоствольные орудия «Каратель»**.

● Спаренные многоствольные орудия «Каратель» (Лоб, 300 м, -/-/16, 1к10+4 У, ББ 2, Маг 2400, Спаренное)

Специальные правила

Режимы полёта: «Стервятник» способен действовать и как самолёт и как глиссер. Переключение между режимами осуществляется за свободное действие. Действуя как глиссер, он получает особенность *«Глиссер»*, подчиняется правилам глиссеров и обладает *тактической скоростью* 20 м. Действуя как самолёт, он получает особенность *«Самолёт»*, подчиняется правилам самолётов и обладает *тактической скоростью* 700 м. «Стервятник» не способен выходить на *орбитальную высоту*.



Лёгкий истребитель «Молния»

Этот высокоскоростной и маневренный – под стать названию – имперский истребитель – рабочая лошадка Аэронавтики в боях с авиацией противника и завоевании воздушного превосходства. Хотя «Молния» считается лёгким истребителем, она несёт внушительный набор вооружения – как правило, это пара лазпушек на крыльевых узлах и длинноствольная автопушка, чего вполне достаточно для борьбы с вражескими самолётами (а от противника, который оказался не по зубам, стремительная «Молния» всегда может уйти).

Наряду с обычными атмосферными двигателями, «Молнии» оснащены реактивными ускорителями, что позволяют маневрировать в космосе. Как правило, такой ускоритель используется только для того, чтобы покинуть ангар на корабле базирования и спуститься в верхние слои атмосферы или вернуться обратно. Вести полноценные космические бои этот истребитель не способен.

В идеале, «Молнии» должны быстро завоевать господство в воздухе и перейти к свободной охоте, перехвату отдельных самолётов врага или сопровождению бомбардировщиков. Нередко такие истребители применяются и как штурмовики – для этого на их крыльевых узлах устанавливают противотанковые ракеты. Иногда с истребителя даже снимают автопушку, заменяя на ещё одну пару ракет – такая модификация называется «Шаровая молния», и отлично показывает себя против вражеской бронетехники.

Нередко «Молнии» действуют целыми эскадрильями и поддерживают крупные наступления Имперской Гвардии, но не редкость и одинокий истребитель, вовремя пришедший на выручку попавшему в беду взводу или роте. Последнее наиболее вероятно, если «Молнии» ведут разведку, патрулирование или свободную охоту. Как правило, такие самолёты базируются на прифронтовых аэродромах, что сильно сокращает время подлёта и позволяет связываться с пилотами по обычной вокс-сети. Впрочем, порой Гвардии приходится вести войны в таких местах, где невозможно устроить нормальный аэродром, и истребители остаются на борту пустотных кораблей, что сильно осложняет связь и замедляет время реагирования.

«Молния» предъявляет высокие требования к мастерству пилота – как-никак это лёгкий истребитель, чьё главное преимущество – скорость и манёвренность. Именно на таких машинах летают лучшие пилоты Северова домината, предпочитая их тяжёлым бронированным «Громам».

«Молния» (Техника, самолет)	
Прочность: 20 **Броня:** лоб 25, борт 22, корма 22	**Скорость:** крейсерская – 2400 км/ч, тактическая – 1500 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +15

Особенности: *«Герметичный», «Самолёт», «Закрытый».*

Экипаж: пилот.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижные спаренные лазпушки (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 60, Проверенное (3), Спаренное)

Корпусная длинноствольная автопушка (Лоб, 750 м., 1/3-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 100, Огриноустойчивое, Надежное)

Дополнительно:

На крыльевые узлы «Молнии» можно установить **ракеты либо бомбы** (выберите одно):

● Четыре ракеты «Адский удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+7 В, ББ 7, Взрыв (5))

● Четыре ракеты «Адская ярость» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Взрыв (10), Огненное, Распыляющее)

● Шесть ракет «Небесный удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+4 В, ББ 6, +10 к Дальнему бою при стрельбе по воздушным целям)

● Шесть тактических бомб (НД, 1/2/-, 2к10+5 В, ББ 3, Маг 6, Взрыв (8), Оглушающее (2), Бомба, Навесное (2))

Специальные правила

Аэрокосмическое судно: «Молния» способна выходить на *орбитальную высоту*, но не предназначена для ведения космических боёв.

«Шаровая молния»: так называется модификация «Молнии», предназначенная для атак по наземным целям. Чтобы отобразить «Шаровую молнию», воспользуйтесь характеристиками обычной «Молнии», но замените корпусную длинноствольную автопушку на две ракеты «Адский удар».



Тяжёлый истребитель «Гром»

Могучий «Гром» – второй основной самолёт завоевания превосходства, что использует Аэронавтика Империалис. Этот тяжёлый одноместный истребитель превосходит юркую «Молнию» бронированием и количеством вооружения, но уступает скоростью и маневренностью.

Как правило, «Гром» снаряжают парой лазерных и двумя парами автопушек в носу, а крыльевые узлы занимают ракетами или бомбами. Такой комплекс вооружения и его универсальность позволяют применять самолет как истребитель завоевания превосходства, перехватчик или даже лёгкий фронтовой бомбардировщик. «Гром» обладает большой для атмосферного самолёта дальностью полёта, что позволяет ему успешно вести свободную охоту или разведку. Кроме того, для особенно дальних вылетов, машиноведы могут заменить часть ракет на крыльевых узлах на дополнительные топливные баки, но на деле это случается редко – например, если звено «Громов» отправляется сопровождать «Мародёр».

Так же, как и «Молнии», «Громы» оснащены реактивными ускорителями, что позволяют на короткое время выходить в космос – благодаря этому такой истребитель может базироваться на борту пустотного корабля-носителя или подниматься в воздух со взлётно-посадочной платформы, что легко заменяет «Грому» или «Молнии» специальную полосу.

«Гром» достаточно прост и неприхотлив в обслуживании, чтобы с ним могли управиться даже не самые лучшие машиноведы и аэродромные техники – особенно это верно для Северова домината, вынужденного полагаться на тех слуг Омниссии, что согласились служить ему, и всевозможных подозрительных, но наделённых нужными познаниями проходимцев. Именно «Громы» составляют основу сецессионисткой авиации.

«Яростный гром»

Такое название носит одна из самых расхожих модификаций обычного «Грома». «Яростный» вместо обычных автопушек оснащён спаркой болт-пушек «Мститель». Такое вооружение позволяет самолёту выдавать настоящий шквал огня, от которого не уйти даже самому юркому истребителю. Увы, болт-пушки пожирают боеприпасы с невероятность скоростью, а потому «Яростные» обычно действуют одним звеном с обычными «Громами».

Чтобы отобразить «Яростный гром», воспользуйтесь профилем обычного «Грома», но замените его автопушки на неподвижные спаренные болт-пушки «Мститель»:

Неподвижные спаренные болт-пушки «Мститель» (Лоб, 150 м., 1/2/4, 2к10+5 В, ББ 6, Маг 480, Разрывающее, Спаренное, Шквальное)

«Гром» (Техника, самолет)	
Прочность: 30 **Броня:** лоб 27, борт 27, корма 22	**Скорость:** крейсерская – 2200 км/ч, тактическая – 1300 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +5

Особенности: *«Герметичный», «Закрытый», «Простая конструкция», «Самолёт»,*

Экипаж: пилот.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Две пары неподвижных спаренных автопушек (Лоб, 500 м., 1/3-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 400, Огриноустойчивое, Надежное, Спаренное; обе спарки автопушек должны стрелять в одну цель и могут делать это за одно действие атаки)

Неподвижные спаренные лазпушки (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 60, Проверенное (3), Спаренное)

Дополнительно:

На крыльевые узлы «Грома» можно установить **ракеты либо бомбы** (выберите одно):

● Четыре ракеты «Адский удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+7 В, ББ 7, Взрыв (5))

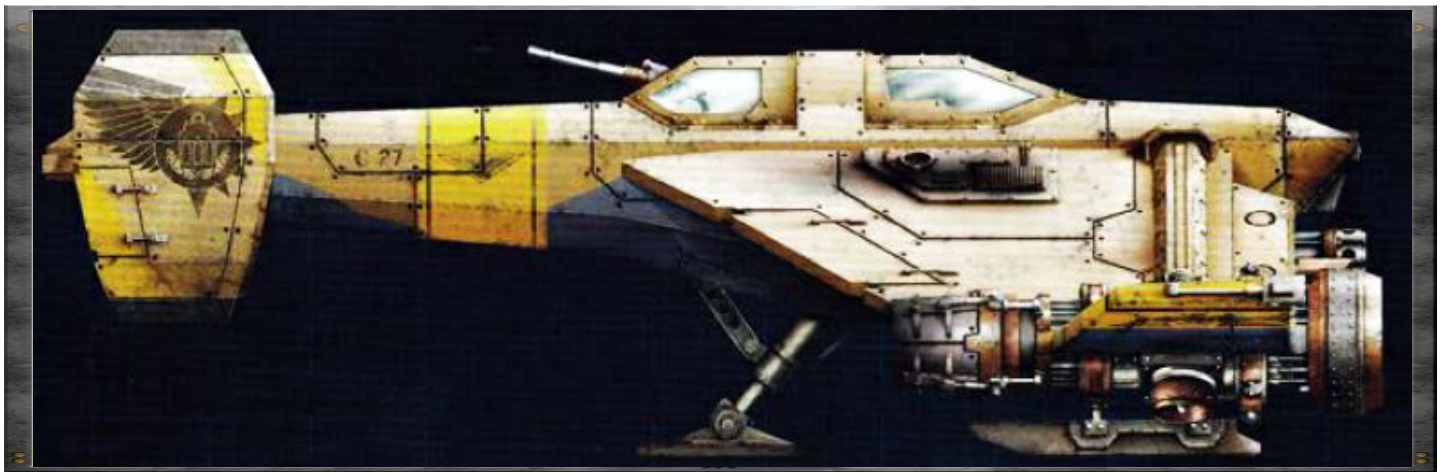
● Четыре тактические бомбы (НД, 1/2/-, 2к10+5 В, ББ 3, Маг 6, Взрыв (8), Оглушающее (2), Бомба, Навесное (2))

● Шесть ракет «Небесный удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+4 В, ББ 6, +10 к Дальнему бою при стрельбе по воздушным целям)

Специальные правила

Аэрокосмическое судно: «Гром» способен выходить на *орбитальную высоту*, но не предназначен для ведения космических боёв.

Ближний перехватчик: сецессионисты, у которых из рук вон плохо налажено производство ракет, нередко превращают «Громы» в перехватчики малого радиуса действия, устанавливая на крыльевые узлы дополнительные автопушки и патронные ящики. Это снижает огневую мощь истребителя, но иногда у северовцев просто нет иного выбора. Чтобы отобразить «Гром» сецессионистов, замените оружие на крыльевых узлах на спаренные автопушки (Лоб, 500 м., 1/3-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 200, Огриноустойчивое, Надежное, Спаренное)



Ударный истребитель «Мститель»

Многие стратеги считают «Мститель» одним из лучших самолётов Аэронавтики – и не без причин. Этот ударный истребитель (который, несмотря на название, гораздо чаще и эффективнее применяется как штурмовик) недурно бронирован, снаряжён многоствольной болт-пушкой и другим вооружением, а потому идеально подходит для уничтожения вражеской бронетехники, опустошительных налётов на тылы и поддержки наступающих сил Имперской Гвардии. «Мстители» почти никогда не используют для разведки и нечасто пускают в бой на первых порах – обычно работу по истреблению вражеской авиации берут на себя «Громы» и «Молнии», а драгоценные «Мстители», за штурвалами которых сидят лучшие пилоты, громят наземную инфраструктуру врага и ведут свободную охоту.

В отличие от одноместных «Громов» и «Молний», «Мститель» располагает не только пилотом, но и бортстрелком, что оберегает заднюю полусферу самолёта. Служить стрелком на «Мстителе» опасно, но очень почётно и хотя текучка среди этих людей велика, от желающих причаститься к элите имперской авиации отбою нет.

Конструкция и точные технические характеристики «Мстителя» – тайна Адептус Механикус, которую те ревниво оберегают со времён второго обретения СШК во время эры Отступничества. Нередко это доходит до того, что даже среди братства аэродромных машиноведов, десятилетия назад приписанного к Аэронавтике, есть лишь один-два техножреца, способных работать с «Мстителями» – нередко из числа великих зодчих или их избранных учеников.

Так сложилось, что лучше всего «Мстители» всегда показывали себя в борьбе с еретиками и нечестивцами – не раз и не два эскадрильи этих самолётов поддерживали войны веры, что вели Адепта Сороритас. Верховное командование решило и на Внешнем фронте не отступать от традиции – сейчас больше всего «Мстителей» сосредоточено в районе Аннигила, куда их перебросили для противостояния хаоситам-«веяльщикам», и в охватывающей несколько звёздных систем особой зоне боевых действий «Каппа» на границе Стигийских бездн. Впрочем, порой орки или – что намного реже – северовцы вынуждают командование выдергивать одно или несколько звеньев из этих авиаполков, дабы вернуть господство или хотя бы установить прочный паритет в воздухе.

«Мститель» (Техника, самолет)	
Прочность: 20 **Броня:** лоб 30, борт 22, корма 22	**Скорость:** крейсерская – 2000 км/ч, тактическая – 1200 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +10

Особенности: *«Герметичный», «Самолёт», «Закрытый»*, одно *стандартное* улучшение по выбору игрока.

Экипаж: пилот, стрелок.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Корпусная болт-пушка «Мститель» (Лоб, 150 м., 1/2/4, 2к10+5 В, ББ 6, Маг 240, Разрывающее, Шквальное)

Неподвижные спаренные лазпушки (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 60, Проверенное (3), Спаренное)

Спонсонный оборонительный тяжёлый стаббер (Корма, 100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 4, Маг 200, Огриноустойчивое)

Дополнительно:

На крыльевые узлы «Мстителя» можно установить **дополнительное неподвижное вооружение** (выберите одно):

● Две ракеты «Адская ярость» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Взрыв (10), Огненное, Распыляющее)

● Две ракеты «Адский удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+7 В, ББ 7, Взрыв (5))

● Спаренные автопушки (Лоб, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 200, Надёжное, Огриноустойчивое, Спаренное)

● Спаренные мультилазеры (Лоб, 150 м., -/-/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 300, Надёжное, Спаренное)

● Четыре крак-ракеты (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+8 В, ББ 8, Оглушающее (3), Проверенное (2))

● Четыре фраг-ракеты (Лоб, 300 м., 1/-/-, 2к10+4, ББ 2, Взрыв (5))

● Шесть тактических бомб (НД, 1/2/-, 2к10+5 В, ББ 3, Маг 6, Взрыв (8), Оглушающее (2), Бомба, Навесное (2))

Специальные правила

Засекреченные технологии: технические характеристики «Мстителей» остаются ревниво оберегаемой тайной Механикус, отчего ремонт таких машин – дело непростое. Для того чтобы предпринимать тесты *ремонта* для починки, устранения *поломок* или модификации «Мстителя», персонаж должен обладать умением *«Запретное знание (Адептус Механикус)+20»*. По решению ведущего, персонажи, не являющиеся техножрецами, вообще не могут работать с «Мстителем».

