

ONLY WAR™

SHIELD OF HUMANITY



Книга приписанного
специалиста

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

ONLY WAR™



ROLEPLAYING IN THE GRIM DARKNESS
OF THE 4TH 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 Jutta, 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

Содержание

Вступление.....	5
О чём эта книга	5
Вспомогательные части на Внешнем фронте	6
Смазывая шестерёнки войны.....	6
Адептус Механикус	7
Адептус Министорум	8
Огрины.....	9
Ратлинги.....	10
Глава I. Защитники Императора.....	12
Новые полки Имперской Гвардии	13
Недолюди в Имперской Гвардии	13
Багряная гвардия	14
Орканские дуболомы.....	17
Эпикурские егеря.....	20
Новые варианты создания полков.....	23
Новые родные миры и происхождения.....	23
Новые типы полков и доктрины	27
Новые недостатки полка	30
Вспомогательные части в Only War	33
Глава II. Подготовка специалистов	35
Багряный идеал	38
Великий зодчий	41
Машиновед-примас	44
Башковитый	48
Вышибала	52
Пушкарь.....	55
Парень не промах	58
Следопыт	61
Шеф.....	65
Пастырь-эрудит	68
Песнопевец покаяний.....	71
Пламенный проповедник	74
Прелат-воин	77
Глава III. Пламя битвы	80
Новые таланты и приказы.....	82
Новые таланты	84
Новые приказы	91
Приказы машиноведов	92
Приказы священников.....	93
Приказы огринов.....	94
Приказы ратлингов	95
Директивы сервиторов	96
Новые товарищи	99
Товарищи-огрины	100
Товарищи-ратлинги	101
Товарищи-сервиторы.....	102
Расширенный арсенал	105
Стрелковое оружие	105
Холодное оружие	108
Необычные боеприпасы	109
Доспехи и защитные поля.....	110
Улучшения боевой техники	111
Новая техника Имперской Гвардии	114
Примечания.....	128



Примечание переводчика

Этот перевод «Щита Человечества» дополнен материалами из официальных приключений «**Final Testament**», «**No Surrender**» и «**Warp Storm**», где описаны новые модели имперской боевой техники.

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

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

Переводчик: Широхов С. П.

Издание: 1.5

Вступление

«На каждого гвардейца, что топчет землю сапогами, приходится писец, что вносит его имя в списки, машиновед, что заботится о его оружии, священник, что печётся о его душе и без счета других людей. Лишь с их помощью солдат сможет исполнить свой святой долг»

- лорд-маршал Ганзорик

«**Щит Человечества**» — это дополнение к **Only War**, сосредоточенное на вспомогательных частях, что поддерживают солдат на полях брани сорок первого тысячелетия. Эти специалисты помогают гвардейцам и на передовой, и в тылу, сражаются вместе с ними, заботятся о боевых машинах и спасают души от тьмы.

Глава I. Защитники Имперума

Первая глава сосредоточена на вспомогательных частях Имперской Гвардии. Она освещает историю и традиции нескольких специальных полков — техновоинов Багряной гвардии с Миров-Станков, эпикурских егерей-ратлингов и огринских «дуболомных» частей ударной пехоты. Также эта глава расширяет возможности при создании как обычных, так и вспомогательных полков, предоставляя игрокам новые варианты родных миров, доктрин и недостатков, а приведенное в конце руководство поможет ведущему водить партии в **Only War**, в которых вспомогательные части будут играть главную роль.

Чём эта книга?

В этом томе вы найдете много новшеств — полков, доктрин, продвинутых специальностей, талантов и снаряжения. Это богатство предназначено для всех персонажей, но лучше всего подходит техножрецам-машиноведам, священникам Министорума, огринам и ратлингам. Также в книге изложены расширенные правила на *товарищей* и описаны новые боевые машины, что ещё сильнее разнообразят возможности игроков.

Глава II. Подготовка специалистов

Вторая глава описывает *продвинутые специальности* — новые направления развития для опытных священников, машиноведов, огринов и ратлингов, заменяющие обычные специальности. Это нужно, либо для более глубокого развития уже имеющихся навыков, либо для развития новых способностей, и отражения невероятного разнообразия Имперской Гвардии. Здесь представлены такие варианты специальностей как «Великий зодчий», «Башковитый», «Прелат-воин», и каждый — со своими *товарищами*, улучшениями, склонностями и орудиями ремесла.

Глава III. Пламя битвы

Последняя глава «**Щита Человечества**» расширяет возможности всех персонажей, предлагая новые таланты и правила на *товарищей*-недолюдей и сервиторов. Кроме того, глава III описывает *приказы*, благодаря которым игроки смогут использовать особые умения своих необычных *товарищей*. Завершает эту главу перечень нового оружия, снаряжения и боевой техники — как для старых, так и для новых полков.



Вспомогательные части на Внешнем фронте

Имперская Гвардия – колоссальная и разношёрстная армия, в которую входят не только пехотные полки, танковые колонны и артиллерийские батареи, но и целые легионы поддержки. Без особых умений и помощи этих мужчин и женщин, гвардейские части не справятся. В войнах против Северова домината и безумно свирепых орочьих орд именно на плечи вспомогательных частей ложится работа, что не по плечу обычному гвардейцу – обслуживание танков, забота о боевом духе, операции по тайному проникновению, огневой поддержке и штурмам.

Сражаться плечом к плечу с воинствами Империи – великая честь, и когда тысячи полков и частей поддержки вместе действуют, как на линии фронта, так и за ней, каждый солдат и специалист понимает, что без него Имперская Гвардия не смогла бы выполнять свой долг. В отличие от множества союзных формирований, что нередко сражаются вместе с гвардейцами – от горе-воjak из сил планетарной обороны, стремящихся лишь выжить, до мрачных подразделений Инквизиции, преследующих собственные цели – вспомогательные части действуют в составе полка. Между этими навсегда приданными полку людьми и гвардейцами возникают странные отношения, но чаще всего их связывает взаимное уважение и восхищение. Солдаты понимают, что без машиноведа, что благословит «Химеру», без исповедника, что отпустит грехи, или даже без огрина, что возглавит штурм, долго они не протянут.

Смазывая шестерёнки войны

Количество частей поддержки, сопровождающих гвардейские полки на Внешнем фронте, не поддаётся подсчёту; присутствия одних требуют боевые доктрины, других – простая необходимость. Самые загадочные из них – закутанные в красные ряссы техножрецы-машинисты Адептус Механикус, что заботятся об оружии и боевой технике Гвардии. Хотя каждый солдат умеет разбирать лазган, обслуживать тяжёлое оружие и не взорваться от им же брошенной фраз-гранаты, о более сложных механизмах он не знает почти ничего. Само собой, гвардейцы не умеют общаться с машинными духами своих танков, и лишь техножрец в силах обуздать буйную душу «Лемана Русса» или добиться большей огневой мощи от «Василиска», воззав к его духу. Поэтому машинисты постоянно служат в Имперской Гвардии – переходя от одной роты к другой, они ремонтируют, обслуживают и благословляют её оружие, и их предбоевое благословление – великая честь.

«Никогда не забывайте, что вы – стены из стали и железа, стены, что ограждают Человечество от тысяч неназываемых ужасов. Вы – стены, что сдерживают Преисподнюю»

- проповедник Эран Гади, обращаясь к кадийскому 17-му танковому

Быть может, не менее чем машинисты Адептус Механикус для полка важны священники Министрума, что заботятся о боевом духе и защищают гвардейцев от скверны. Хотя каждый солдат присягал Императору, и в его сердце пылает огонь веры, ужасы войны могут подточить его праведность и переполнить сомнениями. Существование же Северова домината делает идущую на Внешнем фронте войну веры ещё более ожесточённой – слишком часто гвардейцы сталкиваются с еретиками и ксенолюбями. Чтобы защитить солдат от скверны ложных идей и философий, священники бдительно высматривают малейшие признаки вольнодумства среди своих подопечных, и не устают возносить молитвы. Когда в цепях веры появляется слабое звено, долг священников – укрепить его или – если иное невозможно – вырвать, не дав ослабить остальные. Не менее ценны служители веры на поле брани, где эти сверкающие маяки праведности укрепляют решимость солдат, и показывают, что свет Императора будет ярко сиять, даже когда вокруг ступает тьма.

Не реже чем священников и машинистов рядом с солдатами можно встретить недолудей – коротышек-ратлингов и исполнов-огринов. Две эти породы входят в тот малый перечень дозволенных разновидностей недолудей, что могут служить в Имперской Гвардии. Полезность их особых умений и известность таковы, что огринов и ратлингов можно повстречать по всему Внешнему фронту, где они сражаются на десятках миров, прикладывая все силы, чтобы вернуть Периферию под власть Империи.

Вспомогательные части Внешнего фронта – будь то машинисты, священники или недолуды – жизненно важны для очищения субсектора от чужацкой заразы и еретической скверны, а их подвиги и свершения столь же славны, сколь деяния имперских гвардейцев.

Местный Адептус: субсекундский 113-й, доклад с Култского фронта

Ответственный офицер: комиссар Дедр Кот

Мысль дня: Не верь бездушной машине

Мне никогда не нравились техножрецы. Я понимаю, что без машинистов в Имперской Гвардии не обойтись, но их бездушность и скрытность всегда беспокоили меня. Вечное лицемерие Механикус производит ужасное впечатление, так что моё недоверие более чем обосновано; и последнее назначение лишний раз подтвердило это. Во время недавнего ксеноцида диких орков на Ганф Магна, мой полк был отправлен для разведки боем на верхние ярусы Хидрисской шахты. Туннельные бои – кровавое дело, особенно когда дерёшься с такими звероподобными и нечестивыми тварями как орки, и тот бой не был исключением. Каждый день мы несли страшные потери – многие взводы сильно поределели, другие пришлось объединять, чтобы они могли продолжать сражаться. Но орков мы оттесняли. Встревожили меня не эти потери – такова наша служба и долг перед Императором. Я забеспокоился, когда увидел, что местные техножрецы забирают трупы. Я попытался это пресечь, но мои возражения отменили, ссылаясь на то, что шахты заражены, и болезнь не должна распространяться. Солдаты содрогались, когда видели техножрецов и сервиторов, ведь их появление означало, что сейчас здесь будут и гравиповозки для тел. Несмотря ни на что, я решил разобраться, что Механикус вообще делают на Ганф Магна – особенно после того, как мои командиры проявили глубокую незаинтересованность. Мои страхи подтвердились, когда в глубинах Хидрисской шахты я наткнулся на сервитора, чьё лицо показалось мне знакомым. Только приглядевшись внимательнее и рассмотрев на лице существа поблекшие полковые татуировки, я понял, почему.

Адептус Механикус

Каждая часть Имперской Гвардии призывает на помощь Адептус Механикус, когда дело доходит до ремонта и обслуживания боевой техники. Машиноведы, облаченные в закрытые доспехи и плотные рясы, держатся наособицу – солдаты не понимают их и не доверяют им. Впрочем, иногда обстоятельства бросают техножреца в самое пекло, где подвиги и преданность делу приносят ему заслуженную славу.

Ракан Тесил, машиновед синтиллийского 112-го

Не счесть, сколько техножрецов трудится в армиях Императора, дабы военная машина человечества продолжала жить. Многие гвардейцы воспринимают этих таинственных, но жизненно важных помощников как должное, другие верят – и совершенно правильно – что присущие культу Машины закрытость и мистицизм навсегда отделяют красных жрецов от простых смертных. Поэтому случаи, когда машиноведа и взвод или роту, с которой он служит, что-то связывает, очень редки. Однако о Ракане Тесиле в синтиллийском 112-м говорят с почтением и обожанием, а истории о нём – обычная тема для разговоров на привале. Рассказывают, как Тесил шагал сквозь шквал вражьего огня, чтобы добраться до подбитого танка или транспорта и с присущим машиноведам бесстрашием вернуть машину в строй или вдохнуть жизнь в угасший двигатель. Не раз забывшиеся в окопы синтиллийцы с восторгом взирали, как Тесил выходит на открытое пространство, не обращая внимания на град лазерных разрядов и осколков, терзающих его рясу, для того, чтобы вернуть древнее оружие или восстановить драгоценную боевую машину. Однажды, когда 112-й сражался с огромной ордой орков в култовых руинах, Тесил и его сервиторы, работавшие над зенитной платформой «Коса света», невзирая на обрушивающиеся на них шквалы ракетного огня. Хотя всех до единого сервиторов разнесло в клочья мяса и металла, Тесил остался невредим, закончил работать над орудием и обрушил его мощь на ксеносов. Немногие сомневаются в том, что Тесил воистину благословлён Омниссией, и его служба подтверждает это. Все в 112-м могут подтвердить отвагу этого машиноведа, и у каждого солдата найдётся история о доблести, которую Тесил проявил, заботясь о полковой технике. Поговаривают, что одно его присутствие придаёт сил и уверенности машинным духам. Само собой, в глазах гвардейцев каждого техножреца окружают тайны, и неудивительно, что суеверия о Ракане Тесиле быстро разошлись по всему 112-му. Другие агенты Омниссии в полку пока что не снизошли до того, чтобы как-то прокомментировать эти слухи, что только укрепляет уверенность гвардейцев в их правдивости.

14-й артиллерийский корпус Миров-Станков

Враг не зря страшится имперской артиллерии. Даже самый маленький полк может владеть внушительным арсеналом орудий, способных разнести врага в пыль. Миры-Станки, одни из самых богатых планет Каликсиды, производят впечатляющее разнообразие танков, пушек и боеприпасов для Имперской Гвардии, львиная доля которых попадает на Внешний фронт. «Василиски», «Манतिकоры» и осадные бомбарды одна за другой, без конца покидают мануфактуры. Хотя большая часть орудий распределяется между дивизиями и полками Имперской Гвардии, самые качественные образчики по приказу лорда-маршала могут объединять и посылать в особенно важные или богатые полки.

Живой пример такой части – 14-й артиллерийский корпус Миров-Станков, приданный синтиллийскому 17-му. В него входят четыре полных батареи самоходных «Василисков» и батареи ракетных установок «Смертельный удар» для поддержки. Но не качество орудий, не благословление Омниссии, не талисманы и молитвы Механикус делают орудия 14-го корпуса столь ценными, но их расчёты. В большинстве полков артиллеристами служат люди, отобранные из самого полка, и присматривающие за ними машиноведы, но 14-й корпус укомплектован уроженцами самих Станков. Причина тому – даже не в редком качестве и не



в предзнаменованиях, благословивших эти шедевры, но в том, что доверить обычному, непосвященному, человеку обслуживать и заряжать такое орудие и стрелять из него – просто святотатство. Именно поэтому корпус носит собственное название, не совпадающее с полковым, и состоит из техножрецов-машиноведов, что командуют сервиторами, частично встроенными в артиллерийские установки. Хотя 14-й – это очень необычная часть по сравнению с остальной гвардейской артиллерией Внешнего фронта, никто не сможет отрицать его смертоносной точности и впечатляющего боевого счёта.

Экспедиция магосов-примарис Биологис

Адептус Механикус стоит наособицу от армий Империи, даже при том, что его посланники поддерживают бесчисленные полки в войнах по всей галактике. Вечная отрешённость техножрецов сеет недоверие и разлад между офицерами Гвардии и Механикумом, а многие солдаты и их командиры не доверяют этим странным людям в рясах. Организации вроде магосов-примарис Биологис не спешат развенчивать такое мнение. Магосы Биологис действуют во многих системах Периферии на десятках миров. От кислотных скал Нокса до дебрей Горизонта, группы техномагосов со свитами сервиторов ведут раскопки, проводят всеобъемлющие исследования, отслеживают и захватывают для изучения местные формы жизни. Даже в сердце самой страшной мясорубки, они преследуют свои тайные цели, о которых редко сообщают Гвардии.

Впрочем, более всего неприятна имперским офицерам не скрытность магосов, и не их пренебрежение ко всем, не принадлежащим к культу Механикус, но их склонность забирать чужих солдат ради достижения собственных целей. Хотя у Имперской Гвардии нет никаких формальных обязанностей перед Адептус Механикус, она подчиняется лорду-маршалу, а магосы-примарис, к сожалению, пользуются огромным влиянием на лорда Мариа Хакса, а через него – на Ганзорика. Из-за этого магосы нередко требуют поддержки от Имперской Гвардии, располагая печатью лорда-маршала. Гвардейцы, угодившие в экспедицию магосов нередко возвращаются изменившимися (если вообще возвращаются) и рассказывают о жутких зверях, странных гробницах и лишаящих рассудка артефактах. Очевидно, что у магосов Биологис есть свои планы в Периферии, и хотя порой они сами помогают Гвардии, их цели остаются тайной.

Адентур Министорум

Вера очень важна для имперских гвардейцев, что присягали Богу-Императору. Священники, блюстители этой веры, всегда рядом, когда солдату грозят испытания, для того, чтобы укрепить его решимость или осудить его, если это потребуется. В час великих опасностей и невзгод, священники возглавляют свою паству, в одиночку поворачивая ход битв и сокрушая врагов.

Исповедник Гельмор Красс

Исповедники — это опора веры каждого гвардейца, вдохновляющая на великие дела и укрепляющая дух перед лицом ужасного врага. Жизнь многих исповедников коротка — они добираются до фронта и первыми бросаются в атаку. Неудивительно, что выжившие пользуются огромным уважением. Гельмор Красс, приписанный к кадийской 212-й ударной дивизии — один из таких. Покрытый шрамами, что оставили на нём сотни битв, Красс может одним взглядом может заставить человека замереть на месте. Он силён и крепок телом, но его плоть столь же иссечена и изорвана, сколь окровавленные лохмотья, что служат ему облачением. Единственное, чего не смогли лишить Красса годы испытаний — это пламя веры, что ярко пылает в его глазах и будто бы озаряет всё вокруг. Говорят, что одного появления исповедника хватает, чтобы разжечь гнев в сердцах солдат, ибо его глубокое отвращение к чужакам, еретикам и мутантам воистину заразительно.

Рассказывают, что до того, как попасть к кадийцам 212-й, Гельмор служил с друзианами, прошёл первые бои Ахиллова крестового похода и бился с ужасными слугами Хаоса. Его полк погиб до последнего человека, но Красс вернулся живым с заглушим от пролитой вражьей крови цепным мечом. Назначение в новый полк нисколько не остудило ярость Гельмора. Его ненависть ко всем врагам человечества, и всем, кто отрицает всё созданное Императором, такова, что столкнувшись с ними, исповедник забывает о чувстве самосохранения. В бою с тьмой ереси и предательства, гнев Гельмора не знает себе равных, а единственное милосердие, на которое он способен — это кровопролитие.

Дочери Умирающего света

О полках Внешнего фронта печётся целая армия священников, исповедников, клириков и целителей-мирян. Дочери Умирающего света заботятся о мёртвых и умирающих на поле боя. Они не столько лечат или спасают жизни, сколько облегчают душам путешествие к Богу-Императору. Облачённые в ниспадающие багряные ряссы, дочери представляют собой странное зрелище. Они шагают от павшего к павшему, что-то шепча на ухо каждому, перед тем как прощальным жестом нежно коснуться его щеки. То, что удостоенный такого внимания солдат умирает, как только дочь покидает его, объясняет, почему им удаётся избегать внимания других гвардейцев. Но куда чудесней присущей дочерям способности оставаться невредимыми прямо посреди жаркого боя, остаётся их чутьё на то, кому суждено умереть, а кто сможет выжить. Негласное правило медиков Внешнего фронта гласит, что если кем-то из раненых занялась дочь Умирающего света, значит, гвардейскому врачу стоит идти дальше — спасти этого человека не в его силах.

Никто толком не знает, откуда приходят дочери. Одни считают их частью друзиан, другие — госпитальным культом, как-то попадающим на крестоносные флоты. Что бы ни вело их, дочери появились на многих фронтах и театрах военных действий Периферии, затмив обычных служителей Министорума и часто оказываясь на полях самых кровавых битв раньше них. Для гвардейцев, дочери — это и спасительницы, и мрачные жницы. Их благодарят за облегчение мук, но ещё больше — боятся услышать шёпот одной из них над собственным ухом. Хотя то, что именно говорят дочери, остаётся тайной, слетающие с их губ слова облегчают боль умирающих. Для большинства гвардейцев эти женщины остаются ещё одной странностью войны и милосердными спутницами в последние мгновения жизни.



Голос Императора

Блаженны те, кто несут Слово Императора, и блаженны те, кто внимлет ему. Сила святых слов такова, что некоторые священники проповедуют даже на поле брани. Голос Императора — это объединение людей, чья вера усилена вокс-станциями, порой вшитыми прямо во рты и уши, и громкоговорителями, установленными на спинах. Священники Голоса сопровождают Имперскую Гвардию на Култе и Лукии, а их громовые, раскатистые голоса разносят над полем боя бесконечные потоки молитв Министорума.

Они перекрикивают треск лазганов и рёв болтеров, продолжая неостановимые песнопения, а перед лицом смерти, их голоса лишь крепчают. Эти проповеди возвращают мужество забывшимся в нору и скорчившимся в глубинах траншей гвардейцам, и не один солдат рассказывал о чудесных видениях, что он испытывал, слушая тянущиеся над полем брани песнопения.

Хотя даже один священник Голоса может укрепить веру гвардейца или вдохновить павшее духом отделение, куда впечатляюще они действуют, собравшись в хор. Сотни, а иногда и тысячи людей объединяют свои голоса в молитвенном крещендо. Под влиянием их слов люди совершают безумно отважные подвиги, бросаются прямо под огонь врага или продолжают сражаться, не обращая внимания на чудовищные раны. Поговаривают, что достаточно большой хор способен заглушать вражеских псайкеров. Рассказывают об орке-чудиле, потерявшем свою силу, и эльдарских чародеях, которых подвело их искусство. Более того — говорят, что праведный гнев, заключенный в святом Слове достаточно большого хора, способен даже изгонять демонов, выбрасывая порождение Варпа туда, где ему и место.

Огрины

Огрины несколько не похожи на ратлингов. В отличие от слабосильных коротышек, огрины – это здоровенные горы мышц. Ратлинги действуют осторожно и осмотнительно – огрины крушат всё на своём пути. Впрочем, неумение последних прятаться и действовать тихо вызваны тем, что каждый огрин почти вдвое выше человека и втрое шире в плечах. Куда лучше эти громадины подходят для лобовых штурмов и ближнего боя – там их силища находит лучшее применение. Немало огринов воплощают этот идеал, наступая на врага с чем-нибудь увесистым в руках и отрядом солдат, прячущимся за его надёжной как стена спиной. К сожалению, расплатой за физическую мощь стала нехватка мозгов – огрины удивительно тупы, и чтобы они правильно выполняли приказы, за ними должен постоянно надзирать офицер или комиссар. Даже «башковитые» не сильно умнее – но они хотя бы способны худо-бедно командовать собратьями.

Гвардейские офицеры Внешнего фронта ценят отделения огринов, и чтобы получить такое, нужно или заслужить благосклонность кого-то из вышестоящих или получить особо важное задание. Хотя сила и выносливость огринов вызывает благоговение почти всех солдат, среди этих стойких недолюдей есть и своя элита.

51-е огринское подразделение поддержания порядка

Огринов ценят не только как телохранителей и ударных пехотинцев – иногда их можно использовать как охранников. Размер и сила этих недолюдей с лихвой искупит недостаток мозгов, если не забывать всегда давать им чёткие приказы. 51-е подразделение поддержания порядка было составлено из огринов, которых сочли негодными к службе на передовой – из-за увечий или особо выдающейся тупизны (даже по их меркам). Администратум Внешнего фронта укомплектовал тюремную баржу «Обет правосудия» такими «дефективными» огринами-надзирателями. Это судно постоянно путешествует по сектору, собирая узников военных тюрем – гвардейцев, нарушивших строгий полковой устав или совершивших проступок, недостаточно тяжкий, чтобы дело кончилось полевой казнью.



Местный Адептус: доклад с Култского фронта, субсекундский 113-й

Ответственный офицер: комиссар Дедр Кот

Мысль дня: «Ересь – дитя вольнодумства»

Утром я осматривал наши позиции, рядом с которыми шла пылевая буря, когда на нас обрушился внезапный и точный обстрел. Я тут же спрыгнул в окоп, чтобы спастись от снарядов, что дождём сыпались на нас. Поднявшись на ноги, я увидел вокруг себя вжавшихся в землю людей, прячущихся от обстрела. Я вытащил из кобуры болт-пистолет, намереваясь научить их мужеству, как передо мной из облаков пыли появилась фигура в церковном одеянии, сжимавшая в руках нашейную аквилу.

– Они боятся обстрела, потому что не верят, что Император убержёт их, – сказал мне этот человек. – Я подам им пример, – добавил он.

Священник указал на холм впереди, и я разглядел там неверный отблеск – не иначе как от подозрной трубы. Святоша вылез из траншеи и побежал вперёд. Я едва успел понять, что там прятался наводчик артиллерии. Я был уверен, что священник не пройдёт и десяти шагов, как его разорвёт в клочья, но он все бежал, вокруг взлетали фонтаны земли, но его ни один не коснулся. Когда он достиг холма, я, как и большая часть взвода, не отрывая взгляд от него, прижавшись к брустверу и забыв об обстреле. Я видел, как священник выдернул из укрытия человека, что пытался скрыться – того самого наводчика артиллерии. Вместе с солдатами я восторженно вопил, когда священник схватил негодяя и принялся избивать его в кровь, вооружённый лишь крепко сжатой в кулаке аквилой. Внезапно лазерный разряд откуда-то с холма сразил священника и исторгнул неверящий крик из гвардейцев. Один удар сердца ничего не происходило. Но потом один из солдат выбрался из траншеи и, не обращая внимания на обстрел, ринулся к холму, а мгновенно спустя, за ним последовал весь взвод. И я, Император помоги, бежал вместе с ними.

Верхние палубы «Обета правосудия» надёжно отделены от нижних, которые патрулируют огрины, усмиряющие всю «мелкоту», что начнёт создавать проблемы. Поскольку большая часть узников слишком боится здоровенных недолюдей, а огрины слишком тупы, чтобы попасться на уловки заключённых, эта система работает. Время от времени, подразделение поддержания порядка появляется на кораблях Имперского Флота и базах Гвардии, где этих суровых дуболомов используют в подавлении бунтов и ловле преступников. Впрочем, так делают скорее от отчаяния — огринам непросто отличить настоящих мятежников от обычных зевак, и немало гвардейцев в суматохе и беспорядках попадались в руки 51-го, получив увесистым кулаком по затылку и очнувшись уже в трюмах «Обета правосудия».

1636-е отделение, «Железнорукые вышибалы»

Среди полков, сражающихся на Внешнем фронте, немало кадийцев. Многие из ударных частей прибывают на фронт со своими собственными вспомогательными подразделениями недолюдей, что прошли с ними не одну войну. 1636-е отделение сражалось вместе с кадийским 818-м ударным не меньше десяти лет и простодушные великаны крепко сдружились с солдатами. Вышибал используют для штурмов и сдерживания врага; здоровенные щиты и булавы помогают железнорукам разбивать врага или связывать его боем.

В бою за Мост 212 вышибалы доказали свою полезность, раз за разом давая отпор ревущей орде орков Мракозуба. Трижды гоффы пытались пересечь мост, и трижды огрины отбрасывали их, жестоко молотя зелёные черепа.

Почему вышибалы, да ещё в таком малом количестве, были приданы кадийскому полку, рассказывают разное. Одни говорят, что изначально отделение предназначалось для кадийского 1636-го ударного, что ныне в составе Ахиллова крестового похода сражается на Иерихонском рубеже, но было отозвано в последнюю минуту — быть может, по вине Администратума. Другая версия ещё проще — будто бы «башковитый» отделения, узнав, что их придадут 818-му полку, решил, что отделение должно носить номер «1636», ведь каждый огрин вдвое больше любого гвардейца.

Присяжавшие телохранители

Из огринов получаются отличные телохранители — благодаря их верности, целеустремлённости и трудноубиваемости. Среди офицеров, служащих под началом лорда-маршала Ганзорика иметь огрина-телохранителя, присягнувшего защищать тебя, считается большой честью. Конечно, куда лучше из огринов получается делать ударные или заградительные отряды, но иногда высокопоставленный офицер забирает одного такого гиганта себе в свиту. Капитаны, полковники и генералы часто окружают себя советниками, присланными из других соединений крестового похода или имперского воинства, и могучий огрин может стать ценным спутником командира, если тому вздумается выехать на передний край. Офицерам очень по душе устрашающее впечатление, что оказывает огрин на предбоевом инструктаже или даже в обычной беседе, заставляя всех присутствующих в комнате болезненно осознавать свою незначительность.

Иногда случается, что огрин и младший офицер или даже рядовой гвардеец становятся друзьями. Бывает, что простой разум могучего недочеловека по неизвестным причинам закикливается на одном солдате, чаще — том, кто был добр к нему (или просто оказался в нужное время в нужном месте), и такую связь уже невозможно разорвать. Доклады с Внешнего фронта говорят о нескольких случаях, когда отважные и обаятельные младшие офицеры добивались безоговорочной преданности огринов.



Ратлинги

Размеры и природная меткость ратлингов делают их идеальными снайперами и лазутчиками. Способность проникать туда, куда не в силах пролезть человек, и оставаться незаметными для врагов Имперума, позволяют ратлингам находить наилучшие снайперские позиции, откуда можно легко отстреляться по врагам. В лагерях или на огромных транспортных кораблях, везущих солдат с одного конца галактики на другой, ратлинги славятся как умелые повара, что особенно важно для недокормленных солдат Фронта. Способность сотворить кулинарное чудо из трупной муки, которую и едой-то с трудом назовёшь, обеспечивает ратлингам хороший приём в большинстве полков. Впрочем, иные солдаты недовольны присутствием этих полуросликов, зная, настолько те ловкие дельцы и мародёры — когда на базе куда-то пропадают боеприпасы или еда, первыми обвиняют ратлингов.

На Внешнем фронте служит много рот ратлингов, отделения или даже отдельные члены которых придают другим полкам и театрам военных действий сектора. На одном только Внешнем фронте хватает знаменитых подразделений ратлингов, чьи подвиги принесли им славу.

Бигби Скорострел

Ратлинги славятся умением обращаться с винтовками и снайперским оружием всех видов и, как говорят, способны нести блоху с гроксовой холки с сотни шагов. В разрушенных городах и диких краях Внешнего фронта полки Имперской Гвардии, в помощь которым достался взвод или отделение ратлингов могут считать себя счастливыми, ибо лорд-маршал Ганзорик не слишком разбрасывается столь ценными ресурсами. Ещё большими счастливыми гвардейцы могут себя ощутить, если им доведется сражаться вместе с Бигби Скорострелом.