Короли неба: командование очень тщательно подбирает пилотов для «Мстителей». По решению ведущего, для того, чтобы сесть за штурвал такого самолёта, персонаж должен отвечать хотя бы двум требованиям из нижеприведённого списка:

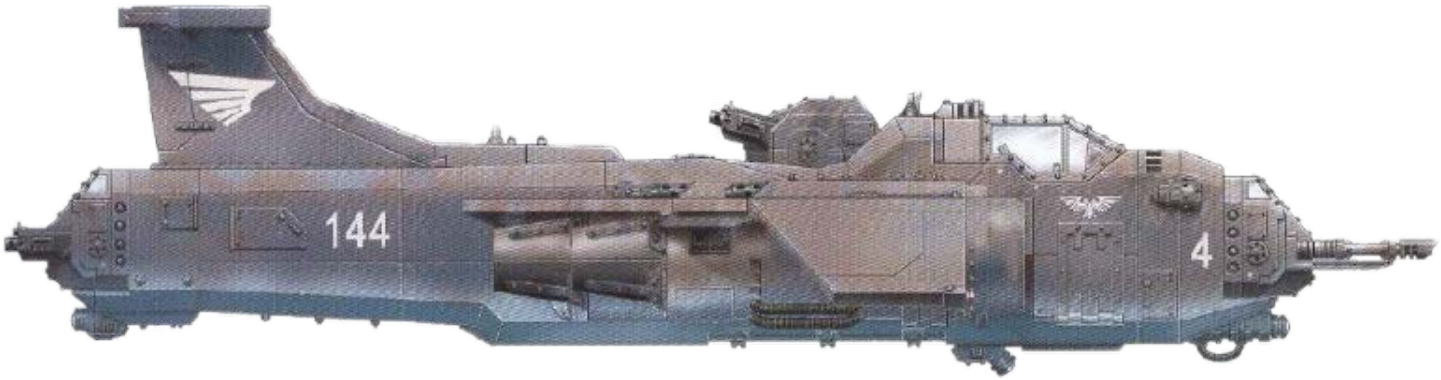
● Высокий *уровень снабжения* (не ниже 50).

● Высокое количество *отметок за убийство («охотники»)*

● Высокий уровень лётного мастерства (умение *«Управление (Воздушная техника)»* на уровне «Ветеран (+30)»).

● Хотя бы одна боевая награда, полученная в воздушных боях.

● Благоволение командования (талант *«Связи (Аэронавтика Империалис)»* или *«Влияние на Мунитorум»*).



Бомбардировщик «Мародёр»

«Мародёр» – должно быть, самый крупный из относительно распространённых атмосферных самолётов Аэронавтики, и главная ударная сила бомбардировочной авиации Империума. Большинство таких самолётов несёт значительную бомбовую нагрузку и оснащено тремя турелями для обороны – порой это позволяет отправлять «Мародёры» в бой даже без истребительного прикрытия.

Универсальность «Мародёров» позволяет применять их для выполнения самых разных целей. Нередко эти самолёты отправляются на дальние стратегические бомбардировки важных объектов врага – городов, мануфакторумов, храмов, топливных складов, арсеналов, сельскохозяйственных угодий. Порой в такие полёты их сопровождает истребительное прикрытие из «Громов». Иногда с «Мародёров» осуществляют непосредственную поддержку наступающих имперских сил – в отличие от обычных боевых вылетов, что происходят на большой высоте, вне досягаемости зенитных орудий врага, для поддержки «наземников» самолёту приходится спускаться, рискуя попасть под огонь противовоздушной артиллерии или богохульные заклинания колдунов. Порой такие операции оборачиваются дружественным огнём и гибелью имперских гвардейцев от неточно сброшенных бомб, так что гораздо чаще «Мародёры» помогают пешедралам, нанося точечные удары по долговременным огневым точкам, особо опасным танкам и чудовищам или обрабатывая укрепленные позиции противника перед наступлением Гвардии. Впрочем, лучше всего «Мародёры» показывают себя в кратковременных вылетах на территорию противника и уничтожении заранее обнаруженных разведкой целей – военных баз и лагерей, колонн бронетехники, алтарей Хаоса, аэродромов, мостов или перевалочных пунктов.

В прошлом этот самолёт использовался для операций в пустоте и потому сохранил возможность выходить в космос и огромную дальность действия – благодаря этому «Мародёры» могут базироваться на борту пустотных кораблей и орбитальных оборонительных платформ, а вылетая с наземных аэродромов, способны бомбить цели, расположенные на другом континенте.

Аэронавтика использует несколько одобренных Адептус Механикус специализированных модификаций «Мародёра». Например, «Колосс» вместо тактических и тяжёлых бомб, несёт одну исполинскую бомбу, способную уничтожить целую крепость, «Бдительный» служит мощным средством разведки и координации сил (а иногда даже воздушным штабом), а «Разрушитель», благодаря замене орудий и прицельным системам, выступает в роли скорее тяжёлого штурмовика или ночного самолёта, чем бомбардировщика.

На Внешнем фронте «Мародёры» особенно ценны благодаря возможности атаковать прямо из космоса – Аэронавтика уже провела несколько операций по уничтожению орочьих заводов на захваченных зеленокожими мирах. Широко применять «Мародёры» против Северова домината Верховное командование пока не решается – хотя бомбардировщики не раз с успехом разрушали важные объекты и славно поддерживали наступления пехотных волн, в штабе лорда-маршала считают ковровые бомбардировки крупных городов и ульев сецессионистов последним средством. Такой точке зрения косвенно способствует и сам «Старая кровь и сталь», рассчитывающий на крупные эскадрильи «Мародёров» в грядущем штурме Авитохола.

Ходят слухи, что Ганзорик и архимагос Ралвур Золотой со Станков заключили некое соглашение, по которому Адептус Механикус передадут в руки лорда-маршала авиаполк совершенных «Мародёров» – в том числе «Колоссов» и «Бдительных» – для глубоких операций в зоне «Каппа» и Стигийских безднах. Что архимагос потребовал взамен и в чем его интерес, пока что остаётся загадкой.

«Мародёр» (Техника, самолет)	
Прочность: 30 **Броня:** лоб 27, борт 27, корма 22	**Скорость:** крейсерская – 1800 км/ч, тактическая – 1100 м.
Размер: колоссальный (9)	**Маневренность:** +0

Особенности: *«Герметичный», «Самолёт», «Сверхтяжёлый», «Закрытый»*.

Экипаж: пилот, штурман, бомбардир, стрелок в носовой турели, стрелок в средней турели, стрелок в хвостовой турели

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Корпусные спаренные лазпушки в носовой турели (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 80, Проверенное (3), Спаренное)

Корпусные спаренные тяжёлые болтеры в средней турели (Корма, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 2000, Разрывающее, Спаренное)

Корпусные спаренные тяжёлые болтеры в хвостовой турели (Корма, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 2000, Разрывающее, Спаренное)

Бомбовая нагрузка (выберите одно):

● Двенадцать тяжёлых бомб (НД, 1/2/-, 3к10+10 В, ББ 6, Взрыв (20), Оглушающее (4), Бомба, Навесное (2)) и шесть тактических бомб (НД, 1/2/-, 2к10+5 В, ББ 3, Маг 6, Взрыв (8), Оглушающее (2), Бомба, Навесное (2))

● Две бомбы «Адская буря» (НД, 1/2/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Взрыв (20), Огненное, Бомба, Навесное (2)) и шесть тактических бомб (НД, 1/2/-, 2к10+5 В, ББ 3, Маг 6, Взрыв (8), Оглушающее (2), Бомба, Навесное (2))

Специальные правила

Аэрокосмическое судно: «Мародёр» способен выходить на *орбитальную высоту*, но не предназначен для ведения космических боёв.

«Мародёр Бдительный»: так называется «Мародёр», переоборудованный для дальней разведки и координации действий наземных частей с авиацией. Чтобы отобразить «Мародёр Бдительный», воспользуйтесь характеристиками обычного «Мародёра», но замените бомбовую нагрузку на многоспектральные авгуры и средства связи, бомбардира – на оператора авгуров, и лишите самолёт средней турели и её стрелка (место, что они занимают, приходится отдавать под авгуры). Авгуры дают само-

лёту особенность *«Улучшенная командно-штабная машина»*, а также предоставляют оператору бонус +30 к тестам *«Бдительности»* при их применении. Кроме того, оператор может предпринимать **простые (+10) тесты *«Пользования техники»***, чтобы засечь что-то, обычно невидимое для человеческого глаза – излучение, невидимые газы, почти незаметные признаки жизни, следы орочьих спор или даже демонической скверны. Также «Мародёр Бдительный» оснащён пикт-писцами, а носовые турели в самолётах этой модификации нередко снаряжают тяжёлыми болтерами вместо лазпушек.

«Мародёр Разрушитель»: так называется самая распространённая модификация «Мародёра», практически превращающая бомбардировщик в штурмовик, предназначенный для агрессивных атак по наземным целям и ночных операций. Чтобы отобразить «Мародёр Разрушитель», воспользуйтесь характеристиками обычного «Мародёра», но внесите в него следующие изменения:

- Замените спарку лазпушек в носовой турели на **три пары неподвижных спаренных автопушек** (Лоб, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 300, Надёжное, Огриноустойчивое, Спаренное; все три спарки автопушек должны стрелять в одну цель и могут делать это за одно действие атаки).
- Замените спарку тяжёлых болтеров в хвостовой турели на **спарку штурмовых пушек** (Лоб, 300 м, -/-/10, 3к10+5 У, ББ 5, Маг 2000, Разрывающее, Ненадёжное, Спаренное).
- Уменьшите количество перевозимых тяжёлых бомб с двенадцати до шести.
- Добавьте на крыльевые узлы **восемь ракет «Адский удар»** (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+7 В, ББ 7, Взрыв (5))
- По решению ведущего, «Мародёр Разрушитель» также может быть сразу оснащён прицельными системами хищника.

«Мародёр Колосс»: так называется редкая специализированная модификация «Мародёра», созданная для перевозки одной десятитонной бомбы. Чтобы отобразить «Мародёр Колосс», воспользуйтесь характеристиками обычного «Мародёра», но замените всю бомбовую нагрузку на одну бомбу «Колосс» и лишите самолёт средней турели и её стрелка (место, что они занимают, приходится отдавать под расширенный бомбовый отсек). Также носовые турели в самолётах этой модификации нередко снаряжают тяжёлыми болтерами вместо лазпушек.





Бомба «Колосс»

«Колосс» – это исполинская управляемая бомба, предназначенная для уничтожения самых опасных и стойких целей – мощных фортов, сверхтяжёлых танков и даже титанов. Она снаряжена мельта-боеголовкой и начинена десятью тоннами взрывчатки, что позволяет перегружать силовые поля, пробивать самые толстые бронелисты, разносить в щебень слои камнебетона и уничтожать цель, попутно обращая в прах всё вокруг – воздействие «Колосса» подобно взрыву небольшой атомной бомбы.

Урон и бронебойность этой бомбы таковы, что в точных цифрах и спецправилах нет нужды – как правило, бомбардиру достаточно успешно навести «Колосса» на цель, чтобы она была уничтожена. Учитывая единственный экземпляр такого боеприпаса на борту, у «Колосса» скорее «сюжетная», чем чисто боевая роль в приключении. Тем не менее, мало какой игрок обрадуется, если после долгого ночного полёта, пряток на сверхбольшой высоте и уклонения от зенитного огня, ведущий просто скажет: «Ну что ж, бомба упала, задание выполнено».

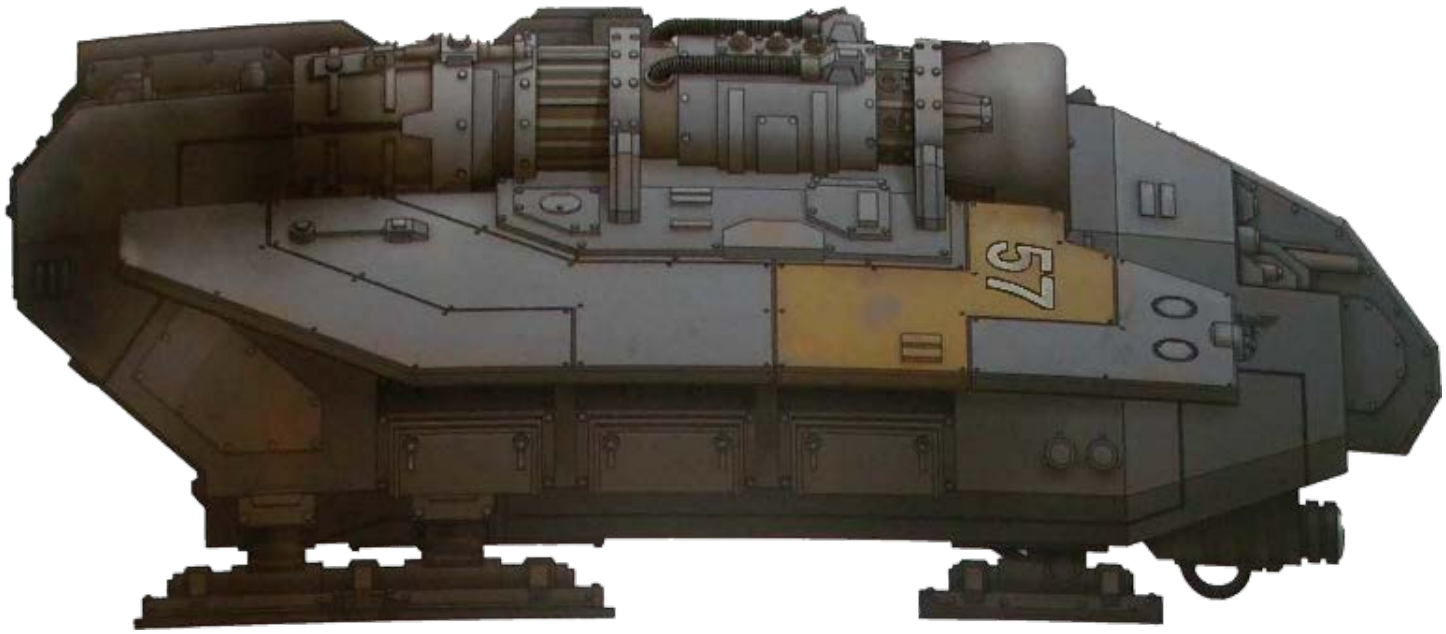
Бомбардир, отвечающий за «Колосса», способен корректировать полёт этой бомбы. Сброс «Колосса» осуществляется тестом Дальнего боя. Чтобы бомбардир мог осуществлять корректировку, его самолёт не может значительно удаляться от места сброса «Колосса». Каждый раунд бомбардир может скорректировать полёт снаряда при помощи **сложного (-20) теста *«Пользования техники»***. Бомба достигнет цели через три раунда, так что бомбардиру позволено три теста для корректировки. Сложите все набранные бомбардиром ступени успеха в тесте Дальнего боя и тестах корректировки и вычтите из суммы количество набранных им ступеней провала. Когда бомба достигнет земли, сверьтесь с приведённой ниже таблицей, чтобы определить, достаточно ли эффективным было попадание, чтобы уничтожить цель.

На заметку: если бомбардир не набрал нужного количества ступеней успеха, это не значит, что сброс «Колосса» прошёл бесследно – такая чудовищная бомба неминуемо причинит огромные разрушения. Общее правило таково – если бомбардир не набрал нужного количества ступеней успеха, значит, поставленная задача выполнена не была. Например, если персонажам приказали уничтожить важный форт врага, чтобы облегчить наступление Гвардии, а бомбардир не набрал нужного количества ступеней успеха, это не значит, что форт остался цел и невредим. Взрыв мог повредить его лишь частично, большая часть гарнизона могла уцелеть и т. д. Кроме того, промах бомбардира не означает, что персонажи бесповоротно провалили боевое задание и должны с позором возвращаться назад. У них на борту полно и другого оружия – обстрел из тяжёлых болтеров вполне может подавить и без того деморализованный гарнизон форта, а редкие, но меткие залпы лазпушек или ракет – уничтожить сохранившиеся огневые точки или командиров.