Ветеран первых боёв на Култе, Бигби записал на свой счёт первого врага через десять минут после высадки. Едва получив оружие, он заметил наблюдавшего за развёртыванием разведчика северовцев. Сняв его выстрелом с восьмисот метров, Бигби заметил, что пулю немного увело влево, и тут же принялся поправлять прицел.



С того дня Бигби побывал на многих участках Фронта, где убил сотни врагов – в том числе старших офицеров Северова домината и нескольких орочьих боссов. Он не раз поддерживал действия специальных отрядов – например, штурмовиков – прикрывая их огнём при проникновении на территорию противника. За молниеносные рефлексы и умение быстро жать на спуск, Бигби получил прозвище «Скорострел». Этот искусный снайпер отлично знает, когда надо выстрелить, чтобы жертва не ушла.

Рейнджеры Крэддока

Ратлинги не только отличные снайперы, и превосходные лазутчики. Немногие гвардейцы умеют ходить так же бесшумно, и мало кто сможет пролезть в такие узкие проходы как эти шерстопаляе солдаты Империиума. Должно быть, лучшие разведчики Внешнего фронта – это Рейнджеры Крэддока – компания самых умелых ратлингов-лазутчиков, что когда-либо помогала Гвардии. Изначально это подразделение собрали для проникновения в крепость северовцев на Лукии. Отряд стократно оправдал ожидания и стал действовать на постоянной основе, нередко орудуя по ту сторону линии фронта.

К сожалению, рейнджеры Крэддока имеют привычку тащить всё, что не прибито гвоздями, в том числе припасы Имперской Гвардии – по крайней мере, такая у них репутация. Время от времени против ратлингов выдвигают обвинения, но при проверках всё краденое и контрабандное таинственно куда-то пропадает. Более того – в полку, которому придают рейнджеров, быстро разносится слух о том, что если тебе что-то нужно и ты готов не задавать вопросов о том, откуда оно возьмётся, ратлинги могут достать тебе это. Самые возмутительные истории рассказывают о том, как ребята Крэддока обирали убитых врагов и угоняли их машины – иногда ради выгоды, чаще – просто для развлечения. Одна такая байка говорит, что рейнджеры увели из лукийских арсеналов домината «Знак свободы» – сверхтяжелый танк, который потом обнаружили лежащим на боку в болоте, и никто не мог толком объяснить, как он туда попал.

412-й отдел снабжения Муниторума

Не все ратлинги сражаются на передовой – некоторых Муниторум или Администратум использует на вспомогательных ролях – чаще всего, как поваров. Время от времени пропадающие припасы – малая цена за кулинарное искусство ратлинга и то, что он способен сделать из трупной муки, не говоря уже о местной дичи. Большинство полковых командиров рады видеть, как ратлингская кормёжка поднимает настроение солдат и всеми силами пытаются оставить этих отменных поваров у себя навсегда.

Одно из таких вспомогательных подразделений – 412-й отдел снабжения, расположенный на Кальфе, что служит перевалочным пунктом для войск, направляемых на Култ. На таком засушливом и пустынном мире с хорошей едой непросто, но в 412-м придумали удивительно вкусный суп из нежных внутренностей кальфского песчаного дьявола. Незадача в том, что повара-ратлинги не могут сами добыть такого зверя, и полагаются на гвардейцев, что достаточно отважны, чтобы пойти охотиться в пустыню. При этом солдат рискует не только погибнуть или лишиться руки, но и попасть под трибунал или встать к стенке за дезертирство. То, что даже это не пугает гвардейцев-охотников, немало говорит о кулинарных умениях ратлингов 412-го.



Местный Адептус: субсекундский 113-й, доклад с Култского фронта

Ответственный офицер: комиссар Дедр Кот

Мысль дня: «Долг пробуждает храбрость»

У меня редко бывает, за что похвалить наших союзников-недолюдей. Мелкие – известные воры и лжецы, а большие – недалекие и вонючие. Впрочем, три цикла назад, во время обычного патруля в салакских руинах, я был очень рад, что рядом со мной оказался ратлинг. Мой взвод послали разведать позиции мятежников в развалинах, и мы убили почти весь день, пробивая себе путь через разрушенные жилые блоки и горы обломков. Там шли тяжёлые бои, и всё вокруг устилало остовы боевых машин, разряженные батареи, пустые магазины, пробитые каски и другое снаряжение, оставленное, как нашими, так и мятежниками. Мы шли по открытой местности между двумя бывшими субмануфактормумами, когда по нам стали палить из тяжёлого стаббера – у предателей здесь была замаскированная огневая точка. Мы залегли у почти целой «Химеры», и принялись стрелять в ответ, как по нам хлестнула очередь из второго стаббера. Только тогда я заметил, что в нашем укрытии есть ещё кое-кто. Сперва я подумал, что это какой-то мятежник-мутант и уже взялся за болт-пистолет, как этот тип повернулся к свету и представился как Бигби Скорострел из 17-го передового отделения недолюдей. Не обращая внимания на пули, стучавшие по корпусу боевой машины, ратлинг рассказал, что он искал тут что-нибудь ценное для полка (так он заявил), и решил было немного передохнуть в «Химере», но тут появились мы, и началась пальба. Когда я сказал, что нам придется просидеть здесь, пока мы не сможем вызвать подмогу по воксу, Скорострел попросил дать ему минуточку и поднял свою изукрашенную винтовку. Через смотровые щели подбитой же прекратилась. После этого он сказал, что с нашей стороны будет очень мило катиться отсюда и дать ему поспать.



Защитники Империи

Новые полки

•

Новые родные
миры

•

Новые доктрины

•

Новые недостатки

•

Вспомогательные
части в Only War

Глава II

Защитники Имперума

«Человек не может просить о даре, большем, нежели славная смерть во имя Императора и защиты Человечества»

- исповедник Шилон Норв

В «Базовой книге правил **Only War**» вы найдете описания знаменитых полков со всего Имперума, и глубокие и разнообразные правила на создание собственных. Эта глава расширяет возможности выбора, представляя игрокам и ведущим три новых полка и немало инструментов, позволяющих придумывать свои – новые варианты родных миров, доктрин подготовки и снаряжения, а также недостатков. Последние увеличивают количество очков, что вы можете потратить на доктрины, предоставляют новые возможности для интересного отыгрыша и глубже раскрывают образ полка.

Новые полки из этой главы разительно отличаются от описанных ранее. Два полностью состоят из недолюдей, а третий – Багряная гвардия с Миров-Станков – и вовсе не принадлежит к Имперским Вооруженным Силам, а воплощает собой военную мощь Адептус Механикус. Выбор одной из этих частей сильно изменит ваши игры в **Only War**. Такие полки великолепно играют свою роль, но намного хуже справляются с непривычными задачами. Для игроков, которым симпатичнее более сбалансированные команды, приведены рекомендации по тому, как можно объединить самых разных персонажей и бросить их в бой во имя Императора.

Наряду с тремя готовыми частями, в этой главе вы найдете много новых возможностей для создания собственного полка. Новые родные миры представлены как относительно обычными вариантами – такими как «*Мир-храм*» или «*Пустота*» – так и совершенно отличными от них «*Огринским миром*» и «*Миром ратлингов*», позволяющими создавать полки, сформированные из огринов и ратлингов. Благодаря таким нововведениям, игроки смогут по-другому взглянуть на персонажей-недолюдей. Новшества затронули и разнообразие родов войск – например, «*Полк мобильной разведки*» позволяет каждому персонажу ехать в бой на штурмовом вездеходе, а «*Полк сверхтяжёлых танков*» превращает отделение в экипаж могучего «Гибельного клинка». Описанные в книге доктрины подготовки и специального снаряжения позволяют создавать ещё более разнообразные полки. Такие варианты как «*Защитники веры*», «*Снайперы*», «*Дары культа Машины*» или «*Сервиторы-сопровождающие*» позволяют создать совершенно удивительную часть или отразить её прочные связи с Адептус Механикус или Экклезиархией. Недостатки полка – дополнительная возможность, приносящая игрокам и ведущему больше очков для выбора доктрин или экипировки, но добавляющая некоторые штрафы и осложнения. Недостатки позволяют создать более яркий образ полка и выделить его среди несметных рядов Имперской Гвардии. Такие варианты как «*Вольнодумцы*» или «*Предатели*» отражают отношения солдат с другими ведомствами Имперума и дают много интересных сюжетных возможностей.

Завершается эту глава советами для ведущего, желающего в своей кампании свести под одним знаменем самых необычных солдат. В этом разделе описываются разные причины для такого объединения – от слияния разрозненных групп выживших из разных полков до сводных отделений из лучших специалистов фронта, созданных для выполнения особых задач. Также здесь описываются отряды, целиком состоящие из *приписанных специалистов* и трудности, с которыми они могут столкнуться. Пользуясь рекомендациями из этого раздела, игроки и ведущие смогут создавать истории о солдатах различных идеологий и обычаях службы, вместе делающих одно дело на кровавых полях брани сорок первого тысячелетия.

Новые полки

«Если будешь служить рядом с этой мелкотой, вот тебе совет – следи за карманами»

- младший капрал Холф Эрвен

Вместо того чтобы создавать свой полк, игроки могут выбрать один из готовых. Описанные ниже части – это пример того, что можно сделать, пользуясь расширенными правилами создания полка, приведёнными ближе к концу главы. Описание каждого полка включает его краткую историю, характерные для него тактические приёмы, снаряжение, и участие в событиях на Внешнем фронте. Все полки созданы по правилам создания полка из «**Базовой книги правил Only War**» (см. стр. 55), дополненных материалами этой книги.

Недолюди в Имперской Гвардии

Недолюди – это мутировавшие люди, которых сочли генетически стабильным подвидом, не склонным к дальнейшим мутациям. Хотя Адептус Терра выделяет семьдесят три устойчивые разновидности недолюдей, наиболее распространены и привычны всего две – огрины и ратлинги. Это особенно верно для Имперской Гвардии, что набирает из них вспомогательные части, полагаясь на их способности. Иронично, что полки недолюдей вынуждены сражаться и погибать, защищая тех, кто не доверяет им, смотрит на них свысока и винит в том, что они не сумели остаться людьми. Проповедники Экклезиархии провозглашают облик Человека священным, а мутацию – богохульным искажением его чистоты и зримым воплощением духовной скверны. Хотя споры о том, кем именно являются недолюди, не утихали тысячелетиями, сейчас они официально считаются не мутантами, а, как и следует из названия, неполноценными родственниками человечества. Впрочем, даже такое признание недолюдей сложно увязать с учениями Адептус Министорум.

Почти все недолюди эволюционировали в отрыве от остального человечества, на особых мирах. На некоторых из таких планет позже появились обычные колонисты и стали жить бок о бок с недолюдьми, другие же целиком остались во владении мутировавших аборигенов. Большинство пород недолюдей возникло в долгие тысячелетия между Тёмной эрой технологий, когда человечество расселялось среди звёзд и колонизировало бесчисленные миры, и эрой Имперума. В мрачные годы эры Раздора многие миры были полностью отрезаны от всего остального человечества, и эта изоляция развила в уроженцах определённых планет особые черты. Необычные природные условия некоторых колоний настолько изменили своих жителей, что их правильнее считать уже не людьми, но отдельным видом. Со времён Великого крестового похода и последовавших за ним военных кампаний, переоткрывших миры недолюдей, их обитатели вечно испытывали презрение и гонения.

«Меня заботит не то, с каких миров призваны солдаты, а то, насколько они верны. Их долг – сражаться и погибать ради спасения Человечества, а мой – проследить, чтобы наши враги утонули в пролитой ими крови»

- лорд-комиссар Беррон Рид

Багряная гвардия

«Враг превосходит нас численностью в соотношении приблизительно пять к одному. Исходя из доступных данных, я оцениваю вероятность нашей победы в 96,6%»

- декан венаториев Сол Экскарн перед Третьей битвой на Янкировом поле

В результате так называемой Медной войны 738-740.М41, каликсидские легионы скитариев были сильно обескровлены, оставив известную своей независимостью Миры-Станки безо всякой надёжной защиты. Именно тогда повелители Адептус Механикус сектора начали постепенно создавать новую армию, первыми членами которой стали наиболее воинственные техножрецы со всей Каликсиды. Полки, что позже станут известны как Багряная гвардия, создавались веками в строгой секретности в тайных владениях Адептус Механикус. Так была сотворена отборная армия – венатории, сохранившие независимость от легионов скитариев, даже когда те были полностью восстановлены.

Багряная гвардия, называемая так за красные панцирные доспехи и ряссы – элита даже в сравнении со скитариями. Глубоко аугментированные и наделённые уникальными, усиленными имплантатами, венатории представляют собой настоящую армию воинственных техножрецов. Каждый гвардеец облачён в усовершенствованный лёгкий панцирный доспех, выкованный в

уникальных гравитационных условиях Станков. Должно быть, самое примечательное отличие «багряных» – интегрированное оружие, черпающее энергию прямо из конденсаторной катушки владельца – а значит, у него не могут кончиться боеприпасы и не возникает нужда в перезарядке. Кроме того, это оружие создается по древнейшим образцам, извлеченным из глубочайших инфогробниц Станков, а стало быть, превосходит всё, изготавливаемое культом Механикус для Департамента Муниторум. Любой имперский гвардеец, которому доведётся сражаться бок о бок с Багряной гвардией, будет благоговеть перед огневой мощью, которой обладают венатории. Кроме того, последние, конечно же, куда глубже посвящены в таинственные технообряды Адептус Механикус.

Подготовка и снаряжение

Венатории пугают даже тех гвардейцев, с которыми сражаются плечом к плечу. Их багряно-чёрные доспехи закрывают всё тело своего владельца, за исключением тех частей, где грубая и прочная аугментика не нуждается в дополнительной защите, и ни одного дюйма плоти не остается на виду. Из-за этого, даже до того, как увидеть Багряную гвардию в бою, размещённые рядом с ней солдаты, относятся к венаториям настороженно, не считая их в полном смысле людьми. И это правда – солдаты Омниссии подвергаются таким аугментациям и проходят такие тренировки, что их разум и тело становятся ближе к машине, чем к человеку. А увидев Багряную гвардию на поле боя, обычные гвардейцы лишь убеждаются в правильности своих страхов перед таинственными, закутанными в красное воинами. В битве венатории совершенно безжалостны – они полосуют своих врагов на части высокоэнергетическими лучами и никогда не берут пленных.

На Мирах-Станках не терпят несовершенства, неважно, идёт ли речь о технологических чудесах или подготовке солдат. Венатории же – лучшие среди их «идеальных» воинов. Обучение багряного гвардейца занимает десятилетия. Само собой, что за это время кандидат проходит значительную кибернетизацию и тщательное обучение бою, военной стратегии и технотеологии. По окончании обучения, новоиспеченный венаторий присоединяется к нижнему звену Багряной гвардии. Вместе с ростом опыта и званий, защитники Станков, как и другие техножрецы, получают новые кибернетические имплантаты и бионические части тела, но в случае с венаториями, все новые аугментации направлены на повышение боевого потенциала обладателя. Офицерам, конечно же, часто совершенствуют мыслительные способности. Опытные венатории используют множество редких и тайных технологий – например, прыжковые ранцы «Алат», целеуказатели модели «Хет», гравитационное оружие и многое другое.

Багряная гвардия на Внешнем фронте

Присутствие Багряной гвардии на Внешнем фронте – загадка даже для генерального штаба. Независимо от того, просили их о помощи или нет, никто не ждал, что загадочные владыки Миров-Станков пошлют свои отборные части в Периферию. Венатории не принадлежат к рядам Имперской Гвардии и не принимают приказов от Департамента Муниторум – кроме тех случаев, когда цели верховного командования и Станков совпадают. Чаще всего венатории появляются без предупреждения, приходят на помощь окружённым гвардейцам, переламаывая ход битвы и контратакуя или отступая сразу после окончания



Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к Багряной гвардии, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Дальнему бою; +3 к Интеллекту; +3 к Восприятию или Дальнему бою; -3 к Силе.

Начальные склонности: Техника.

Начальные умения: «Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника)», «Логика», «Пользование техникой», «Управление (Наземная техника)», «Языкознание (Низкий готический, Технолингва)».

Начальные таланты: «Паранойя», «Сопrotивляемость (Страх)».

Истинная плоть: персонажи со Станков обладают особенностью «Имплантаты Механикус». Кроме того, их конденсаторные катушки усилены так, чтобы успешно питать интегрированное оружие.

Окружённые машинами: уроженцы Станков ещё в юности были избраны для войны и посвятили свои жизни защите интересов Адептус Механикус в Каликсиде. Багряные гвардейцы и другие солдаты Станков грубы, беспощадны и кажутся жестокими всем, кому неведом хладнокровно-логичный образ действий Адептус Механикус. В окружении машин и сервиторов уроженцам Станков часто уютнее, чем рядом с товарищами из плоти и крови; ещё они обладают прискорбной привычкой говорить на странном жаргоне и выдавать длинные фразы на почти непонятной простому солдату технолингве. Уроженцы Станков получают штраф -10 на все социальные тесты, предпринятые при взаимодействии с персонажами, что не происходят с миров-кузниц, Станков или не является посвященными членами Адептус Механикус.

Солдаты Омниссии: «Миры-Станки» — это очень необычное происхождение для полка. Этот полк вообще не принадлежит к Имперской Гвардии, и в нём нет привычных для гвардейских полков *приписанных специалистов*. Уроженцы Станков не могут быть комиссарами, священниками Министорума, огринами, ратлингами, санкционированными псайкерами и штурмовиками. Однако, они могут быть техножрецами-машиноведами, более того — в вопросах соответствия требованиям, персонаж из этого полка считается, как техножрецом-машиноведом, так и гвардейцем, независимо от его текущей специальности или *продвинутой специальности*. Включить других *приписанных специалистов* в полк можно по правилам *смешанных полков*, изложенных в дополнении «Молот Императора».

Последователи Машинного бога: хотя Техножречество и Экклезиархия равно служат Империи и даже поклоняются Императору (хоть и в разных ипостасях), их религиозные взгляды глубоко различны. Церковь с большим подозрением относится к Багряной гвардии, считая её поклонение Машинному богу чрезвычайно опасным вероучением. Персонажи из этого полка получают штраф -10 на все социальные тесты в отношении представителей Экклезиархии (этот штраф складывается с тем, что налагает особенность «Окружённые машинами»). Если повелители Адептус Механикус расположат этот полк рядом с силами Имперской Гвардии, в которые входят священники Адептус Министорум, слуги церкви непременно столкнутся с проблемами, имея дело с этим полком. Персонажи со специальностью «Священник Министорума» получают штраф -10 при взаимодействии с NPC из этого полка, включая *товарищей*, но исключая собственного *товарища* (считается, что это не багряный гвардеец). На усмотрение ведущего, такой же штраф могут получить другие персонажи игроков, тесно связанные с Экклезиархией.

Начальное количество ран: багряные гвардейцы определяют начальное количество ран по общим правилам.

Стандартный полковой набор: интегрированная лазерная винтовка Станков, клинок венатория, багряный доспех, два кибернетических имплантата *среднего качества* или один кибернетический имплантат *хорошего качества*, униформа (красная ряса Механикус), комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, благословлённый набор инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальник мешок, перезаряжаемый фонарь, когномены, запас пайков на две недели на игрового персонажа; химический танк «Ядовитый волк» на *отделение*.

Излюбленное оружие: интегрированное оружие.

боя. Поскольку Адептус Механикус делится с Муниторумом лишь той информацией, какой хочет, невозможно точно оценить, численность Багряной гвардии на Внешнем фронте. Если не считать тайные операции, что проводились без взаимодействия с Имперской Гвардией, венатории воевали не более чем на дюжине миров и зон боевых действий. Различия в снаряжении позволяют выделить не менее пяти отдельных формирований, но воины Механикус не подчиняются такой строгой полковой структуре, как обычные гвардейцы. Техножрецы-машиноведы определили, что на Култе и в системе Каракаллия присутствуют выходцы не менее чем с трёх Миров-Станков. Впрочем, венатории остаются загадочными незнакомцами даже для своих братьев по вере. Они — отборная и тайная армия, члены которой не доверяют никому, кроме выходцев со своего мира-кузницы.

Кроме поддержки имперских сил на нескольких мирах, Багряная гвардия нанесла несколько выверенных ударов по вражеским объектам, что согласно планам генерального штаба, не имели никакой стратегической важности. В некоторых случаях — например, на Горизонте, Герваре и Ганф Магна — действия венаториев едва не сорвали операции Имперской Гвардии, что сильно испортило её отношения с Механикус. Впрочем, солдат Омниссии это совершенно не беспокоит. Неизвестным для Департаменту Муниторум фактом является и то, что венатории часто выполняют загадочные приказы своих владык со Станков, даже не пытаясь согласовывать действия с другими силами Адептус Механикус на фронте.

Создание Багряной гвардии

Багряная гвардия была создана по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 «Базовой книги правил Only War» и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: Миры-Станки.

Командир: параноик.

Тип полка: истребительный полк.

Доктрины: «Защитники Омниссии», «Кибернетические улучшения».

Недостаток: «Вольнодумцы».

Общая стоимость: 12 очков.

Тайны Механикус

Ведущие и игроки, собирающиеся ввести в свои кампании **Only War** Багряную гвардию, могут найти много полезных сведений о ней в «**Мирах-Станках**» – дополнении к **Dark Heresy**. Всем собравшимся играть венаториями, совершенно необязательно читать эту книгу, но она может придать игре большую глубину, а история Станков и текущие события могут пригодиться в любой кампании, как-то связанной с Адептус Механикус, ибо очевидно, что лорды-драконы пристально следят за всеми событиями на Внешнем фронте.

Адептус Механикус и Имперская Гвардия

У Адептус Механикус сложные отношения с Имперской Гвардией – как и с большинством имперских ведомств. Культ Машин не подчиняется Департаменту Муниторум, но военное ведомство рассчитывает на поставки припасов и помощь машиноведов Техножречества. Пусть лазганы можно штамповать едва ли не на любом мире-улье – было бы сырьё – но загадки плазменных технологий или тайны конструирования сверхтяжёлых танков доступны лишь техножрецам. Когда Имперская Гвардия идёт на войну, её сопровождают машиноведы и другие краснорясники, заботящиеся о боевых машинах и иных сложных устройствах. Машиноведы обслуживают и исцеляют танки Имперской Гвардии и рискуют жизнями на поле боя, чтобы провести срочный ремонт. Для обычного солдата, техножрец – это загадочная, отстранённая фигура, закутанная в красную рясу. Пропасть между машиноведом и обычным гвардейцем слишком велика, и даже призванные с технологически развитых миров, имеют очень мало общего с Духовенством Марса. Опытные техножрецы ближе к машине, чем к человеку, что ещё больше усложняет взаимодействие, ведь для рядового гвардейца их металлический облик выглядит пугающим. И хотя Адептус Механикус поклоняются Императору в его ипостаси источника всех знаний, Омниссии, глубокие различия между их учением и Имперской верой, часто делают Механикус и Экклезиархию соперниками. На войне же разные сферы полномочий этих организаций позволяют им не конфликтовать – пока техножрецы заботятся о танках и механизмах, священники Министорума предлагают духовную помощь солдатам из плоти и крови. Впрочем, в танковых и механизированных частях или полках, имеющих тесные связи с Механикус, появление слуг церкви может вызвать напряжение.

10-я манипула венаториев со Станка Хадд

10-я манипула венаториев со Станка Хадд – одно из самых деятельных формирований Багряной гвардии на Внешнем фронте. Она сражалась на Култе, Фракийце, Кальфе, Герваре и других местах, в том числе – на запретном Серпе. Это яркий пример независимости Багряной гвардии от стратегического командования Департаменту Муниторум и даже других сил Адептус Механикус. Хотя 10-я манипула не раз сражалась плечом к плечу с имперскими гвардейцами, очевидно, что у её хозяев с Хадда были свои причины послать этих воинов на Внешний фронт.

Для тех, кому известно, как обстоят дела на остановившем производство и раздираемом внутренними дрязгами Хадде, который не зря называют «Безмолвной кузницей», должно быть немалым удивлением то, что он послал на Внешний фронт значительные силы Багряной гвардии. Столетиями Хадд жил в тени своих собратьев, Хета и Хеша, а недавнее решение перенести обширные заводы по выпуску боеприпасов за пределы планеты, чтобы освободить место для более престижных производств, всё лишь усугубило, ибо старые заводы были вывезены, а новые так и не появились. Техножрецы Хадда разбиты на множество группировок, каждая из которых готова бить соперников в спину, чтобы воплотить свои проекты. В такой обстановке магистр кузницы Вохх, самый высокопоставленный магос Хадда, отправил 10-ю манипулу на Внешний фронт. Одни посчитали это новой попыт-

кой вернуть планете былую славу, стяжав лавры на поле брани. Другие полагают, что Вохх ищет среди миров Внешнего фронта нечто иное, а третьи шепчутся о том, что правитель Безмолвной кузницы верит в существование на одной из втянутых в войну планет могущественного артефакта, который он надеется заполучить до того, как на него наложит руки Север или соперники самого Вохха в каликсидском Механикус. Никто не знает, что за артефакт это может быть, но поговаривают о СШК или древнем оружии апокалиптической разрушительной силы.

Как и любое событие на Хадде, отправка венаториев на Внешний фронт подлила масла в огонь разногласий между группировками. Одни сочли это пустой растратой ресурсов или попыткой отвлечь всеобщее внимание от насущных проблем. Другие решили, что Вохх видит в 10-й манипуле угрозу своим политическим амбициям, ведь венатории, в противоположность всем остальным жителям планеты, никак не вовлечены в местные интриги, а их верность не продается. Как бы то ни было, манипула повиновалась приказам магистра кузницы и отбыла воевать под командованием целерия-трибуна Оватора Корекса. Корекс, должно быть, один из самых старых багряных гвардейцев, обладающий десятилетиями, если не веками боевого опыта. Это делает целерия-трибуна идеальным командиром для 10-й манипулы, но этот же опыт, вкупе с уважением, которым он пользуется среди магосов Хадда, превращает его в угрозу магистру Вохху.

Корекс верит, что высшая добродетель – это делать своё дело наилучшим образом, но известно, что планы и устремления владык Хадда не совпадают со взглядами почтенного венатория. Тем не менее, он не мог не проникнуться царящей на Хадде атмосферой, и твёрже многих уверовал в теории заговоров о том, зачем именно магистр Вохх послал его на Внешний фронт. Корекс делится такими мыслями лишь с самыми доверенными триариями. Но никакие подозрения не заставят целерия-трибуна отступить от принципов – он с величайшей серьёзностью проводит каждую операцию и стремится делать всё, что в его силах.



Орканские дуболомы

*«Император хочет, чтобы мы дрались, вот мы и дерёмся.
Круп хочет, чтобы Император порадовался»*

- Круп, «башковитый», из 97-го орканского полка,
3-й взвод, 1-е отделение

После завершения Голгеннова крестового похода, колонисты и сборщики десятины из Администратума устремились на только что завоёванные миры зарождающейся Каликсиды, каталогизируя планеты и определяя их ценность для Империи. Мир Орк был сочтен непригодным для заселения ввиду высокой силы тяжести, при том, что он, как это ни парадоксально, был уже обитаем. В течение года цензовые прокторы Администратума и генеторы Адептус Механикус подтвердили, что жители Орка – стабильные недолуды, и причислили их к огринам, после чего представители Духовенства Земли начали изучение Орка. Они классифицировали его флору, фауну и обитателей-недолудей, но прошло много лет, прежде чем Администратум нашел этой неприветливой планете подходящее применение.

Орк был почти бесплодным миром скалистых гор и плато. Его фауна стремилась быть крупной и опасной, а флора состояла, в основном, из неприхотливых трав и мхов. Почти четверть поверхности планеты занимают солёные океаны, в которые впадают стекающие с гор пресные реки. Аборигены Орка живут, в

основном, на экваториальных нагорьях и в низинах, хотя небольшие общины можно обнаружить и в горах и даже в ледяной тундре у полюсов – огрины достаточно крепкие ребята, чтобы на поверхности приспособиться к чему угодно. Большей частью, они ведут жизнь охотников и собирателей, следуя за мигрирующими по равнинам стадами гонаров. Руины древней колонии, почти целиком погребённые под землей, утверждения огринов, что эти руины «были тут всегда» и остатки СШК говорят о том, что развалины служили домом для далеких предков нынешних обитателей Орка. Впрочем, ко времени Голгеннова крестового похода, технологический уровень планеты упал настолько, что в большинстве сообществ были утрачены даже знания о ковке металлов. У аборигенов преобладало каменное и костяное оружие, а из немногочисленных растущих на Орке деревьев они делали большие копья для охоты на огромных обитающих на равнинах зверей. Даже если бы огрины сохранили достаточно мозгов, чтобы использовать уцелевшее снаряжение предков, им было бы очень тяжело обращаться с ним своими огромными, неуклюжими пальцами.

Несмотря на несколько несчастных случаев, можно сказать, что огрины Орка приветствовали Империи так же радостно, как ребёнок – возвратившегося родителя. Миссионеры Галаксиа удалось внедрить на планете Имперскую веру куда быстрее, нежели ожидалось – огрины всей душой приняли поклонение Богу-Императору. Вскоре стало ясно, что огрины постоянно жаждут Его похвалы, буквально воспринимая Императора как «отца Человечества». Гигантские аборигены Орка стекались, дабы услышать проповеди священников Министорума, ловя каждое их слово и не понимая многие из них.

Несмотря на подобные успехи, никуда не исчезла другая проблема Орка, доставлявшая немало неприятностей имперским посланникам и адептам – сокрушительная сила притяжения. Большую часть работы по освоению мира и его управлению приходилось выполнять с космических кораблей, а позже – с постоянных орбитальных станций. Те преданные своему делу миссионеры, что проповедовали перед орканцами, не могли долго оставаться на поверхности планеты и часто спешно возвращались на корабли и пустотные станции, к великому разочарованию паствы.

В 609.M40 Адептус Администратум нашел применение для Орка. Поскольку его высокая сила тяжести могла выступать в виде, как необычной меры сдерживания, так и наказания, Адептус объявили, что Орку предстоит стать штрафным миром. Немедленно началось строительство больших тюремных комплексов – к немалому замешательству аборигенов – после чего Адептус Администратум и Адептус Арбитрес принялись готовить огринов к роли надзирателей и охранников. Страшная гравитация позволяет обычным людям пребывать на поверхности планеты лишь очень малое время, поэтому служащие на Орке арбитры чередуют короткие промежутки пребывания на самой планете с долгими периодами отдыха на двух орбитальных станциях, расположенных на геосинхронной орбите над каждым полюсом. Находясь на планете, арбитры обычно исполняют роль надзирателей, оставляя повседневные обязанности по охране заключённых огринам, которых они обычно называют «сторожевыми псами» и другими унижительными прозвищами. Впрочем, большинство огринов не замечают таких оскорблений, будучи рады служить кем угодно, если они верят, что на то есть воля Императора.



Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к орканскому 97-му, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Ближнему бою, +10 к Силе, +10 к Выносливости, -10 к Ловкости, -18 к Интеллекту; также +3 к Силе или Выносливости.

Начальные умения: «Выживание», «Запугивание», «Уклонение» или «Парирование».

Начальные таланты: «Железная челюсть», «Крепкий орешек», «Молниеносные рефлексy».

Начальные особенности: «Автостабилизация», «Коренастое», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Сверхъестественная Сила (+2)», а также «Неуклюжий» и «Но там темно!» (см. стр. 86 «Базовой книги правил Only War»).

Неграмотные: хотя обычно огрины говорят на варваризованном языке своих предков или доучивают его при зачислении в Имперскую Гвардию, им не хватает мозгов для того, чтобы читать или писать на низком готическом. Поэтому уроженцы огринских миров не получают умения «Языкознание (Низкий готический)» при создании персонажа, однако могут говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умений. При этом даже «башковитые» огрины разговаривают и усваивают сказанное им медленно, и общаться с непривычными к этому людьми им сложно – по крайней мере, пока эти люди не научатся понимать по-огрински упрощённую версию готического.

Недолюди: хотя на Орке живут и обычные люди, как правило, это или члены Адептус Арбитрес – стало быть, не служащие в Имперской Гвардии – либо осуждённые преступники, за которыми огрины надзирают уже несколько сотен лет. Таких персонажей лучше создавать, используя происхождение «Штрафная колония». Хотя орканский 97-й часто сопровождают комиссары и священники, эти люди по очевидным причинам сильно отличаются от коренных орканцев. Поэтому персонажи-орканцы не могут быть *приписанными специалистами* – им доступны только гвардейские специальности. Включить *приписанных специалистов* в полк можно по правилам *смешанных полков*, изложенных в дополнении «Молот Императора».

Узкая специализация: невозможность делать таких персонажей *приписанными специалистами* сильно сужает выбор возможных специальностей. Однако, в отличие от огринов-одиночек, воюющих в составе *отделения* из обычных солдат, в формированиях, целиком состоящих из этих недолудей, очень быстро происходит разделение на традиционные для их родины боевые роли. В вопросах соответствия требованиям, персонаж из этого полка считается и огрином, и гвардейцем, независимо от его текущей специальности или *продвинутой специальности*.

Начальное количество ран: персонажи из орканского 97-го на старте получают +15 ран.

Стандартный полковой набор: дробовик «Потрошитель» и четыре магазина, гвардейский флак-доспех *высшего качества*, пять фраг-гранат, двуручное оружие с улучшением «Монозаточка», униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на шесть недель на игрового персонажа.

Излюбленное оружие: автопушка, дробовик «Потрошитель».

Подготовка и снаряжение

Орканские полки выгодно отличаются от тех, что набираются на других огринских мирах тем, что большинство рекрутов в прошлом служили тюремными надзирателями. Выработавшаяся у них привычка исполнять приказы, пусть и ограниченная, очень ценится в Имперской Гвардии, потому считается, что работать с орканскими огринами легче, чем любыми другими. Многие из аборигенов Орка уже достигли пика своих умственных способностей, и им нужно куда менее обширное обучение – вплоть до того, что практически никакого.

Орканские полки снабжают тяжёлыми и прочными флак-доспехами, сделанными из множества твёрдых пластин. Будучи очень простой в производстве, эта броня дает носителю большую степень защиты, чем обычные гвардейские жилеты и значительно повышает живучесть владельцев. Как и почти все огринские полки, орканцы снаряжаются тяжёлыми автоматическими дробовиками «Потрошитель», слишком большими и громоздкими, чтобы их мог использовать обычный человек. Отдача такого оружия способна оторвать человеку руки, но огрины, казалось бы, вообще не обращают на неё внимания, когда радостно поливают врага свинцовым дождем. Учитывая первобытные инстинкты этих солдат и их склонность к жестоким дракам, Департаменту Муниторум снабжает большинство орканских полков дополнительным холодным оружием. Хотя «Потрошители» и так сделаны для того, чтобы использовать их в ближнем бою в качестве дубинки, многие орканцы предпочитают что-нибудь, схожее с грубыми каменными топорами, молотами и булавами их родного мира. Подобное оружие для огринов изготавливают из современных материалов, что делает его более эффективным в бою, а его блестящие грани, кажется, очень нравятся владельцам.

В дополнение к снаряжению, полученному от Муниторума, многие огрины берут с собой примитивное оружие своего родного мира или тяжёлые дубинки, которые Адептус Арбитрес выдаёт орканцам-тюремщикам. Несмотря на запреты, исходящие от высших командиров Имперской Гвардии и даже комиссаров, которых огрины обожают, у многих орканских полков в ходу обычные для их общества варварские ритуалы – от сбора черепов убитых врагов (и других, не менее страшных трофеев) до шумных праздников, сопровождаемых традиционной огринской «музыкой». Такие обычаи весьма распространены в полках, набираемых на диких мирах и не уникальны для орканцев. Впрочем, служившие в тюремной охране огрины реже предаются подобным развлечениям – и это ещё одна причина для Департаменту Муниторум вербовать столько «сторожевых псов», сколько согласится отдать Адептус Арбитрес.

Создание орканских дуболомов

Орканский 97-й был создан по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 «Базовой книги правил Only War» и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: огринский мир.

Командир: оптимист.

Тип полка: ударный полк.

Доктрины: «Огринское оружие».

Общая стоимость: 11 очков.

Орканские дуболомы на Внешнем фронте

Орканские полки занимают уникальное положение на Внешнем фронте – виной тому недавние события на Орке. Эта планета расположена глубоко в Периферии и входит в число тех, на которые герцог Север XIII заявил права, когда грянула сецессия. Много месяцев для Орка ничего не менялось, до тех пор, пока на него не высадились «освободительная армия» домината. Малочисленные силы Адептус Арбитрес, расположенные на планете, были совершенно не готовы сдержать вторжение. С помощью местных огринов у них оставался шанс устоять, но герцогские легаты первыми добрались до недолюдей. Посланцы Севера быстро убедили огринов присягнуть им, извратив преданность орканцев Императору так же, как делали это на многих других мирах. К радости северовцев, с простодушными и доверчивыми огринами этот трюк сработал ещё проще. Легаты сумели убедить немало орканцев – в том числе вождей и «башковитых» – в том, что они, сторонники домината, несут волю Императора, а повиновение герцогу Северу очень порадует Его-на-Земле. Верно рассудив, что немногочисленные священники Министорума, что располагались в одном из планетарных тюремных комплексов, могут сильно помешать обращению огринов, северовцы отправили по души проповедников несколько специальных отрядов и заставили церковников замолчать. После этого демагоги Севера продолжили оплетать глуповатых орканцев сетями обмана. С помощью огринов доминат быстро установил свою власть на Орке.

Когда, наконец, прибыли имперские силы – бронтский 23-й лёгкий пехотный и криганский 203-й артиллерийский, Северов доминат крепко удерживал планету в руках, и уже начал вербовать в свои ряды осужденных преступников. Многих узников Орка, крепко обзолённых на Империи, не пришлось долго уговаривать – они с радостью пошли на службу доминату в обмен на освобождение из тюрьмы. Хотя местным огринам, которых столетиями учили презирать заключённых как врагов Императора, такие меры показались странными и подозрительными, этого оказалось недостаточно, чтобы отвести их от домината. Царящая на Орке огромная сила тяжести не давала нормально сражаться ни имперцам, ни северовцам, и делала огринов решающим фактором в наземных битвах.

Заручившись помощью большого числа аборигенов, доминат уверенно выигрывал битву за битвой. Переломным моментом войны на Орке стало развёртывание в поле группы священников Адептус Министорум, что должны были вдохновить бронтцев на новую контратаку. Узнав среди подлежащих истреблению врагов настоящих провозвестников воли Императора, огрины ступали, не смея напасть на отпрысков слова Его. Орканский вождь Брик Аграк сменил сторону ещё раз и, увлекая за собой других воинов, бросился на подмогу священникам и врубился в ряды северовской пехоты. Этот неожиданный переход на другую сторону прямо в хаос боя смог произойти лишь благодаря тому, что Брик раньше служил надзирателем в тюремном блоке и потому был «башковитым». Громко возглашая верность огринов и их преданность Императору, вождь поговорил со священниками, после чего обрушил своих, все ещё ничего не понимающих воинов на солдат домината.

С помощью Брика Имперская Гвардия вернула остальных орканцев под руку Империи. Когда весть о том, что северовцы – предатели, разошлась среди огринов, они восстали и, плечом к плечу с гвардейцами, отбили свой мир у герцогских солдат. Война длилась месяцами, но исход был предreshён – когда огрины обернулись против северовцев, у тех не осталось сил, чтобы удерживать все территории. С невиданной ранее яростью орканцы истребляли солдат домината, что обманули их и заставили предать Империю. После отвоевания планеты, Муниторум по понятным причинам опасался иметь дело с местными огринами. Впрочем, даже во время владычества домината на Орке, другие его уроженцы верно служили Имперской гвардии на Иерихонском рубеже, секторе Скарус и на самом Внешнем фронте, где отважно сражались с северовцами даже тогда, когда дома их братья присягнули герцогу на верность. Взвесив все факторы, главы Департаменту Муниторум сочли нужным сформировать ещё несколько орканских полков, когда замирение планеты будет почти завершено. Приставив к каждому полку комиссаров,

генеральный штаб бросил свежие огринские части против северовцев на полудожине миров. Стоит ли говорить, что объятые гневом и всепоглощающим желанием искупить грехи в глазах Империи и Императора, огрины яростно сражались с силами домината.

Не так давно чиновники Муниторума внесли весьма спорное предложение набрать из орканских тюрем штрафной полк. Нужно в солдатах на Внешнем фронте так велика, что предложение было принято, и вскорости среди сил Имперской Гвардии, сражающейся с врагами Империи на границе Каликсиды, появится новый и необычный полк.

97-й полк орканских дуболомов

Как почти все огринские части, как набранные на Орке, так и в других краях, 97-й – это ударно-штурмовой пехотный полк ближнего боя. Облачённые в тяжёлые флак-доспехи, вооружённые надёжными «Потрошителями» и увесистыми, специально изготовленными для этих здоровенных недолюдей, дубинами, огрины 97-го ужасны в рукопашной. Не обращая внимания на вражеский огонь и не заботясь о своей безопасности, они несутся вперёд к противнику, чтобы расправиться с ним в яростном вихре жестокого боя. Как правило, орканские воины начинают палить из «Потрошителей» едва завидев врага, неважно, принесёт этот обстрел какую-то пользу или нет. Лишь ввязавшись в рукопашную или израсходовав все боеприпасы, они прекращают жать на спуск. Огринская боязнь замкнутых пространств не позволяет им ездить на «Химерах» или других бронированных транспортных средствах, так что орканцам приходится воевать на своих двоих. Из-за этого огринов часто отправляют сражаться на пересечённой местности и в местах, где много возможностей вести бой на близкой дистанции. Впрочем, суровая необходимость, самонадеянность или неумелость командования приводит к тому, что отделения 97-го нередко попадают на театры военных действий, где им приходится пересекать полосы ничейной земли или другие открытые пространства, в надежде добежать до врага и навязать ближний бой. К счастью, телосложение и броня огринов настолько крепки, что лишь самый плотный огонь сможет остановить рвущихся в бой недолюдей.

На бумаге старшим членом орканского 97-го и якобы, его командиром, считается «башковитый» 1-го класса Юрп Кландек. И хотя даже самый сообразительный огрин не годится для командования больше чем десятком солдат, никого не волнует, кто на самом деле руководит полком. Подобно иным огринским полкам, дуболомы разбиты на взводы и отделения, что приданы обычным гвардейским полкам и формированиям на множестве разных фронтов. На деле недолюдьями 97-го распоряжается командир той части, к которой дуболомы приписаны. Кландек же обладает стратегическим мышлением на уровне обычного человеческого ребёнка, но даже если бы он был военным гением, ему не удалось бы толково командовать разбросанными по разным планетам подчинёнными. Таким образом, каждое отделение орканского 97-го совершенно изолировано от остального полка, зачастую навсегда. Если дуболомам доведётся долго прослужить бок о бок с обычным гвардейским полком, они иногда заимствуют некоторые его характерные черты. Впрочем, адаптация – не самая сильная черта огринов, и большинство отделений 97-го никак не меняются, сколько бы они не прослужили, и как давно бы не расстались со своими сородичами.

97-й был сформирован уже после того как Империя отбил Орк у домината. Само собой, за его бойцами постоянно надзирают комиссары, часто даже идущие вместе с огринами в бой. Хотя надзиратели избегают сближаться с подопечными – из-за вопиющего пренебрежения гигиеной и других малосимпатичных привычек огринов – они всегда начеку и вечно выискивают малейшие следы застарелой измены. Неудивительно, что орканцы 97-го жаждут одобрения комиссаров и других представителей Империи и стремятся доказать свою верность Императору. Они яростно и отважно сражаются с предателями и стремятся выполнять каждый отданный им приказ до последней буквы – и неважно, насколько странными могут показаться иные распоряжения глуповатым, но очень целеустремленным огринам.

Эпикурские егера

«Я думаю, что любой из наших парней скажет тебе – мы куда больше боимся столкнуться с голодом, чем с врагом»

– сержант Гип Хендерснут

Эпикуровы врата – это мир ратлингов, лежащий в Бездне Асироф. Это плодородная планета сильно выделяется на фоне холодных и пустынных миров субсектора. Пасторальные пейзажи, отсутствие, как опасной флоры и фауны, так и промышленности, позволили классифицировать эту планету как райский мир, благодаря чему она стала местом отдыха всей каликсидской аристократии – сюда приезжают и из синтиллийских шпилей, и из мальфийских поместий. Эпикуровы врата – это умеренная планета лугов и лесов, а по её главному континенту проходит высокий горный хребет. Оба полюса Врат укрыты ледяными шапками, но не стоит и упоминать, что местные ратлинги не жалуют столь негостеприимные места, предпочитая плодородные земли экватора. В сравнении с другими мирами сектора, Эпикуровы врата бедны природными ресурсами – здесь нет ни ценных руд, ни газов, ни других достойных упоминания ископаемых. Население планеты тоже не слишком подходит для эксплуатации – ратлинги и тяжёлый труд несовместимы даже под дулом пистолета. Именно этим, а также стремлением каликсидской знати сберечь планету для собственных удовольствий, объясняется низкая индустриализованность Эпикуровых врат.

Поколениями на планете усиливалось напряжение между наезжающей для отдыха знатью и местными ратлингами. Ратлинги симпатичны, но гостящая на планете аристократия считает их лишёнными утонченности грубиянами. К тому же высокородные гости постоянно обвиняют ратлингов в воровстве. Конечно, эти недолуды славятся как ловкие карманники, и не без причин, так что обвинения явно имеют под собой почву. Впрочем, немало ратлингов, несмотря ни на какие подозрения, служат знатым господам – главным образом, поварами. Тем не менее, немало эпикурцев не прониклось аристократическим лоском и не проявляет настоящей верности даже тем, кому служат. Иногда аристократ, впечатлённый умениями ратлинга (как правило, кулинарными), уезжая с Эпикуровых врат, забирает повара с собой, хочет он того или нет, так что иные недолуды, бывало, оказывались на другой стороне сектора от дома, не успев осознать, что произошло.

Десятину Эпикуровы врата платят, главным образом, солдатами – больше им нечего предложить Империи. Но даже эта повинность для них намного легче, чем для множества иных миров – винить в том надо клерков Администратума, что небрежно вели архивы и недобросовестно следят за уровнем населения планеты. Возможно, к этому приложила руку и каликсидская знать, стремящаяся сохранить свой мир удовольствий нетронутым. Пока что на Эпикуровых вратах было создано меньше дюжины полков – точное число скрывается за противоречащими друг другу и частично утраченными записями Администратума. Как и в случае с другими мирами ратлингов, большая часть эпикурцев обучена и снаряжена как снайперы, а формально считается лёгкими пехотными и разведывательными полками. Хотя эпикурцам не по душе ни военная дисциплина, ни гвардейский формализм, снайперы из них получаются отличные.

У уроженцев Врат хватает возможностей отточить свои навыки. Хотя по сравнению с другими мирами Империи, Эпикуровы врата совершенно безобидны, на них водятся опасные звери (по крайней мере, опасные для коротышек-ратлингов), некоторые из которых ещё и очень вкусные – по крайней мере, по мнению аборигенов. Местные общины создают добровольческие силы самообороны и регулярно очищают леса вокруг деревень и городков от хищников. Такие егера возвращаются с тушами всех опасных тварей, каких найдут – во-первых, для того, чтобы соседи убедились, что могут спать спокойно, во-вторых – чтобы устроить праздник! В своих походах местные охотники полагаются на длинноствольное оружие и скрытность, и убивают добычу с большого расстояния, прежде чем зверь заметит их. Опытные ратлинги-охотники применяют свои умения в Имперской Гвардии, где их мастерство порой помогает им избежать наказания за очередную «оприметчивость».

История Эпикуровых врат

Те, кому знакома история Эпикуровых врат, понимают, что нелюбовь между знатью и местными ратлингами когда-то была куда глубже, и не ограничивалась личной враждой или спорами о церемониях. На деле немало общин планеты всё так же питает стойкую неприязнь к аристократам, до сих пор считая их захватчиками – и у них есть основания. Империям переоткрыл Эпикуровы врата во время Голгеннова крестового похода, но случилось это поздно из-за сложностей, что вызывают путешествия в Бездне Асироф. Когда крестоносцы появились на орбите планеты, что будет известна как Эпи-



Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к эпикурскому 5-му, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +2 к Дальнему бою, +8 к Ловкости, +10 к Восприятию, +5 к Товариществу, -5 к Силе, -15 к Выносливости; также +3 к Восприятию или Товариществу или Ловкости.

Начальные умения: «Бдительность» или «Скрытность», «Навигация (Планетарная)», «Обман», «Ремесло (Повар)», «Языкознание (Низкий готический)».

Начальные таланты: «Дальновидность», «Орлиный глаз», «Обострённые чувства (Вкус, Зрение, Обоняние)», «Спринт».

Начальные особенности: «Размер (Небольшой) (3)».

Недолюди: хотя на Эпикуровых вратах живут (хоть и наездами) люди-аристократы со всего сектора и их слуги, полки Имперской Гвардии на планете набираются только из ратлингов. Хотя отделения егерей в особых обстоятельствах могут действовать вместе с другими вспомогательными частями, такими как машиноведы или священники, эти люди никогда не станут похожи на ратлингов (даже если захотят). Поэтому персонажи-эпикурцы не могут быть *приписанными специалистами* – им доступны только гвардейские специальности. Включить *приписанных специалистов* в полк можно по правилам *смешанных полков*, изложенных в дополнении «Молот Императора».

Узкая специализация: невозможность делать таких персонажей *приписанными специалистами* сильно сужает выбор возможных специальностей. Однако, в отличие от ратлингов-одиночек, воюющих в составе *отделения* из обычных солдат, в формированиях, целиком состоящих из этих недолюдей, очень быстро происходит разделение на традиционные для Эпикуровых врат боевые роли. В вопросах соответствия требованиям, персонаж из этого полка считается и ратлингом, и гвардейцем, независимо от его текущей специальности или *продвинутой специальности*.

Начальное количество ран: персонажи из эпикурского 5-го на старте получают -3 раны.

Стандартный полковой набор: длиннолаз *хорошего качества* и четыре батареи (главное оружие) или снайперская винтовка *хорошего качества* и четыре магазина (главное оружие), стаб-револьвер и двенадцать патронов, нож, флак-жилет и флак-шлем, хамелеолиновый плащ, две фраз-гранаты, две дымовые гранаты, хроно, магнокль, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на восемь недель (рассчитанных на ратлингов) на игрового персонажа.

Излюбленное оружие: длиннолаз, снайперская винтовка.

куровы врата, им открылся пасторальный мир, почти незатронутый бедами, что принесла этому региону изоляция. Живущие здесь недолюди, чей технологический уровень едва-едва превосходил таковой на среднем феодальном мире, наслаждались неторопливым, сельским образом жизни. Проверки чистоты, что провели Администратум и Адептус Механикус под бдительным оком Святых Ордосов, подтвердили генетическую стабильность эпикурцев, и те быстро – по меркам Администратума, конечно – были классифицированы как *homo sapiens minimus*.

К вящему неудовольствию аборигенов, аристократия зарождающейся Каликсиды немедленно пожелала заполучить Эпикуровы врата в свои руки. Когда знать начала вырубать леса и строить дворцы, некоторые ратлинги решили дать «гостям» ответ. Группа повстанцев, под командованием каитиффа Рука Олверпота, совершила несколько набегов и диверсий на строящиеся дворцы и временные стоянки знатных господ. Эта банда уничтожала стройматериалы, крушила уже построенное и крала припасы. К стыду большинства аристократов, их личная стража и частные вооруженные силы не смогли обезвредить налётчиков, что наносили молниеносные удары, атаковали с неожиданного направления и отступали в глухие леса до того, как враг успевал дать ответ. В конце концов, лорд Григорий Силверхолм – префект, поставленный Администратумом до того, как на планету можно будет назначить постоянного губернатора – выдвинул аборигенам ультиматум – выдать Олверпота и его банду или все эпикурцы будут сочтены его поделщиками и соучастниками его преступлений. Как ни больно было большинству ратлингов это признать, но сопротивление Олверпота было безнадежным, так что общины поймали бунтовщика и других борцов за свободу и передали людям Силверхолма. Олверпот и многие его соратники были казнены, став в глазах земляков мучениками. И по сей день, многие общины устраивают праздники в честь Олверпота, не боясь имперского возмездия.

Восстание Олверпота и сохранившиеся торжества в его честь – должно быть, самый очевидный, но не единственный, знак неприязни между разными жителями Эпикуровых врат. В отличие от многих других планет пространства Каликс, эта пережила долгий период изоляции в мире и относительном процветании. Позже, когда большинство эпикурцев узрели величие Империи и его божественное право владеть галактикой во имя Императора, они задались вопросом – что Империи потребует от них? В конце концов, когда рядом не греет уши какой-нибудь дылда-иномирца, да есть пара пинт доброго эля, иной ратлинг скажет вам, что раньше было лучше. Многие изолированные общины ратлингов хранят верность обычаям и не желают платить имперскую десятину, отправляя своих сынов в дочери сражаться и погибать на далёких войнах во имя непонятно чего.

Создание эпикурских егерей

Эпикурский 5-й лёгкий пехотный был создан по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 «Базовой книги правил Only War» и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир ратлингов.

Командир: перестраховщик.

Тип полка: полк лёгкой пехоты.

Доктрины: «Хамелеолин», «Снайперы».

Общая стоимость: 12 очков.

Подготовка и снаряжение

Эпикурцы малорослы, легконоги и наделены быстрыми рефлексами – и чтобы эти особенности не пропали втуне, большую часть эпикурских полков готовят и снаряжают как снайперов. На планете не сформировали ни одного танкового или механизированного полка. Дело не столько в отсутствии нужного технологического и производственного уровня, сколько в том, что стандартная боевая техника Имперiums не предназначена для ратлингов, и ей потребовалась бы глубокая модификация. Кроме того, делать из ратлингов танкистов – значит преступно пренебрегать их врожденными талантами и склонностями (хотя, конечно, толстая броня могла бы компенсировать хрупкое телосложение коротышек-недолюдей). Ратлингам не хватает роста, силы и выносливости, чтобы служить в линейных частях, и большинство их полков считается лёгкой пехотой или разведчиками. Как бы то ни было, подготовка ратлингов почти не отличается. Вооруженные длиннолазами или снайперскими винтовками и закутанные в хамелеолиновые плащи, эпикурцы дополняют свои охотничьи навыки тренировками, что преподают им заслуженные ветераны Имперской Гвардии.

Большинство эпикурских солдат носят камуфляж или униформу спокойных коричневых и зелёных тонов, а также уменьшенные под их рост флак-жилеты и флак-шлемы с «ушами», нужными для защиты чувствительного слуха малорослых стрелков от грохота выстрелов. Многие эпикурские снайперы дополняют свой арсенал вспомогательным оружием – часто они предпочитают лазпистолетам простые свинцовые, больше напоминающие оружие их родины.

Отношения с другими полками

Уроженцы Эпикуровых врат, как и многие ратлинги, общительны и дружелюбны. Те, кто разделяют предубеждение против ратлингов, конечно, скажут, что это лишь маска, призванная вызывать доверие и дурачить людей, давая ратлингам возможность пошарить по чужим карманам, рюкзакам, кладовкам и иным местам, куда дотянуться их ловкие руки. Отчасти это правда, но лишь потому что эпикурцы смотрят на воровство совершенно не так как люди. Они не видят ничего дурного в мелких кражах друг у друга одновременно с выражением искреннего дружелюбия – по их мнению, одно никак не мешает другому.

Несмотря на такие кражи, большинство полков счастливо служить бок о бок с эпикурцами. Снайперские дарования ратлингов раз за разом показывали себя бесценными. К примеру, на Циске эпикурский солдат по имени Хорло Наббит спас 3-й взвод бронетского 91-го от верного проклятия, застрелив из длиннолаза бесновавшегося нечистого псайкера. Эпикурские стрелки не раз доставляли ценные разведданные, добытые в передовых дозорах, убивали опасных врагов и множеством других способов спасали жизни и выигрывали битвы. Правда, их отвага редко вознаграждалась – медали и ордена неминуемо перепали более заметным солдатам и офицерам.

Ратлинги с Эпикуровых врат доказали свою полезность не только на поле боя – их присутствие немало поднимает боевой дух стоящих по соседству полков. Главным образом это связано с умением ратлингов обеспечивать товарищей вкусной едой, благодаря своей службе или неофициальным связям, а также устраивать развлечения и добывать другие вещи. От нестандартного оружия до lho-папирос, а иногда и обскуры и иных незаконных товаров – эпикурцы могут достать, что угодно, ибо в каждом их полку найдется хотя бы один торгош со связями на чёрном рынке, и немало других дельцов. Одно то, насколько редко ратлинги попадают в лапы комиссарам и другим официальным лицам, много говорит об их умении действовать тихо и замечать следы.

Эпикурские егеря на Внешнем фронте

Ныне на Внешнем фронте действуют два эпикурских полка – 5-й лёгкий пехотный полковника Гриффа МакХаффина и 9-й разведывательный кантифф-командующего Хорзо Громпкена. Оба полка, как и любые другие специализированные полки недолюдей, разбиты на отдельные роты или даже отделения, приданные другим полкам для усиления. Егеря плечом к плечу сражались с катачанским 344-м, криганским 99-м, хредринским 32-м и кадийским 301-м, и снайперское искусство эпикурцев всегда показывало себя бесценным для гвардейских офицеров и здорово помогало рядовым.

Для многих эпикурцев прощание с родиной и служба в Имперской Гвардии становятся тяжким испытанием. Покинуть райский мир и попасть в рукотворный ад Внешнего фронта – это ужасный опыт, и боевой дух нередко падает настолько, что дело доходит до дезертирства – к счастью, не массового. Таки случаи пятнают в остальном безупречную историю службы ратлингов-эпикурцев.

Эпикурский 5-й полк лёдкой пехоты «Орлиные глаза»

5-й лёгкий пехотный – один из двух эпикурских полков, сражающихся на Внешнем фронте. Он заслужил прозвище «Орлиные глаза» за невероятную меткость своих бойцов, хотя более религиозные солдаты видят в этом названии намек на покровительство Императора.

Хотя полковник Грифф МакХаффин формально считается командиром «Орлиных глаз», ему редко выпадает возможность руководить больше чем одним-двумя отделениями, поскольку генеральный штаб разделил его полк, усилив его частями те участки Фронта, где требовалось снайперское искусство ратлингов. Кажется, это вполне устраивает полковника – МакХаффин привык к тому, что «дылды» недооценивают ратлингов, и до тех пор, пока мастерство его подчинённых уважают, он не возражает против того, что его умения как командира требовались не слишком часто. Полковник помогает советами офицерам полка, к которому приписан – последним из таковых был вальхалльский 405-й.

Как это часто бывает с полками недолюдей, каждое отделение эпикурского 5-го способно действовать в отрыве от собственного командования, работая под началом других офицеров. Немало сержантов «Орлиных глаз» научились точно выполнять приказы, а большинство офицеров-людей привыкли считать ратлингов больше чем ресурсом и заботиться о них не меньше, чем о собственных гвардейцах.

Поскольку снайперы-эпикурцы часто оказываются в относительной изоляции от всего полка, к которому приписаны, на задании они привыкли действовать свободно. В целом, ратлинги достаточно искусны, чтобы это не вызывало проблем. Иногда же офицеры их «приёмного» полка пользуются этим, отправляя одно или несколько отделений егерей на ещё более опасные задания.



Новые варианты создания полка

«Что делает человека бойцом? Я так скажу – вера в Императора и лазган. Хотя некоторые говорят, что и лазган необязателен»

- рыцарь-лейтенант Омар Келлейнос, 101-й полк семосенских мушкетёров

Описанные ниже варианты создания полков дают игрокам и ведущим больше свободы при создании каликсидских и не только частей Имперской Гвардии, как для игроков, так и для NPC. Эти правила разнообразят стандартный процесс создания полка, но некоторые из них слишком узкоспециализированы, чтобы попасть в «Базовую книгу правил Only War». Хотя может показаться, что часть представленных здесь вариантов дублирует уже существующие, новые правила дают игрокам больше свободы в создании полка своей мечты.

Новые родные миры и происхождения

Как говорит «Базовая книга правил Only War», мало какой фактор так сильно влияет на облик полка, как его происхождение. Это вдвойне верно для приведённых ниже вариантов родных миров. Персонажи со Станков, планет огринов или ратлингов разительно отличаются от обычных имперских гвардейцев наследственными генетическими отклонениями или аугментизацией, настолько обширной, что их уже нельзя называть обычными людьми. В дополнение к уникальным особенностям, новые варианты происхождения также дают всем персонажам полка изменения характеристик, таланты, умения и особые способности, как и любой другой родной мир. Некоторые также изменяют начальное количество ран, отражая пережитые этими солдатами трудности, горький жизненный опыт или иные, более необычные особенности.

Каждый вариант родного мира или происхождения имеет цену в очках полка, которую нужно выплатить из общей суммы, определяемой ведущим. Игроки могут получить дополнительные очки полка и потратить их на выбор происхождения или доктрин, если согласятся взять для полка недостаток, как описано на стр. 30. Родные миры обычно дают героям небольшие прибавки к двум характеристикам из трёх, но из этого правила есть исключения. Уроженцы миров огринов и ратлингов отличаются от обычных людей внешне и генетически, и эта пропасть куда значительнее, чем культурные различия между жителями других планет. Именно поэтому, варианты происхождения «Мир ратлингов» и «Огринский мир» намного сильнее меняют характеристики персонажей – как увеличивают, так и уменьшают.