Таблица 4-4 «Бомба «Колосс»»

Количество ступеней успеха	Достаточно для уничтожения
1	Колонна средних танков или шагоходов, артиллерийская или зенитная батарея, крупное скопление пехоты
3	Сверхтяжёлый танк, сквиггот, демоническая боевая машина
5	Камнебетонный форт, разветвлённый укрепрайон, ординатус, князь демонов, орочья топтала
7	Ферробетонный бункер с сетью подземных ходов, форт, укрытый защитными силовыми полями
9	Линейный титан, орочий мегаверзила, крепость, укрытая пустотными щитами

† Если персонаж обладает талантом «Бомбардир», ему автоматически засчитывается одна ступень успеха



Лихтер «Арв»

Лихтёр «Арв» – это первое, что приходит на ум, когда дело касается снабжения по воздуху, и последнее – когда речь заходит о стремительном и изящном самолёте. Этот челнок, среди пилотов известный как «кабанчик» или «мул», обычно используют для переброски грузов с орбиты на поверхность планеты. «Арвы» не отличаются большими размерами, а потому транспортные суда Имперского Флота обычно укомплектованы целыми эскадрильями этих лёгких лихтеров.

В долгих планетарных кампаниях, вынуждающих Гвардию и Флот действовать сообща, «Арвы» используют для переброски подкреплений и грузов в пределах планеты, воздушных десантов или снабжения окружённых частей. В таких случаях, лихтерам и их пилотам приходиться покидать свои пустотные корабли и перебираться на наземные аэродромы, подготовленные гвардейцами или сервиторами под надзором офицеров Флота и техножрецов-зодчих. Как правило, эти выделенные эскадрильи опасаются переподчинять «наземнику», командующему зоной боевых действий, а оставляют под контролем Флота и согласовывают действия через откомандированных офицеров связи. Впрочем, периодически малые группы таких машин временно передаются командирам некоторых полков – тех, кто особенно нуждается в лёгком, но надёжном и универсальном транспорте.

Офицеры Аэронавтики приходят в ужас от готовности, с которой пилоты лихтеров переделывают эти машины, повинуясь тому, что флотские считают пустой прихотью, а гвардейцы и пилоты челноков – военной необходимостью. «Арв» остаётся грузовым лихтером, но его можно приспособить для других целей, если под рукой есть нужное оборудование. Сиденья для солдат и мультилазеры сделают «Арв» десантным челноком, прометиевый бак в грузовом отсеке – топливозаправщиком, а с парой курсовых автопушек или ракет он сойдёт за лёгкий штурмовик, если под рукой нет «Вендетты». Ремонтные части порой используют полученные «Арвы» как мобильные мастерские, загружая на борт инструменты, запчасти и техножрецов с сервиторами. Нередко столь удобные воздушные машины служат на Внешнем фронте медицинскими эвакуаторами – для этого достаточно опытного медика или хирургеона с несколькими помощниками. Порой «Арвов» используют для патрулей, воздушных дозоров или даже «демонстрации флага» и пропаганды в отбитых у сецессионистов городах. Такие челноки летают не слишком высоко, а откинутая задняя аппарель позволяет комиссарам разъяснять возможным бунтарям их положение через громкоговорители, а солдатам – лениво глазеть на город, одновременно давая вчерашним сецессионистам понять, что за ними следят. Нередко летящий в небесах «кабанчик» Аэронавтики отвлекает северовцев от осознания того, насколько малым на деле может оказаться оставленный в их городе гарнизон.

«Арв» (Техника, самолет)	
Прочность: 30 **Броня:** лоб 22, борт 20, корма 20.	**Скорость:** крейсерская – 1600 км/ч, тактическая – см. спецправила
Размер: большой (6)	**Маневренность:** -15

Особенности: *«Герметичный», «Глиссер»* или *«Самолёт»* (см. спецправила)*, «Саморемонт», «Закрытый», «Простая конструкция»*.

Экипаж: пилот.

Транспортная вместимость: двенадцать гвардейцев.

Орудия:

Неподвижное орудие (выберите одно):

● Спаренные тяжёлые стабберы (Лоб 100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 150, Ненадёжное, Спаренное)

● Спаренные автопушки (Лоб, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 200, Огриноустойчивое, Спаренное)

● Спаренные мультилазеры (Лоб, 150 м., -/-/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 300, Спаренное)

● Две ракеты «Адский удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+7 В, ББ 7, Взрыв (5), Ненадёжное)

Специальные правила

Аэрокосмическое судно: «Арв» способен выходить на *орбитальную высоту*, но не предназначен для космических боёв.

Режимы полёта: «Арв» способен действовать в обоих режимах – и как самолёт и как глиссер. Переключение между режимами не требует от пилота особых усилий и осуществляется за свободное действие. Действуя как глиссер, он получает особенность *«Глиссер»*, подчиняется правилам глиссеров и обладает *тактической скоростью* 25 м. Действуя как самолёт, он получает особенность *«Самолёт»*, подчиняется правилам самолётов и обладает *тактической скоростью* 1000 м.

Полёт по-катачански: когда «Арв» действует как глиссер, пассажиры могут откинуть заднюю аппарель и вести огонь оттуда. Аппарель не слишком широка – нормально стрелять из неё могут два гвардейца или один расчёт тяжелого оружия. Если аппарель «Арва» откинута, челнок лишается особенностей *«Закрытый»* и *«Герметичный»* и получает особенность *«Открытый»*.

Авиация орков

Главная опасность орочьей авиации – непредсказуемость. Даже самый опытный пилот, разведчик или машиновед не сможет точно определить, насколько хорошо бронирована очередная коптящая небо крылатая развалюха и сколько пушек и бомб таится в недрах её корпуса. Нередко самолётом управляет один орк-летун, а весь остальной экипаж составляет полдюжины гротов. Порой вместо обычного зеленокожего лихача в небо поднимается оседлавший своё последнее творение мех и ведёт в бой стаю искрящих и изрыгающих дым воздушных каракатиц.

Как правило, самолёты – это далеко не первая идея, на которой готово зациклиться большинство механьяков и лихачей. Обычно в маленьких столкновениях и внутренних распрях, оркам хватает обычных наземных машин, вроде байков и орковозов. Но крупные войны и *войны!* быстро порождают касту летунов. Чтобы отобразить экипажи этих самолётов (например, для того, чтобы определить величину Дальнего боя, Ловкости и связанные с этим таланты), вы можете воспользоваться профилями орков-лихачей (см. стр. 70 **«Врагов Империума»**) и помогающих им гретчинов (см. стр. 352 **«Базовой книги правил»**). Помните также, что оркам по душе и трофейная имперская авиация – вы можете применять профили обычных «Валькирий», «Вендетт» и других самолётов, возможно дополнительно оснастив их лишними орудиями и «улучшениями». Орки-летуны и такие же гретчины могут применять действие *«На таран!»*.

Бомбовоз

Некоторые орки – например, боссы и танкобои – обожают своими руками повергать особенно сильных и крупных врагов, считая, что нет ничего круче, чем самому расправится с чудовищем, воином или боевой машиной в двадцать раз больше тебя. Другие зеленокожие, которых ведёт схожая тяга к разрушениям и смертоубийствам, наслаждаются неизбирательным истреблением врагов, радуясь каждому громкому взрыву, каждому слитному залпу, каждому разрушенному бастиону противника.

Рано или поздно такие орки, если судьба или *война!* приводят их ряды летунов, попадают за штурвалы бомбовозов. Такие самолёты идеально соответствуют их желаниям – они громкие, быстрые, грозные и на них понатыкано много оружия. Бомбовозы такие большие, что иногда им требуется экипаж из двух-трёх орков, не говоря уже о команде гретчинов на подхвате. Пока настоящие зеленокожие ведут самолёт в бой и палят из курсовых орудий, их меньшие братья бросают из люков тяжеленые бомбы, перезаряжают громоздкие орудия и вовремя хватают сварку или клепальные молотки, чтобы не дать самолёту развалится.

Нередко, кроме обычных бомб, такой самолёт несёт и более интересную нагрузку – команду орков-штурмачей, готовых вывалиться на головы врагов, как только машина до них долетит. Ракетные ранцы позволяют зеленокожим высаживаться с огромной высоты и не раз имперские или северовские зенитчики, подбившие опасно приблизившийся бомбовоз, не успевали утереть с лица пот и поздравить себя с победой, как из огненного шара, в который превратился вражеский самолёт, вылетали сумасшедшие орки с привязанными к спинами ракетами и обрушивались на незадачливых триумфаторов.

Бомбовоз (Техника, самолет)	
Прочность: 20+2к5 **Броня:** всё по 20+2к5	**Скорость:** крейсерская – 2300 км/ч, тактическая – 1400 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +15

Особенности техники: *«Закрытый», «Развалюха», «Саморемонт», «Самолет»*

Экипаж: орк-летун (пилот), орк-летун (стрелок за суперстрелялами), команда гретчинов-помощников (все остальные орудия).

Транспортная вместимость: двадцать орков-штурмачей (см. раздел **«Бомбовая нагрузка»**).

Орудия:

Неподвижные спаренные суперстрелялы в носовой турели (лоб, 120 м., -/-/10, 3к10+5 У, ББ 2, Маг 500, Неточное, Спаренное)

Спонсонное большое стреляло в левой бортовой турели (Левый борт/, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 500, Неточное, Спаренное)

Спонсонное большое стреляло в правой бортовой турели (Правый борт, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 500, Неточное, Спаренное)

Спонсонное большое стреляло в хвостовой бортовой турели (Корма, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 500, Неточное, Спаренное)

Бомбовая нагрузка (выберите одно):

● Десять бомб-зажигалок или бум-бомб в любых сочетаниях: бум-бомбы (НД, 1/2/-, 3к10+5 В, ББ 3, Маг 2, Взрыв (8), Бомба, Оглушающее (2), Навесное (2)), бомбы-зажигалки (НД, 2к10+7 В, ББ 6, Маг 2, Взрыв (6), Бомба, Огненное, Навесное (2))

● Двадцать орков-штурмачей (см. стр. 350 **«Базовой книги правил Only War»**)

● Шесть гротовых бомб (см. врезку на стр. XXX)



Дополнительно:

На крыльевые узлы бомбовоза можно установить ещё **четыре бум-бомбы** или **бомбы-зажигалки** (в любых сочетаниях):

● Бум-бомбы (НД, 1/2/-, 3к10+5 В, ББ 3, Маг 2, Взрыв (8), Бомба, Оглушающее (2), Навесное (2))

● Бомбы-зажигалки (НД, 2к10+7 В, ББ 6, Маг 2, Взрыв (6), Бомба, Огненное, Навесное (2))

Специальные правила

Бомбовоз меха: этот бомбовоз ведёт в бой не обычный лихач, а сам мех, решивший опробовать новое творение в деле. Эту машину окутывает трещащее защитное поле, она полна самых умелых гротов и самых непредсказуемых устройств, а груз бомб на её борту тщательно подготовлен самим механьяком и его учениками. Чтобы отобразить бомбовоз меха, воспользуйтесь профилем обычного, но внесите в него следующие изменения:

● Замените пилота-летуна на меха (подразумевается, что мех-летун имеет умение *«Управление (Воздушная техника)+10»*).

● Снабдите бомбовоз штучным защитным полем с *уровнем защиты* 40, которое *перегружается* при результате 10 или ниже. *Перегрузка* не отключает поле, но наносит бомбовозу и самому меху 1к5 единиц урона, от которых не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости.

● Дайте самолёту одну из следующих особенностей: *«Странная физиология»* (все попадания считаются пришедшимися в *корпус*), *«Размер (Громадный) (7)»*, *«Размер «Колоссальный (8)»*, *«Тяжелобронированный»*, *«Форсаж»* или *«Ядовитое»*.

● Перед сбросом каждой бомбы сделайте бросок на их усиление так, как будто мех обладает талантом *«Модификация боеприпасов»* (см. дополнение **«Молот Императора»**, стр. 94). Если тест, нужный для применения этого таланта, был провален, бомба не усиливается, но и не взрывается.

Летучие штурмачи: штурмачи, что сидят в брюхе этого самолёта, могут выпрыгнуть через бомболюки прямо в полёте, уповая на ракетные ранцы, что смягчат падение и позволят тут же схватиться с врагом. Для этого штурмач должен предпринять **простой (+10) тест *«Управления (Воздушная техника (Ракетный ранец))»***. В случае провала ранец не спасает хозяина, и тот достигает земли лишь за счёт силы тяжести – при прыжке с борта самолёта это значит, что он расшибается в лепёшку. В случае успеха, штурмач окажется на земле через 1к5 раундов. В случае успеха теста на три или более ступеней, штурмач может одновременно с приземлением совершить *натиск* против любой цели, находящейся в пределах дистанции *натиска*. Для одновременной высадки группы штурмачей бросьте один тест за всех – каждая выпавшая ступень провала означает одного штурмача, что не совладал с наспинной ракетой и расшибся насмерть.

Смертолёт

Смертолёты воплощают в себе всю нелепость и действенность орочьих технологий – такая машина обычно представляет собой боевой байк, с которого скрутили колёса и всё «лишнее», но снабдили несущим винтом и реактивным двигателем. Первый поддерживает такое творение в воздухе, а второе придаёт ему ускорение. О надёжности этих машин говорить не приходится – говорят, что ни один смертолёт не протянет на фронте больше недели, а желающих стать их пилотами так мало, что им иногда не приходится драться за право сесть за штурвал.

Обычно смертолёты со страшным рёвом движутся впереди наступающей орды и служат разведчиками. Впрочем, безбашенность и ненормальное бесстрашие зеленокожих позволяют им применять эту машину как штурмовик, способный уничтожать пехоту, досаждать лёгкой технике или разменивать себя на зенитки. Когда нужда в разведке отпадает и приходит пора хорошенько подраться, пилоты таких машин возглавляют наступающие силы Культа скорости, несясь вперед, обгоняя байки и орковозы.

Как правило, смертолёты вооружены легко – многие орки обходятся спаркой больших стрелял или ракетниц; те, что побогаче, могут позволить себе штучные взрывострелы, а самые простые бойцы и вовсе обходятся своим собственным оружием. Впрочем, некоторые лихачи убеждены, что главное оружие смертолёта – это не пушки, а острые лопасти, которыми можно порубить вражеских пехотинцев на ломти или специально приделанные пилы, а то и металлические шары на длинных цепях. Само собой, это значит, что машине придётся спуститься на опасно низкую высоту, но большинство лихачей такой пустяк не останавливает.

Смертолёт (Техника, глиссер)	
Прочность: 15 **Броня:** лоб 18, борт 18, корма 14	**Скорость:** крейсерская – 300 км/ч, тактическая – 180 м.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** +15

Особенности техники: *«Глиссер»*, *«Мотоцикл»*, *«Открытый»*, *«Развалюха»*, *«Форсаж»*.

Экипаж: орк-летун.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Острые лопасти (холодное, 2к10+3 Р, ББ 3, Бритвенной остроты, Громоздкое, Калечащее (1), см. спецправила).

Турельное орудие (выберите одно):

● Спаренные ракетницы (Лоб, 150м., 1/2/–, 3к10+5 В, ББ 9, Маг 10, ЧД, Ненадёжное, Неточное, Спаренное).

● Спаренные большие стрелялы (Лоб, 120 м., –/–/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 240, ПД, Ненадёжное, Неточное, Спаренное).

Дополнительно:

Под брюхо смертолёта можно подвесить **циркулярку** или **шар-крушитель**:

● Неподвижная циркулярка (холодное, 2к10+8 Р, ББ 4, Громоздкое, Разрывающее, см. спецправила)

● Турельный шар-крушитель (холодное, 4 м., 3к10 У, ББ 0, Взрыв (2), Гибкое, Громоздкое, Оглушающее (0), см. спецправила)

Специальные правила

Острые лопасти: лопасти винтов у орочьих смертолётов очень прочные и острые, а иногда даже специально зазубренные. Орк-пилот может атаковать врага этим оружием, совершая действие *«Ударил-отступил»*. Помните, что из-за природы этого оружия, пилот не прибавляет к наносимому такими атаками урону свой бонус Силы. Если лопасти не нанесут врагу ни одной единицы урона, они сломаются – смертолёт получит поломку *«Ходовая часть уничтожена»*.