Таблица 1-1 «Родной мир или происхождение»	
Тип полка	Цена
Мир ратлингов	3
Мир-храм	3
Миры-Станки	4
Огринский мир	5
Постапокалиптический мир	3
Пустота	3

Мир ратлингов

Планеты ратлингов – это дом для одноимённого подвида недолюдей. В данном случае тип мира определяется не природой, а населением. Ратлинги – низкорослые и пухлые недолюди, общительные и прожорливые ребята, но удивительно меткие стрелки. Ратлинги любят хорошую еду, выпивку, компанию и ненавидят тяжёлую работу. В отличие от людей с разных планет, различия между которыми скорее культурные, ратлинги резко выделяются физически и генетически. Впрочем, большинство населённых ратлингами планет имеет общие черты. Хотя эти недолюди могут жить почти на любых мирах Имперума, кроме самых опасных и индустриализованных, большинство их планет идиллические и очень зелёные, особенно в местах обитания самих ратлингов. Имперум определяет многие из таких миров как райские или агромиры – хотя ратлинги слишком не любят тяжёлый труд, чтобы успешно вести сельское хозяйство, поэтому обычно требуется или ввозить рабочую силу или заводить большой контингент надсмотрщиков.

Поскольку большинство населённых ратлингами планет не обладает значительной промышленной базой или многочисленным населением, их десятая, как правило, состоит из рекрутов. Полки ратлингов почти всегда снаряжаются как лёгкие пехотные или разведывательные части, сполна находя применение присущей этим недолюдям скрытности и меткости. Ратлингам не хватает ни физической, ни духовной стойкости, чтобы быть настоящими солдатами, так что Департаментом Муниторум редко бросает их в бой в самих по себе – намного чаще полк разбивают на взводы и отделения, что придают другим полкам.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +5 к Ловкости, +10 к Восприимчивости, +5 к Товариществу, -5 к Силе, -10 к Выносливости; также +3 к Ловкости, Восприимчивости или Товариществу.

Начальные умения: уроженцы миров ратлингов получают умения «Бдительность» или «Скрытность», «Обман», «Ремесло (Повар)» и «Языкознание (Низкий готический)».

Прирождённые снайперы: несмотря на врождённую лень, большинство ратлингов обладает точностью движений, что делает их меткими стрелками. Уроженцы миров ратлингов получают талант «Орлиный глаз».

Недолюди: персонажи с таким происхождением очень необычны. В полку, сформированном из ульевичей или уроженцев мира смерти, *приписанные специалисты* могут хвататься чего-то у обычных солдат и стать похожими на них, но ни один специалист не сможет стать похожим на ратлинга! Поэтому уроженцы миров ратлингов не могут быть *приписанными специалистами* – им доступны только *гвардейские* специальности. Включить *приписанных специалистов* в полк можно по правилам *смешанных полков*, изложенных в дополнении «Молот Императора».

Ратлинги: маленький рост и субтильное телосложение сильно отличают ратлингов от обычных людей. Ратлинги получают особенность «Размер (Небольшой) (3)» и таланты «Обострённые чувства (Зрение, Обоняние, Вкус)».

Узкая специализация: невозможность делать таких персонажей *приписанными специалистами* сильно сужает выбор возможных специальностей. Однако, в отличие от ратлингов-одиночек, воюющих в составе *отделения* из обычных солдат, в формировании, целиком состоящих из этих недолюдей, очень быстро происходит разделение на традиционные для их родины боевые роли. В вопросах соответствия требованиям, персонаж из этого полка считается и ратлингом, и гвардейцем, независимо от его текущей специальности или *продвинутой специальности*.

Количество ран: персонажи с миров ратлингов на старте получают -3 раны.



Мир-храм

В Имperiуме Человека нередко целые миры обладают одним-единственным предназначением – например, промышленным производством, выращиванием пищи или войной. Но не менее важна для выживания рода людского вера, которую распространяет Адептус Министорум – церковь Бога-Императора и человечества, также известная как Экклезиархия. Эта организация обладает невероятным влиянием и самостоятельностью, но часто работает вместе с другими имперскими ведомствами, ведь всё в Имperiуме пронизано верой. Целые планеты, называемые мирами-храмами, отданы Экклезиархии для поддержания Имперского культа. Среди них встречаются колоссальные кладбища, где праведники находят последнее пристанище, и исполинские, раскинувшиеся на целые континенты, храмовые комплексы. Древний указ запрещает Министоруму держать на службе «мужей оружных», но многие жители церковных планет находят свою судьбу в служении Императору на поле брани в рядах Гвардии.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к Товариществу; +3 к Ближнему бою или Силе воли.

Начальные умения: все уроженцы миров-храмов получают умения «Обыденное знание (Имперская вера, Экклезиархия)», «Языкознание (Низкий готический)».

Дар ненависти: уроженцы миров-храмов привычны к проповедям о том, что ненависть – один из величайших даров Императора человечеству. Хотя священники Адептус Министорум проповедуют ненависть ко всему сонму врагов Человечества, случается, что одна пламенная речь особенно впечатляет отдельных слушателей. Уроженцы миров-храмов получают талант «Ненависть (Еретики или Мутанты или Псайкеры)».

Добродетельное неведение: исполненные благочестия проповеди и учения Экклезиархии прививают жителям многие добродетели. Один из преподаваемых им уроков состоит в том, что неведение – это добродетель мудрых. Ересь, святотатство и смерть – вот участь любопытных, что в поисках опасного знания сворачивают с проложенной Министорумом дороги. Столь мудрая добровольная узколобость накладывает штраф -10 на все тесты «Запретного знания».

Доспехи веры: один раз за игровую встречу, когда уроженец мира-храма получает любое количество очков порчи, он может потратить очко судьбы, чтобы не получить очков порчи из этого источника.

Язык церкви: с рождения уроженцев миров-храмов окружало слово Императора и величие Экклезиархии. Жития святых и церковные песнопения для них привычны как воздух. Даже если рожденный на такой планете человек не был благословлён судьбой настолько, чтобы попасть в ряды духовенства, он волея-неволей изучит высокий готический, благодаря постоянной близости к церковным книгам, священным писаниям и трудам Экклезиархии. Уроженцы миров-храмов могут говорить и читать на высоком готическом, если это не требует тестов умения.

Количество ран: уроженцы миров-храмов определяют начальное количество ран по общим правилам.

Мысль дня

«Мечь – твой меч
Ненависть – твой щит
Верность – твоя броня»

Миры-Станки

Адептус Механикус наслаждается неслыханной степенью свободы, будучи империей внутри империи. Столичные кузницы Каликсиды, именуемые Мирами-Станками, не поставляют людей в Имперскую Гвардию. Вместо этого, владыки Станков отбирают подходящих для военной службы подданных и используют их в собственных вооружённых силах – легионах скитариев и отборной Багряной гвардии венаториев. Хотя задача этих войск – защищать Станки от нападений и вторжений, они также сопровождают армии Императора, воюя плечом к плечу с легионами титанов, техножрецами-машиноведами и другими вооружёнными силами культа Машины. Хотя полки со Станков – это не Имперская Гвардия, они нередко сражаются бок о бок с ней. Часто повелители Адептус Механикус считают нужным согласовывать свои действия с Департаментом Муниторум, так что полки со Станков вполне можно увидеть на полях брани Внешнего фронта. Иногда эти части даже принимают прямые приказы из генерального штаба – до тех пор, пока это не противоречит пожеланиям их настоящих хозяев. Впрочем, куда больше элитные части со Станков отличаются не статусом, не подготовкой и не культурные особенности, но вживлённые им уникальные кибернетические имплантаты. Последние очень похожи на те, что носят техножрецы, но небольшие отличия делают их более удобными для военных нужд.

Цена: 4 очка.

Изменения характеристик: +3 к Интеллекту; +3 к Дальнему бою или Восприимчивости.

Начальные умения: все персонажи со Станков получают умения «Логика», «Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника)», «Языкознание (Низкий готический, Технолингва)»; также они получают умение «Пользование техники» на уровне +10.

Истинная плоть: персонажи со Станков обладают особенностью «Имплантаты Механикус». Кроме того, их конденсаторные катушки усилены так, чтобы успешно питать интегрированное оружие.

Окружённые машинами: уроженцы Станков ещё в юности были избраны для войны и посвятили свои жизни защите интересов Адептус Механикус в Каликсиде. Багряные гвардейцы и другие солдаты Станков грубы, беспощадны и кажутся жестокими всем, кому неведом хладнокровно-логичный образ действий Адептус Механикус. В окружении машин и сервиторов уроженцам Станков часто уютнее, чем рядом с товарищами из плоти и крови; ещё они обладают прискорбной привычкой говорить на странном жаргоне и выдавать длинные фразы на почти непонятной простому солдату технолингве. Уроженцы Станков получают штраф -10 на все социальные тесты, предпринятые при взаимодействии с персонажами, что не происходят с мирвокузниц, Станков или не являются посвящёнными членами Адептус Механикус.

Солдаты Омниссии: «Миры-Станки» – это очень необычное происхождение для полка. Этот полк вообще не принадлежит к Имперской Гвардии, и в нём нет привычных для гвардейских полков *приписанных специалистов*. Уроженцы Станков не могут быть комиссарами, священниками Министорума, огринами, ратлингами, санкционированными псайкерами и штурмовиками. Однако они могут быть техножрецами-машиноведами, более того – в вопросах соответствия требованиям, персонаж из этого полка считается, как техножрецом-машиноведом, так и гвардейцем, независимо от его текущей специальности или *продвинутой специальности*. Включить других *приписанных специалистов* в полк можно по правилам *смешанных полков*, изложенных в дополнении «Молот Императора».

Количество ран: уроженцы Станков определяют начальное количество ран по общим правилам.

Огринский мир

Огринскими мирами называют планеты, на которых обитают крупные недолюди-огрины. Хотя Адептус Администратум выделяет семь подвидов этих недолюдей, их отличия скрадываются на фоне разницы между огринами и обычными людьми, которых эти здоровяки намного превосходят ростом, силой и стойкостью. Даже самый заморенный огрин намного крупнее самого большого и физически развитого человека. С другой стороны, эти недолюды примечательно тупоумны. Даже те, что выказывают признаки выдающегося ума, должны пройти особую хирургическую операцию, прежде чем им доверят самостоятельно выполнять приказы и действовать без постоянного надзора.

В отличие от людей с разных планет, различия между которыми скорее культурные, огрины резко выделяются физически и генетически. Впрочем, большинство населённых огринами миров имеет общие черты. Огрыны эволюционировали на пустынных, негостеприимных планетах, сила тяги на которых превосходит земную. Для того чтобы выживать и процветать в таких условиях, огринам нужна была большая мышечная масса, благодаря которой они становятся ещё опаснее в условиях нормальной гравитации. Огринские миры обречены прозябать в дикости из-за тупости своих обитателей. Эти недолюды неспособны на самостоятельное технологическое развитие, а изменения, что терпел их облик, лишили их возможности пользоваться техническим наследием предков-людей, даже если им и удастся уловить, как примерно эти штуки работают.

Изредка на огринских мирах можно встретить и обычных людей. Как правило, это значит, что колонисты обосновались на огринской планете ещё со времён Великого крестового похода, и по сей день живут там бок о бок с недолюдями, эволюционировавшими из представителей куда более древней волны колонистов. Поскольку природа огринских миров обычно враждебна простым людям, эти поселенцы часто бывают членами одного или нескольких имперских Адептус – в зависимости от того, чем именно этот мир полезен Империи.

Цена: 5 очков.

Изменения характеристик: +10 к Силе, +10 к Выносливости, -10 к Ловкости, -15 к Интеллекту; также +3 к Силе или Выносливости.

Начальные умения: все уроженцы огринских миров росли в смертельно непригодных для жизни условиях. Они получают умения «Выживание» и «Запугивание».

Крепыши: огрины известны стойкостью и умением сражаться, не обращая внимания на раны благодаря целеустремлённости, выносливости или простому непониманию того, насколько полученные травмы серьёзны. Уроженцы огринских миров получают талант «Крепкий орешек» или «Железная челюсть».

Неграмотные: хотя обычно огрины говорят на варваризованном языке своих предков или доучивают его при зачислении в Имперскую Гвардию, им не хватает мозгов для того, чтобы читать или писать на низком готическом. Поэтому уроженцы огринских миров не получают умения «Языкознание (Низкий готический)» при создании персонажа, однако могут говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения. При этом даже «башковитые» огрины разговаривают и усваивают сказанное им медленно, и общаться с непривычными к этому людьми им сложно – по крайней мере, пока эти люди не научатся понимать по-огрински упрощённую версию готического.

Недолюды: персонажи с таким происхождением очень необычны. В полку, сформированном из ульевиков или уроженцев мира смерти, *приписанные специалисты* могут нахвататься чего-то у обычных солдат и стать похожими на них, но ни один специалист не сможет стать похожим на огрина! Поэтому персонажи с огринских миров не могут быть *приписанными специалистами* – им доступны только гвардейские специальности. Включить *приписанных специалистов* в полк можно по правилам смешанных полков, изложенных в дополнении «Молот Императора».



Огрыны: огринов легко отличить от обычных людей, благодаря огромному росту и силе. Эти исполины могут руками перевернуть танк и смеются над ранами, что покалечили или убили бы обычного человека. При этом, столь могучие существа поголовно страдают от боязни тёмных, закрытых помещений. Персонажи-огрины получают особенности «Автоматизация», «Размер (Крупный) (5)», «Коренастое», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», а также «Неуклюжий» и «Но там темно!» (см. стр. 86 «Базовой книги правил Only War»).

Узкая специализация: невозможность делать таких персонажей *приписанными специалистами* сильно сужает выбор возможных специальностей. Однако, в отличие от огринов-одиночек, воюющих в составе *отделения* из обычных солдат, в формированиях, целиком состоящих из этих недолюдей, очень быстро происходит разделение на традиционные для их родины боевые роли. В вопросах соответствия требованиям, персонаж из этого полка считается и огрином, и гвардейцем, независимо от его текущей специальности или *продвинутой специальности*.

Количество ран: персонажи с огринских миров на старте получают +15 ран

«Очень заманчиво съездить огринов просто ходячими горами мяса и мышц. Но, в общем-то, так оно и есть... Нельзя также не упомянуть, что их бесхитростная вера в Бессмертного Императора должна быть примером для тебя»

- «Памятка имперского гвардейца»

Постапокалиптический мир

По всему Империи сотни миров лежат в руинах, пав жертвами чудовищных катастроф. Некоторые мало отличаются от диких планет или даже миров смерти – в зависимости от природы постигшего их бедствия. Иные и вовсе классифицированы как мёртвые миры, потому что имперские наблюдатели проглядели крошечные группы выживших, уютящихся в руинах или прячущихся под поверхностью планеты. Зачастую вся культура таких миров строится вокруг прошлого, даже если мифы и легенды о нём имеют очень слабую связь с действительностью. Иногда пережившие апокалипсис сторонятся руин старых городов, считая их проклятыми, иногда, напротив, живут на останках наследия предков. На таком мире может сложиться самая странная цивилизация – от банд техноварваров, разбегжающихся по пустошам, до одиноких групп выживших, что сидят в подземных убежищах, ожидают, когда смогут вернуться на поверхность.

Персонажи с таких миров не чужаются технологических устройств, но совершенно не понимают, как их производить, хотя умеют ухаживать за ними и чинить реликты далёкого прошлого. Поскольку производственная база таких миров обычно полностью уничтожена, а сами планеты не годятся даже для производства пищи, единственным, что они могут предложить Империи, остаётся их немногочисленное население. Случалось, что на постапокалиптических мирах проводили единственное основание, вербуя всех выживших в Имперскую Гвардию и оставляя позади обезлюдевший и окончательно мёртвый мир. Нередко возможность покинуть родину и отправиться воевать во имя Императора, несчастные уроженцы таких миров считают за благо.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум любым характеристикам из списка: Ближний бой, Дальний бой, Восприятие.

Начальные умения: уроженцы постапокалиптических миров получают умения *«Бдительность»*, *«Выживание»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Изобретательные: уроженцы постапокалиптических миров привыкли хватать и тащить всё, что не приколочено гвоздями – еду, снаряжение, всё, что угодно. Такие персонажи получают бонус +10 к тестам *«Выживания»*, предпринятым для того, чтобы добыть еду и воду, и бонус +10 к тестам *«Пользования техникой»*, предпринятым для того, чтобы починить или смастерить что-нибудь невысокотехнологичное (по решению ведущего).

Ужасы прошлого: неважно, жива ли память о катастрофе или осталась в далёком прошлом, все уроженцы пережившего её мира духовно, а быть может и физически, искалечены. Впрочем, тех, кого бедствие не убило, оно сделало сильнее. Уроженцы постапокалиптических миров получают талант *«Сопровождение (Холод или Радиация или Страх)»* и 1к5 очков безумия.

Количество ран: уроженцы постапокалиптических миров определяют начальное количество ран по общим правилам.

Пустота

Множество миров Империи окружают орбитальные конструкции самого разного назначения – от агрополюсов и торговых портов до оборонительных станций. Зная, насколько подробно расписана и подчинена распорядку жизнь большинства подданных Империи, не удивляешься, узнав, что многие люди, родившись на борту пустотных комплексов, проводят там свои жизни, ни разу не ступив на поверхность планеты. Исключение – те, кого отбирают для военной службы. Поскольку большинство рекрутов поступает в Имперскую Гвардию из рядов СПО, почти все полки пустотников формируются из гарнизонов орбитальных станций. Такие солдаты отлично подготовлены к действиям в искусственном окружении и невесомости, где натренированы действовать, как в обычных условиях, так и в чрезвычайных ситуациях. Полки пустотников редки, и генеральный штаб ценит их уникальные умения, пуская их в дело на самых важных и тяжёлых зонах боевых действий



Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к Силе воли; +3 к Ловкости или Восприятию.

Начальные умения: все персонажи-пустотники получают умения *«Навигация (Звёздная)»*, *«Обыденное знание (Техника)»*, *«Пользование техникой»*, *«Управление (Воздушная техника)»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Зачарованные: говорят, что рождённые в пустоте отмечены близостью звёзд и самого Варпа, даже если они родились всего лишь на орбитальной станции. Такие байки приписывают пустотникам невероятную удачливость и невезучесть всем, кто их окружает. Когда персонаж-пустотник тратит (но не сжигает) очко судьбы, бросьте к10. Если выпадет 9 или 10, очко судьбы срабатывает как обычно, но не тратится.

Зловещие: по мнению рождённых на твёрдой земле, пустотники выглядят странно и непривычно. Жизнь среди механизмов орбитальной станции сильно отличается от той, что ведут люди, живущие под открытым небом, а тесные коридоры пустотных конструкций вызвали бы приступы клаустрофобии даже у ульевиков. Кроме того, пустотники часто выделяются бледной кожей, худощавым телосложением и мрачным видом. Царящая в таких полках нездоровая обстановка вкупе с замкнутым, клановым образом жизни многих пустотников сильно осложняет взаимодействие с другими гвардейцами. Персонажи-пустотники получают штраф -10 к социальным тестам, предпринятым для взаимодействия с не-пустотниками.

Привычка к пустоте: персонажи-пустотники отлично умеют действовать в невесомости. Причиной тому могут быть специальные тренировки, периодические аварии или просто опыт жизни на космической станции. Пустотники не считают невесомость *пересечённой местностью*. Кроме того, тест Ловкости, необходимый для того, чтобы выдержать правильное направление при беге или натиске в невесомости становится для них только трудным (-10).

Количество ран: персонажи-пустотники на старте получают -1 рану.

Новые типы полков и доктрины

Как и описанные выше новые типы родных миров, новые типы полков и доктрины призваны дать игрокам и ведущим больше возможностей создавать разнообразные и чрезвычайно узкоспециализированные полки Имперской Гвардии.

Типы полков

Описанные ниже типы полков позволяют игрокам и ведущим творить новые полки, разительно отличающиеся от тех, что можно создать при помощи «Базовой книги правил Only War».

Таблица 1-2 «Типы полков»	
Тип полка	Цена
Полк механизированной разведки	3
Полк мобильной разведки	8
Полк сверхтяжёлых танков	7
Ремонтно-эвакуационный полк	3
Ударный полк	3

Полк механизированной разведки

Хотя многие разведывательные части предпочитают «Часовых», некоторые полки и отделения пренебрегают проходимостью шагоходов в пользу бронирования, позволяющего пережить продолжительное столкновение с врагом, и скорости, что поможет избежать его. Они применяют «Саламандры» – высокоскоростные открытые машины на базе «Химеры». Такая техника отлично подходит для разведки и позволяет бойцам двигаться впереди основных сил и быстро возвращаться с оперативной информацией.

Цена: 3 очка.

Характеристики: +3 к Восприимчивости, -3 к Выносливости.

Начальные умения: «Бдительность».

Начальные таланты: «Молниеносные рефлексy».

Стандартный полковой набор: магнокль на игрового персонажа; разведывательная машина «Саламандра» (или иная её разновидность на усмотрение ведущего) на отделение.

Полк мобильной разведки

Характерные в первую очередь для элизийских полков, стремительные «Таурoсы» – редкая птица в Имперской Гвардии. Их применение обычно требует особого внимания Адептус Механикус. Полки, что смогли заполучить такие машины, не нахвалятся столь надёжными и быстроходными вездеходами. Именно за эти качества многие разведывательные части ценят «Таурoсы» больше привычных «Часовых». Хотя такие машины не настолько универсальны как шагоходы, это искупается их скоростью.

Цена: 8 очков.

Характеристики: +3 к Ловкости, -3 к Выносливости.

Начальные умения: «Пользование техникой», «Управление (Наземная техника)».

Начальные таланты: «Боевое чутьё» или «Ускоренный ремонт».

Стандартный полковой набор: магнокль и штурмовая машина «Таурoс» на персонажа. С разрешения ведущего, два игровых персонажа могут заменить свои «Таурoсы» на один «Таурoс Венатор».

Полк сверхтяжёлых танков

Получить под своё попечение один из священных сверхтяжёлых танков – одна из величайших почестей, которых может удостоиться отделение. Полки сверхтяжёлых боевых машин очень редки даже в сравнении с обычными танковыми частями и почти всегда формируются лишь на планетах, имеющих тесные связи с Адептус Механикус. Заботиться о «Гибельном клинке» или его сородиче – не только великая честь, но и страшная ответственность. Эти могучие создания – не боевые машины, но орудия божественного гнева Омниссии. Их экипажи обязаны постоянно выказывать должное почтение устрашающим машинным духам своего танка и оберегать могучего адамантового зверя от ран – а это непросто, если знать, в какой крошечный военный ад командование обычно бросает «Гибельные клинки», «Владык бури» и «Мечи мрака».

Цена: 7 очков.

Характеристики: +3 к Силе воли, -3 к Ближнему бою.

Начальные умения: «Управление (Наземная техника)».

Начальные таланты: «Ритуал освобождения».

Стандартный полковой набор: благословлённый набор инструментов на игрового персонажа; сверхтяжёлый танк «Гибельный клинок» (или иная его разновидность) на отделение.

Ремонтно-эвакуационный полк

В боях с врагами Имперума, танки и другие боевые машины гибнут, несмотря на толстую броню, также, как и простые гвардейцы. К счастью для бронетехники, её редко уничтожают – как правило, это происходит только, если враг оказался достаточно удачлив, чтобы подорвать топливный бак или боеукладку. Просто подбитый танк или «Химеру» важно как можно быстрее вытащить с поля боя до того, как случайные попадания или мстительные враги не приведут машину в полную негодность. Именно этим занимаются ремонтно-эвакуационные части, под огнём неприятеля буксирующие повреждённую технику в тыл, где техножрецы-машиноведы смогут утешить её духов и вернуть боевую машину в строй, чтобы она вновь могла огласить поле боя оглушительным рёвом.

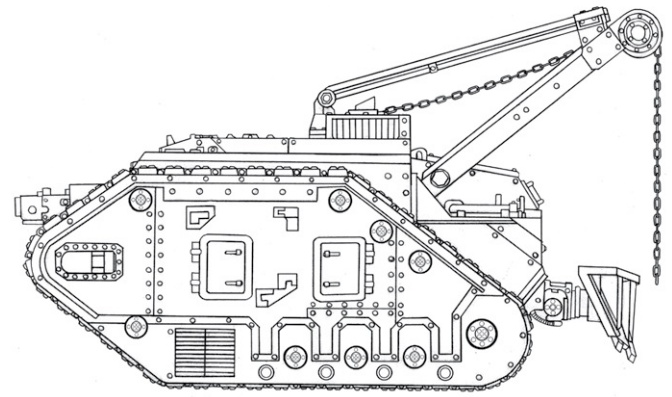
Цена: 3 очка.

Характеристики: +3 к Интеллекту, -3 к Силе.

Начальные умения: «Управление (Наземная техника)».

Начальные таланты: «Полевой машиновед» или «Стальные нервы».

Стандартный полковой набор: благословлённый набор инструментов на игрового персонажа; ремонтно-эвакуационная машина «Атлант» на отделение.



Ударный полк

Намного реже обычных линейных полков, Имперская Гвардия формирует и применяет части, созданные специально для боя на близкой дистанции и безжалостных штурмов. Как правило, солдат для них набирают на технологически отсталых мирах, где жестокая рукопашная схватка – это проза жизни, но вербовку также ведут в ульевых бандах, на постапокалиптических мирах и любых других краях, жители которых выказывают склонность к ближнему бою или перестрелкам на короткой дистанции. Иногда такие полки снабжают боевыми машинами, на которых гвардейцы смогут быстрее и безопаснее сблизиться с врагом. Другие – в особенности, набранные из дикарей – чаще посылают воевать туда, где найдется применение их талантам, и не предвидится открытых пространств – в глубины ульев, разрушенные города, шахты или непролазные джунгли.

Цена: 3 очка.

Характеристики: +3 к Ближнему бою, -3 к Интеллекту.

Начальные умения: «Уклонение» или «Парирование».

Начальные таланты: «Молниеносные рефлексy».

Стандартный полковой набор: боевой дробовик (главное оружие) и четыре магазина или двуручное оружие (главное оружие) или два одноручных низкотехнологичных оружия (главное оружие); гвардейский флак-доспех, три фраз-гранаты, две крак-гранаты на игрового персонажа.

Особое: за +2 очка полка, игроки могут добавить в *стандартный полковой набор* боевую машину пехоты «Химера» или иной транспорт (по решению ведущего) на *отделение*.

Доктрины подготовки

Описанные ниже доктрины подготовки помогают отобразить навыки, которыми должны обладать бойцы определённых полков для того, чтобы успешно выполнять боевые задачи. Некоторые из этих доктрин – официальные термины Департамента Муниторум, другие скорее демонстрируют то, как повлияла на солдат их родина или война на Внешнем фронте.

Таблица 1-3 «Доктрины подготовки»	
Доктрина подготовки	Цена
Защитники веры	2
Защитники Омниссии	3
Крестоносцы	3
Подрывники	4
Сапёры	3
Снайперы	2

Защитники веры

Крепкие узы объединяют этот полк с Экклезиархией – всегалактической церковью, что проповедует Имперскую истину и поклонение Наисвятейшему Императору. Проповедники, исповедники и другие воины веры сопровождают этих набожных солдат. Гвардейцы из этого полка сражаются как настоящие герои, зная, что на них устремлён взгляд Экклезиархии, а быть может – и самого Императора.

Цена: 2 очка.

Характеристики: +3 к Силе воли.

Начальные умения: «Обыденное знание (Имперская вера, Экклезиархия)».

Начальные таланты: «Непоколебимая вера».

Защитники Омниссии

Этот полк тесно связан с Адептус Механикус. Быть может, его родина – развитый улей или орбитальная станция или даже один из каликсидских Станков. Благодаря такому происхождению и опыту, большинство солдат относится к сложным устройствам куда спокойнее, чем другие гвардейцы сочли бы нормальным, и легко привыкает к новым технологиям, если это потребуется.

Цена: 3 очка.

Начальные склонности: Техника.

Крестоносцы

Хотя все имперские гвардейцы – верные слуги Императора, некоторые вернее других. Наиболее фанатичные последователи Имперской веры считают, что их долг – не просто защищать Империум с оружием в руках, но вести священный крестовый поход против всех врагов Бога-Императора и очищать звёзды от неверных. Министорум нередко отправляет в такие полки самых пламенных проповедников, чьи речи будут вдохновлять солдат на подвиги во имя Его.

Цена: 3 очка.

Характеристики: +2 к Ближнему бою.

Начальные таланты: «Неустовство»; «Ненависть (одна)» или «Связи (Экклезиархия)».



«Как я была призвана к своему священному труду, так и других призову к нему»

- из посланий святой Саббат

Подрывники

Этот полк специализируются на взрывных работах. Искусное применение мощной взрывчатки позволяет ему разрушать вражеские укрепления, уничтожать боевую технику или отправлять на тот свет целые толпы пехоты. Эта доктрина отражает специальную подготовку осадных частей или приспособленные для войны умения бывших шахтёров. Подрывники нередко слывут сорвиголовами, но их успехи и пребывание в мире живых говорят о присущей им осторожности и методичности.

Цена: 4 очка.

Характеристики: +2 к Интеллекту.

Начальные умения: «Пользование техники», «Управление (Наземная техника)».

Начальные таланты: «Стальные нервы».

Стандартный полковой набор: один респиратор и один подрывной заряд (1 кг) на игрового персонажа; одна самоходная бомба «Циклоп» на отделение.

Особое: опыт и подготовка предоставляет персонажам из этого полка дополнительный бонус +10 к тестам «Пользования техникой» при использовании «Подрывного дела» (особое применение умения «Пользование техникой»).

Сапёры

Солдаты этого полка обучены инженерному делу – строительству укреплений, наведению мостов, подрывным работам, расчистке минных полей и прокладке подземных ходов. Хотя рядовым не хватает знаний и умений технократов, они способны выполнять все эти работы, просто выучив, что нужно делать. У Гвардии в ходу множество сборных сооружений, которые можно возвести где угодно за считанные минуты или часы руками даже не самых умелых солдат. Специально подготовленные сапёры не ограничивают себя сборными конструкциями, а учатся пускать в дело всё, что есть под рукой. Это грубо нарушает указы Мунитораума, но если результат себя оправдывает, то и офицеры будут смотреть на солдатские ухищрения сквозь пальцы.

Цена: 3 очка.

Характеристики: +2 к Интеллекту.

Начальные умения: «Безопасность», «Ремесло (Техномат)», «Пользование техникой».