Циркулярка или шар-крушитель: установленная под брюхом смертолёта пила или подвешенный на цепи стальной шар выглядит странно, но остаётся действенным и пугающим оружием. Орк-пилот может атаковать врага этим оружием, совершая действие *«Ударил-отступил»* или *«На таран!»* (несмотря на то, что обычно техника, обладающая особенностью *«Мотоцикл»,* не может совершать *таранов*). При атаке *«Ударил-отступил»* пилот считается вооружённым этим оружием и наносит его обычный урон. При *таране*, пилот может предпринять **трудный (-10) тест *«Управления (Воздушная техника)»*** и, в случае успеха, заменить обычный урон от *тарана* на урон этого оружия. Сам смертолёт при этом не получит урона от *тарана*. В случае провала *таран* отыгрывается как обычно. Помните, что из-за природы этого оружия, пилот никогда не прибавляет к наносимому такими атаками урону свой бонус Силы.

Истребила

На косноязычном орочьем наречии истребилами называют все летательные аппараты, предназначенные в первую очередь для воздушного боя с другими самолётами и штурмовки. Это может быть, как юркая одноместная авиетка с парой пушек, так и громоздкое чудовище, ощетинившееся суперстрелялами и пушками во все стороны. Так или иначе, истребила олицетворяет три главных аспекта орочьей культуры, три главных ценности в жизни зеленокожего – скорость, пушки и громкий шум.

Как правило, орки не задумываются о тактике, а если и действуют чем-то вроде имперских авиакрыльев или звеньев, то лишь повинуясь воле своего босса-летуна или меха, что собирает им боевые машины. Многие орки-лётчики обожают таранить врагов, набрасываться на самых сильных или просто самых больших противников, каких только увидят, и творить другие, не поддающиеся беспристрастному анализу поступки. Порой это помогает имперским асам поймать зеленокожих в ловушку, грамотно сыграв на их «особенностях», но нередко оркам-лихачам удаётся удивить «человечишек» очередным непредсказуемым манёвром или необычной пушкой.

Истребила (Техника, самолёт)	
Прочность: 15+2к5 **Броня:** всё по 15+2к5	**Скорость:** крейсерская – 2500 км/ч, тактическая – 1500 м.
Размер: большой (6) или огромный (7)	**Маневренность:** +20

Особенности техники: *«Закрытый»* или *«Открытый», «Развалюха», «Саморемонт», «Самолёт».*

Экипаж: орк-летун (пилот/носовая турель), команда гретчинов-помощников (все остальные орудия).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижные спаренные суперстрелялы в носовой турели (лоб, 120 м., -/-/10, 3к10+5 У, ББ 2, Маг 500, Неточное, Спаренное)

Неподвижные орудия на крыльевых узлах (выберите одно):

● Спаренные ракетницы (Лоб, 150м., 1/2/–, 3к10+5 В, ББ 9, Маг 10, ЧД, Ненадёжное, Неточное, Спаренное).

● Спаренные большие стрелялы (Лоб, 120 м., –/–/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 240, ПД, Ненадёжное, Неточное, Спаренное).

Гротовые бомбы

Как несложно догадаться, «гротовыпми бомбами» орки называют ракеты, полётом которых управляют гроты-самоубийцы (впрочем, о самоубийственности полёта они порой узнают от мехов только перед запуском). Нередко топлива в таких воздушных торпедах отмерено всего на несколько секунд – если гретчин не успеет найти достойную цель и взорваться, то пусть отправляется вниз – может, ему повезёт рухнуть на что-нибудь взрывоопасное.

Гротовая бомба (Техника, самолёт)	
Прочность: 15 **Броня:** всё по 10	**Скорость:** крейсерская – 2600 км/ч, тактическая – 1600 м.
Размер: крупный (5)	**Маневренность:** +30

Особенности техники: *«Закрытый», «Развалюха», «Самолёт», «Форсаж».*

Экипаж: гретчин-летун (пилот).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Гротобомба (4к10+10 В, ББ 12, Взрыв (20), Оглушающее (2); Взрыв происходит сам по себе при успешном применении действия *«На таран!»*). Взорвавшаяся гротовая бомба считается уничтоженной – её уже нельзя починить, как и снять с неё какие-то запчасти. Если в гротовую бомбу попадает атака, на которой сработал *праведный гнев*, бомба тут же детонирует. Если бомба взрывается из-за эффектов накопленного критического урона, то для определения урона от взрыва используйте не указанные в таблицах критического урона цифры, а её профиль гротобомбы.

Три капли топлива: если грот хочет, чтобы последние секунды его жизни прошли недаром, он должен действовать быстро. Гротовая бомба может находиться в полёте не более трёх раундов – после у неё кончается горючее, и она камнем падает вниз, как если бы была обычной бомбой.

● Спаренные «вумные ракеты» (Лоб, 350 м., 1/–/–, 3к10+6 В, ББ 6, Маг 2, +20 к тестам Дальнего боя)

Специальные правила

Дымные облака: орочьи истребилы изрыгают густые облака едкого чёрного дыма, что скрывают самолёты. Стрелковые атаки и атаки в ближнем бою, предпринятые против истребил становятся **трудными (-10) тестами Дальнего или Ближнего боя**.

Реактивные истребилы: некоторые мехи устанавливают на свои творения собственноручно собранные вариации на тему реактивных двигателей. Такие самолёты всегда имеют особенность *«Закрытый»*, а также получают особенности *«Герметичный»* и *«Форсаж»*.



Авиация Хаоса

Немногие банды Хаоса на Внешнем фронте обладают собственной атмосферной авиацией. В большинстве своём еретики Периферии и окрестностей – это немногочисленные шайки, оставшиеся от былой империи Крита Несущего ад или бежавшие в эти края отступники и культисты – многочисленные и фанатичные, но нищие и недисциплинированные. У таких банд редко встречается многочисленная авиация – как правило, они вовсе не ведут полномасштабных войн, ограничиваясь налётами и грабежами, а потому им нужны не звенья истребителей или бомбардировщиков, а скорее группы десантных челноков, на которых отступники могут высадиться в нужном месте, устроить резню и на которые можно будет сгрузить добычу и отступить, не дожидаясь ответного удара. Иногда такую роль играют трофейные или краденые «Арвы», порой кому-то из успешных вожаков удаётся заполучить «Пожиратель», нередко собранный из нескольких полуразбитых остовов, оставшихся после междоусобных войн в Стигийских безднах. Впрочем, находятся и исключения – «веяльщики», что летают на грозных «Когтях Ада» или эскадрильи капитанов Эфирного круга, против «Молний» и «Громов» которых командованию Внешнего фронта пришлось бросить отборное 60-е истребительное крыло Каликсидского линейного флота.

Самолёты – слишком редкие и ценные сокровища для банд Хаоса, а потому за их штурвалы попадают лишь лучшие – например, ударившиеся в ересь лётчики Аэронавтики, профессиональные наёмники или пираты. Чтобы отобразить экипажи таких самолётов (например, для того, чтобы определить величину Дальнего боя, Ловкости и связанные с этим таланты), вы можете воспользоваться профилями лётчиков Аэронавтики, а десант составить из ополченцев-отступников, мутантов (см. стр. 337-339 **«Базовой книги правил»**) и культистов (см. стр. 128 **«Врагов Империума»**). Также вы можете использовать драконов Хаоса из дополнения **«Враги Империума»**, стр. 136.

Истребитель «Клинок Ада»

В отличие от обычных имперских самолётов, что могут попасть в руки Пропащих и проклятых, «Клинки Ада» – это творения полубезумных еретехов, что сплавляют воедино металл, порченных машинных духов и демоническую скверну. Такие странные, неправильной формы самолёты не похожи ни на что другое – в их корпусах переплетаются плоть и металл, а крылья рассекают воздух с пронзительным, устрашающим воем. Секретные архивы Инквизиции утверждают, что порой такими боевыми машинами управляли намертво встроенные в них сервиторы, но на Внешнем фронте это скорее исключение, чем правило. Хотя творения тёмных Механикус не так просто классифицировать, «Клинки» больше всего похожи на истребители – это стремительные и свирепые охотники, что ищут боя с вражескими асами, но не брезгуют бросаться на беззащитные транспорты. Такие самолёты чрезвычайно быстры и маневренны – есть множество свидетельств, как они выполняли фигуры пилотажа, что попросту убили бы пилота-человека – но уступают имперским машинам в бронировании и прочности.

«Клинки Ада» – чрезвычайно неприятный противник, не только из-за присущей им скорости и манёвренности, но и просто в силу своей природы. Уничтожая столь богохульное творение тёмных Механикус, имперский ас может на мгновение увидеть, как от взрыва чудовищного самолёта завеса между тварным миром и Варпом слабеет, а незримые демоны уносят в Имматериум то, что осталось от давно осквернённой души его пилота. Нередко победоносную эскадрилью лётчиков по возвращению на аэродром ждал долгий разговор с придирчивым комиссаром или изматывающая исповедь у полкового священника. На самых яростных участках фронта к наземным авиабазам приставляли наблюдателей от Инквизиции.

Некоторые члены Ордо Маллеус предполагают, что появившиеся в Периферии «Клинки» и «Когти Ада», равно как и драконы – пришельцы из Иксаниада, либо Вопящего вихря или других соседних секторов, ибо в Каликсиде им взяться просто неоткуда. Одна из выдвинутых Святыми Ордосами версий предполагает существование среди Пропащих и проклятых некого союза наёмных асов, что предлагают свои услуги, равно как и свои самолёты любой банде, что готова за них заплатить.

«Клинок Ада» (Техника, самолет)	
Прочность: 25 **Броня:** лоб 22, борт 20, корма 20	**Скорость:** крейсерская – 2800 км/ч, тактическая – 1600 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +20

Особенности техники: *«Закрытый», «Самолет», «Форсаж»*

Экипаж: пилот.

Транспортная вместимость: нет



Орудия:

Две неподвижные спаренные автопушки (Лоб, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 2000, Огриноустойчивое, Спаренное, обе спарки должны стрелять в одну цель и могут делать это за одно действие атаки)

Специальные правила

Аэрокосмическое судно: «Клинок Ада» способен выходить на *орбитальную высоту*, но не предназначен для космических боёв.

Детище тёмных Механикус: при уничтожении «Клинка Ада» происходит разрыв завесы – в энергетическом вихре, что образуется на месте гибели самолёта, на мгновения появляются лица демонов и слышаться их голоса. Все в радиусе одного километра от погибшего самолёта должны пройти тест Силы воли или получать столько *очков порчи*, на сколько ступеней провалили этот тест.

Штурмовик «Коготь Ада»

«Когти Ада» – родственные «Клинкам Ада» самолёты, явно вышедшие из рук тех же еретехов и превосходящие своих собратьев габаритами и вооружением. Если «Клинок» – это скорее истребитель, то «Коготь» с его противотанковым вооружением, реактивными снарядами и бомбами можно уподобить скоростному штурмовику, способному успешно «работать» по любым целям.

«Когти Ада» приметны своим вооружением – но не спаренными лазпушками и не реактивными снарядами, а самыми разными бомбами. Чаще всего такие самолёты обрушивают на врага град зажигательных бомб, вдобавок испускающих густой удушливый дым при взрыве, но не редкость и кассетные и токсичные бомбы. Но более любого оружия врагов страшит сама кощунственная суть этих боевых машин – стоит такой появится в небе, как яркое солнце будто бы подёргивается дымкой, во рту появляется привкус крови, а сквозь вокс-эфир начинают пробиваться призрачные голоса, в которые лучше не вслушиваться. Если Врагу удаётся собрать в один кулак целую эскадрилью таких машин – хотя за пределами особой зоны боевых действий «Каппа» это очень редкий случай – небеса буквально чернеют, вокруг хлещут молнии, и сам воздух будто бы тяжелеет от напитывающей его скверны.

В генералитете, Инквизиции и других осведомлённых кругах, ходят слухи, что охота на подобных чудовищ и их творцов – главная причина появления на Багряной гвардии и других сил культа Механикус на Фронте. Не исключено, что архимагосы Станков разделяют точку зрения Святых Ордосов на то, что появившиеся здесь демонические машины – лишь тонкая ниточка, за которую предстоит потянуть, чтобы отыскать скрытое логово их создателей, что может лежать в соседнем секторе или даже в диком космосе между Каликсидой и прилегающими владениями Императора. После прошедшей за закрытыми дверьми встречи лорда-маршала Ганзорика, двух факторов со Станков и инквизитора Ордо Маллеус в штабах пошли упорные слухи о подготовке гвардейского экспедиционного корпуса, что должен будет отправиться в дикий космос за пределы Каликсиды.

«Коготь Ада» (Техника, самолет)	
Прочность: 40 **Броня:** лоб 25, борт 25, корма 20	**Скорость:** крейсерская – 2200 км/ч, тактическая – 900 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +10

Особенности техники: *«Закрытый», «Самолет», «Форсаж»*

Экипаж: командир (неподвижное оружие), пилот, стрелок (корпусное орудие)

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижное орудие (Выберите одно):

● Спаренные лазпушки (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 150, Проверенное (3), Спаренное)

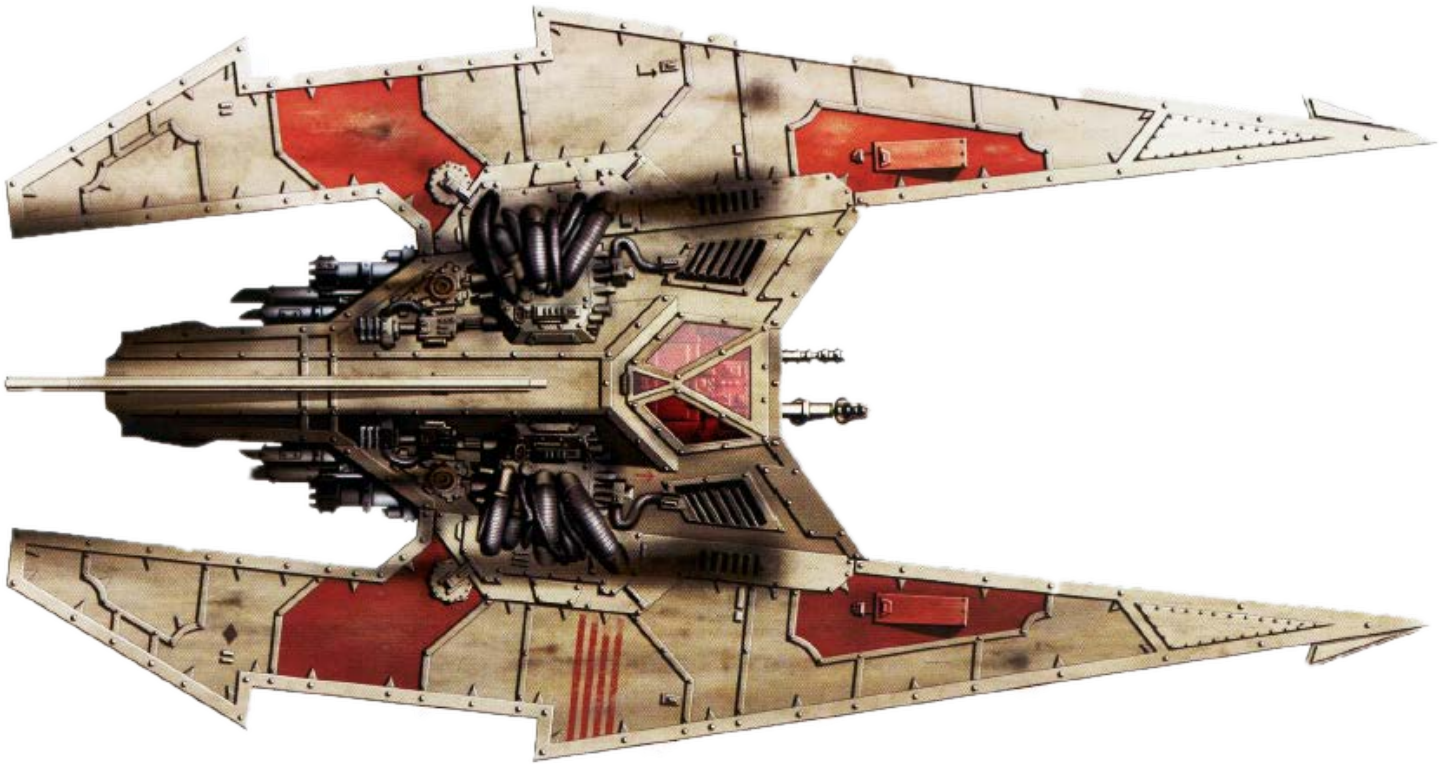
● Спаренные блоки неуправляемых реактивных снарядов (Лоб, 300 м., 1/3-, 2к10 В, ББ 0, Маг 40, Взрыв (10), Спаренное)

Корпусное орудие (выберите одно):

● Автопушка (Лоб, 300 м., 1/3-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 100, Огриноустойчивое, Надежное)

● Пусковая установка «Разоритель» (Лоб, 100 м., 1/2/-, 2к10 В, ББ 2, Маг 8, Взрыв (4), Оглушающее (0))

Восемь тактических бомб (НД, 1/2/-, 2к10+5 В, ББ 3, Маг 6, Взрыв (8), Оглушающее (2), Бомба, Навесное (2))



Специальные правила

Аэрокосмическое судно: «Коготь Ада» способен выходить на *орбитальную высоту*, но не предназначен для ведения космических боёв.

Детище тёмных Механикус: при уничтожении «Когтя Ада» происходит разрыв завесы – в энергетическом вихре, что образуется на месте гибели самолёта, на мгновения появляются лица демонов и слышаться их голоса. Все в радиусе одного километра от погибшего самолёта должны пройти тест Силы воли или получать столько *очков порчи*, на сколько ступеней провалили этот тест.

Искажение реальности: в бою с «Когтем Ада» все персонажи должны добавлять +20 ко всем броскам по таблице *психических феноменов*, а эфир забивают такие помехи, что пилотам требуется предпринимать **средний (+0) тест *«Бдительности»***, чтобы просто разобрать чужие слова. Бонус к броску по *таблице психических феноменов* увеличивается на +10, а тест *«Бдительности»* – усложняется на один шаг за каждый присутствующий в бою «Коготь Ада» после первого. Трёх «Когтей» одновременно достаточно для того, чтобы даже в самую ясную погоду разыгралась нечестивая буря (см. врезку **«Неблагоприятные условия»** и раздел **«Скверна Хаоса»** в **главе III**).

Десантный корабль «Пожиратель»

«Пожиратели» – это крупногабаритные двупалубные челноки Имперского Флота, в которых гвардейские части обычно перебрасывают с борта транспортного пустотного судна на поверхность планеты. Верхняя палуба вмещает одну полную роту вместе с комиссаром и приданными войсками поддержки – недолюдьми, священниками, техножрецами – а на нижней располагаются боевые, транспортные и вспомогательные машины, необходимые для развёртывания. Такая конструкция позволяет бойцам всегда иметь доступ к своему снаряжению, а если «Пожирателю» предстоит садиться в неблагоприятных условиях или под огнём врага, то солдаты не останутся без боевой техники, тяжёлого оружия и боеприпасов и смогут дать врагу достойный отпор. Палубы соединяют люки и лестницы, так что пассажиры с верхнего яруса могут быстро оказаться на нижнем.

Приземлившийся «Пожиратель» откидывает переднюю бронированную аппарель, позволяя танкам выехать прямо на поле брани, а находящиеся на втором ярусе пехотинцы могут воспользоваться преимуществами, что даёт эта господствующая высота. Конечно, открытая аппарель лишает солдат защиты, но часть гвардейцев нередко ещё до высадки складывают на своём этаже импровизированные укрепления из флак-панелей и мешков с песком, заняв позиции за которыми, солдаты могут эффективно прикрывать огнём своих стремящихся отвоевать плацдарм товарищей.

Как и любой другой крупный транспорт, «Пожиратель» остаётся надёжным, тяжелобронированным, но крайне неповоротливым кораблем, чьё вооружение оставляет желать лучшего. Такая огромная махина оснащена всего парой лазпушек в поворотных бортовых башнях и ракетной установкой на огневой площадке примерно в центре корабля – столь скудный арсенал позволяет худо-бедно поддержать десант огнём или временно подавить отдельные огневые точки врага, но не способен нанести противнику серьёзного урона.

«Пожиратель» и его модификации часто используют банды Хаоса, что действуют на Внешнем фронте. Такие шайки не ведут правильной войны – вместо этого они устраивают грабительские налёты или массовые убийства, и челнок, способный перевозить многочисленную толпу культистов и пару боевых машин подходит им куда лучше обычной авиации. Порой «Пожиратель» служит чемпиону банды домом, в котором он и его избранные воины обитают на верхнем ярусе, среди взятых в бою трофеев и богатств, а рядовые культисты, отступники и рабы ютятся на нижней палубе вместе с припасами, машинами и снаряжением. Нередко вожак такой шайки стремиться залучить в свои ряды искусного еретеха, который бы смог поддерживать машину на ходу, совершенствовать её и подстёгивать тупоумных машинных духов в горячке боя.

Несколько подбитых на Ноксе и Циске и осмотренных агентами Инквизиции «Пожирателей», что использовали слуги Хаоса, оказались довольно старыми и почти каждый второй был собран из рабочих узлов от нескольких машин – с большой долей вероятности можно утверждать, что у отступников нет надёжного источника такой техники, а все применяемые ими «Пожиратели» и их модификации – это либо останки так и не двинувшихся на завоевание Друзовой марки эскадр Крита Несущего ад, либо трофеи, взятые у Имперского Флота.

«Пожиратель» (Техника, самолёт)	
Прочность: 150 **Броня:** лоб 45, борт 40, корма 40	**Скорость:** крейсерская – 500 км/ч, тактическая – 120 м.
Размер: титанический (10)	**Маневренность:** -20

Особенности техники: *«Герметичный», «Закрытый», «Самолет», «Сверхтяжёлый», «Тяжелобронированный».*

Экипаж: пилот, второй пилот/стрелок (ракетная установка), два стрелка (башенные лазпушки). Также в экипаж «Пожирателя» нередко входит машиновед или еретех.

Транспортная вместимость: до двухсот человек с их снаряжением, боевыми машинами и трофеями (чтобы отобразить боевые и транспортные машины Пропащих и проклятых, вы можете воспользоваться профилями грузовиков снабжения со стр. 400 **«Базовой книги правил»** и другой боевой техники).

Орудия:

Две башенные лазпушки (300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, ПД, Проверенное (3))

Башенная ракетная установка (выберите одно):

● Две ракеты «Адский удар» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+7 В, ББ 7, Взрыв (5))

● Две ракеты «Адская ярость» (Лоб, 300 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Взрыв (10), Огненное, Распыляющее)

● Две поисково-ударные ракеты (350 м, 1/-/-, 3к10+6 В, ББ 6, +20 к тестам Дальнего боя)

● Четыре крак-ракеты (Лоб, 300 м., 1/-/-, 3к10+8 В, ББ 8, Оглушающее (3), Проверенное (2))

● Четыре фраг-ракеты (Лоб, 300 м., 1/-/-, 2к10+4, ББ 2, Взрыв (5))

Специальные правила

Аэрокосмическое судно: «Пожиратель» способен выходить на *орбитальную высоту*, но не предназначен для ведения космических боёв.

Бортовые башни: хотя башенные лазпушки и ракетные установки «Пожирателя» могут поворачиваться на 360 градусов, сам корабль перекрывает им часть этого сектора, а потому эти орудия не могут вести круговой огонь. Кроме того, поскольку у этого самолёта есть башни, все критические попадания в башню обсчитываются именно как попадания в *башню*.

Логово чемпиона: вожаки еретических банд нередко используют «Пожиратель» не просто как десантный корабль, но как подвижный штаб-крепость. По решению ведущего, «Пожиратель» может обладать особенностью *«Командно-штабная машина»*. Если в экипаж корабля входит машиновед, он совершенствует системы саморемонта – особенность *«Тяжелобронированный»* начинает работать против *праведного гнева*, а все тесты, сделанные для того, чтобы потушить пожар, получают бонус +20.

Улучшения самолётов

«Вы врачевали не мой самолёт – вы исцеляли меня самого.
Это не мой самолёт вы делаете сильнее –
вы совершенствуете меня самого.
Ибо он – это я»

- катафрактарий-аэрос Мирмидон команде младших техножрецов-машиноведов, проводящей ремонт и модификацию его «Мстителя Фаэтон»

Для улучшения самолётов и других летательных аппаратов в системе **Only War** применяются те же правила, что и для улучшений наземной боевой техники (подробно они описаны в дополнении **«Щит Человечества»**). Существует два типа улучшений для самолётов – *стандартные* и *изначально встроенные*. *Стандартные* – это обычные дополнительные устройства, которые пилоты могут получать при помощи тестов *снабжения*, как любое другое снаряжение. Если рядом нет настоящего специалиста, пилоты могут сами установить *стандартное* улучшение, для чего используются обычные правила *ремонта* (см. раздел **«Урон и ремонт»** на стр. 272 **«Базовой книги правил Only War»**). *Изначально встроенные* улучшения нельзя устанавливать на технику – техника должна обладать ими изначально. Последнее слово в том, какие *изначально встроенные* улучшения может иметь запрашиваемая игроками техника, остаётся за ведущим, хотя авиаполки, имеющие доступ к качественному снаряжению, должны иметь и преимущество при получении улучшений. Каждое улучшение обладает характеристикой *«Сложность установки»* – это модификатор, применяемый к тесту *ремонта*, предпринимаемому для установки улучшения или его ремонта. Сложность теста *ремонта*, предпринимаемого для установки *стандартных* улучшений изначально равна этому модификатору. Одна единица техники может иметь только один экземпляр каждого улучшения.

Описанные ниже улучшения самолётов распространены в Империуме. Таким образом, их могут использовать как лётчики Аэронавтики, так и асы Северова домината и даже пилоты-изменники из банд Хаоса. Кроме того, оснащённые такими улучшениями машины вполне могли попасть в руки орочих лихачей, летунов и механьяков. По решению ведущего, любое улучшение из числа описанных ниже может быть установлено на самолёты, как игровых персонажей, так и их противников из Северова домината, Пропащих и проклятых или даже *войны!* Мракозуба. Какие улучшения и для кого будут уместны – решать ведущему. Кроме того, у зеленокожих и последователей Хаоса есть собственные, невозможные для верных воинов Императора, способы усовершенствовать свои самолёты – подробнее см. разделы **«Авиация орков»** и **«Авиация Хаоса»** на стр. 160 и 161. Могут ли сами зеденокожие и еретики устанавливать на свои машины типично имперские улучшения – решать ведущему.

Прожектор

Тип: стандартное

Устанавливается на: «Валькирию», «Вендетту», «Стервятник», «Арв».

Сложность установки/ремонта: +30

Многие самолёты (особенно «Валькирии» и штурмовики на её базе) оснащаются мощными прожекторами, чтобы выискивать затаившихся во тьме врагов Императора.

Член экипажа может воспользоваться прожектором, чтобы отыскать цель, преуспев в **среднем (+0) тесте Восприятия** и потратив действие. В случае успеха, он освещает цель. Пока прожектор включён, атаки против освещенной цели (и против самолёта) не получают штрафов за темноту.

Дополнительное бронирование

Тип: стандартное

Устанавливается на: «Валькирию», «Вендетту», «Стервятник», «Арв».

Сложность установки/ремонта: -10

Грубый и примитивный способ улучшить броневую защиту самолёта заключается усилении корпуса дополнительными плитами керамита. Такая «доработка» делает машину более устойчивой к повреждениям, но увеличивает её массу, а значит, и замедляет. Обычно лишней бронёй обвешивают надолго придаваемые Гвардии челноки или штурмовики на базе «Валькирии», для которых запас прочности часто бывает важнее скорости.

Дополнительное бронирование даёт +4 *очка брони* на каждой *стороне* самолёта, но уменьшает *тактическую скорость* на 20%, а *маневренность* – на -10. Любой критический урон (считая тот, что наносится в *праведном гневе*), нанесённый в ту часть машины, что защищена дополнительной броней, уничтожает последнюю, но не наносит критического эффекта. Это бронирование нельзя чинить – только заменять.

Искусно сконструированный корпус

Тип: изначально встроенное

Устанавливается на: любой самолёт

Сложность установки/ремонта: -40

Корпус этого самолёта – созданный лучшими машиноведами шедевр конструкторского искусства. Даже самое слабое место этого трижды благословлённого молитвами сотен техножрецов и умащённого священными маслами корпуса выдержит попадание, что уничтожило бы другой самолёт на месте.

Самолёт, оснащенный этим улучшением, снижает получаемый критический урон на -4, получает бонус +10 при выполнении манёвров *«Вираж»* и *«Иммельман»*. Однако святость корпуса приводит к тому, что тесты *ремонта* этой машины, получают штраф -20, добавляющийся к любым другим модификаторам.

Катапультируемое кресло

Тип: стандартное

Устанавливается на: любой самолёт

Сложность установки/ремонта: +0

Как бы не были ценны имперские самолёты, в подготовку управляющих ими пилотов вложено слишком много сил, средств и времени, чтобы можно было разбрасываться ими так же, как простыми пехотинцами. Неудивительно, что во многие машины встраивают аварийные катапульты, способные выбросить лётчика из подбитой или падающей машины и сберечь его жизнь. Как правило, пилот может катапультироваться сам, дёрнув нужный рычаг, но нередко в таких механизмах обитают сложные машинные духи, что способны отследить опасность и активировать катапульту самостоятельно.

Если кресло персонажа оснащено катапультой, он может активировать её в качестве *реакции* или свободного действия. Таким образом можно избежать урона от взрыва машины, получившей серьёзный критический урон (например, при 10+ очках критического урона в *корпус* или *орудие*) или срочно покинуть терпящий *крушение* самолёт. Катапульта может сработать сама, без вмешательства лётчика, если самолёт получит *поломку «Ходовая часть уничтожена»* или *«Техника уничтожена»*. Помните, что катапульта лишь выбрасывает пилота в воздух, а для безопасного приземления ему не обойтись без гравишюта (см. стр. 198 **«Базовой книги правил»**).

Ложные цели

Тип: стандартное

Устанавливается на: любой самолёт

Сложность установки/ремонта: +10

Ложные цели (они же «тепловые ловушки») – простой способ уберечь самолёт от поисково-ударных ракет, огня вражеских «Гидр» и зениток, оснащенных прицелами хищников. В нужный миг машина отстреливает источники тепла, что сбивает с толку вражеских стрелков и может отвадить «умную» ракету.

В качестве *реакции* пилот может выпустить ложные цели. До начала следующего раунда все успешные тесты Дальнего боя против выпустившего «обманки» самолёта должны быть переброшены. Ложные цели – одноразовое устройство, требующее замены после каждого применения. Решающим словом в том, на какую стрельбу действуют ложные цели, а на какую – нет, обладает ведущий.

Мельта-заряд

Тип: стандартное

Устанавливается на: любой самолёт

Сложность установки/ремонта: +10

Нередко имперские самолёты оснащают специальными мельта-зарядами, предназначенными для аварийного самоуничтожения. Обычно, если пилот не хочет, чтобы его машина попала в руки врага – как правило, это важно в сражениях с орками и хаоситами, что всегда рады приспособить трофейную технику под свои нужды – он может активировать этот заряд за секунду до того, как катапультироваться или выпрыгнуть с гравишютом.

Находясь в кабине, пилот может, в качестве свободного действия, активировать мельта-заряд. Взрыв прогремит через один, два или три раунда – по выбору пилота. Как только мельта-заряд взрывается, самолёт немедленно терпит *крушение* (см. стр. 271 **«Базовой книги правил»**).