Начальные таланты: «Ритуал освобождения».

Стандартный полковой набор: один лазерный резак на игрового персонажа.

Особое: сапёры обучены сооружать и обрушивать укрепления, подкапываться под стены и многому другому. Персонажи из этого полка получают дополнительный бонус +10 к тестам «Пользования техникой» и «Ремесла (Техномат)», когда возводят или сносят какое-либо сооружение.

Снайперы

Некоторые лёгкие и разведывательные полки предпочитают расправляться с неприятелем на расстоянии. Солдаты этих полков оттачивают мастерство обращения с длиннолазами и снайперскими винтовками, стремясь уничтожить врагов, не выдавая своего присутствия. Полки ратлингов, чаще всего подготовлены и вооружены именно как снайперы, а не как пехотинцы.

Цена: 2 очка.

Характеристики: +2 к Дальнему бою.

Начальные таланты: «Меткий стрелок».

Стандартный полковой набор: один длиннолаз (главное оружие) и четыре батареи или одна снайперская винтовка (главное оружие) и четыре магазина на игрового персонажа.

Доктрины специального снаряжения

Описанные ниже доктрины добавляют новые предметы в стандартный полковой набор. Некоторые из них чрезвычайно узкоспециализированы и подходят только для совершенно особенных боевых заданий. Ведущему и игрокам стоит учесть это при создании полка

Таблица 1-4 «Доктрины специального снаряжения»	
Доктрина снаряжения	Цена
Автоматизированная артиллерия	2
Батареи «Сабель»	3
Бурильная техника	2
Дары культа Машины	3
Кибернетические улучшения	3
Огринское оружие	1
Священные реликвии	1
Сервиторы-сопровождающие	2

Автоматизированная артиллерия

Многие полки Имперской Гвардии применяют сторожевые «Тарантулы» для огневой поддержки наступления или усиления обороны. Хотя снабжают такими орудиями обычно лишь сильно выбитые, втянутые в бесконечные войны на истощение или участвующие в городских боях полки, их нередко получают и обычные артиллерийские части или десантники, которым «Тарантулы» помогают закрепиться на плацдарме.

Цена: 2 очка.

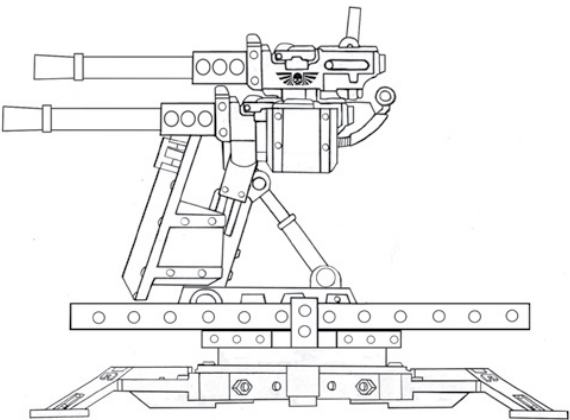
Стандартный полковой набор: одно сторожевое орудие «Тарантул» на отделение.

Батареи «Сабель»

«Сабли», обожаемые линейными пехотинцами, зенитчиками и отборными, но малочисленными полками, позволяют солдату в одиночку управляться со спаркой тяжёлых орудий и даже вести огонь по воздушным целям. Такие платформы иногда используют артиллерийские, осадные и другие формирования, обычно сидящие на одном месте, ведь «Сабли» – стационарные установки, перенос которых с места на место занимает много времени. Малая подвижность приводит к тому, что командование ставит оснащённые «Саблями» формирования на оборону важных объектов, требуя держаться до последнего и не делать ни шагу назад. Из-за этого получение «Сабель» иногда оказывается для полка не благом, а смертным приговором.

Цена: 3 очка.

Стандартный полковой набор: одна орудийная платформа «Сабля» на игрового персонажа.



Бурильная техника

В арсеналах Имперской Гвардии много разного снаряжения, предназначенного для осадных полков и других формирований, которым предстоит штурм вражеских укреплений. Некоторым боевым инженерам, сапёрам и штурмовым группам придаётся «Аид» – бурильная установка, способная проложить туннель под позициями врага или обрушить уже прорытый противником, а то и подкопаться под укрепления неприятеля. Такие операции всегда очень опасны, как из-за неминуемых отчаянных схваток в темноте, так и из-за ненадёжности самых туннелей.

Цена: 2 очка.

Стандартный полковой набор: одна бурильная установка «Аид» на отделение.

Дары культа Машины

Благодаря крепким связям родины этого полка с Адептус Механикус, его солдат и техножрецов Марса объединяет древний договор, следуя которому слуги Омниссии поставляют гвардейцам снаряжение, что редко встретишь за пределами мира-кузницы. Такому полку куда проще получать редкое оружие с родины или даже прямо от Адептус Механикус.

Цена: 3 очка.

Стандартный полковой набор: полк получает дополнительный бонус +10 ко всем тестам снабжения, предпринятым для того, чтобы получить силовое, плазменное и мelta-оружие. По решению ведущего, этот бонус может распространяться на другие сложные технологические устройства.

Кибернетические улучшения

Полк тесно связан с Адептус Механикус или даже набран прямо на Мирах-Станках. Как бы то ни было, его солдаты верят в превосходство машины над плотью и с радостью принимают благословение Омниссии, заменяя части своего тела аугментикой. Бионические ноги или кибернетические органы чувств отлично служат своим хозяевам, немало повышая боеспособность всего полка.

Цена: 3 очка.

Стандартный полковой набор: все персонажи из этого полка начинают игру с двумя кибернетическими имплантатами среднего качества или одним кибернетическим имплантатом хорошего качества (выбранные игроками улучшения должен одобрить ведущий).

Огринское оружие

Для полков, набранных на огринских мирах или включающих многочисленные вспомогательные части недолгодей, очень важно всегда располагать большим количеством оружия, что было бы по руке этим здоровякам. Такие формирования зачастую стремятся достичь особого понимания со стороны Департаменту Муниторум, чтобы их бойцам всегда хватало опасных игрушек.

Цена: 1 очко.

Стандартный полковой набор: полк получает дополнительный бонус +10 ко всем тестам снабжения, предпринятым для того, чтобы получить оружие, имеющее свойство «Огриноустойчивое». Кроме того, персонажи-огрины из этого полка, могут добавить к своему стандартному набору дробовик «Потрошитель» среднего качества (главное оружие) и два магазина к нему (если ещё не имеют такового).

Священные реликвии

Для истинно набожных солдат нет выше почести, чем возможность идти в бой, неся с собой священную реликвию. Хотя чаще всего реликвиями обладают полки, набранные на мирах-храмах, члены Экклезиархии, приданные другим частям, иногда добывают святые предметы для своих братьев по оружию, чтобы поднять их боевой дух или убедить в праведности ведущейся войны.

Цена: 1 очко.

Стандартный полковой набор: один реликварий на отделение. Реликварий может быть любым – от маленького деревянного ковчежца до роскошно украшенного триптиха или золочёного саркофага. Намного важнее его содержимое – это могут быть святые мощи или иной важный для любого последователя Имперской веры предмет. Некоторые реликвариум может хранить один человек, другие приходится носить впятером, но чаще достаточно двоих персонажей (считая товарищей). Пока реликварий находится в руках отделения, его члены получают бонус +10 к тестам Силы воли и считаются обладающими талантом «Непоколебимая вера». Кроме того, получая очки порчи, персонажи снижают полученное количества на -1 (до минимума в одно очко порчи).

Сервиторы-сопровождающие

Близкие с Адептус Механикус части иногда усиливают свои отделения столь стойкими и бесстрашными воинами как сервиторы. Как правило, полковые техножрецы заботятся о том, чтобы смертельно раненные гвардейцы продолжали сражаться во имя Императора, но обычных солдат немало угнетают пополняющие их ряды безмозглые киборги с лицами павших товарищей.

Цена: 2 очка.

Стандартный полковой набор: персонажи из этого полка могут брать себе товарищей-сервиторов (см. главу III), вместо обычных товарищей.

Новые недостатки полка

Правила создания полка, описанные на стр. 55 «Базовой книги правил Only War» предоставляют игрокам и ведущим большой простор для создания разнообразных и особенных полков. Одна из целей этого раздела – дать игрокам и ведущим возможность придумывать ещё более необычные части, и использовать больше очков полка, которые можно получить ценой некоторых игромеханических штрафов.

Создавая полк, ведущий и игроки могут выбрать один из описанных ниже недостатков. Выбирая недостаток, игроки или ведущий получают дополнительные очки на создание полка, которые можно потратить на выбор доктрин подготовки, доктрин специального снаряжения или изменение стандартного набора. Кроме игромеханических бонусов, недостатки дают великолепные возможности для отыгрыша. Так же как личные недостатки выделяют персонажа из толпы, полковые выделяют всю обладающую ими часть. Они помогают определить лицо полка и бросают вызов его бойцам – а ролевой игре это всегда на пользу.

Таблица 1-5 «Недостатки полка»	
Недостаток	Дополнительные очки
Вольнодумцы	3
Дикари	5
Затерявшиеся в Варпе	4
Осквернённые	3
Предатели	5
Призывники	3

Вольнодумцы

Адептус Министорум, более известный как Экклезиархия, несёт слово Императора миллионам миров. Поклонение Повелителю Человечества распространено по всей галактике, и различия в обрядах и верованиях неизбежны. По крайней мере, так утверждает сама Экклезиархия; на деле же эти различия – плод приспособления традиционных верований каждой планеты к общей религии. Ради блага Имперской веры церковь дозволила множество разительно отличающихся форм поклонения; то, что жители одного мира сочтут святотатством, на другом принимается как неоспоримая догма. Тем не менее, хватает общин, культур и целых миров, что не попадают под весьма широкие критерии правоверности. Они могут отличаться теологическими различиями, что ставят планету в оппозицию Синоду сектора, или выделяться упорной неприязнью к Имперской вере.

Подобное часто происходит на мирах, что редко сообщаются с Империем, но очень немногие сообщества открыто отвергают Имперскую веру, поскольку такой поступок непременно вызовет гнев Адептус Министорум, а быть может – Инквизиции. В любом случае, солдаты, которых планета отдаёт в Имперскую Гвардию, могут втайне поклоняться богам своих предков или постепенно искажать учения Экклезиархии, все больше и больше отдаляя свои обряды от Имперской истины. Так или иначе, Адептус Министорум считает этот полк опасно неортодоксальным и опасно, стала причиной тому бездуховность или обряды, вышедшие за рамки дозволенного.

В зависимости от текущего положения дел, Экклезиархия может пойти на крайние меры, дабы насадить покорность и благочестие, прислав в полк множество священников, исповедников и других агентов (возможно, вопреки желаниям командования), или отдалиться, продумывая варианты действий, или же действовать исподволь, стремясь обеспечить полку мученическую смерть задолго до того, как его солдаты разнесут свои опасные верования.

Очки полка: 3.

В тени света Императора: заслуженно или нет, но Экклезиархия смотрит на этот полк с подозрением, считая его религиозные обряды (или отсутствие таковых) опасно вольнодумными. Персонажи из этого полка получают штраф -10 на все социальные тесты в отношении представителей Экклезиархии. Кроме того, Адептус Министорум стремится наводнять такие полки своими священниками, исповедниками и другими агентами, особенно если чувствует, что полк ещё не перешёл границу, за которой уже нет спасения.

Однако, слуги церкви непременно столкнутся с проблемами, служа в таком полку. Персонажи со специальностью «Священник Министорума» получают штраф -10 при взаимодействии с NPC из этого полка, включая *товарищей*, но исключая собственного *товарища* (считается, что это либо один из немногочисленных «ортодоксов» в полку или вовсе чужак). На усмотрение ведущего такой же штраф могут получить другие персонажи игроков, тесно связанные с Экклезиархией. Ведущий волен вводить любые другие сюжетные сложности, связанные с неприятными отношениями полка и Адептус Министорум.



«Преступления еретика и святотатца нет прощения. Прощенные богохульники самим своим существованием отвергают от Человечества свет Императора и ввергают его во Тьму»

- из проповедей кардинала Бенефикта



Дикари

Некоторые полки, набираемые на диких мирах, несмотря на все усилия Департаменту Муниторум, отказываются овладевать дарованными им технологиями. В итоге, возмущённые техножрецы, на глазах которых солдаты используют свои лазганы как дубинки, оставляют полк без снабжения, предоставляя бойцам самим обеспечивать себя и полагаться на привычное им с детства оружие и инструменты. Обычно такие полки набираются на диких или феодальных мирах, хотя некоторые миры смерти также примечательны примитивным уровнем технического развития.

Очки полка: 5.

Безнадёжные дикари: неважно, сколько солдаты этого полка служат в Имперской Гвардии – они просто не могут преодолеть свои дикарские привычки и освоить современное оружие. Персонажи из этого полка получают штраф -5 на тесты Ближнего и Дальнего боя, когда используют любое оружие, не входящее в число «Низкотехнологичного» (даже если обладают соответствующим талантом для владения этим оружием).

Пустая трата ресурсов: из-за вопиюще неправильного использования снаряжения или пренебрежения полученной экипировкой, этот полк получает от Департаменту Муниторум лишь необходимый минимум. Все тесты *снабжения*, кроме тех, что предприняты для получения низкотехнологичного оружия, получают штраф -20.

Особое: танковые полки, полки механизированной пехоты и любые другие полки, в *стандартный набор* которых входят боевые машины, не могут выбирать этот недостаток.

Затерявшиеся в Варпе

Хотя путешествия через Варп – это единственный способ перебрасывать армии Империи меж звёзд, способ этот ненадёжен и полон опасностей. Имперский Флот и Департаменту Муниторум, как могут, пытаются учесть превратности варп-путешествий, но удаётся это не всегда. Иногда корабль задерживается в Варпе настолько, что никакие меры предосторожности не могут помочь. Случалось, что войсковые транспортники прибывали к месту назначения с опозданием на несколько лет, веков или даже тысячелетий. Обычно битва, на которую посылали этот полк, уже была выиграна или проиграна, что нередко приводит к случаям ненамеренного огня по своим или столкновениям с многократно превосходящими силами противника. Также может оказаться, что Департаменту Муниторум давно объявил затерявшихся в Варпе солдат погибшими, пропавшими без вести или даже дезертирами. Солдатам из прошлого, которых по бумагам, не существует уже несколько поколений, может быть не просто даже получить новые приказы, не говоря уже о массе других проблем.

Очки полка: 4.

В списках не значатся: когда подразделению из этого полка выпадает дубль в тесте *снабжения*, этот тест считается проваленным, даже если выпавшего числа достаточно для успеха. Это отражает случаи, в которых Департаменту Муниторум отвергает запрос от «несуществующего» полка или хоронит его в бюрократической волоките. Кроме того, ведущий может ввести лишние *осложнения* в большинство боевых заданий, чтобы отразить ту неразбериху, что вызывает необычное положение полка.

Потерянное время: прибыть к месту назначения и узнать, что все твои родственники и друзья за пределами корабля давно мертвы – это уже достаточно ужасно, даже если не говорить о том, что может ждать солдат на планете, которая без своевременной помощи их полка могла давно пасть перед врагом. Персонажи из затерявшихся в Варпе полков начинают игру с 1к5 очками безумия.

Осквернённые

Мужчинам и женщинам Имперской Гвардии слишком часто приходится встречаться с невообразимыми кошмарами, что приходят из-за грани реального мира. Чистота каждого полка, пережившего столкновение с обитателями Варпа или их смертными последователями тщательно оценивается, и итогом такой оценки могут стать крайние меры – вплоть до всеобщего дарования Милосердия Императора. Иногда, в силу внешней нормальности, непонимания истинной природы врага или просто упущения Муниторума, полк продолжает службу, несмотря на полученные от соприкосновения с Губительными силами духовные шрамы. Бывает, что проявившейся в полку скверне нет никакого объяснения, а иногда она приходит вместе со свежим пополнением, набранным на планете, чья нечистота неизвестна Департаменту Мунитору. Но каким бы не было происхождение и природа этой порчи, полк должен скрывать свою тёмную тайну, если хочет избежать очищения, которое будут проводить другие гвардейцы.

Очки полка: 3.

Прикосновение Варпа: по каким-либо причинам солдаты этого полка несут в себе телесную и духовную порчу, что может проявиться самым кошмарным образом. Персонажи из этого полка начинают игру с 1k10 *очками порчи*. Кроме того, персонажи из этого полка получают дополнительный штраф -10 на тесты, предпринятые для сопротивления *осквернениям* и *мутациям* (см. стр. 300-301 «Базовой книги правил Only War»).

Предатели

Печальная истина состоит в том, что мужчины и женщины, подготовленные и снаряжённые Департаменту Мунитору, нередко обращают оружие против Империи. Хотя известия о подобных предательствах могут отрицать, искажать или использовать как инструмент пропаганды – в зависимости от обстоятельств – никуда не деться от того факта, что отделения, взводы и даже целые полки Имперской Гвардии могут предать и предадут Империю. Такие солдаты – клятвопреступники, отринувшие данные ими обеты защищать Человечество и поднявшие оружие против того, кому присягали. Что бы ни стало тому причиной – искажённые представления о справедливости, поклонение Тёмным богам или трагическое недопонимание – полк объявляется предавшим Империю, совершившим грех, прощения которому нет. За отступниками будут охотиться их бывшие товарищи по оружию из других полков, не говоря уже о том, что такая часть никогда не сможет вновь обратиться к Департаменту Мунитору за поддержкой и припасами. Также тот недостаток может описывать предателей из СПО, какие и составляют большую часть вооружённых сил Северова домината на Внешнем фронте. Ведущий и игроки должны хорошо подумать, прежде чем брать этот недостаток, поскольку он сильно меняет природу кампаний в **Only War**. Вместо того чтобы сражаться плечом к плечу с другими гвардейцами, полку предстоит воевать с Империем. Какие это будут битвы – зависит от того, кому теперь служит полк, если он вообще кому-то ещё служит.

По решению ведущего, этот недостаток может быть применён, как к полку, так и к одному отделению уже созданного полка, если того потребуют произошедшие в игре события. В последнем случае игроки не получают дополнительных очков полка.

Очки полка: 5.

Враги Империи: полк не может обращаться к Департаменту Мунитору за снабжением. Чтобы отразить трудности, связанные с вымогательствами, кражами и другими способами добывать снаряжение в той организации, к которой теперь относится полк, его члены начинают с *уровнем снабжения* 0 и дополнительным штрафом -10 на тесты *снабжения*. Впрочем, ведущий может изменить эти цифры, опираясь на то, с кем именно связался полк предателей. Кроме того, персонажи из этого полка больше не могут приобретать талант «Влияние на Мунитору», хотя ведущий может позволить им его аналог – например, «Влияние на Северов доминат».

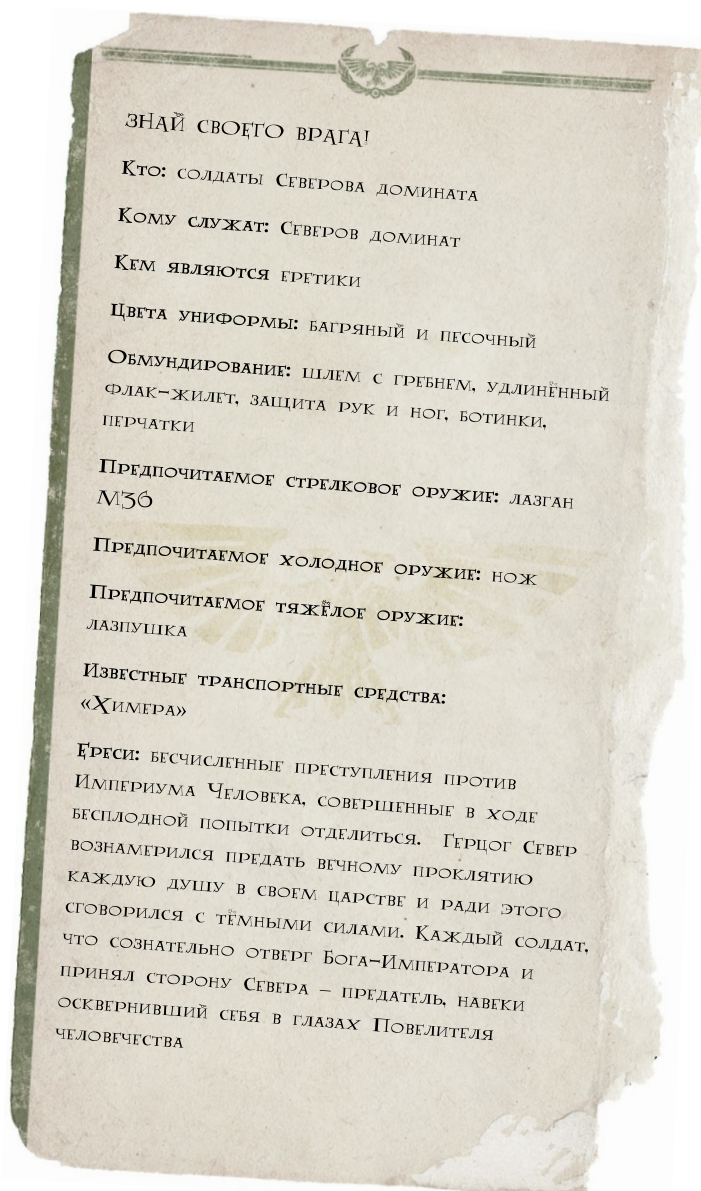
Начальные таланты: «Враг (Имперская Гвардия)»; также персонажи получают талант «Связи», по отношению к тому, к кому это будет уместно в сложившихся обстоятельствах.

Призывники

Хотя большинство гвардейцев гордятся тем, что служат Императору, и с радостью идут на войну, встречаются и инакомыслящие. Мир, что страдает от отсутствия славных военных традиций, вынуждены собирать новобранцев для Гвардии, прибегая к принудительному призыву. Перед комиссарами таких полков стоит незавидная задача – заставить этих недобровольцев выполнять свой долг и подчиняться офицерам, что обычно более добросовестны. И хотя немногие полки можно, не покрывив душой, назвать в полном смысле «добровольческими», этот недостаток описывает те, чьи солдаты откровенно враждебно относятся к новой жизни.

Очки полка: 3.

Недобровольцы: новобранцев в этот полк набирают едва ли не под дулом пистолета, а служат они с большой неохотой. Персонажи из этого полка получают штраф -10 на все тесты Силы воли и все тесты «Командования», предпринятые в отношении других членов полка (включая *товарищей*).



Вспомогательные части в Only War

«Полк должен действовать, как хорошо смазанный механизм. Все его составляющие, включая части поддержки и благословленных посланцев Адептус Механикус, наисвятейших представителей Адептус Министорум и их собратьев из других имперских Адептус должны сражаться как одно целое во имя Человечества и Бессмертного Императора»

- выдержка из «Тактики Импералис»

Если Имперской Гвардии на Внешнем фронте насчитывают несметные миллионы обычных людей, сражающихся с невыразимыми ужасами, не имея ничего, кроме лазганов, флак-брони да пройденных тренировок. Вместе с тем, среди них встречаются и солдаты, которых не назовешь «обычными» – но их служба не менее почётна. Недолюди также бьются за Империи, который зачастую считает их низшими существами. У недолудей хватает сильных сторон, что позволяют им играть особую роль в Имперской Гвардии, но присущие им же недостатки делают их непригодными ко множеству боевых ролей. Ловкие и остроглазые ратлинги слабы и субтильны, а потому не годятся для рукопашных схваток или долгих перестрелок. Маленький рост даёт им преимущество при скрытных действиях и снижает шансы поймать пулю, но приводит к тому, что даже обычный мятежник-северовец кажется ратлингу здоровенным громилой, не говоря уже об орках Мракозуба. Их противоположность – огрины, огромные здоровяки, силой и выносливостью превосходящие иных орочих воевод. В отличие от гибких и юрких ратлингов, огрины медлительны и неспешны, а их пальцы настолько толстые, а руки такие неуклюжие, что им подходит лишь самое простое и крепкое оружие. Кроме того, огрины удручающе тупы, и выполнение даже самого простого приказа для них не обходится без проблем.

Эти достоинства и недостатки означают, что игры в **Only War** с персонажами-недолюдями требуют некоторой подготовки. Если все персонажи игроков – огрины, ратлинги, багряные гвардейцы и нечто в этом роде, *отделение* может оказаться совершенно негодным для некоторых архетипичных боевых задач. Конечно, ведущему всегда нужно учитывать особенности полка при продумывании будущего приключения, но в случае с полками *приписанных специалистов* это вдвойне важно. Вместе с тем, это не значит, что ведущий должен оказаться от заданий, бросающих вызов именно слабым сторонам персонажей. Такие приключения, не будучи слишком частыми, порадуют игроков необычностью и отразят жестокие приходы судьбы и генерального штаба. К примеру, страшная траншейная мясорубка выглядит очень неподходящим местом для *отделения* ратлингов, но намеренно подчёркивая это, ведущий может нагнетать драму и напряжение, ибо каждая пережитая окопная схватка будет значительной победой для малорослых недолудей.

У игроков и ведущих есть несколько способов ввести вспомогательные части в сюжеты своих игр. Можно ограничиться **«Базовой книгой правил»**, то есть использовать огринов, ратлингов, машиноведов и им подобных только в качестве *приписанных специалистов*. Однако материалы из этой книги позволяют игрокам расширить роль вспомогательных сил Имперской Гвардии. Вы можете выбрать один из описанных здесь полков или создать свой, пользуясь новыми вариантами родных миров и доктрин. Не забывайте и о правилах на *смешанные полки* из дополнения **«Молот Императора»**, что позволяют объединить необычную вспомогательную часть и более «нормальный» полк или дополнить ауксилию недолудей или жителей Станков привычными специалистами-людьми.



Вспомогательные части в главной роли

Как бесконечны битвы Имперской Гвардии, так не знают пределов возможности **Only War**. Тем, кто ищет нового опыта, приключения и кампании, в которых все персонажи будут *приписанными специалистами*, подарят совершенно новые ощущения. Такие игры возможны при использовании новых полков – например, описанных выше эпикурских егерей, орканских дуболомов и Багряной гвардии. Впрочем, изобретательное применение приведенных в этой книге вариантов позволит игрокам создавать какие угодно *отделения приписанных специалистов*. Группа таких персонажей может быть почти на постоянной основе придана обычной части Имперской Гвардии или действовать независимо, кочуя от полка к полку, с фронта на фронт по прихоти генерального штаба Департаменту Муниторум или иных командиров. К примеру, взяв происхождение *«Мир-храм»* и доктрину *«Защитники веры»*, игроки могут создать подразделение Министорума, составленное из священников, исповедников и других представителей клира. Хотя *отделение* из такого «полка» может целиком состоять из героев со специальностью «Священник Министорума», правила создания полков позволят вам сделать персонажей более разнообразными. Такой отряд может больше печась о духовной чистоте полка, к которому приписан, чем сражаться с врагом, что открывает перед игроками новые горизонты отыгрыша. А происхождение *«Мир-храм»* и доктрина *«Крестоносцы»* послужит отличным началом для создания полка Фратерис Милиция – неофициальных добровольных ополченцев на службе церкви. Такое формирование будет повиноваться скорее Экклезиархии, чем Департаменту Муниторум, и ставить веру превыше стратегии.



Отделение огринов, ратлингов или багряных гвардейцев сильно отличается от *отделения* из любого традиционного полка. Оно будет целиком состоять из *приписанных специалистов*, но ведь и в обычных полках служат точно такие же огрины с ратлингами, а багряные гвардейцы, несмотря на все особенности, куда ближе к гвардейским машиноведам, чем каким-то ещё персонажам. Однако в полку, целиком состоящим из недолюдей, членов Механикус или иных необычных героев, игроки могут выбрать для каждого из персонажей обычную *гвардейскую* специальность. Сами *гвардейские* специальности – больше условность игровой механики, чем бюрократическая реальность Департамента Мунипорум и в зависимости от полка, та или иная специальность может, как соответствовать, так и не соответствовать званию или особому положению её обладателя. Игроки и ведущий могут изобрести для разных персонажей своего полка специальные чины или титулы, а *продвинутые специальности* из **главы II «Подготовка специалистов»** предоставляет новые возможности для недолюдей. Некоторые – например, «Башковитый» – подразумевают совершенно конкретный статус, закрепляющий роль персонажа и положение в отряде.

Смешанные полки

Если у игроков и ведущего есть дополнение «Молот Императора», они могут воспользоваться приведёнными там правилами на *смешанные полки* для того, чтобы полнее отобразить вспомогательные части в своей кампании. Игроки могут создать полк недолюдей, подразделение багряных гвардейцев или миссию Адептус Министорум, пользуясь материалами этой книги, и применить правила *смешанных полков* для того, чтобы внедрить персонажей из созданного формирования в «обычный» полк Имперской Гвардии, вместо «обычных» огринов, ратлингов и других *приписанных специалистов* из «Базовой книги правил Only War». Такой способ дает игрокам больше свободы в выборе умений, талантов, *склонностей* и других особенностей персонажей. Некоторым игрокам может особенно прийтись по душе, что такие персонажи не будут иметь связанных с родных миром черт, присущих обычным гвардейцам, что лишний раз подчеркнёт иное происхождение *приписанных специалистов*.

Второй расхожий способ – использовать вспомогательную часть в качестве *основной составляющей* смешанного полка и дополнить её персонажами-*приписанными специалистами* из других *составляющих*. К примеру, правила орканских дуболомов не позволяют создавать комиссаров, священников и других специалистов из этого полка, потому что все его члены – огрины. Вместе с тем, умственные и физические особенности огринов требуют постоянного присмотра, и потому персонажи-*приписанные специалисты*, не являющиеся огринами, будут выглядеть среди дуболомов совершенно логично. В частности, прошлое орканского 97-го делает вполне разумным присутствие комиссара. Прибегнув к правилам *смешанных полков*, ведущий и игрок, который хочет быть комиссаром, просто создают персонажа-комиссара. И хотя вариант «Схола Прогениум» выглядит очевидным выбором для происхождения этого героя, игрок и ведущий могут выбрать что-то другое, что отразило бы опыт прошлой службы этого комиссара, наложивший неизгладимый отпечаток на его личность и склонности. Правила *смешанных полков* позволяют создавать полк, собранный более чем из двух *составляющих*, и игроки могут сочетать описанные выше способы и выдумывать разные способы формирования таких частей, придумывая всё, что угодно – от отчаянных союзов, заключённых в тылу врага до банд дезертиров и предателей на службе Северова домината или других, более тёмных господ.