Мультикомпас

Тип: изначально встроенное

Устанавливается на: любой самолёт

Сложность установки/ремонта: +10

Мультикомпас – удивительное устройство, что способно само анализировать местность, составлять топографические карты, указывать стороны света, определять текущее местоположение, уровень высоты над уровнем моря и многое другое.

Пилот самолёта, оснащённого мультикомпасом, получает бонус +20 к тестам *«Выживания»* и *«Навигации (Планетарная)»*.

Пикт-писец

Тип: стандартное

Устанавливается на: любой самолёт

Сложность установки/ремонта: +0

Бортовой пикт-писец – чрезвычайно полезное устройство для любого самолета, и совершенно необходимое – для разведчика. С его помощью лётчик может снимать позиции противника, картографировать ландшафт и снабжать командование ценными сведениями. Самолёты Механикус нередко оснащены совершенными вид-передатчиками, что позволяют принцепсам и милитантам следить за действиями пилотов в небе и координировать их действия с минимальной задержкой.

Игромеханическое применение писца остаётся на усмотрение ведущего.

Приметная раскраска

Тип: стандартное

Устанавливается на: любой самолёт

Сложность установки/ремонта: +50

Многие пилоты стремятся выделиться на фоне товарищей и заработать грозную славу. Нередко они рисуют на своих самолётах приметные узоры, изображают священные символы, личные гербы или девизы. Особенно расхожи среди летчиков клыкастые пасти, черепа и аквилы, а порой в дополнение к венчающей нос драконьей или акульей морде на корпусе схематично изображают чешую или просто рисуют очередной череп или орла за каждого сбитого противника. Если за небо разворачивается долгое противостояние, имперские асы быстро становятся знамениты – враги начинают бояться самолётов с их гербами, а пехота радостно приветствует появление великих воинов, что готовы прикрыть их с неба. У такой «боевой раскраски» есть и ещё одно преимущество – становясь очень приметной и узнаваемой, машина, скорее всего, сможет избежать случайного дружественного огня от излишне ретивых зенитчиков или увлекшихся собратьев-лётчиков.

Воздействие характерной раскраски на боевых машинах не оказывает непосредственного влияния на её боевые качества – оно лишь помогает врагам и друзьям понять, кто перед ними. Эффект этого улучшения прямо связан с количеством набранных *отделением* персонажей *отметок за убийства* (см. дополнение **«Враги Империума»**, стр. 156). Для присвоения очередного «статуса» (охотники/убийцы/истребители), ведущий может засчитывать лётчикам каждый уничтоженный вражеский самолёт за десять убитых врагов. Описанные ниже бонусы, что приметная раскраска даёт за набранные *отметки за убийства*, действуют наряду с обычными бонусами за *отметки*, изложенными во **«Врагах Империума»**.

● **Охотники:** опыт воздушных боёв с определённым врагом сделал это звено лучшим в своей эскадрилье. Сражаясь против врагов, в отношении которых лётчики имеют достаточное количество *отметок за убийство*, самолёты этих персонажей с приметной раскраской накладывают штраф -10 на тесты *подавления огнём*, что проходят их враги.

● **Убийцы:** лётчики из этого звена известны во всём полку мастерством, а их внушительный боевой счёт и опыт внушают врагам ужас. Сражаясь против врагов, в отношении которых лётчики имеют достаточное количество *отметок за убийство,* самолёты этих персонажей с приметной раскраской накладывают штраф -10 на направленные против них вражеские тесты Дальнего боя.

● **Истребители:** слава персонажей разнеслась по всей зоне боевых действий, а число сбитых ими врагов говорит само за себя. Самолёты этих персонажей с приметной раскраской обладают особенностью *«Страх (1)»* против врагов, в отношении которых лётчики имеют достаточное количество *отметок за убийство*.

Прицельная система хищника

Тип: изначально встроенное

Устанавливается на: любой самолёт

Сложность установки/ремонта: -20

Такая прицельная система позволяет владельцу отслеживать врагов в темноте по излучаемому ими теплу в виде изображений на фоне окружающего холода. По принципу действия они напоминают носимые визоры хищников или аналогичные прицелы, устанавливаемые на оружие, но куда крупнее и сложнее. Эти системы встраиваются в прицельные комплексы орудий самолёта и требуют тщательного ухода искусных машиноведов.

Пилот самолёта, оснащённого прицельными системами хищника, не получает штрафов от темноты и получает бонус +20 к основанным на зрении тестам Восприятия в тёмное время суток.

Авиация Хаоса

Поскольку многие самолёты Пропащих и проклятых – это трофейные или украденные имперские машины, они могут обладать любыми из описанных выше улучшений. Кроме того, еретехи, тёмные Механикус или сама оскверняющая сила Варпа способны внести в облик и суть боевых машин новые черты. Чтобы разнообразить бои с асами Пропащих и проклятых, ведущий может наделить их самолёты описанными ниже улучшениями.

Вещатель Варпа

Некоторые лётчики из числа Пропащих и проклятых стремятся устрашить своих врагов и сломить их волю ещё до того, как по-настоящему вступить в бой. Установленные в их самолётах вокс-вещатели наполняют эфир гнусными голосами демонов, что испытывают духовную чистоту имперских асов и мешают пилотам переговариваться друг с другом.

Тип: стандартное

Устанавливается на: любые самолёты.

Сложность установки/ремонта: -20

Эффект: лётчик может включить или выключить вещатель Варпа, пройдя **простой (+10) тест *«Пользования техники»*** или **рутинный (+20) тест *«Запретного знания (Адептус Механикус)»*** и потратив свободное действие. Включенный вещатель наполняет все каналы эфира демоническими голосами, отчего все, кто их слышат, считаются находящимися под действием *демонического присутствия*, что приносит им штраф -10 на тесты Силы воли. Лётчики всё ещё могут пользоваться своими воксами, чтобы переговариваться друг с другом, штабом или офицерами связи, но чтобы понять сказанное требуется **средний (+0) тест *«Бдительности»***.

Увы, подолгу вслушиваться в демонические голоса опасно – пилот, успешно прошедший описанный выше тест *«Бдительности»*, получает количество *очков порчи*, равное количеству набранных с этом тесте ступеней успеха. Полученное количество *порчи* он может уменьшить на величину своего бонуса Силы Воли.

Голодный двигатель

Пути, которыми движутся мысли тёмных Механикус, воистину непостижимы – говорят, что для них нет никаких ограничений. Ярким примером тому могут служить двигатели боевой техники, что могут питаться не только горючим. Почувствовав, что иного выхода нет, пилот может напоить двигатель своей горячей кровью, чтобы самолёт рванул вперед с немыслимой скоростью, удовлетворившись не столько лакомым подношением, сколько осознанием того, насколько его пилот зависим от него и на что готов пойти ради выживания или победы.

Тип: стандартное

Устанавливается на: любые самолёты.

Сложность установки/ремонта: +0

Эффект: почувствовав, что враг настигает его (или напротив – что ценная добыча уходит) пилот может напоить двигатель самолёта своей кровью. Вместо манёвра или стрельбы в своём ходу он наносит себе 1к5 ран (от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости), отчего самолёт получает особенность *«Форсаж»* на один раунд. Такую кровавую жертву можно приносить каждый ход. Если в самолете есть несколько членов экипажа, жертву должен принести каждый. Членам экипажа нет нужды покидать свои места (отходить от штурвала или орудий) – просто пролитая на пол кровь быстро впитается и порадует извращённых машинных духов самолёта.

Демоническая одержимость

Нередко машинные духи отказываются помогать нечестивцам и на смену им приходят вселённые в машину демоны. Такой «экипаж» редко заменяет пилота, ведь демон рад будет разбить своё узилище, дабы обрести свободу – как правило, демон и лётчик действуют вместе, и пока человек ведёт машину, тварь Варпа изливает свой гнев, поливая врага изо всех орудий, а при необходимости может заменить убитого аса в самый разгар боя.

Тип: стандартное

Устанавливается на: любые самолёты.

Сложность установки/ремонта: -20

Эффект: одержимый демоном самолёт может стрелять изо всех орудий за одно атакующее действие, будто бы каждое орудие имеет стрелка. Кроме того, такая машина игнорирует эффекты критического урона, причиняющие вред экипажу. Самолёт может получать критические эффекты, но игнорирует их воздействие на экипаж. Если на борту не останется живых, управление самолётом может перехватить демон – считается, что он обладает показателями Ближнего и Дальнего боя 50, Ловкостью 45 и умением *«Управление (Воздушная техника) (Лов)+10»*.

Если самолёт будет уничтожен (например, разобьётся в результате *крушения* или получит слишком много критического урона) демон вырвется на свободу.

Жертвы

Жертвоприношения – обычное дело среди слуг Хаоса. Рабов и пленников режут на жертвенниках, сжигают в нечестивом огне или скармливают демонам. Асы Пропащих и проклятых нередко берут предназначенных на заклание невольников на борт самолёта или развешивают их полуживые тела на цепях снаружи корпуса своей машины. В нужный миг ритуальный нож жреца или когти фамилиара расправятся с несчастным, чтобы придать сил пилоту или осквернённым машинным духам его самолёта.

Тип: стандартное

Устанавливается на: любые самолёты. Чем больше самолёт, тем больше жертв к нему можно приковать.

Сложность установки/ремонта: +10

Эффект: всякий раз, когда самолёт или его пилот становится целью психосилы, *психического феномена* или *прорыва Варпа*, эта психосила, *феномен* или *прорыв* срабатывают не на сам самолёт, а на прикованную к нему жертву. Кроме того, пилот или командир самолёта может расправиться с одной их жертв (потратив манёвр или стрельбу в свой ход), чтобы придать орудиям самолёта свойство *«Максимальный режим»* на один ход, либо мгновенно устранить любую *поломку* (кроме *поломки «Техника уничтожена»*), либо снять один уровень *усталости*.

Печати порчи

Жрецы Тёмных богов покрывают корпус этого самолёта символами Хаоса, окропляют кровью и окуривают нечестивыми благовониями. В полёте вокруг подготовленной таким образом машины возникают вихри бурлящих энергий Хаоса, что отражают и поглощают чужие снаряды и разряды энергии.

Тип: стандартное

Устанавливается на: любые самолёты.

Сложность установки/ремонта: -10

Эффект: искрящиеся энергии Хаоса, окутывающие самолёт, создают защитное поле с *уровнем защиты* 40. Это поле считается полем *низкого качества*, но в случае *перегрузки* не отключается, а вызывает *психический феномен*, применяемый к пилоту.

Авиация орков

Ниже описано несколько улучшений, уникальных для воздушной техники орков. Зеленокожие могут применять их не только к собственным «разработкам», но и к трофейным машинам. Описанные в этом разделе улучшения доступны только оркам.

Железный нос

Некоторые лихачи делают таран основой своей тактики. К носам их самолётов приварены бронелисты с шипами или бурами, а порой вся передняя часть летающей развалюхи усилена внутренними ребрами или выполнена в виде клыкастой пасти.

Тип: стандартное

Устанавливается на: истребилы, любые трофейные самолёты.

Сложность установки/ремонта: -10

Эффект: самолёт получает +3 *очка брони* во *лбу*. Кроме того, совершая действие *«На таран!»*, этот самолёт получает лишь половину урона.

Красная краска

Орки знают, что красный – значит быстрый, но никто не тащится от этого так, как лихачи. Орки из Культа скорости обычно красят самолёты в красный, чтобы придать им быстроты.

Тип: стандартное

Устанавливается на: любые орочьи и трофейные самолёты

Сложность установки/ремонта: +0

Эффект: *тактическая и крейсерская скорость* самолёта повышается на 20%.

Отборные гроты-механики

Механьяки-летуны и лучшие из зеленокожих асов набирают в свои экипажи только лучших гротов, а «лучший грот» – это тот, кто сумел прожить дольше остальных, а если он сумел прожить дольше остальных, значит он точно лучший. Такие гретчины нередко стреляют метче собратьев и соображают в технике.

Тип: стандартное

Устанавливается на: любые орочьи и трофейные самолёты

Сложность установки/ремонта: +0

Эффект: все гретчины в экипаже самолёта, получают +5 к Дальнему бою, +5 к Ловкости и умение *«Пользование техники»*.

Оборонительные огнемёты

Орки так любят тараны, что нередко снаряжают свои самолёты не только прочными бронированными носами, но и орудиями для боя на близкой дистанции – особенно небольшими огнемётами и горелками, из которых можно пыхнуть во врага, не только сбивая его с толку и пугая открытым пламенем, но и закрывая обзор облаками густого вонючего дыма.

Устанавливается на: любые орочьи и трофейные самолёты

Сложность установки/ремонта: +0

Эффект: при *вираже* или *таране*, командир или пилот может воспользоваться оборонительными огнемётами. Все, находящиеся в радиусе пяти метров от корпуса самолёта, получают одно из следующих попаданий (на персонажей, находящихся внутри боевой машины и на саму машину, это не распространяется):

- **Оборонительный огнемёт:** лёгкое, 2к10 Э, ББ 0, Маг 1к5, Огненное, Распыляющее Дымовое (2).
- **Оборонительная мельта-горелка:** лёгкое, 2к10+10 Э, ББ 12, Маг 1к5, Мельта, Перегревающееся.



Зенитная артиллерия

Почти каждая сражающаяся на Внешнем фронте сторона, не может не принимать в расчёт вражескую авиацию. Отнюдь не всегда в ответ на налёт бомбардировщиков удаётся поднять эскадрилью перехватчиков – порой на отдельной военной базе или городке и вовсе нет ни одного самолёта, и зачастую единственным средством противодействия чужой авиации становится зенитная артиллерия. По решению ведущего, зенитки могут стрелять по целям, находящимся на *высокой* высоте.

Зенитная артиллерия Империума, Хаоса и Северова домината

Множество ульев и миров-кузниц выпускает ошеломительное количество самых разных орудий – в том числе тех, что предназначены для уничтожения вражеской авиации и истребления крылатых чудовищ. В Империуме есть несколько очень распространённых видов зениток, которые можно встретить как на военных базах Внешнего фронта, так и на полях битв Иерихонского рубежа.

Поскольку силы Хаоса, отступники, предатели и сецессионисты нередко захватывают имперское оружие и обращают его против верных слуг Бога-Императора, вы можете свободно использовать описанные ниже профили орудий, чтобы отразить зенитные батареи, как Северова домината, так и Пропащих и проклятых. Чтобы отобразить расчёты этих орудий (например, для того, чтобы определить величину Дальнего боя и связанные с этим таланты), вы можете воспользоваться профилями имперских гвардейцев и ополченцев-отступников из **«Базовой книги правил»**, а также солдат Северова домината из **«Врагов Империума»**.

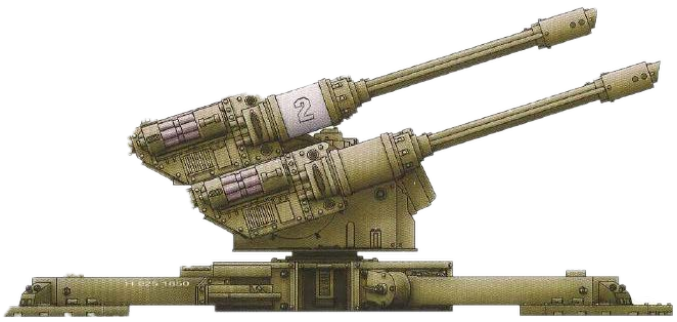
Зенитная платформа «Гидра»

Хотя многие знают самоходные зенитки, сконструированные на базе «Химеры», в Имперской Гвардии широко используются неподвижные артиллерийские установки того же назначения. Такая зенитка представляет собой особую платформу с четырьмя стабилизирующими «ногами», на которые ставится вращающаяся башня с характерными длинноствольными автопушками.