Ввод вспомогательных частей в игру

Вводя в новую или уже идущую кампанию вспомогательные части, ведущий должен всегда помнить о присущих новым героям достоинствах, недостатках и особых умениях, отличающих их от рядовых солдат. Это касается не только недолюдей, но всех *приписанных специалистов*. Ведущему стоит подумать не только об игромеханических, но и социальных и иерархических отличиях. К примеру, в сюжет о конфликте между *отделением* и его командованием нужно будет внести некоторые изменения, если в *отделении* входит комиссар. Ведущий должен подумать о том, как может проявить себя вспомогательная часть и стремиться к тому, чтобы каждый мог блеснуть умением, и никто не остался в стороне лишь потому, что его способности слишком отличаются от обычных для полка. Само собой, обо всем этом стоит подумать в начале кампании, ещё при выборе полка и создании персонажей. Например, если один игрок захочет быть ратлингом, служащим в ударном полку, он должен понимать, что непременно столкнётся с трудностями, но ведущему стоит дать столь рисковому парню минуту славы – например, позволив застрелить из снайперской винтовки особенно сильного врага, которого оказалось не под силу одолеть никому из сослуживцев, или дать возможность незаметно подобраться к цели, полагаясь на умение скрытно перемещаться.

Вспомогательные части открывают игрокам много возможностей для отыгрыша и создания интересных историй. В таких подразделениях каждый персонаж – чужой для основной массы полка. Такие формирования проходят совершенно иную подготовку и, само собой, родом не с той же планеты, на которой был набран полк, а священники и техножрецы даже не члены Имперской Гвардии. Солдаты в полку объединены общей культурой, но на *приписанных специалистов* это не распространяется. «Столкновение культур» может создать опасное напряжение и породить много удивительных возможностей для отыгрыша, как на поле боя, так и вне его.

Мысль дня

«Все мы – оружие в руках
Императора»



Подготовка специалистов

Продвинутые
специальности

•

Подготовка

•

Тактика

•

Полковые
различия

•

Идеи для
приключений

Глава III

Подготовка специалистов

«Врагу не устоять перед нами; имя нам – легион, и вера наша крепка. Вера принесёт нам победу, и повергнет врагов к нашим ногам. Нашими руками Император обрушит свой гнев на богохульников, ибо мы – орудия его воли, его молот и его меч. Не забывайте, что вы – верные слуги Его, и в битве с тьмой, вы не одиноки»

- из проповеди архимилитанта Хедрона Ковикта
«Награда за веру – возмездие»

Кроме возможности играть за обычных солдат Имперской Гвардии, «Базовая книга правил *Only War*» предлагает игрокам немало персонажей поддержки. Загадочные машиноведы заботятся о том, чтобы легионы Бога-Императора всегда сохраняли боеспособность, а фанатичные служители Экклезиархии безустанно крепят веру своих подопечных и помогают им переживать кошмары войны сорок первого тысячелетия. Некоторых помощников не без причин опасаются, на других смотрят с подозрением, но их искусство и помощь имперской военной машине незаменимы.

Хотя обычно такие обязанности остаются уделом специально подготовленных людей из бесчисленных Адептус, многих создают обстоятельства и необходимость. Постоянные войны, как в пределах Империи, так и вне его, вынуждают использовать солдат, которых в иных обстоятельствах сочли бы неподходящими или недостойными службы Императору. Таковы, например, недолуги – существа, чья принадлежность к человечеству сейчас, в лучшем случае, сомнительна. Но что бы ни говорили недоброжелатели и поборники чистоты, эти и другие союзники обладают удивительными талантами и физическими особенностями, что могут склонить чашу весов в пользу Империи.

Эта глава «**Щита Человечества**» 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.

Подготовка

Способности и таланты многих *приписанных специалистов* часто бывают плодами особой подготовки и обстоятельств, что делают их редкими и ценными для Имперской Гвардии людьми. Например, таинственные машиноведы пользуются секретными правилами, обрядами и неизвестными посторонним имплантатами, другие с детства переживают убийственные тренировки или довольствуются наследственностью. Но как бы то ни было, каждая *продвинутая специальность* даёт своему обладателю характерные таланты и способности, которых вы не найдёте в «Базовой книге правил». 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 суровых и беспощадных миров смерти до нищих подульев. 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 чужаками, а совершённые подвиги навечно впишут имя специалиста в летописи полка.

Отношения внутри Имперской Гвардии

Солдат поддержки нередко впутывают в сложные отношения между разными группировками внутри Империи, что неизменно влияет на их службу в Гвардии. Всепроницающая атмосфера недоверия и таинственности вкупе со всегда гнетущей поданных Императора угрозой ереси, всё только усложняет. Страх и подозрительность – постоянный спутник жизни в Империи, а охвативших властей предрасположенности опасений бывает достаточно, чтобы предавать огню целые миры. Включение посторонних специалистов в полк почти никогда не проходит гладко, и многие из них вызывают, кто отторжение, а кто интерес. Фанатики попытаются навязать свои взгляды тем, кто их не разделяет, а необычные или неестественные гости явно привлекут нежелательное внимание солдат. Ведущий и игроки не должны забывать об этом на протяжении всей кампании; впрочем напряжение и враждебность – лишь первоначальная установка, а дальше все зависит от персонажей.

Смешанные полки

Один полк может использовать самые разные виды вспомогательных частей в зависимости от обстоятельств. Одни отряды придаются полку лишь на время операции или для выполнения конкретной задачи. Другие становятся почти постоянной частью полка из-за совместимости, целесообразности, или просто в силу каприза Департамента Муниторум. В необычных или просто отчаянных ситуациях в поле выводят целые полки таких специалистов. Это особенно верно для сил культа Машины – армии Миров-Станков и других владений Механикус являют собой серьёзную силу, как в Каликсиде, так и в соседних секторах. Игрокам не стоит ограничивать себя, придумывая, как их полк применяет специалистов и как организованы их подразделения, чтобы каждая кампания дарила уникальные и незабываемые воспоминания.

Получение продвинутых специальностей

Продвинутые специальности из этой главы отражают возможные пути развития таких *приписанных специалистов* как священники Министорума, техножрецы-машиноведы, огрины и ратлинги. 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-священник, выбравший *продвинутую специальность* «Пламенный проповедник» всё равно сможет брать таланты и *приказы*, предназначенные для священников Министорума, поскольку сам всё ещё считается обладающим этой специальностью. Аналогично, ратлинг, ставший шефом, все равно будет считаться имеющим специальность «Ратлинг».

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

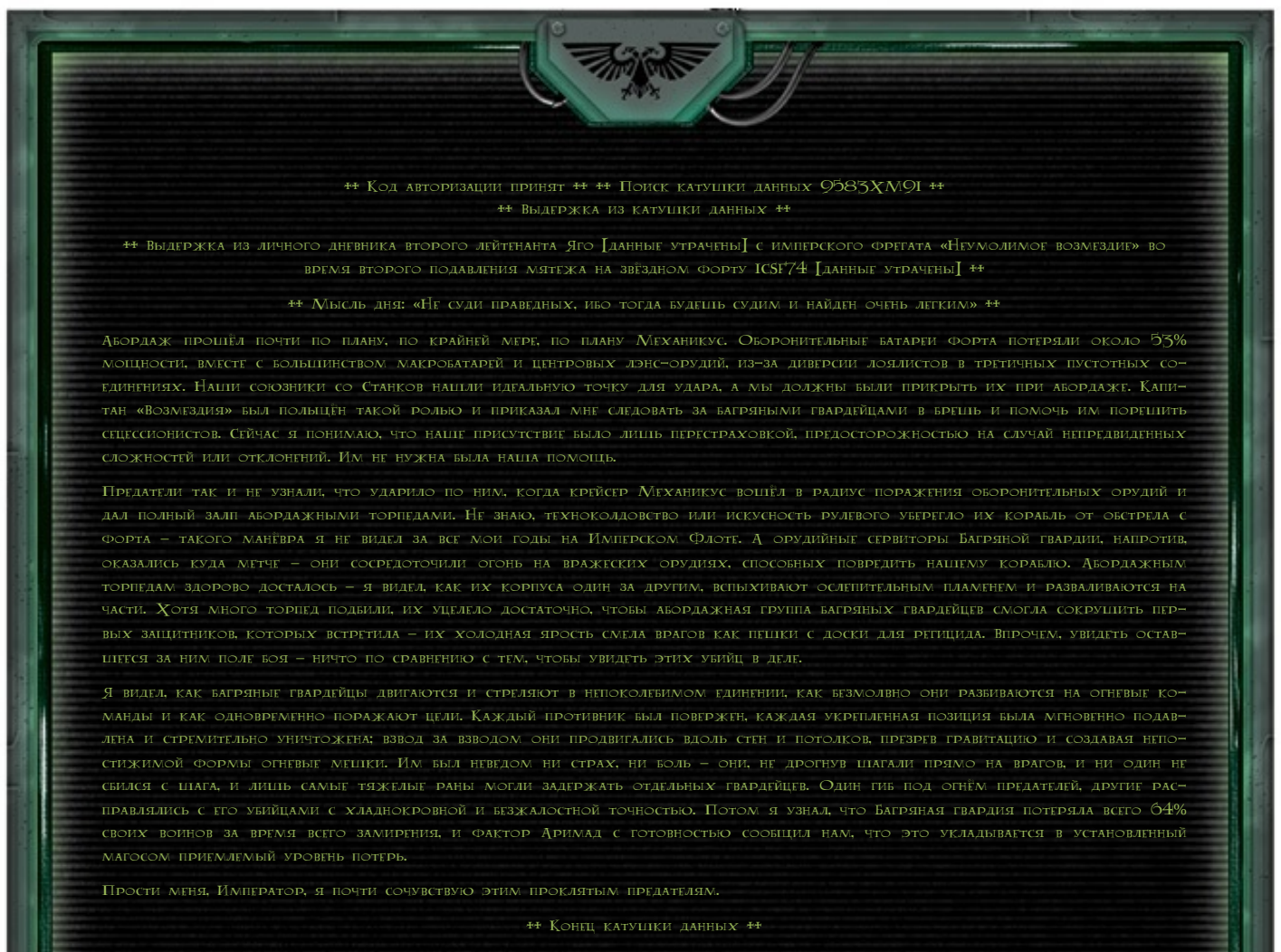
Достигнув очередной вехи в 2500 *очков опыта*, персонаж может взять себе любую из доступных *продвинутых специальностей* (в описании каждой указано, для каких персонажей она подходит). Выбранная *продвинутая специальность* заменяет все *склонности* и специальное снаряжение, что давала предыдущая специальность 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.



Багряный идеал

«Ты отверг истину Машины. Ты – богохульник. Твои оправдания меня не трогают. Я – твоё уничтожение»

- Мортигол Келикс, идеал Станков

Миры-Станки – это высокоразвитые каликсидские владения Адептус Механикус, управляемые советом архимагосов и хранящие тайны культа Машины. Столетия назад несколько последовательных войн обескровили вооруженные силы Станков, и архимагос Корвикаль Тишайший взялся за устранение этой уязвимости. Он создал группу искусных техножрецов-воинов, что стали именоваться венаториями, но те немногие посторонние для Механикус люди, что знают о существовании этой армии, называют её Багряной гвардией – за уникальную структуру и цвет доспехов.

Подготовка, дисциплина и аугментика Багряной гвардии делает её элитной армией Миров-Станков. Немало её частей отправлено на Внешний фронт, чтобы давать отпор любым возможным угрозам каликсидскому Адептус Механикус. Но даже среди этих признанных воинов есть свои мастера – бойцы, не уступающие закалённым ветеранам, чей опыт и умений обращаться с таинственным оружием Механикус превращают их ужасных врагов. На Внешнем фронте лучших воинов Багряной гвардии иногда называют «багряными идеалами».

Присутствие Багряной гвардии на Внешнем фронте – это часть плана, запущенного её основателем. Корвикаль Тишайший понимал, что венаториям нужен будет обширный боевой опыт, чтобы оставаться по-настоящему элитной армией. Конечно, для воинственных техножрецов Каликсиды открыто много путей – например, стать секутором и преследовать врагов Адептус Механикус, но те, кто по-настоящему хочет встречать врагов Машинного бога лицом к лицу и уничтожать их с глубоким сознанием собственной правоты, ищет места среди венаториев. Обучаемые и снаряжаемые почти полностью на Станках, багряные гвардейцы (и особенно – багряные идеалы) снабжаются лучше многих других полков, воюющих на Внешнем фронте.

Многие идеалы – бывшие секуторы, ходатайствовавшие о назначении на театр военных действий. Чаще всего эти воины сражаются вместе с отборными частями Имперской Гвардии – маккавейскими янычарами, синтиллийскими фузилёрами, гвардией Терракса. Нередко багряные идеалы пренебрегают «низшими» полками, вроде савларских хим-псов или лутгнумских сточных крыс. Они не отказываются сотрудничать с ними, но взаимное недоверие часто портит ход совместных операций.

Подготовка багряных идеалов

Лучшие воины Миров-Станков проходят изматывающую, ритуализованную подготовку, десятилетиями обучаясь в циклопических тренировочных залах, постигая искусство войны и тайные обряды своего культа. Их боевая доктрина основана на отточенном взаимодействии отделений, сочетающих сокрушительную огневую мощь и безупречное мастерство ближнего боя. Столь сложные и чётко отработанные схемы боя редко встретишь вне тренировочных залов боевых барж и крепостей-монастырей Адептус Астартес, но багряные идеалы исполняют их с непоколебимой уверенностью. В этом им помогают два важных фактора.

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: техножрец-машиновед

Новые склонности: Ближний бой, Выносливость, Дальний бой, Интеллект, Нападение, Сила, Техника.

Новые таланты: либо «Медитация» и «Оружейник», либо «Знарок интегрированного оружия».

Специальное снаряжение: лазерная винтовка Станков высшего качества, топор Омниссии, багряный доспех, стрелковый механодендрит или вспомогательный механодендрит (серворука), оружейный БМУ, священное масло.

Главное преимущество подготовки багряных идеалов – сочетание традиционных тренировок и мнемонических имплантатов. За время своего обучения, каждый машиновед-солдат проходит регулярное болезненное вложение знаний и тактических приёмов прямо в свой разум при помощи устройств мнемонической передачи, гипнодвойного обучения и ультразвуковой кортикальной гравировки. Эти процедуры, наравне с несколькими мозговыми имплантатами даруют багряному идеалу глубокое понимание тактики и постоянно снабжают его информацией.



Улучшения специалиста

Багряный идеал может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего сервитора.

Интегрированные оружейные системы (Integrated Weapon Systems)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: багряные гвардейцы известны мощным интегрированным оружием, что черпает энергию из их сильно аугментизированных тел. Когда багряный идеал приобретает это улучшение, он выбирает одно своё лёгкое или холодное оружие. Оно становится интегрированным. Отныне это оружие подключено к его телу (привито к рукам, установлено на механическом придатке или закреплено как-то ещё) и может быть отсоединено лишь при помощи **сложного (-20) теста «Пользования техникой»**. Если оружию нужны боеприпасы, оно черпает энергию прямо из конденсаторной катушки владельца. Оно больше не потребляет боеприпасов, но причиняет один уровень *усталости* хозяину при каждой перезарядке. Багряный идеал может приобретать это улучшение количество раз, равное его бонусу Выносливости.

Захват цели (Target Lock)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 600 ОО

Эффект: сервитор багряного идеала помечает цель, наводя интегрированное оружие хозяина и позволяя венавтории обрушиться на неё всеми силами. Один раз за сцену, багряный идеал может отдать этот *приказ*, предприняв **средний (+0) тест Интеллекта** и потратив своё полное действие. В случае успеха он наносит одно попадание по цели одним своим оружием (цель должна быть в пределах дальности поражения этого оружия), а также одно дополнительное попадание другим своим оружием (цель должна быть в пределах дальности поражения этого оружия) за каждую ступень успеха после первой. Каждое оружие может нанести только одно попадание. Сервитор багряного идеала должен слышать хозяина для того, чтобы принять этот *приказ*.

Тела багряных идеалов совершенствуются не меньше, чем их разум. В дополнение к тренировкам силы, выносливости и владения оружием, каждый воинствующий техножрец проходит кибернетизацию, куда более обширную, чем его мирные собратья по культу. Жужжащие сервоприводы и гудящие энергетические кабели соседствуют в их телах с пучками синтетических мышц и пластинами подкожной брони. Каждое улучшение специально подготовлено для применения в бою, и каждая бионическая конечность, орган или иная аугментация делает идеала сильнее, выносливее или универсальнее.

Тактика багряных идеалов

Адептус Механикус – не очень гибкая организация. Тысячелетия традиций, века повторений и десятилетия суеверий делают это религиозное сверхсообщество столь косным, что малейший намёк на перемены или реформы может разрушить всю его философию. Однако Багряная гвардия, принадлежа к этой громоздкой организации, остаётся очень гибкой военной машиной.

Пройденные тренировки и вживлённые имплантаты позволяют воинам стремительно приспосабливаться к любым обстоятельствам. Каждый идеал обладает аугментикой, позволяющий подключать к себе оружейные системы и управлять ими. Новое оружие встраивается прямо в плоть, наряду со множеством имплантатов, что дало своему владельцу посвящение в культ Машин. Эти орудия не только направляются мыслью хозяина, но и питаются из его внутреннего источника энергии – конденсаторной катушки. Такие системы позволяют венавтории мгновенно переходить от ближнего боя к огневому и наоборот, делая его поистине универсальным солдатом.

Итогом долгой подготовки и улучшений становится чрезвычайно боеспособная, гибкая и надёжная армия. Багряные идеалы – мощная сила в Каликсиде и на Внешнем фронте. Венавтории служат ударными войсками Механикус со Станков в самых яростных и кровавых битвах.

Полковые различия

Багряные гвардейцы притираются к своему «приёмному» полку ещё хуже, чем другие приписанные специалисты. Во многом это вызвано тем, насколько ревностно они оберегают тайны своего культа; традиции и обряды идеалов не меняются, в какой полк бы их не прислали. Изменения могут произойти лишь в роли, которую играет в битве багряный идеал. Обычно отборные воины Станков действуют в одном или двух амплуа, в зависимости от достоинств и недостатков полка. Универсальность позволяет венавториям сглаживать слабые стороны солдат, а сокрушительная огневая мощь, стойкость в обороне, подвижность, способность вести танковые наступления или наносить скоординированные удары делает багряных идеалов ценным дополнением почти для любого полка Имперской Гвардии.



«Они двинулись на наши позиции, словно алая река; непробиваемая стена доспехов и оружия, вставшая вдоль наших боевых порядков. Не говоря ни слова, они открыли огонь – и огонь их сеял в наших рядах опустошение, кошмарнее которого я в жизни ничего не видел. Минута проходила за минутой, а они всё продолжали стрелять. И когда нас уже почти не осталось, когда я уже знал, что это конец, я бросил последний взгляд на мрачный строй этих солдат и со всей ясностью осознал, наконец, что Машинный бог действительно существует. Я бросил оружие и стал ждать Его возмездия»»

- последняя исповедь Васаллиса Ноча, Сакринского мясника



Идеи для приключений о багряных идеалах

Благодаря гибкости и мастерству багряные идеалы на службе Имперской Гвардии нередко оказываются в самых гиблых переделках. Их часто отправляют на участки фронта, где кипят самые жаростные бои и ждут самые отчаянные противники. Солдаты со Станков нередко встречаются с кошмарами, которые другой полк смог бы пережить лишь волей провидения. Потому багряные идеалы куда чаще, чем обычные имперские гвардейцы, действуют автономными отрядами, выполняющими собственные задачи в отрыве от снабжения и частей поддержки. Конечно, это не значит, что они не сражаются плечом к плечу с обычными солдатами – немало побед было достигнуто благодаря неуклонному наступлению и опустошительной огневой мощи отряда багряных идеалов. Важно отметить, что хотя венатории часто поддерживают силы Имперской Гвардии, они остаются солдатами Адептус Механикус. В редких, но отнюдь не единичных случаях, багряные гвардейцы получали противоречащие друг другу приказы от своих господ и офицеров Имперской Гвардии. В таких обстоятельствах клятвы верности, данные венаторием, подвергаются тяжёлому испытанию.

Спасение с арены: персонажам игроков поручают спасательную операцию в тылу врага – один из багряных идеалов попался в плен к тёмным эльдарам и верховное командование считает, что его возвращение очень важно для того, чтобы сохранить хорошие отношения со Станками. Само собой, командование не хочет лишиться поддержки Адептус Механикус на Внешнем фронте, и спасение пленного багряного гвардейца поможет двум сторонам наладить отношения. Имперский Флот отследил ксеносов до тёмного спутника в системе Мелькарта, которая служит эльдарам временной базой. На спутнике эльдары устроили арену, где их пленники в мучительных условиях сражаются друг с другом. Поскольку арена находится в тылу врага, персонажам придётся действовать без поддержки имперских сил – в систему они попадут на фрегате Имперского Флота, а на спутник – на «Аквиле» Адептус Механикус, оснащённой системами противодействия обнаружению. Ведущий должен придумать достойные препятствия на пути персонажей – от патрулей тёмных эльдаров до других ксеносов-гладиаторов. Эта спасательная операция должна быть стремительной и напряжённой – ведущий должен позаботиться о надлежащем темпе повествования. Проникнув на арену, персонажи обнаружат багряного идеала – он как раз сражается против нескольких космодезантиков Хаоса. Спасённый техножрец не собирается покидать спутник – он знает, что в лапы эльдарам попался некий аристократ из Северова домината, и Имперской Гвардии будет очень ценен такой пленник. Персонажам предстоит решать, стоит ли игра свеч, но тёмные эльдары никогда не дают своим узникам ускользнуть без боя.

Последний поиск: адепт Администратума, что служит советником у лорда-генерала, обращается к персонажам с предложением. Он обещает покровительство лорда-генерала, если они согласятся на одно задание. В руки адепта попали документы, которым уже несколько сот лет. Согласно им, некий воинствующий техножрец создал на Циклопее убежище и всё ещё пребывает там. Этот техножрец – Хагани К'таррис – один из основателей Багряной гвардии, прославившийся в десятках кровопролитных сражений Медной войны, и пример для многих багряных идеалов. Также адепт сообщает, что Хагани владеет важным кодом Механикус, с помощью которого можно будет уничтожить несколько стратегически важных орбитальных комплексов, ныне захваченных северовцами. Адепт хочет, чтобы персонажи нашли убежище Хагани, отыскали код и убедили удалившегося от дел гвардейца присоединиться к войне на Внешнем фронте. Адепт верит, что Хагани может сильно повлиять на обстановку – одно его присутствие вдохновит всех воинов Адептус Механикус, сражающихся с орками Мракозуба и северовцами. Поиск убежища Хагани требует тестов – ведущему решать, каких именно, но в итоге персонажи должны добиться успеха. Проваленные тесты могут означать, что герои заблудились, попали в засаду или столкнулись с иными осложнениями, задуманными ведущим. **Сложный (-20) тест «Учёного знания (Война)»** напомним, что последним боевым заданием Хагани было сопровождение запасных сервиторов на базу у южного полюса – ныне уже давно заброшенную (по крайней мере, на бумаге). Хагани ведет жизнь отшельника именно на этой базе, ныне украшенной знамёнами и сбоящими гололитами, прославляющими древние битвы Медной войны. Осматривая комплексе, персонажи столкнутся со множеством сервочерепов и херувимов, порхающих в темноте и не обращающих внимания на незваных гостей. Ведущий может напустить на игроков нескольких оружейных сервиторов, которых Хагани настроил отгонять местных зверей, что иногда пробирались в убежище. Самого техножреца нигде не видно, и кажется, что он вообще не управляет сервиторами. Весь комплекс почти в аварийном состоянии и работает на одном честном слове. Игроки найдут Хагани в глубине базы. Оказывается, воин уже позабыл о своём долге. Он целиком поглощён созданием огромного памятника былым свершениям Багряной гвардии. Неоконченный монумент и трудящийся над ним одинокий слуга Омниссии вызывают чувство глубокой скорби от созерцания ушедшего величия. Оторванный от своего дела идеал возмутится вторжением чужаков, но ещё больше его разъярят их намерения. Хагани – гордый воин, и единственное, что радует его в добровольном отшельничестве и былой славе – это то, что никто из псов Имперской Гвардии не смеет ему приказывать. Персонажи могут попытаться переубедить его (при помощи «Обаяния» или «Запугивания», например), но все их социальные тесты против Хагани будут получать штраф -30 из-за его прошлого и того, что персонажи – лишь просители, что явились в его дом. Если Хагани удастся убедить, он соберётся на войну и даст персонажам нужные коды. Кроме того, ведущий может предложить игрокам что-нибудь из собрания редкого и необычного снаряжения, собранного техножрецом в оружейной за прошлые столетия.

Отправитель: сержант Каддир, 119-й полк касркинов

Комиссар

В ходе последней чистки на Ганф Магна, я служил вместе с несравненно искусным техножрецом. Это был не обычный машинист, а отборный воин, что раз за разом совершал невозможное. Он носил номер «Сериф-12 Гамма», что мои гвардейцы сокращали до «Сериф». Он был хладнокровен и методичен даже больше, чем те техножрецы, что мы встречали на Кадии. Он месяцами бывал одинаково молчалив и отстранён в каждом дозоре, и заговаривал с нами лишь в самых необходимых случаях.

Мы увидели, на что он по-настоящему способен, когда столкнулись с большой ватагой орков. Зеленокожие напали с двух направлений, и наш полк подготовился отбивать атаку более многочисленной толпы. Сериф же отделился. Когда мой отряд вновь увидел воина со Станков, он преспокойно сидел на скальном выступе. У него кончились боеприпасы, а бионические ноги были переломаны и сыпали искрами. Но вокруг него тут и там лежали горы убитых орков. Будто бы он в одиночку пережёл их как орешки.

После этого боя Серифа несколько недель лечили и ремонтировали. Тогда он начал изучать, как воюют касркины, анализировать тактические планы и предлагал варианты размещения людей и боевых машин. Он демонстрировал удивительное стратегическое мышление, основанное на понимании системы снабжения и астрографии Внешнего фронта. Мы забывали его всего через несколько недель после знакомства.

Полностью исцелившись, Сериф не раз сражался с моими людьми плечом к плечу. Как-то мы бились с зеленокожими в глубоком каньоне. Не лучшее место для боя, но выбирать не пришлось. Орки притащили с собой огромных сквиггов, пасть по которым из автопушек и болтеров было всё равно, что стрелять из рогатки. Мы были готовы, что эти звери разметают наши боевые порядки, но тут с гребня каньона на сквиггов обрушился ослепительно-белый шквал. Сериф подключил к своему телу какое-то диковинное оружие Механикус и крушил зеленокожих зверей яростными вспышками света. Менование – и тварь лежит мёртвой, а из её обожжённых ран тянется едкий дым.

Великий зодчий

«Волей Омниссии, я восстановил этот танк. Отныне он – это я. Моя плоть слаба, но великая машина выдержит всё»

- примординат Даксос, великий зодчий

Имперская Гвардия попирает врагов солдатскими сапогами и гусеницами могучих танков. За разрушительными машинами всюду следуют техножрецы Марса, машиноведы, что заботятся о том, чтобы техника работала на полную мощность, и устраняют поломки, причинённые врагами Империи. Но даже среди августейшего ордена машиноведов находятся механики, что наделены поистине глубоким пониманием машинных духов боевой техники, те, что способны говорить с гневным сердцем «Лемана Русса» или вернуть к жизни затихший двигатель «Валькирии». Другие техножрецы смотрят на этих искусных машиноведов как на удостоенных явной благосклонности Омниссии и наделенных особой связью с машинными духами.

На Внешнем фронте техножрецы, достигшие мистического взаимопонимания с танками, транспортом, самолётами и вспомогательными машинами, иногда получают титул «великий зодчий». Лорд-маршал Ганзорик, вынужденный растягивать силы по всей Периферии в попытках сдержать орды Мракозуба и предателей из Северова домината, придаёт огромное значение боеспособности гвардейской техники и её ремонту. Неудивительно, что заслужившие титул великого зодчего техножрецы всегда нарасхват. Офицеры Внешнего фронта говорят, что среди агентов и чиновников Департамента Мунитрум ходит тайный список великих зодчих, согласно которому они отправляют этих бесценных специалистов в места самых жарких боёв. Правда это

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: техножрец-машиновед

Новые склонности: Дальний бой, Защита, Интеллект, Ловкость, Сила, Сила воли, Техника.

Новые таланты: либо «Молниеносные рефлексы» и «Сопротивляемость (Страх)», либо «Ускоренный ремонт».

Специальное снаряжение: священное масло, инфопланишет, комбининструмент, черепная броня, блок мыслеуправления, легочный фильтр, стрелковый механодендрит или ремесленный механодендрит (серворука).

или нет – не узнать, но представители Адептус Механикус при верховном командовании Гвардии с гордостью смотрят на деяния великих зодчих.

Впрочем, можно найти и другие объяснения такой склонности. Многие блистающие на Внешнем фронте великие зодчие были отобраны Ралвуром Золотым с Миров-Станков. Этот амбициозный архимагос решил использовать своё влияние на благо каликсидских Станков – говорят, что он встречался с лордом сектора Хаксом и лордом-генералом Ганзориком. О чём именно они говорили, мы никогда не узнаем, но тень архимагоса Ралвура простёрлась над всеми силами Адептус Механикус на Внешнем фронте. Между Станками и Фронтами регулярно ходят сообщения на технолингве, содержащие инструкции и наставления от архимагоса, что блюдёт интересы – свои и великих зодчих.

Подготовка великих зодчих

Члены Адептус Механикус, что служат в механизированных корпусах Имперской Гвардии, часто глубоко посвящены в тайны восстановления боевых машин и общения с их духами – во время ученичества в марсианских храмах они были подмастерьями самых знаменитых танковых кузнецов и магосов двигателей. Большинство из них – одарённые инженеры и блестящие механики, что чинят моторы и гусеницы так же легко и машинально, как ратлинги воруют. Многие машиноведы получают титул великого зодчего после десятилетий изучения своего ремесла вместе с братьями из Коллегии Титаникус или даже зрителями из Центурии Ординатус. Такой опыт ничем не заменишь, и немногие сравнятся в мастерстве с прошедшим такое обучение техножрецом.

В Имперской Гвардии, эти умудрённые машиноведы получают под свое попечение весь полковой парк бронетехники. Их трудами артиллерийские платформы и бронированные транспорты удостаиваются раблепного восхищения, а танки и сверхтяжёлые боевые машины становятся не просто оружием, но истинными произведениями искусства и религиозного поклонения.

Тактика великих зодчих

Ожидаемо, что тактика, применяемая разными зодчими, сильно зависит от способа применения боевой техники, порученной их заботам, и части, к которой они приписаны. Великий зодчий – это специалист поддержки, и он редко определяет тактику и стратегию своего приёмного полка. Где бы ни оказалась Гвардия, эти мудрые жрецы призывают свои знания и опыт для того, чтобы превратить опекаемые ими боевые машины в разрушительное оружие и погибель врагов человечества.



Улучшения специалиста

Великий зодчий может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего сервитора.

Ритуал синхронизированной стали (Rite of Synchronised Steel)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: если великий зодчий подключён к машине через блок мыслеуправления, он может использовать показатель своего Интеллекта вместо Ловкости для тестов «Управления (Наземная техника, Воздушная техника, Пустотные корабли)». Если техника получает критический урон, подключенный к ней великий зодчий, получает один уровень усталости от вызванной связью психической перегрузки.

За работу, духи железа! (Stir, Spirits of Iron!)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 400 ОО

Эффект: если великий зодчий подключён к многоместной машине через блок мыслеуправления, а его сервитор также находится в этой машине, зодчий может временно усилить некоторые системы машины. Великий зодчий предпринимает **средний (+0) тест «Пользования техникой»**. В случае успеха он может разогнать двигатель или усилить одно оружие. Разгон двигателя увеличивает показатель маневренности техники на +5 за каждую ступень успеха. Усиление оружия увеличивает урон от этого оружия на +1 за каждую ступень успеха. Этот эффект сохраняется количество раундов, равное бонусу Интеллекта зодчего. Эту способность можно применять один раз за сцену.

Мой взвод отправили на Циклопено, чтобы подготовить этот мир к новой вербовке – верховное командование потребовало от планеты намного большего количества солдат.

Мы путешествовали от одного поселения к другому на «Крассе» – должно быть, самая большая машина из тех, что я видел. Рядом с ним даже «Леман Русс Разрушитель» выглядит карликом!

Это крепкий и надёжный транспорт, что выглядит так, будто может выдержать всё, что угодно. К тому же с нами ехал Тахом, опытный техножрец, которому куда больше нравилось возиться с двигателем «Красса», чем говорить с нами.

Увы, мы не были готовы к нападению тёмных эльдаров, что атаковали нас в пути. Всё началось с криков. Один из стрелков – вот идиот! – высунулся из люка, а спустя секунду что-то уже выдернуло его вверх – только ноги дрыгнулись. Потом какие-то странные чёрные лучи стали прожигать отсек для экипажа, и «Красс» встал.

Мы вылезли из машины и взяли за тяжёлое оружие. О битве много рассказывать не хочу – скажу, что мы отбили нападение дорогой ценой, и этого довольно.

Тахом изучал внутренности нашего «Красса».

– Всё очень плохо? – спросил я, приглушив голос из почтения к раненому машинному духу.

Тахом выдал в ответ фразу на двоичном, и пояснил.

– Состояние критическое. Я поговорю с машинным духом, – заверил он меня. – Мы заставим этого благородного зверя доставить нас, куда нужно.

Я оставил Тахома за работой и вернулся к остаткам моего взвода. Прошло немного времени, и мы услышали сотрясающий землю рокот оживающих двигателей «Красса» и вздохнули с облегчением, осознав, что мы не застрянем здесь в одиночестве.

Я последним зашёл в машину и почти замер, когда увидел, внутри Тахома, что стоял у двигателя. Толстые кабели тянулись от повреждённой машины к его конденсаторной катушке. Лишь тень жизни оставалась в augmented глазах. Когда «Красс» сдвинулся с места, машиновед остался недвижим.

Тахом не двигался – все его бионические части питали «Красс», неостановимо толкая его к имперской базе и приближая наше спасение. Из-за стонов раненых я почти ничего не слышал, но думаю, что уловил тихий шум статики из voxа техножреца... быть может, то была молитва Машинному богу, но наверняка мне уже никогда не узнать.

Въехав на базу, «Красс» вздрогнул и замер на месте. В тот же миг Тахом упал, и жизнь покинула его. Даже augmented не отзывалась. Я и мои люди были обязаны техножрецу жизнью. Он пожертвовал собой, чтобы запечатать повреждённую машину.

Идеи для приключений о великих зодчих

Присутствие великого зодчего даёт ведущему большую свободу при составлении приключений. Хотя главное амплуа зодчего – персонаж поддержки, его умения и опыт могут пригодиться во множестве интересных ситуаций. Нет ничего удивительного в том, чтобы такой мастер был придан батарее тяжёлой артиллерии, где ему придётся противостоять проникшим в имперские тылы врагам. Также столь опытные механики и универсальные водители могут участвовать во множестве механизированных наступлений и даже служить ключевой фигурой в первой волне отчаянной танковой атаки на вражеские позиции. А учитывая насыщенность почти всех армий сорок первого тысячелетия боевыми машинами, великий зодчий может заниматься диверсиями против вражеской техники или спасением союзной, что оказалась слишком ценной, чтобы просто бросить её.

Надвигающаяся буря: персонажи игроков получают сообщение от могущественного и влиятельного архимагоса со Станков. Он приказывает группе (если в её составе есть техножрец-машиновед) или просит (если такового нет) помочь ему, суля щедрую награду и покровительство. Архимагоса интересует редкий и священный сверхтяжёлый танк модели «Молот бури», созданный на основе «Гибельного клинка». Нужный техножрецу «Молот бури» был повреждён и считался утраченным ещё во времена Голгеннова крестового похода, тысячу лет назад. Первым шагом персонажей должен стать поиск «Молота бури» – ведущему нужно продумать несколько вариантов. Герои могут использовать результаты ауспиций, что проводили стоящие на орбите корабли Имперского Флота, выслать собственные поисковые группы, добыть разведанные от патрулей «Часовых» или «Валькирий» или перерыть архивы времён Голгеннова похода в поисках древних карт или журналов боевых действий. Будет хорошо, если ведущий позволит игрокам сочетать эти методы, чтобы первый этап приключения не свёлся к броску одного теста. От успешности действий игроков зависит то, как быстро к ним попадут нужные сведения и не столкнутся ли они с какими-нибудь осложнениями, но где искать танк, они узнают в любом случае. Когда «Молот бури» будет найден, перед героями встанет следующая проблема – танк находится в тектонически нестабильной области, и потоки лавы могут сжечь его за несколько часов. Ведущий может ужесточить это временное ограничение, так чтобы игра сохраняла бодрый темп, а персонажи не сидели на месте. Наконец, во время эвакуации танка, на персонажей нападает банда космодесантников Хаоса. Герои могут успеть залезть в танк перед нападением – больше некому – и отбить атаку. Ведущему стоит учесть умения и способности каждого персонажа и поставить перед героями несколько вопросов – например, положиться на быстротходность машины или огневую мощь? Финалом приключения станет сражение с вражеским «тяжеловесом» – душегубом (а может и не одним), что бросает «Молоту бури» вызов и несётся на него. Персонажи должны работать как единая команда, чтобы заставить древний танк работать, сокрушить наседающих врагов и бежать отсюда, пока лава не залила всё вокруг.

Бунт машин: в следующий раз, когда персонажи сталкиваются с группой танков – неважно, из своего полка или другого – один из них внезапно начинает вести себя очень странно. Машину бросает по назад, то вперёд, освещение включается и выключается само по себе, башня хаотично вращается. После нескольких секунд такого безобразия, танк принимается палить в персонажей из всех своих орудий и пытается задавить одного из героев (для пущего веселья это может быть самый медленный и неуклюжий из персонажей, что даст другим возможность спасти его из-под гусениц). Персонажи могут попытаться уничтожить танк или дозваться его машинного духа. Если среди героев есть машиновед, он может предпринять **сложный (-20) тест «Пользования техникой»** для того, чтобы отключить машину. Если у героев ничего не выходит, то (по решению ведущего) в нужный миг поспекает другой техножрец, чтобы вырубить танк, выпаливая точно выверенные строки на технолингве. Новоприбывший – великий зодчий Кавв, что расследовал уже несколько похожих случаев на этом театре военных действий. Независимо от того, помогал Кавв персонажам справиться со взбесившимся танком или нет, он рассказывает о том, что хочет отыскать источник этих проблем. Теория Кавва гласит, что виной тому – странный сигнал, что передают откуда-то с этого участка фронта. Сигнал сильно повредил духам множества боевых машин. Атмосфера планеты затрудняет поиски. Кавв совершенно серьёзен – он видит в попытке навредить духам нападение на самого Машинного бога и считает своим долгом найти и уничтожить того, кто полез в дела, которые избранники Омниссии считают исключительно своими. Всё осложняет то, что через десять часов здесь будет проходить большая колонна снабжения Департаменту Муниторум в сопровождении немалого количества танков. Если сигнал не отключить, конвой серьёзно рискует погибнуть от взбесившихся машинных духов. Отслеживание сигнала отыгрывается чередой подходящих тестов. Игрокам предстоит решить, как это сделать, а ведущему – постановить, какие умения и таланты лучше всего подойдут к избранному игроками способу. Если герои решат помочь Кавву в его расследовании, то тесты **«Пользования техникой»** будут очень уместны – они даже должны быть проще любых других способов хотя бы на одну ступень. Отследив сигнал, персонажи понимают, что его источник – горный лагерь орков неподалёку, что представляет собой громадную, собранную из всякого хлама башню со искрящей тарелкой-передатчиком на ней, что прячется в маленькой седловине между двумя горными пиками. Расследование покажет, что странная конструкция собрана орками-мехами, и именно она передаёт сигнал, сводящий с ума машинных духов. Персонажам и Кавву остаётся придумать способ расправиться с орками и разрушить странную машину, прежде чем колонна Муниторума попадёт в радиус передачи сигнала. Ведущему стоит усилить давление на игроков, ускорить ход приключения и подумать о том, не была ли эта странная установка лишь первой среди всех устройств, что Мракозуб применил против Имперской Гвардии в этих краях – вот и задел на будущие приключения.

Полковые различия

Роль, что будет играть в полку великий зодчий, сильно зависит от тактических доктрин части. Даже столь убеждённые пешедралы как катачанцы или бронтцы всё же используют лёгкую технику, и в таких полках великий зодчий сможет сосредоточиться на уходе за «Часовыми» или огнемётными «Церберами» и управлять ими, поддерживая атаки пехотных взводов.

Среди более механизированных частей – таких как мордианская Железная гвардия или стальные легионы Армагеддона – ценность великих зодчих и их особых познаний взлетает до небес. Умея умиротворять машинных духов и зная обряды зажигания и передаточных вычислений, великий зодчий способен улучшить работу целого взвода «Леманов Руссов Разрушителей» или подстегнуть хищных духов «Дьявольских псов». В таких полках зодчий, заняв место в колонне «Химер» может обеспечить безопасность целого взвода.

Элизийские десантники, во многом полагающиеся на десантно-штурмовые «Валькирии» считают великих зодчих бесценными, а лихие мотоциклисты из 276-го полка мариохских драгун настолько избалованы благосклонностью Адептуса Механикус, что вся их боевая доктрина строится на засадах и тактике «ударил-отступил» в исполнении мотоциклистов.



Машиновед-примас

*«Меня не эти болванки-сервиторы пугают, а их хозяин.
Тип, у которого слишком много глаз. И это не я не про
те семь, что у него на голове»*

- Тенног Рид, ратлинг-снайпер

Когда Имперская Гвардия идёт на войну, её сопровождают техножрецы Марса, умелые машиноведы, что посвящены в тайны боевой техники и знакомы с машинными духами. Труд машиноведа жизненно важен для того, чтобы гвардейские танки достойно действовали на поле брани; именно машиноведы занимаются полевым ремонтом – в одиночку или с бригадой сервиторов-помощников. На таком масштабном и яростном театре военных действий как Внешний фронт, некоторые машиноведы получили огромный опыт ремонта, и стали знатоками каждого повреждения, что война может нанести машинным духам. Такие мастера пользуются заслуженным авторитетом и властью – они командуют другими техножрецами, приписанными к действующим в этой же зоне боевых действий гвардейским частям.

На Внешнем фронте таких руководителей называют «машиноведами-примасами», подчеркивая обширность их опыта и умение действовать под огнём. Невероятно искусные примасы используют навыки, снаряжение и аугментацию, добываясь от машинных духов наибольшего результата, и пускают в ход любое оружие, что найдётся под рукой – включая целые фаланги сервиторов – чтобы отбивать вражеские атаки, не прерывая работы.

Многие командиры, действующие на Внешнем фронте – включая самого лорда-генерала Ганзорика – ценят усилия машиноведов-примасов, благодаря которым гвардейские полки могут пройти даже самые яростные бои. Конечно же, каждый примас не одинок – его часто сопровождает группа сервиторов, специально модифицированных и приспособленных к выполнению нужных задач. Многие из этих лоботомированных помощников служат примасу годами, если не десятилетиями – их биологические части постепенно изнашиваются и покрываются шрамами, а механические – постоянно переделываются и ремонтируются. Столь хорошо знакомые инструменты немало помогают маши-

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: техножрец-машиновед

Новые склонности: Восприятие, Выносливость, Дальний бой, Знания, Интеллект, Сила воли, Техника.

Новые таланты: либо «Зов железа» и «Связи (Адентус Механикус)», либо «Полевой машиновед».

Специальное снаряжение: священное масло, инфопланшет, топор Омниссии, улучшение калькулуса логи, стрелковый механодендрит, манипуляторный механодендрит, ремесленный механодендрит.

новеду в ремонте повреждённых танков, воодушевлении беспокорных духов и защите раненых машин. Война на Внешнем фронте всё идёт и идёт, всё больше боевой техники попадает на поля битв, и в том, что войска лорда-генерала Ганзорика имеют превосходство на многих мирах – немалая заслуга машиноведов-примасов.

Подготовка машиноведов-примасов

У искусных техножрецов, что именуются машиноведами-примасами, хватает различий, но есть и кое-что общее. Ещё до назначения в Имперскую Гвардию, каждый из них выказал несравненное умение управляться с сервиторами, будь то в кузницах Станков, инжинириуме звёздного корабля или просто в свите сервиторов, что завёл себе какой-нибудь аристократ-ульевик. Немногие из таких техножрецов думали, что их умения пригодятся на поле брани, но в сорок первом тысячелетии война забирает жизнь и труд всех и каждого. Когда разразилось противостояние на Внешнем фронте, культ Механикус призвал многих техноадептов встать плечом к плечу с гвардейцами. Тогда-то машиноведам и пригодились усвоенные умения распоряжаться десятками, а то и сотнями сервиторов. Те, кого ныне называют машиноведами-примасами, совершенствуют своё искусство одновременно управлять множеством боевых и вспомогательных инструментов, что делает их редким, но незаменимым приобретением для полков, к которым они приписаны.



Улучшения специалиста

Машиновед-примас может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своих сервиторов.

Резервные системы (*Redundant Systems*)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: машиновед-примас получает дополнительного сервитора. Это улучшение можно приобретать количество раз, равное бонусу Интеллекта персонажа. Подробнее см. врезку «Многочисленные товарищи» на стр. 46.

Алгоритмы координации (*Coordination Algorithms*)

Тип: пассивное

Цена: 400 ОО

Эффект: машиновед-примас улучшает своих сервиторов, добиваясь того, чтобы вместе они работали как шестерёнки в одном механизме. Когда два или более сервиторов помогают ему в тесте «*Пользования техникой*» (благодаря улучшению «*Серворука*» со стр. 94 «Базовой книги правил»), он получает дополнительный бонус +5 за каждого сервитора, что помогает ему, после первого.

Властелин машин (*Machine Lord*)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 600 ОО

Эффект: машиновед-примас может принимать прямое управление своими сервиторами в бою. Один раз за ход машиновед-примас может предпринять **средний (+0) тест «Пользования техникой»** в качестве частичного действия. В случае успеха один его сервитор плюс ещё один сервитор за каждую ступень успеха в тесте могут совершить стрелковую атаку или атаку в ближнем бою, что требуют частичного действия. Цель должна быть в пределах дальности поражения. Для этой атаки сервиторы используют показатели Ближнего и Дальнего боя машиноведа-примаса, а не свои собственные.

Тактика машиноведов-примасов

Любой, кто видел машиноведа-примаса в деле, поражался его почти чудесной способности принимать и осознавать потоки данных от десятков действующих сервиторов, и отвечать им, одной лишь мыслью и отрывистыми строками двоичного кода. Действуя где-то на втором плане сражения, заведую в периоды затишья военным лагерем или крепостью, машиновед-примас направляет своих сервиторов, нагружая их грязной, но необходимой работой по усилению укреплений, ремонту, переноске грузов, сбору трупов и другими делами. Искусный машиновед-примас может, ничего не делая сам, командовать несколькими сотнями сервиторов одновременно.

Когда подступает враг, и каждый способный держать оружие, должен сражаться, машиновед-примас отрывает своих подопечных от трудов и приказывает вести оборону и проводить срочный ремонт. Резкое перенаправление требует большого труда и умения от самого машиноведа, и потому количество сервиторов, которыми он может эффективно командовать в бою, сильно снижается. Тем не менее, свита машиноведа остаётся значительной, ибо даже десяток сервиторов делают его опасной боевой единицей. Толпе сервиторов найдется множество применений – вооружённые тяжёлыми болтерами, плазменными пушками и мультимельтами могут подавлять врагов заградительным огнём или вести безжалостный высокоточный обстрел, в то время как рабочие займутся ремонтом повреждённой техники и укреплений. Думать так, будто у тебя десять рук и делать много дел одновременно – в этом сама суть машиноведа-примаса. Орда управляемых им сервиторов больше всего напоминает стаю хищных птиц, движущихся как единое безжалостное существо.



Идеи для приключений о машиноведах-примасах

Любые боевые задания, связанные с постройкой или обслуживанием укреплений прямо зависят от умений и способностей машиноведа-примаса. Он может работать над крепостью, что имперские гвардейцы только что отбили у врага, и обнаружить в ней тёмный секрет. На осознании персонажами того, что их новый дом – не совсем то, чем кажется, можно выстроить удивительно атмосферную игру. И наоборот – возвращение в знакомую имперскую крепость и осознание того, что внутрь проник неизвестный злокозненный враг может глубоко потрясти примаса, учитывая его связь с этим местом и обитающим в нем духами. Кроме того, за исключением тех редких случаев, когда персонаж работает только вместе с другими членами Адептуса Механикус, из него получается отличный эмиссар марсианского духовенства в Имперской Гвардии. Каждый машиноведа-примас – живое воплощение того, как миряне представляют себе техножреца – одинокая и едва ли похожая на человека фигура в красной рясе своего ордена, носящая множество аугментаций, с безупречной точностью управляющая десятками серворабов – большинство гвардейцев и штатских так и представляют себе членов Красного жречества. А потому дипломатия – отличная тема для приключений с участием машиноведов-примасов.

Строительство: верховное командование направляет персонажей на Фракийца, чтобы сопроводить машиноведа-примаса до лагеря, расположенного глубоко в лесах северного континента. Это лагерь строили из сборных конструкций и материалов, которые эскадрилья «Валькирий Небесных когтей» сбросила в нужное место – местность вокруг слишком труднопроходима для наземной техники. Путешествие по лесу проходит медленно, а персонажей игроков сопровождает дюжина сервиторов и технорабов. Вот только вскоре после начала пути сопровождающие отряд люди начинают пропадать. Они исчезают, оставив лишь брошенный груз и лужу крови, стоит им только на мгновение пропасть из виду. Пропадают даже сервиторы, а их связанные с примасом органы чувств отключаются за миг до исчезновения. Машиноведа сообщает персонажам, что ни ауспики, ни сервиторы не заметили ни малейшего следа нападавшего. Когда группа добирается до лагеря, количество сервиторов и рабов снижается до опасно низкой отметки. Персонажам предстоит найти неизвестного охотника и расправится с ним, пока они сами не стали добычей. Кто будет этим охотником – решать ведущему. То может оказаться компания орков-коммандос, отборное отделение ветеранов-северовцев или группа тёмных эльдаров. По прибытии в лагерь, машиноведа берётся за сооружение полевого штаба, плазменного генератора и зенитных платформ «Гидра». Враг посылает отряд, дабы сорвать строительство. Персонажи игроков должны оборонять лагерь до тех пор, пока машиноведа не закончит установку оборонительных систем. Кто будет врагом в этот раз – вновь решать ведущему, но то должна быть серьёзная сила, а построенные машиноведом устройства – внести решающий вклад в исход боя.

Шахта слишком далеко: старший офицер приводит персонажей игроков к гололиту, на котором показывает, насколько участились набеги мутантов на Циске. Офицер объясняет, что нападения мутантов становятся необъяснимо успешными, и если это не прекратится, они могут серьезно помешать другим операциям на Внешнем фронте. Имперские силы на Циске готовят к участию в масштабном наступлении (офицер предполагает, что лорд-генерал нацелился штурмовать Авитохол – ведущему решать, правда это или нет), значит, особых подкреплений и значительной поддержки персонажам никто не окажет. Им самим предстоит выследить и уничтожить вожака мутантов и положить конец его набегам. У персонажей игроков есть несколько способов выйти на мутантов-налётчиков – им могут помочь пешие разведчики, пилоты «Валькирий» и «Часовых», лихие всадники, сплошные ауспиции – способов масса. Сколько займёт поиск – решать ведущему, но проваленные тесты и неправильные действия должны вызывать задержки или осложнения в поисках, но не останавливать сюжет. Логово налётчиков обнаружиться в старом шахтёрском поселении, и большая часть мутантов – включая главарей – будет прятаться в самих шахтах. Внутри шахты персонажи столкнутся с очень необычными мутантами – их конечности заменены грубой бионикой, встроены оружием и броней. Ещё одна странность – рабочие сервиторы все закованы в цепи, а мутанты-надзиратели, похоже, хлещут их кнутами из чистой злобы. Очевидно, что вождь подбил мутантов на восстание против своего рабского положения, и теперь они ликуют, сделав рабами кого-то другого. Ведущий должен поддерживать бодрый темп продвижения игроков. Примерно в середине пути по шахте, они наткнутся на самодельную клетку, в которой томится потрепанный однорукий техножрец. Это Антиквис, машиноведа-примас одного из полков, пострадавшего от мутантских рейдов. Товарищи сочли Антиквиса мёртвым, но он выжил и живым попал в руки мутантов, вожака которых заставил его ставить своим бойцам грубую бионику. У Антиквиса есть план, но для этого ему надо попасть в центр управления, из которого он сможет подать сигнал всем сервиторам в шахте и послать их в контратаку на мутантов. Ну а пока у врагов будут заняты руки, гвардейцы смогут уничтожить одну из главных опор шахты и начать контролируемое обрушение, в котором погибнут все мутанты. Если у персонажей получится попасть в центр управления, все пойдёт как по маслу – сервиторы неожиданно нападут на мутантов и свяжут их боем. Со второй частью плана выйдет проблема – шахта сильно повреждена восставшими (не говоря уже о многих годах забвения) и уничтожение опоры вызовет куда более стремительное обрушение, чем ожидал Антиквис. Персонажам предстоит обогнать обвал, спастись из шахты вместе с машиноведом и доложить об успехе.

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 относится к *общим приказам*, которые вместо этого следуют обычным для них ограничениям, описанным в разделе «Общие приказы» на стр. 91). 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. 263 «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»).



Полковые различия

Любому полку Имперской Гвардии постоянно нужна поддержка самого разного рода, а потому никто и никогда не откажется от помощи машиноведа-примаса и бригады сервиторов, что он приведёт с собой, особенно если учесть, что эти лоботомированные трудяги могут помочь и в бою. Искусство таких техножрецов особенно ценится в танковых и механизированных частях, а также полках, склонных к широкому применению укреплений – неважно, будь то в обычных городах или крепостях.

По этим причинам, машиноведы-примасы Внешнего фронта достигли немалых успехов в синтиллийском 238-м. Эти солдаты, набранные из высших слоев столичной знати, с мига своего поступления в Гвардию успели побывать едва ли не в каждой имперской крепости Внешнего фронта. Перебрасываемые из одной в другую, фузилёры 238-го постоянно рассчитывают на нескольких машиноведов-примасов, что неизменно следуют за ними на каждом шаге этого странствия, куда более преданно, чем обычные техножрецы, заботящиеся об оружии и боевой технике пол-

ка. Немало великих крепостей, обороняемых синтиллийцами, выстояло благодаря усилиям машиноведов и их бесстрашных и неутомимых тружеников и воинов. Несмотря на непреходящую зависимость от горстки умелых машиножрецов, фузилёры презируют тех, кого считают худородными. Труд техножреца часто бывает неблагодарным, так что вряд ли примасы 238-го вообще замечают такое отношение. Тем не менее, несколько других полков, заразившихся высокомерием синтиллийцев, отказались от помощи таких союзников и сами лишили себя поддержки, что могут дать мистики культа Машины.

Противоположный пример – востроянский 946-й, солдаты которого чтят сопровождающих их техножрецов. Приданные первенцам машиноведы-примасы, что выступают в роли механиков, военных инженеров и посланцев Адептус Механикус – ценные, а во многих случаях – и незаменимые товарищи по оружию в предательских, запутанных городских руинах Внешнего фронта, на боях в которых специализируется полк. Уважение и благоговейный трепет перед машиноведами у набранных на огромном промышленном мире первенцев 946-го в крови.

**** Запрос инициирован ****

[Расшифровка фрагмента 79215RCV-MXIV]

**** Доступ подтверждён ****

**** Уровень доступа: Кобальтовый ****

Извлечение данных завершено [67383H192]

****Вероятность предательства: Минимум ****

**** Искать просвещения – значит отдаваться скверне ****

Приветствую во имя Омниссии

Я был избран, чтобы снабдить вас сведениями, касающихся особенных людей Внешнего фронта, что вы искали. Немногие из моих братьев видели их подвиги вживе, но я, как багряный гвардеец, могу вам помочь. Один из людей, о которых я решил рассказать – машиновед, что работала с востроянскими первенцами 454-го на Телиасе. На низком готическом её называют Корбел, и она – бывшая протеже печально известного фабриканта Гарамонда со Станков. После осуждения её наставника, Корбел добровольно присоединилась к Имперской Гвардии в Пограничном крестовом походе. Я не знаю точно, как она попала на Внешний фронт, но уверен, что немало солдат Императора рады её присутствию. Корбел мастерски управляетя со сервиторами – я своими глазами видел, как находящиеся под её прямым контролем сервиторы чинили две подбитые «Гидры», в то время как сама техножрица отстреливалась от врагов из лазпистолета, также удерживая корпус машины серворукой, чтобы дать подопечным удобный доступ к повреждённым узлам. Она выказала удивительное мастерство в работе почти с любой имперской техникой – от скромной «Химеры» до чтимых сверхтяжёлых чудовищ. Сервиторы из её свиты глубоко модифицированы для того, чтобы лучше справляться с последствиями взрывов гротобомб, электромагнитных гранат тёмных эльдаров и диверсий северовцев – самыми распространёнными типами нападений и повреждений, что грозят бо́вным машинам на Внешнем фронте. Некоторые сервиторы несут тяжёлые болтеры, огнём которых прикрывают хозяйку, врачующую раны машинного духа, другие же снабжены вживлёнными мультиинструментами, силовыми захватами и сварочными аппаратами. У Корбел есть особо модифицированный сервогреб – кажется, кто-то из её товарищей со Станков или напоминание о её изгнанном наставнике. В него встроены причудливый древний ауспик и плазменный пистолет искусной работы. Работая в поле, Корбел часто полагается на то, что череп предупредит её о приближающихся врагах. Смелость и очевидное мастерство принесли Корбел множество благодарностей от товарищей по оружию, а её идентификационный код удостоился того же от братьев по культу Омниссии. Срок её служения с Гвардией давно истёк, но она продолжает оставаться с ней, и уже несколько раз отказывалась от перевода. Приятно сознавать, что у воинов Императора есть столь преданный делу союзник.

Багряный идеал Калекс-Дельта-7

Башковитый

«Так я спросил себя – что б сделал полковник Стрейкер? Проще простого – наорал бы на меня, за то, что мы с моими парнями стоим и ничего не делаем. Так что и я так сделал. Они даже дали мне эту блестяшку, когда мы закончили»

– специалист Нифт, башковитый 1-го класса, откровенничает о своем повышении

Какими бы недалёкими не были огрины, порой среди них встречаются представители, хоть и обладающие столь же примитивным мышлением, но наделённые проблесками интеллекта, умением справиться с поставленными задачами, развитой памятью или целеустремлённостью. Такие огрины сильно отличаются от сородичей и быстро становятся кандидатами на Биологически-Аугментационное Шунтирование Коры головного мозга. «Башковитые» (так обычно называют себя прошедшие БАШК) намного превосходят умом обычных огринов. Многие способны запомнить своё имя, считать на некоторых пальцах или даже принимать тактические решения, отличные от «ударь, а потом ещё ударь». Благодаря этим способностям башковитые могут занимать низшие командные посты.

Обычно башковитый действует как мозг отделения. Остальные огрины ищут его руководства, как на поле боя, так и вне его. Само то, что башковитый вообще занимает свой пост – достаточная причина для повиновения, и большинство огринов верит,

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: огрин

Новые склонности: Ближний бой, Выносливость, Дальний бой, Лидерство, Нападение, Сила.

Новые таланты: либо «Амбидекстрия» и «Сопrotивляемость (Страх)», либо «Авторитетный огрин».

Специальное снаряжение: кортикальный имплантат хорошего качества, дробовик «Потрошитель» хорошего качества или шоковая булава хорошего качества и болтер среднего качества, две фраз-гранаты, одна крак-граната.

что тому, кто помнит столько, сколько башковитый, всегда лучше знать. Из-за этого у таких командиров почти нет проблем с дисциплиной, а очевидная иерархия предполагает, что каждый всегда будет знать, что он должен делать.

Башковитые – жестокие, но эффективные командиры, способные переорать грохот битвы и подкреплять свои крики могучими ударами. Они куда лучше владеют оружием, чем их «неусовершенствованные» сородичи, хотя врождённую огринскую неуклюжесть не может полностью искоренить никакое БАШК. Впрочем, эти способности не значат, что башковитые будут вооружены лучше других подразделений Гвардии – зачастую «умники» сражаются тем же оружием, и их «неусовершенствованные» собратья.

Главное различие между башковитым и его подчинёнными – это кортикальные имплантаты и другая аугментика, скрытая в толстом черепе. Эти улучшения выглядят грубо и примитивно, но на деле это довольно сложные и неубиваемые устройства – что особенно полезно, когда их вживляют огринам. В бою эти имплантаты подвергаются суровому испытанию, ведь огрина на командном посту приходится сталкиваться со множеством помех и принимать немало решений. Решительность и сверхчеловеческое упорство часто ставят башковитых в такие условия, где физическая сила и стойкость с лихвой искупит нехватку осторожности и рассудительности. В целом, это значит, что опытный башковитый может без особых усилий вести своих подчинённых примерно туда, куда нужно.