Хотя такие зенитки можно передвигать – обычно для этого требуются «Троянцы» или «Атланты», маленькому «Кентавру» в одиночку не перетащить двадцатитонную махину – дело это медленное, не говоря уже об уязвимости самой установки при транспортировке. Поэтому стационарные «Гидры» обычно размещают возле стратегически важных точек – например, мостов, штабов или аэродромов. Нередко тройки таких установок прикрывают от воздушных налётов батареи «Сотрясателей», «Колоссов» и других малоподвижных орудий.

Стационарные «Гидры» оснащены таким же ауспиком и логисдухом, что и одноимённые самоходки, и потому не менее эффективны против самолётов и летающих чудовищ. Системы наведения и перезарядки сильно автоматизированы, а потому такой установке хватает расчёта всего из четырёх располагающихся внутри башни гвардейцев, а испускаемый ей точный шквал снарядов способен быстро превратить любой самолёт в решето.

Прикрывая важные пункты или товарищей-артиллеристов от вражеских самолётов, «Гидры» остаются отчаянно уязвимы для пехоты и бронетехники – у них нет никаких оборонительных орудий, и для защиты от наземных сил врага, «Гидра» может уповать только на опущенные к земле стволы своих автопушек и лазганы обслуживающих её гвардейцев.



«Гидра» (Техника, неподвижное)	
Прочность: 35 **Броня:** лоб 25, борт 25, корма 25.	**Скорость:** крейсерская – нет тактическая – нет.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** нет

Особенности: «*Закрытый», «Зенитка», «Неподвижный».*

Экипаж: командир, стрелок (главное орудие), два заряжающих.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Две башенные автопушки «Гидра» (1500 м., 1/-/6, 3к10+9 У, ББ 6, Маг 200, 4 ПД, Надёжное, Разрывающее, Спаренное)

Специальные правила

Когда «Гидра» наносит успешное попадание по воздушной цели, её прицельные системы автоматически захватывают эту цель, и башня поворачивается, стремясь постоянно держать врага на линии прямой видимости. Пока «Гидра» отслеживает одну цель, все выстрелы обеих её автопушек получают бонус +10 к тестам Дальнего боя (считается, что они потратили частичное действие на совершение *«Прицеливания»*). Этот бонус пропадает, когда цель будет уничтожена, если «Гидра» прекратит по ней стрелять или постреляет в другую цель. Это бонус не действует против наземных целей. Обе автопушки должны стрелять в одну цель; огонь из обоих орудий считается за одно действие атаки.

Зоны попадания

Зенитки, перечисленные в этом разделе лишены двигателей или иных средств передвижения. Считайте все попадания, пришедшиеся в *ходовую часть*, пришедшимися в *корпус*. Неподвижные «Гидры» и «Мантикоры» оснащены башнями, а потому попадания в *башню* для них рассчитываются по общим правилам. Для зениток, лишённых *башен*, попадания в *башню*, считаются попаданиями в *орудие*.

Ручное целеуказание

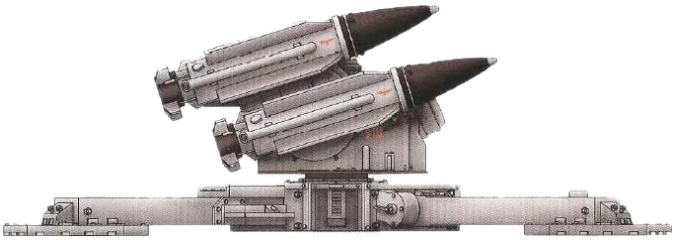
Стандартные имперские «Гидры», «Икары» и другие зенитные орудия предназначены лишь для поражения воздушных целей. Тем не менее, в случае нужды, они могут вести огонь по подступающей пехоте и технике врага. Штатные прицельные системы в таких случаях работают неидеально, и им может потребоваться более точное наведение. Персонаж, не стоящий за орудиями зенитки, может корректировать её огонь по наземным целям при помощи ручного целеуказателя (см. стр. 201 **«Базовой книги правил»**).

Ракетная платформа «Мантикора»

Буксируемые артиллерийские платформы с мира-кузницы Фаэтон, на которые ставят стационарные «Гидры», не реже автопушек снаряжаются пусковыми ракетными установками. Гвардия обычно использует такие орудия на особенно танкоопасных направлениях или при долговременных осадах. Вместе с тем, стационарные «Мантикоры» нередко отряжают в воздушное охранение артиллерийских батарей, снабдив достаточным количеством зенитных ракет, техножрецов и тягачей.

Противовоздушные ракеты «Мантикор» способны наводится на цель по испускаемому ей теплу, и хотя каждая установка несёт всего четыре штуки, перезарядка занимает долгое время, а для нормальной работы каждой батареи требуется приданный машиновед и хорошо обученный расчёт, многие командиры ценят такие орудия за высокую мощность и точность огня.

Несмотря на то, что стационарная «Мантикора» лишена даже корпусного тяжёлого болтера – «оружия последней надежды», что может спасти самоходную машину – такие установки гибнут реже, чем их поставленные на гусеницы сёстры или неподвижные «Гидры» – просто в силу того, что рядом всегда найдутся те, кого это установка призвана прикрывать.



«Мантикора» (Техника, неподвижное)	
Прочность: 35 **Броня:** лоб 25, борт 25, корма 25.	**Скорость:** крейсерская – нет тактическая – нет.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** нет

Особенности: «*Закрытый», «Зенитка» †, «Неподвижный».*

† «Мантикора» обладает особенностью «Зенитка», только если вооружена ракетами «Небесный орёл».

Экипаж: командир, стрелок (главное орудие), два заряжающих.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная ракетная пусковая установка (4000 м., 1/2/4, Маг 4, Навесное (4), может вести огонь описанными ниже ракетами).

● Стандартная ракета «Мантикоры» (4к10+12 В, ББ 12, Взрыв (15+1к10), Оглушающее (5), 4 т., Очень редкая)

● «Грозовой орёл» (6к10 В ББ 4, Взрыв (10), Оглушающее (6), 4,5 т., Очень редкая)

● «Небесный орёл» (4к10+12 В, ББ 12, Проверенное (4), 4 т., Очень редкая)

Специальные правила

Все четыре ракеты, заряжаемые в «Мантикору» должны принадлежать к одному типу. Процесс заряжания требует работы отдельной машины, вроде «Троянца». Зарядка в пусковую установку одной ракеты занимает три минуты (36 ПД). Если «Мантикора» дала *осечку*, необходимо сперва вручную снять все оставшиеся невыпущенными ракеты, и только потом перезаряжать установку. Снятие ракет также занимает около трёх минут на одну ракету и требует отдельной обслуживающей машины.

Зенитная лазпушка «Икар»



Лазпушка «Икар» – одна из двух самых распространённых имперских зениток, венчающая верхние площадки множества бастионов и крепостей. Фактически это орудие – обычная лазерная пушка, снабженная особым станком и системой наведения на воздушные цели, позволяющей взять в прицел и сбить орочий смертолёт, крылатого тиранида или даже стремительный «Коготь Ада». Как правило, имперские цитадели и зенитные полки Имперской Гвардии вооружены целыми батареями «Икаров», а при наступлении наземных сил пехота нередко разворачивает такие орудия на только что захваченных позициях. Для этого «Икары» делают разборными – при необходимости орудие и батарею можно переместить. Станок тяжел и, хотя несколько огринов смогут перетащить его на небольшое расстояние, обычно намного проще вести его на «Химере», «Кентавре» иди другом тягаче.

«Икар» разделяет главную слабость своих сестёр-лазпушек – малое количество выстрелов до истощения батареи и низкую скорострельность. Более ёмкие батареи слишком велики, тяжелы и лишают орудие подвижности (или требуют постоянного наличия рядом тех же «Кентавра» или огрина), а скорострельные варианты лазпушек крайне редки и обычно ненадёжны.

Зенитная лазпушка «Икар» (Техника, неподвижное)	
Прочность: 20 **Броня:** лоб 15, борт 15, корма 15	**Скорость:** крейсерская – нет, тактическая – нет.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** нет

Особенности: *«Зенитка», «Открытый», «Неподвижный».*

Экипаж: стрелок.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Турельная лазпушка «Икар» (300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 5, 2 ПД, Проверенное (3))

Специальные правила

Сторожевая лазпушка: некоторые (обычно на вооружении полков Адептус Механикус) модели таких орудий не предназначены для того, чтобы с ними возились солдаты, а управляются встроенным сервитором. Такие лазпушки получают особенность *«Сторожевой»* (см. стр. 114 **«Щита Человечества»**).

Стационарное орудие: лазпушки, что солдаты спешно устанавливают на новых рубежах обороны или наскоро возведённых бастионах, обычно питаются от собственных батарей, тогда как постоянные орудия и батареи, что прикрывают от воздушных налётов имперские твердыни, подключены к центральным источникам энергии цитадели. Лазпушки «Икар», подключенные в главным узлам питания крепостей, обладают бесконечным боезапасом и не нуждаются в перезарядке.

Счетверённая лазпушка «Икар»: на специализированных противовоздушных редутах или в особо важных укреплённых точках иногда размещают установки из четырёх объединённых лазпушек «Икар», слитный залп которых способен обрушить на землю любой самолёт. Чтобы отобразить счетверённую пушку «Икар» замените главное орудие на следующее: **две спаренные турельные лазпушки «Икар»** (300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 20, 2 ПД, Проверенное (3), Спаренное; обе лазпушки должны стрелять в одну цель и делают это за одно действие атаки).

Зенитная четырёхствольная автопушка

Эту зенитку, распространённую не меньше чем «Икар», можно встретить на крепостных стенах и линиях укреплений по всему Империуму. Такое орудие представляет систему из четырех автопушек, которыми может управлять один стрелок, установленную на том же станке, которым оснащены «Икары». Многие солдаты считают четырёхстволку куда более эффективной зениткой чем «Икар» именно за четыре ствола и выдаваемый ими шквал снарядов. Чтобы подбить самолёт из лазпушки, нужно быть метким и хладнокровным стрелком; чтобы подбить его из четырёхстволки достаточно повернуть стволы в сторону врага и зажать гашетку.

К сожалению, не менее эффективны такие установки и в руках врагов Империума. Благодаря долговременной подготовке к сецессии, что вёл герцог Север, его доминат «унаследовал» от Империума немало таких орудий, а мануфакторумы Культа и Браксиды сами могут производить автопушки. Стоит ли говорить, что если предатели ценят эти орудия, то орки приходят в восторг, видя штуку, что стреляет сразу из нескольких стволов (что не мешает механьякам добавлять новые).

Четырёхствольная автопушка (Техника, неподвижное)	
Прочность: 20 **Броня:** лоб 15, борт 15, корма 15	**Скорость:** крейсерская – нет, тактическая – нет.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** нет

Особенности: *«Зенитка», «Открытый», «Неподвижный».*

Экипаж: стрелок.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Две спаренные турельные автопушки (300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 80, 4 ПД, Надёжное, Спаренное, Огриноустойчивое; обе автопушки должны стрелять в одну цель и делают это за одно действие атаки)



Тягач «Троянец»

Эта созданная на основе «Химеры» лёгкая машина снабжения обычно используется для того, чтобы подвозить боеприпасы, еду, воду, топливо и другое снаряжение на передовую. Пространство внутри корпуса, что у обычной «Химеры» отведено для десанта, в «Троянце» занимает грузовой отсек или цистерна, вместо башни торчит кран, с помощью которого «Троянец» может разгружать сам себя, а всё оружие обычно сводится к одному тяжёлому болтеру во «лбу». Впрочем, предполагается, что эта машина и не будет участвовать в открытых боях и даже появляться на поле брани.

Вторая задача «Троянца» – это буксировка артиллерии. Обычно такая машина может в одиночку тащить «Сотрясатель» или поставленную на платформу «Гидру», «Мантикору», и некоторые другие орудия, заодно нагрузив свой отсек снарядами.



«Троянец» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 30 **Броня:** лоб 26, борт 17, корма 14	**Скорость:** крейсерская – 60 км/ч, тактическая – 25 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +0

Особенности: *«Гусеничная техника», «Закрытый», «Простая конструкция».*

Экипаж: командир (корпусное орудие), водитель, оператор (лебёдка).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Корпусное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

Дополнительно:

На «Троянца» можно установить **турельное орудие** в передней части машины или неподвижную пусковую установку. Выберите одно:

● Тяжелый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

● Пусковая установка поисково-ударных ракет (Лоб, 350 м., 1/-/, 3к10+6 В, ББ 6, Маг 1)

Специальные правила

«Троянец» может буксировать одно полевое орудие, размером не больше *огромного (7)*. Буксировка ополовинивает *крейсерскую* и *тактическую скорость* «Троянца» и уменьшает его *маневренность* до -10. Прицепление или отцепление орудия занимает одну минуту (12 ПД), во время которой «Троянец» должен сохранять неподвижность.

Зенитная артиллерия орков

Как правило, противовоздушная оборона у орков – это не следствие стратегической или тактической необходимости, а плод трудов механьяка, которому показалось забавным сделать пушку, что сможет стрелять в самолёты. Впрочем, иногда в толстый орочий череп всё же проникает мысль о том, что если собрать орудие, способное отгонять или сбивать летучих врагов, те не смогут своими бомбами ломать изобретения меха и убивать гротов-помощников.

В случае с вождём Мракозубом, под чьим командованием зеленокожие всерьёз осели на нескольких планетах, заняв полуразрушенные города или выстроив собственные уродливые цитадели, идея зенитной артиллерии вышла на новый уровень. Воевода не хочет лишиться своих завоеваний из-за нескольких имперских «Мародёров», и потому потребовал от механьяков собрать много мощных «небострелов» и расставить их по своим владениям. Кроме того, мехи, действующие на планетах, где им часто приходится сталкиваться с вражеской авиацией, развивают в себе вкус к конструированию зенитных боевых машин.

Также ни одному пилоту не стоит забывать, что кроме управляемых гротами-наводчиками стационарных орудий, зеленокожие любят и просто пострелять в пролетающие самолёты из ручного оружия – а «ручным» для опытного орка-трофейщика может быть многоствольное дальнобойное чудовище, изрыгающее шквал снарядов под стать автопушке или тяжёлому болтеру. Порой ватага пеших трофейщиков может принести имперским пилотам больше неприятностей, чем батарея небострелов.

Для того чтобы отобразить зенитные орудия и другие средства противовоздушной обороны зеленокожих, вы можете воспользоваться приведенными ниже профилями типично орочьих небострелов и тянучих пушек, равно как и трофейных «Икаров», четырёхстволок или даже зенитных платформ. Кроме того, очень уместными будут *подразделения* трофейщиков, вооружённых смертострелами или ракетницами – большая ватага сможет искупить штраф за стрельбу по самолёту огромным количеством выстрелов. Также орки могут применять мобильные зенитки – для этого воспользуйтесь характеристиками багги, орковозов и боевых фур из **«Базовой книги правил»**, добавив им особенность *«Импровизированная зенитка»* или *«Зенитка»*. Чтобы отобразить расчёты орудий и экипажи боевых машин (например, для того, чтобы определить величину Дальнего боя и связанные с этим таланты), вы можете воспользоваться профилями гретчинов из **«Базовой книги правил»**, а также мехов и трофейщиков из дополнения **«Враги Империума»**.

Небострел

Под таким нехитрым названием скрывается скорострельная пушка, многоствольный взрывострел или метатель бомб, поставленный на станок для стрельбы по самолётам и крылатым чудовищам. Как правило, оркам не слишком интересно палить по врагу, до которого нельзя добежать и хорошенько подраться, так что артиллеристами у зеленокожих служат гретчины, которыми – в случае особенно сложных и мудрёных орудий – командует хозяин-механьяк. Главная опасность орочьего небострела – непредсказуемость, ибо ни один пилот, видя такую установку, не возьмётся предсказать, как и чем она будет стрелять.

Небострел (Техника, неподвижное)	
Прочность: 20 **Броня:** лоб 18, борт 16, корма 12	**Скорость:** крейсерская – нет, тактическая – нет.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** нет

Особенности: *«Зенитка», «Открытый», «Неподвижный».*

Экипаж: два гретчина.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Турельное орудие (выберите 1к5-1 до минимума в 2):

● Ракетница (Лоб, 150м., 1/–/–, 3к10+5 В, ББ 9, Маг 1, ЧД, Ненадёжное, Неточное).

● Гротская базука (Лоб, 50 м., 1/–/–, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 25, 2 ПД; Неточное, Ненадёжное, Разброс, Разрывающее).

● Большое стреляло (Лоб, 120 м., –/–/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Ненадёжное, Неточное).

● «Вумные ракеты» (Лоб, 350 м., 1/–/–, 3к10+6 В, ББ 6, Маг 1, ЧД, +20 к тестам Дальнего боя).

● Метатель гротовых бомб (при выстреле запускает на *низкую* высоту столько гротовых бомб, сколько ступеней успеха набрано в тесте Дальнего боя (см. стр. 154).

Специальные правила

Орочья сборка: порой небострелы по сложности и нелогичности можно сравнить с оружием трофейщиков. Если ведущий хочет повысить градус непредсказуемости, он может применять для небострелов ещё одно правило. Перед тем как стрелять из небострела, сделайте бросок по **таблице 4-5 «Свойства небострелов»**, чтобы определить, какое свойство получит следующая атака. Конечно, делать лишний бросок за каждый небострел каждый ход – это очень долго, так что ведущий может решить, что такие броски нужны только в начале боя, только каждые несколько раундов или только после перезарядки.

Таблица 4-5 «Свойства небострелов»

Бросок к10	Свойство оружия
1	Примитивное (8)
2	Взрыв (3)
3	Оглушающее (2)
4	Огненное
5	Проверенное (3)
6	Перегревающееся
7	Накачка
8	Бритвенной остроты
9	Дымовое (8)
10	Мельта

Тянучая пушка

В отличие от обычных небострелов, выдающих шквал крупнокалиберных снарядов или разрядов энергии, тянучие пушки – куда более хитрое и коварное изобретение. Когда стрелок жмёт на гашетку, пушка испускает в небеса луч энергии, а команда гротов пытается навести его на приближающийся самолёт. Если пилот окажется недостаточно умел или по неопытности недооценит очередную орочью пушку-развалюшку или меткость зеленокожих, он нешуточно рискует погибнуть в горящих обломках своей же машины, шарахнувшуюся оземь под воздействием неодолимого притягивающего луча. Пилотам «Стервятников» и других штурмовиков нередко удаётся расстрелять пушку прямо в снижении (пока оно не перешло в неконтролируемое падение) или хотя бы плотным огнём прижать к земле расчёт из трусливых гретчинов, вынудив их бросить рычаги. Вёрткие самолёты, вроде «Молний», тёмноэльдарских «Острокрылов» или простых боевых катеров имеют шанс вырваться из цепких объятий тянучей пушки, другим же может не помочь даже катапультирование и спуск с гравишютом – достаточно умелые гроты способны поймать лучом и покинувшего машину пилота (порой для этого они даже бросают схваченный самолёт, понимая, что раз там никого больше нет, он больше не опасен) и превратить его в живую мишень – как для соседних небострелов, так и для других гретчинов, давая им за зуб-другой возможность пострелять в забавно трепыхающегося человечишку.



Тянучая пушка (Техника, неподвижное)	
Прочность: 25 **Броня:** лоб 20, борт 18, корма 12	**Скорость:** крейсерская – нет, тактическая – нет.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** нет

Особенности: *«Зенитка», «Открытый», «Неподвижный».*

Экипаж: два гретчина.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Турельная тянучая пушка (Станковое, 500 м., 1/-/-, Урон и ББ – особое (см. спецправила), Маг 10, 2 ПД, Ненадёжное, Неточное, Накачка)

Специальные правила

Попадание из тянучей пушки не наносит урона, но означает, что самолёт захвачен притягивающим лучом и не может предпринимать действий *передвижения* (в т. ч. *виражей*), но и не падает. Пилот и стрелок с тянучей пушкой обязаны каждый ход тратить частичное действие или манёвр на **состязательный тест *«Управления (Воздушная техника)»*** пилота против **Дальнего боя** стрелка. Этот тест получает штраф -5 за каждую ступень успеха, что набрал стрелок при попадании. Если в тесте победит лётчик, его самолёт освободится от луча и сможет действовать свободно. Если в состязательном тесте победит стрелок с тянучей пушкой, самолёт немедленно переместится на одну *высоту* вниз (нередко это означает *крушение*). Если стрелок прекратит поддерживать луч тянучей пушки, самолёт немедленно освобождается от притягивающего луча. Если пилот прекратит сопротивляться, его самолёт немедленно переместиться на одну *высоту* вниз.

Асы

«Я был забыт в сердцах как мёртвый; я был как сосуд разбитый. Но потом я вернулся за штурвал и воскрес»

- Кейл ап Гриффит, лётчик-ас

Авиация уникальна тем, насколько много в бою может значить один человек. Даже самый отважный пехотинец – лишь маленькая крупинка в огромной армии, а самый искусный танкист – лишь часть своего экипажа. Мало где личное мастерство значит так много, как за штурвалом «Молнии» или «Стервятника». Умелые асы быстро становятся знамениты по обе стороны фронта, будто то бывалые лётчики Аэронавтики, отчаянные пилоты Северова домината, сумасбродные зеленокожие лихачи или зловещие укротители полудемонических машин из Стигийских бездн. Зачастую асы и не пытаются таиться – напротив, они раскрашивают свои самолёты в яркие цвета, наносят на них знаки былых побед и охотно рассказывают о своих подвигах летописцам.

В **Only War** вражеские асы могут выступать своего рода «боссами» историй о лётчиках или оказываться злейшими врагами игровых персонажей, раз за разом появляясь в их приключениях. Асы наделены *очками судьбы*, что позволяет им действовать эффективнее обычных NPC-пилотов, рисковать и переживать поражения, отчего каждый ас – это «долгоиграющий» противник, что может появляться на самых разных театрах военных действий.

Создание асов

Чтобы сотворить искусного противника (или полезного союзника?) для игровых персонажей, воспользуйтесь профилем лётчика Аэронавтики (для асов Империума, Северова домината или Пропащих и проклятых) или орка-лихача (для зеленокожих, см. стр. 70 **«Врагов Империума»**) и внесите в него следующие изменения:

● Добавьте асу умения *«Управление (Воздушная техника) (Лов)+20»* и *«Обыденное знание (Техника)»*, если он ещё не имеет таковых.

● Добавьте асу особенность *«Печать судьбы (X)»*, где X равен половине бонуса Силы воли (округлять вверх). Ас может тратить и сжигать *очки судьбы* по общим правилам, как обычный игровой персонаж.

● Сделайте один бросок по **таблице 4-6 «Асы»** или выберите один из пунктов таблицы, что считаете наиболее подходящим, и внесите в профиль аса соответствующие изменения.

● Определите самолёт, на котором будет воевать ас. Вы можете выбрать любую машину из описанных в этой главе. Как правило, самолёт аса будет чем-то отличаться от обычных «Громов» и «Валькирий» – сделайте бросок по **таблице 4-7 «Самолёты асов»** или выберите один из пунктов таблицы, что считаете наиболее подходящим, и внесите в профиль машины соответствующие изменения. Если в ходе приключения ас потеряет свой самолёт, но останется в живых, в следующий раз он появится на новом, который также получит одну особенность из **таблицы 4-7**.

● Наконец, подумайте над образом аса, как если бы придумывали важного NPC или *товарища* – определитесь с его именем, званием, характером, мотивацией, любимыми тактическими приёмами – в этом вам могут помочь таблицы имён и характеров, а также вопросы, приведённые в **главе III «Базовой книги правил»**. Хотя в большинстве случаев персонажи-лётчики могут столкнуться с вражеским асом только в бою, доведись им всё же встретиться лично (например, вместе со сбитым пилотом-сецессионистом рухнув в джунгли, полные орков), такие подробности сделают его отыгрыш проще для ведущего, а образ ярче.



Развитие асов

Подобно тому, как игровые персонажи набираются опыта и матереют, вражеские асы учатся на своих ошибках и анализируют победы (или просто от успеха становятся больше и круче, как в случае с орками). Если ас появлялся в приключении и пережил его (неважно, побеждал он в воздушных боях, бывал сбит или вовсе не встречался с персонажами игроков в небе – ведь мир не вращается вокруг них, и лучший пилот врага может сражаться с другими лётчиками), то в начале следующего приключения ведущий может дать ему одно дополнительное преимущество из **таблицы 4-6** или **4-7** или одно улучшение для самолёта.

Гибель асов



Несмотря на всё своё искусство, асы – это почти обычные люди (или орки) и они также смертны, как персонажи игроков. Ас может погибнуть в горящем и падающем самолёте, если у него не осталось *очков судьбы*, или от рук имперских гвардейцев, выследивших рухнувшую машину. Как правило, уничтожение знаменитого аса противника – большое событие в узких кругах Аэронавтики. Лётчик, уничтоживший столь опасного неприятеля, почти наверняка получит орден или медаль (например, «Обскурус Хонорифику Аэронавтика»), а *уровень снабжения* его звена вырастет на 3-5 единиц.

Таблица 4-6 «Асы»	
Бросок к10	**Преимущество**
1	**Беспощадный стрелок:** массированным огнём ас может пробить даже самую надёжную защиту. При стрельбе *короткой* или *длинной очередью*, каждое нанесённое асом последующее попадание после первого, получает +1 к бронебойности (до максимума в +5 для шестого и последующих попаданий).
2	**Ведущий звена:** этот ас прекрасно умеет действовать в составе звена из нескольких машин. Он получает одного *товарища*-ведомого на отдельном самолёте, который может принимать *общие приказы*.
3	**Глаз мстителя:** у аса намётанный на слабые места самолётов глаз. Он получает талант *«Глаз мстителя»* (в дальнем бою он может потратить *очко судьбы* для того, чтобы урон и бронебойность атаки возросли на X, где X – количество ступеней успеха, набранных в броске на попадание).
4	**Киберуправление:** благодаря вживлённым имплантатам, ас становится почти одним целым со своей машиной. Персонаж-ас получает блок мыслеуправления *хорошего качества* (+10 к *«Управлению», «Пользованию техники», «Логике», «Сбору информации»*, Дальнему бою и общению с машинными духами).
5	**Король неба:** в воздухе этому лётчику нет равных. Он получает умение *«Управление (Воздушная техника) (Лов)+30»* и талант *«Мастерство»* к нему.
6	**Лихач:** этот пилот известен фигурами высшего пилотажа и удивительными боевыми манёврами, которые всегда сходят ему с рук. Персонаж получает талант *«Лихач»* (Когда персонаж проваливает тест *«Управления»*, он может потратить *очко судьбы* на то, чтобы уменьшить количество ступеней провала на величину своего бонуса Ловкости).
7	**Мастер таранов:** ас прославился безрассудными таранами и умением переживать их. Он может применять описанное в **«Базовой книге правил»** действие *«На таран!»* и сам получает только половину урона от тарана, который проводит.
8	**Мрачный жнец:** сражаясь с лётчиками Аэронавтики, этот ас набил внушительный боевой счёт. Считается, что он обладает количеством *отметок за убийства*, достаточным, чтобы считаться *убийцей* (благодаря чему получает +1 к бронебойности орудий и бонус +10 к тестам Интеллекта и Восприятия, когда ведёт бой с лётчиками Аэронавтики). По решению ведущего, ас может сжечь *очко судьбы*, чтобы обладать количеством *отметок за убийства*, достаточным, чтобы считаться *истребителем* (благодаря чему будет впадать в *праведный гнев*, выбрасывая 9 или 10 при определении урона).
9	**Резкий поворот:** искусство аса такого, что даже не сумев уйти из-под вражеского огня, он может попутать карты неприятелю. Если ас предпринимает *вираж*, но проваливает тест меньше, чем на три ступени, стрельба попадает в ту *сторону* самолёта (*лоб, борта, корма*), которую выберет ас, а не в ту, куда была нацелена изначально.
10	**Стервятник Фортуны:** этот пилот будто бы притягивает удачу – когда везет кому-то поблизости, везёт и ему. Всякий раз, когда кто-то из игровых персонажей тратит *очко судьбы*, ас (если присутствует в этой сцене) получает временное *очко судьбы*, которое может потратить (но не сжечь) в ходе текущей сцены. Всякий раз, когда кто-то из игровых персонажей сжигает *очко судьбы*, ас (если присутствует в текущей сцене) получает постоянное *очко судьбы*.

Таблица 4-7 «Самолёты асов»	
Бросок к10	**Преимущество**
1	**Верный друг:** ас летал на этой машине годами, знает её как никто другой и умеет воевать осторожно. Ас может потратить *очко судьбы*, чтобы снизить урон, полученный своим самолётом в этом ходу на 2к10.
2	**Гневливый машинный дух:** машинный дух или обитающий внутри самолёта демон отличается скверным нравом и не терпит урона своему вместилищу. Если самолёт потеряет половину *прочности*, его *маневренность* возрастёт на +10, а наносимый урон и бронебойность – на +X, где X равен количеству оставшихся у аса *очков судьбы*.
3	**Двигатели необычного класса:** этот самолёт оснащён нетипичными для него двигателями с изменяемым направлением тяги или реактивными двигателями. Этот самолёт может переключаться между режимами глиссера и самолета. Если он и так это мог, он получает +5 к *маневренности*.
4	**Защитное поле:** благодаря генератору отражающего поля, очередной орочьей поделке или влиянию Варпа в полёте эту машину окутывает защитная сфера. Самолёт получает защитное поле *среднего качества* с *уровнем защиты* 30.
5	**Исцеляющийся зверь:** этот самолёт способен залечивать свои раны – благодаря встроенным системам саморемонта, бортовому машиноведу, команде гротов-механиков или буквально заращивая пробоины демонической плотью. Самолёт аса получает особенность *«Саморемонт»* и восстанавливает 1к5 единиц прочности, если не получал попаданий в этом ходу.
6	**Невидимка:** этот самолёт оснащён средствами вокс-электронной маскировки, укрыт пологом колдовских заклинаний или странными устройствами зеленокожих механьяков. Все попытки обнаружить самолёт при помощи авгуров, орбитальных ауспиций, сканеров и радаров, получают штраф -30.
7	**Распределённая броня:** у этого самолёта нет слабых мест, и толщина задней брони не уступает лобовой. Показатель *очков брони* во лбу также распространяется на *борта* и *корму*.
8	**Сервопилот:** в этот самолёт встроен пилотирующий сервитор и простой когитатор, способный помогать пилоту. Если ас будет убит или по каким-либо причинам выйдет из строя, самолёт попытается сам вернутся на аэродром, с которого взлетал. Считается, что сервопилот имеет Ловкость 35 и умение *«Управление (Воздушная техника)+10»*. У орков вместо сервитора может быть шайка гротов-помощников, а у слуг Хаоса – скованная внутри демоническая сущность.
9	**Стремительный и свирепый:** в скорости этому самолёту нет равных. Он получает особенность *«Форсаж»*. Если у него уже была такая особенность, вся успешная стрельба с этого самолёта получает две дополнительные ступени успеха.
10	**Хамелеон:** в силу уникального хамелеолинового покрытия или тёмного колдовства, этот самолёт почти невозможно разглядеть. Он получает бонус +20 к *«Скрытности»*, а вся стрельба по нему получает штраф -20.

Примечания

Составляя эту русскоязычную версию **«Братьев по оружию»**, я затыкал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех подобных включений с их источниками.

Страница	**Врезка**	**Источник**
Стр. 60	Цитата «Нет, он не был святым…»	«Ангел огня»
Стр. 76	Врезка «Башенные узлы обороны»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 84	Врезка «Осквернённые земли»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 88	Врезка «Мутанта не всегда легко распознать…»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 98	Врезка «Горячка боя»	«Охотник на демонов» (дополнение к **Dark Heresy**)