Несмотря на нехватку мозгов, башковитым свойственны многие качества хороших командиров. Они вдохновляют подчинённых, упрямы и отказываются отступать или признавать поражение даже в самых безнадежных передрягах. Эта целеустремлённость рождается из непоколебимой веры в вышестоящих офицеров, которых башковитые считают непогрешимыми. Они не боятся лично вести сородичей в бой и направлять их простыми и понятными приказами, одновременно паля из дробовиков. Пока неясно, применяют башковитые такой стиль руководства, потому что он им самим по нраву, или потому что других вариантов нет, ведь многие огрины-новобранцы так глупы, что просто не поймут более сложных приказов.

Впрочем, ни подготовка, ни копание в мозгах не могут выбить из башковитого его огринскую суть. Порой даже самые сообразительные страдают от вспышек жестокости. Некоторым даже вживляют имплантаты, усиливающие природную свирепость и ввергающие обладателей в неистовый гнев от переданной по воксу кодовой фразы или каких-то особых условий. Так или иначе, ярость башковитого поистине ужасна.



Улучшения специалиста

Башковитый может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Хваткие пальцы (*Improved Dexterity*)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: башковитый может использовать холодное, метательное и лёгкое стрелковое оружие так, как если бы не имел особенности «Неуклюжий». Кроме того, если это оружие необходимо держать в обеих руках, башковитый, благодаря своим размерам, может использовать его одной, не получая штрафов.

Повышенный интеллект (*Enhanced Intellect*)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: как правило, «башковитые» лучше обычных огринов умеют говорить и даже не-огрины способны их понимать. Сослуживцы таких воинов быстро учатся понимать их простой и огрублённый язык. «Башковитый» получает бонус +10 на тесты, предпринятые для отдачи приказов своему *товарищу*.

Захватывающая жестокость (*Brutal Encouragement*)

Тип: приказ (частичное действие)

Цена: 400 ОО

Эффект: огрины восхищаются тем, какое разорение может учинить башковитый, а их товарищи-«малыши» рады, что столь свирепый и могучий воин сражается на их стороне. Товарищ «башковитого» испускает крик одобрения, когда его спутник сокрушает особенно устрашающего врага, побуждая его и других солдат вокруг биться дальше с удвоенной силой. Если башковитый убивает врага до конца хода, он может предпринять **средний (+0) тест «Запугивания»** в качестве свободного действия. В случае успеха, каждый союзник, что может слышать *товарища* башковитого, получает бонус +10 на свой следующий тест Ближнего или Дальнего боя, предпринятый до конца следующего хода. Каждый огрин, на которого подействовала эта способность, может немедленно впасть в *неустовство* за свободное действие (см. описание таланта «Неустовство» на стр. 143 «Базовой книги правил Only War»).

Подготовка башковитых

Обучать огрина – дело долгое и непростое. Впрочем, имплантаты и множество других улучшений позволяют башковитым запоминать хоть что-то, чему их учили, или хотя бы в какую сторону командир приказал наступать. Без башковитых огрины требуют постоянного пригляда, и потому многие офицеры считают, что по огринским меркам это настоящие гении, что стоят вложенных усилий.

Башковитые всегда рады угодить своим офицерам, и часто пытаются простодушно и по-детски подражать вышестоящим. Некоторые стараются перенимать личные качества отдельных командиров, часто спрашивая себя – обычно буквально и вслух – что бы этот человек сделал в таких обстоятельствах. Другие идут ещё дальше, пытаясь копировать за своими кумирами манеру одеваться, привычки, характерные словечки и даже методы обучения подчиненных. Иногда башковитым это удаётся, иногда – нет, но часто пригождается и помогает им в бою.

Большинство башковитых хорошо понимает имперский готический – то есть понимают то, что им говорят, лучше, чем обычные огрины. Впрочем, для настоящего взаимопонимания «умнику» требуется немалая практика. К чести башковитых, можно сказать, что они всегда готовы учиться, спрашивая товарищей-людей обо всем, чего не понимают – хотя это способ обучения, конечно, долг и тернист. Башковитые очень серьёзно относятся к своему положению и стремятся показать, что достойны его, раз за разом берясь за самые опасные и неприятные задания лишь бы угодить вышестоящим. Перед самым боем, они часто вслух снова и снова повторяют полученные приказы каждому, кто окажется рядом, чтобы убедиться, что всё поняли правильно. Пресечь это можно разве что, напомнив огринам, что командиры ждут от них осторожности.

Тактика башковитых

Атака толпы огринов – вещь неконтролируемая и первобытная. Но под руководством башковитого она может стать мощным оружием Имперской Гвардии.

Некоторые башковитые – хитрые и жестокие вожаки, способные на простые, но эффективные тактические приёмы. Множество подавителей агрессии и синаптических усилителей в их мозгах обостряют эти способности и позволяют башковитому держать себя в руках, когда все отделение в ярости бросается на презренных врагов. Другим башковитым в этом помогает суровая решимость и безоговорочная верность командирам. Они не боятся ни пуль, ни танков, ни пушек, и обрушиваются на любого незадачливого врага, оказавшегося у них на пути. Башковитые часто служат примером сородичам, ведя лобовой штурм и проламывая (а не обходя) любые препятствия.

Достаточно опытные огрины даже выказывают зачаточное понимание тактики и стратегии, устраивая простые контратаки или даже пользуясь укрытиями при сближении с врагом – если у них будет время подумать. Такие гении поистине уникальны и быстро завоёвывают себе имя и славу на жестоких войнах Внешнего фронта.



Идеи для приключений о башковитых

Башковитый – это вожак, и ведущему стоит помнить об этом, придумывая приключения для смышлёного огрина. Хотя башковитые не менее сильны, выносливы и свирепы, чем обычные огрины, главное в них – умение командовать. Башковитый, что не отдаёт приказов, не исполняет своей главной роли. Это не значит, что такой персонаж всегда должен ходить с толпой подчинённых, но ведущему стоит подчеркивать роль такого вожака тем, как эффективно отряд действует под его командованием. Кроме того, ведущий должен помнить, что как бы не был «усовершенствован» башковитый, это всё ещё огрин. Он неспособен к сложному мышлению и планированию. Башковитый замечает проблему лишь, столкнувшись с ней нос к носу, а решать её будет самым простым и очевидным способом, что придёт ему на ум. Старшие офицеры представляют, как у башковитых работают мозги, и поручают им что-то сложное или жизненно важное, только снабдив поддержкой. Вместе с тем, помощники-NPC не должны затмевать игроков или обесценивать их решения. В то же время ведущий не должен требовать от башковитого мыслить, как человек – он на такое в принципе не способен. Ему надо дать простую цель, бросить вызов и позволить огрину и его подчинённым справиться с заданием.

Не смотря ни на что: башковитых часто делают охранниками и телохранителями – ведущий может использовать это в своих приключениях. Хотя суть таких заданий обычно очень проста, они должны быть жизненно важны, ведь жизнь огрина-умника не будут разменивать на всякие мелочи. Охрана особенно важного офицера, сопровождение конвоя или удержание определённой позиции при вражеском штурме – вполне подходящие примеры. Отделение башковитого не должно получать приказов, которые огрин не сможет понять, хотя командиры часто полагают, что огринское упорство и стремление показать себя помогут здоровяку. Даже когда враги заполняют всё поле боя до самого горизонта, их ждёт не лёгкая победа, а по-собачьи преданно охраняющий свой пост огрин. Данное башковитому задание может быть настолько важным, что вражеский командир захочет лично руководить нападением.

Военные учения: каждое подразделение Имперской Гвардии проходит регулярные тренировки, чтобы быть готовыми к бою и выстоять против врага. Идея этого приключения отлично подойдёт для новоиспечённого башковитого, только что вернувшегося к товарищам и поражающего их обрётёнными мыслительными способностями. Учения могут проходить в любое время – например, когда подразделение покидает передовую для пополнения и перевооружения, или по пути на новый театр военных действий. Цель проста – башковитый должен вывести свой отряд на учения, что испытают его умения и помогут привыкнуть к новой роли. Возможно, башковитому и его ребятам придётся преодолевать полосы препятствий перед решительным штурмом позиций условного противника, роль которого исполняют модифицированные боевые сервиторы. Какие именно преграды встретит отделение – решать ведущему, но их преодоление должно требовать тактической грамотности. Учитывая природную стойкость огринов, орудийные сервиторы снаряжены боевым оружием – для только что набранного полка такие учения могут превратиться в смертоубийство. Башковитый должен найти способ справиться со смертоносными, заранее устроенными опасностями и показать, что вышестоящие офицеры в нём не ошиблись.

Полковые различия

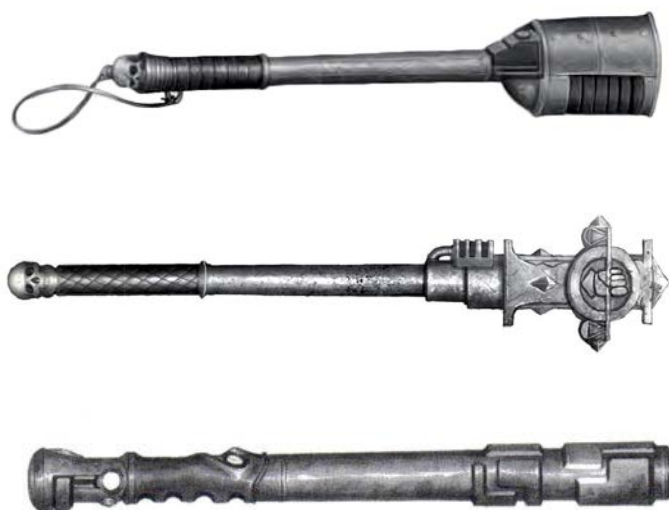
Термин «башковитый» широко распространён в Имперской Гвардии. Он обозначает и звание, и происхождение этих необычных недолюдей. Многие башковитые понимают этот «титул» слишком буквально, применяя свои крепкие черепа как оружие. Большинство командует теми отделениями, в которых раньше служили сами и не встречает проблем с повиновением. Хотя развитые мозги позволяют такому огрину кем-то командовать, в каждом отделении найдется один-два недовольных. Впрочем, подскочившие мыслительные способности на пару с огринской силой помогают своему хозяину поддерживать свой авторитет.

Башковитый есть почти в каждом подразделении огринов. Имплантаты и хирургические операции, что нужны для превращения обычного огрина в башковитого, недоступны разве что самым скверно снабжаемым или варварским полкам. Из «усовершенствованных» недолюдей выходят не только хорошие командиры, но и телохранители, ведь поумневший, но всё такой же инстинктивно преданный здоровяк реже забывает, в чем состоит его работа и легче приспосабливается к новому хозяину. Такие телохранители похожи на огромных цепных псов – бесконечно преданных хозяину и чудовищно жестоких к его врагам.

Товарищи башковитых обычно обладают некоторым опытом командования или званием выше рядового. Такие гвардейцы нужны для того, чтобы напоминать здоровяку о приказах и не давать отвлекаться. Во многих полках считают очень полезным присутствие среди огринов кого-то, кто способен грамотно реагировать на действия врага и изменения обстановки на поле брани. Как и друзья обычных огринов, такие гвардейцы отличаются внушительными габаритами и стойкостью. Многие поощряют усилия башковитого, подбадривая своего друга криками одобрения, когда тот крушит всё вокруг.

Шоковая булава

Шоковыми булавами обычно пользуются Адептус Арбитрес и отряды силовиков, что блюдут Императоров Закон на бесчисленных мирах Импернума. Хотя такие дубинки созданы для разгона толп и подавления бунтов, в руках излишне увлечённого хозяина, шоковая булава превращается в смертоносное оружие. Шоковые булавы обладают следующим профилем: холодное, 1к10 У, ББ 0, Шоковое, 2,5 кг, Скудная.



Адресат: генерал [REDACTED], командующий боевой группой «Ланцея» при Очищении [REDACTED] во имя Императора Человечества, да сияет его свет вечно.

Отправитель: маршал Бренск, заместитель [REDACTED]

Тема: ходатайство о дополнительной вербовке для модификации мозга

Мой лорд,

По вашему приказу, я посылаю это сообщение для того, чтобы доложить вам о произошедшем при наступлении в квадранте Лекс-27. Кадийцы из 204-го полка артиллерийской поддержки («Разрушители крепостей») начали артподготовку точно в 07:00. После двадцати четырёх минут опустошительного обстрела и точечного поражения целей адамантено-бронейными снарядами, талларнский 106-й с кадийскими танками, лёгкой пехотой и [REDACTED], а также ауксией недолгодей поддержки начали наступление на позиции Северова домината.

На второй день наступления наши передовые части столкнулись с ожесточённым и хорошо организованным сопротивлением танковых и пехотных частей еретиков, что, вероятно, были переброшены из соседнего сектора. Уступая качеством своих боевых машин нашим «Леманам Руссам», они выигрывали в количестве и, к сожалению, наше продвижение остановилось. Полковник Асад из талларнского танкового батальона поклялся на крови, что вырвет врагу сердце, и вскоре его величественные машины косой проишлись по мятежникам, собрав с них кровавую жатву. Искусные талларнские экипажи устраивали обманные манёвры и брали еретиков в клещи.

Но танки северовцев были лишь частью крупной контратаки — наши передовые части докладывали о целой волне еретиков, приближающейся к их позициям. Мятежники были скверно вооружены, а выглядели ещё хуже; но были немалой угрозой для наших частей, что только развертывались, а потому оказались уязвимы перед массированной и нацеленной атакой.

Хвала Императору, большая часть сецессионистов атаковала полки, которым были приданы подразделения огринов под командованием Крода, уже подвергшегося усовершенствованию мозга. Согласно рапорту капитана Дорала, лишь благодаря манёврам и контратакам огринов Крода, врагов удалось сдержать. Он отмечает случай, когда не то божественное провидение, не то слепая удача позволили Кроду и его подразделению прорвать вражеские ряды. Огрины Крода, проявив необычную тактическую грамотность и изобретательность, окружили позиции предателей, уничтожили их арвергард и навели хаос, что дало передышку нашим частям и позволило им пойти в новую атаку. Эти действия, вкупе с быстрой переброской танковой колонны Асада, нанесли врагу серьёзные потери и отбросили его по всем фронтам.

В свете этих событий, я скромно прошу утвердить моё ходатайство к госпитальному ордену [REDACTED] о дополнительном отборе огринов из моего полка для аугментизации мозга. Я предполагаю, что это будет жизненно важным для этой кампании, и нужно приложить все силы для того, чтобы выделить подходящих кандидатов.

Вышибала

*«Что? Ещё один? Они не такие крепкие.
Ты не бойся, сейчас я ему задам»*

- огрин Таг перед тем как убить орка-ноба
«позаимствованной» силовой клешней

Дикость огринов — плод долгой жизни на холодных, безжалостных и варварских мирах. Суровые родные планеты этих недолгожданцев не поощряли развитие мыслительных способностей. В итоге огрины воплощают самые варварские черты человечества в самой гротескной и утрированной столетиями обратной эволюции форме. Они удивительно глупы, но стойкость и неизменная свирепость делают их очень полезными в войнах сорок первого тысячелетия.

Империи Человека часто вербует этих здоровяков в ударные части, вооружает простым и грубым оружием, показывает, где враг, и спускает с цепи. Такая тактика отлично подходит огринам — в горячке боя их недоразвитый мозг не успевает осознавать боль и ранения. Обычные для этих гигантов дробовики «Потрошитель» отлично подходят и для рукопашной, а присущая огринам первобытная жестокость и массивное телосложение позволяют им сокрушать врагов с несравненной свирепостью.

Несмотря на то, что каждый огрин способен задать врагу жару в рукопашной, в рядах этих исполинов встречаются особенные любители вышибать из врага дух, ломать кости и рвать тела в клочья. Такие «вышибалы» обычно идут в авангарде, постоянно стремясь ввязаться в драку, и биться любым попавшимся под руку оружием. Некоторые просто обожают размалывать в порошок вражьи черепа, отрывая недобрякам руки и иными способами тешить свою кровожадность, ибо одно лишь упоминание ненавистных врагов вызывает у них приступы убийственной ярости. Иные настолько тупы, что вообще не осознают, что находятся на войне, и наслаждаются творимым смертоубийством не меньше, чем радуются крикам одобрения товарищей. Многие, впрочем, предпочитают ближний бой просто «потому что могут» — инстинкты оказываются сильнее мозгов.

Таких огринов всегда увидишь в гуще битвы, где они расшвыривают врагов чудовищными ударами здоровенных кулаков, огромных дубин и другого оружия. Многие и не пытаются вести бой на расстоянии, либо потому что так и не научились стрелять, либо просто будучи слишком тупы. Пренебрежение огнестрелом делает таких недолгожданцев ещё большими дикарями (даже по огринским меркам), но размеры и свирепость, напротив, играют им на руку.

Как это часто бывает с огринами, их туповатое благодушие и безумная ярость сменяют друг друга очень легко, особенно в горячке боя. Гибель товарища, порицание командира, ранение — все это может вызвать у такого огрина настоящий припадок, в котором примитивный разум побуждает немедленно выплеснуть эту ярость на её источник. Такая склонность к насилию делает и без того буйных недолгожданцев совершенно бешеными, а по-настоящему разъярённый вышибала — это вихрь разрушения, удары которого рвут врагов в клочья.

Вышибала в бою — воплощение первобытной свирепости, что бьётся, не помышляя об отступлении или самосохранении. Он инстинктивно бросается на любого противника и молотит его, ломая броню и кроша кости. Избиение

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: огрин

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

Новые таланты: либо «Неустовство» и «Крепкое телосложение», либо «Гневный защитник».

Специальное снаряжение: кулак-крупитель хорошего качества или двуручное оружие хорошего качества или боевой молот высшего качества, две фраз-гранаты.

врагов так манит огринов, что они не чувствуют боли, не замечают ран и не испытывают страха, когда ломаются к неприятелю, расшвыривая всё на пути.

Здоровяк, что расшибает в лепёшку каждого, кто заступит ему путь — это зрелище немало поднимает боевой дух. Некоторые полки даже используют огринов как лучших воинов, натравливая их на особо опасных врагов, и рассчитывают на них, когда кажется, что всё потеряно, и гибель неминуема. Гвардейцы видят, как вышибала снова и снова расшвыривает наседающих врагов, не обращая внимания на жуткие раны, и товарищи, вдохновлённые его стойкостью, находят в себе новые силы. Иногда громадный огрин служит друзьям укрытием — непоколебимой скалой и живым памятником вере и преданности.



Улучшения специалиста

Вышибала может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Вакипающий гнев (Escalating Rage)

Тип: пассивное

Цена: 400 ОО

Эффект: когда враг наносит критический урон союзнику или *товарищу*, находящемуся в десяти метрах от вышибалы, уже находящегося в *неистовстве*, показатель «Сверхъестественной Силы» и «Сверхъестественной Выносливости» вышибалы увеличивается на +1 до конца сцены. Однако таким образом особенности не могут получить показатель более +8.

Бешеный удар (Shattering Blow)

Тип: пассивное

Цена: 600 ОО

Эффект: когда вышибала, находясь в *неистовстве*, атакует врага в ближнем бою в *праведном гневе*, он также попадает по всем целям (кроме себя), находящимся в радиусе, равном своему бонусу Силы (в метрах). Этот дополнительный удар имеет профиль: 1к10+БС У, ББ 0, Оглушающее.

Подготовка вышибал

Огрины – недалёкие и с трудом поддающиеся обучению существа. Суровые условия огринских миров лишили их уроженцев большей части мыслительных способностей. Кроме того, эти недолуды известны удивительно короткой памятью и неспособностью усваивать минимально сложные понятия – это делает их обучение ужасно изматывающим делом. Потому сам процесс тренировки делают простым – обычно в огрина пытаются вбить лишь самые основные представления о дисциплине и имена командиров. Зачастую огринам вообще не дают боевой подготовки, полагаясь на их природную свирепость и крепкое телосложение. Некоторые недолуды, обладающие особенно взрывным характером и тягой к жестокости, выказывают особенную тягу к ближнему бою.

Боевой дробовик для таких дикарей – не более чем необычная дубинка, а попытки пострелять ставят их в тупик. Немало вышибал вовсе отвергают стрелковое оружие, полагаясь на что-нибудь ухватистое и тяжёлое, убивать которым куда проще. Огрин сам решает для себя, что лучше, и многие предпочитают славную дубину мудрому огнестрелу, а если прикажут – с удовольствием будут крушить врагов хоть голыми руками.

Тактика вышибал

Как и все остальные огрины Гвардии, вышибалы – это ударные пехотинцы, решительно не подходящие скрытных и хитроумных действий. Это грубые инструменты, которым нет применения лучше, чем целенаправленно молотить ими врага. Потому обычно их гонят прямо в сердце вражеских позиций, где размеры и стойкость огринов позволят им пережить почти все. Окружённый врагами вышибала способен расшвырять их как котят.

Иногда таких огринов применяют и вовсе как живые тараны, прорывающие строй и отвлекающие внимание неприятеля от других участков обороны. В предназначенные для этого подразделения обычно набирают множество огринов-вышибал, и совместная ударная мощь такого отряда не будет избыточной лишь в бою с самыми стойкими врагами. Некоторым из недолудей даже дают броню, призванную повысить их природную живучесть и уберечь от вражеского огня, и выдают мощное оружие, которым можно снести любое препятствие.

Многих вышибал также обучают встречать вражеский натиск и давать отпор, ибо размеры и неизменная жестокость позволяет недолудам справиться с кем угодно. Между боями, таких огринов можно увидеть в патрулях, где они с тоской ожидают боя, что положит конец утомительному дежурству. Как только начи-

нается битва, вышибалы вламываются в самую её гущу – ничто другое им в голову обычно не приходит – и славно помогают товарищам, нередко в одиночку расправляясь с врагами, что не зубам обычным гвардейцам. Впрочем, столь простодушное стремление поскорее подраться часто приводит к гибели, ведь у врагов Империи хватает коварного оружия или нечестивых чудовищ, что иногда способны свалить даже такого могучего вояку.

Полковые различия

Вышибалы очень полезны во множестве подразделений, как на поле боя, так и вне его – их размеры, выносливость и сила могут славно послужить Императору. Порой они действуют парами – с товарищем или опекуном, но чаще сражаются бок о бок сородичами. Некоторые даже попадают в телохранители, хотя такие бешеные ребята не очень подходят для службы, требующей хладнокровия – опрометчиво бросившись в драку, вышибала может оставить господина без защиты. В дисциплинированных полках кадийцев и мордианцев огринов считают скорее оружием, чем солдатами – их сводят в скованные строгой дисциплиной подразделения и вне боя держат отдельно от обычных гвардейцев. В столь преданных порядках частях вышибалы, способные подчиняться множеству ограничений армейской жизни, проходят долгие часы «исправительных» учений.

Катачанцы, напротив, больше ценят боевые успехи таких жестоких огринов, чем порицают их неповиновение уставам, и здоровенные недолуды быстро становятся полезными членами полка. Вышибал очень радует такое отношение – они и сами крепко привязываются к солдатам и ревностно оберегают их от опасностей. Обычно гибели или ранения товарища достаточно для того, чтобы повергнуть вышибалу в припадок чудовищной ярости, и немало врагов, нанёсших вред гвардейцам, на своей шкуре испытали всю силу огринского гнева.

Кем бы ни считали в полку огринов, в бою их часто сопровождает товарищ-человек. Такой друг нужен, чтобы направлять вышибалу и не давать ему забыть полученные приказы, а огринская преданность и готовность пойти на что угодно, чтобы уберечь товарища, обеспечит «советнику» безопасность. Обычно эти друзья вышибал – одни из самых здоровенных и крепких солдат в полку (не считая других огринов, конечно), ведь им нередко приходится проходить тот же ад, в который бросают огринов.

Идеи для приключений о вышибалах

Вышибала – очень полезный персонаж для группы, что столкнулась с врагом, предпочитающим ближний бой. Способности вышибалы отлично подходят для того, чтобы выдерживать вражеский натиск, убивать особенно крепких или свирепых противников и оберегать товарищей от хаоса битвы. Из огринов выходят отличные вояки, благодаря тому, что они могут пережить раны, что свели бы в могилу простого солдата – и сослуживцы вышибалы быстро осознают эту истину. Это совершенно нормально, ведь живучесть таких здоровяков – едва ли не главная причина использовать их. Но помните, что вышибала всё-таки смертен, и даже ему требуется поддержка. Придумывая сцену, где главную роль сыграет вышибала, ведущий должен подумать о том, что будут делать остальные персонажи и как смогут помочь ему. Они могут прикрывать фланги или убивать врагов, что пытаются застрелить их большого друга, не рискуя лезть в схватку с ним. Кроме того, верность вышибалы друзьям может быть очень цепляющей и запоминающейся особенностью такого персонажа, и ведущему не стоит об этом забывать. Быть может, из-за непредвиденных случайностей здоровяк останется в одиночестве или ему самому придётся выручать друзей из лап жестоких врагов. Вышибала, в попытках спасти товарищей преодолевающий бесчисленные трудности при помощи грубой силы и целеустремлённости, – герой будущих огринских легенд и персонаж истории, что навсегда запомнят все участники.

Молниеносное возмездие: стремительные рейды – обычное дело на войне, и огрины отлично умеют сдерживать нападающих, пока не прибудет подкрепление. Волны нападающих разбиваются о них, словно о скалу. Громкие звуки боя прерывают сон подразделения, в которое входит огрин-вышибала. Быстро напялив снаряжение и похватав оружие, что оказалось под рукой, солдаты осознают, что враг атакует их позиции, намереваясь посеять хаос в рядах Гвардии. Но при столкновении с врагами, становится ясно, что у них есть и другая цель. Это может быть убийство, диверсия, получение важных разведанных – на усмотрение ведущего. Если рейд увенчается успехом, последствия будут катастрофическими – как для персонажей, так и для их полка, так что гвардейцы должны любой ценой сорвать планы врага. Более того – персонажам противостоять не обычные солдаты, а отборное диверсионное подразделение, уже изрядно досадившее имперским войскам. Командир нападающих – известный свирепостью и искусностью боец. Для вышибалы это не только достойный противник в поединке, но и возможность, покончив с негодеям, качнуть чашу весов в пользу Империи.

Бронированный кулак: вышибалы – это грубый и прямолинейный инструмент, оружие, которому достаточно показать, где враги, чтобы добиться опустошительных последствий. Командир отделения, к которому принадлежит персонаж-вышибала, осознаёт это и использует отряд как приманку, отвлекая на него внимание врага от более важных целей. Ввязавшись в бой, вышибала и его товарищи внезапно осознают, что находятся по ту сторону линии фронта и отрезаны от своего полка и любой помощи. По пути к своим, отделению будут попадаться следы ранее неизвестных и пугающих действий противника, способных изменить ход войны. Вышибале и его друзьям предстоит пробиться к своим и спасти однополчан от коварных замыслов самого ненавистного врага.

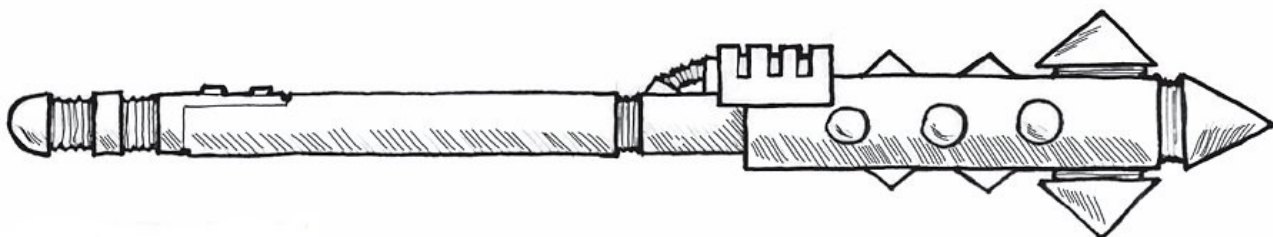
Вышибая клин клином

Имперские силы на Ганф Магна сражаются в долгой и безнадёжной битве с всё возрастающим числом диких орков. В окружении лорда-маршала уже слышны голоса, утверждающие, что превращение планеты в ещё одну арену вечной войны людей и зеленокожих – лишь вопрос времени. Эти слова уже воплотились бы в жизнь, если бы не самопожертвование множества полков, сражавшихся и умиравших в тысячах отважных, но бесплодных попытках избавить этот мир от ксенозаразы. Регулярные чистки устраивают всё чаще и чаще, но каждый убитый в пыльных пустошах орк выпускает сотни микроскопических спор – семена будущих войн.

К сожалению, зеленокожие варвары не ждут, когда дать им отпор придёт Имперской Гвардии, и не раз их вырвавшуюся из пустошей волну останавливали лишь усилия местного гарнизона и расквартированных на отдых полков. У диких орков нет возможности вести долгие войны, и их набеги всегда коротки – впрочем, нечеловеческая жестокость этих отвратительных ксеносов не раз заставляла защитников отступать на последние рубежи.

Одним из таких конфликтов стало возвышение Снадгрота Спинолома, что осадил один из городов Ганф Магны и почти разбил его гарнизон. Грубая самодельная и трофейная орудия артиллерия давала по городу залп за залпом, разнося его тесные улочки. На шестой день воевода сам повел штурм, прорубая кровавую просеку к Третьим запасным воротам. Ксеносов встретили регулярные лазерные залпы уже сильно поредевших «Несгибаемых» мордианского 56-го. Но зеленокожих становилось всё больше и больше, и перед гвардейцами встала опасность поголовного истребления.

В тот миг с позиций обороняющихся раздался гортанный рёв, и огромный, покрытый шрамами огрин вырвался из рядов защитников и врубился в орду ксеносов. Орки, ошеломлённые неожиданной атакой, приостановились, а громовые удары разъярённого огрина и залпы его товарищей убивали зеленокожих одного за другим. Наконец, Снадгрот вызвал выскочку на поединок. Уже избитый и истекающий кровью огрин без сомнений бросился на могучего воеводу, и хруст костей этих дуэлянтов был слышен даже сквозь шум битвы. Геркулесовым усилием огрин поверг орка наземь и сломал ему шею. Увидев, что вождь мёртв, орки беспорядочно бежали прочь и гибли под ударами воспарявших духом защитников. Того огрина, Гарна, удержали от продолжения погони, к которой его подталкивал неостановимый гнев и убийственная ярость, о причинах которых солдаты ещё долго гадали.



Пушкарь

«Видите эту вмятину? Это от орочьего черепа. Божье-Император, у некоторых они толстые как гусеницы «Химеры», но Кранд все равно разбил ту зелёную башку, как гроксово яйцо, о да, сэр. А выбрасыватель гильз – видите, как его покорёжило? Вот что бывает, когда делаешь пять тысяч выстрелов без единого перерыва»

– гвардеец Лейс объясняет полковому интенданту, почему оружие огринов-стрелков настолько убито

Хорошо ли огрин владеет стрелковым оружием, сильно зависит от самого огрина; нередко это определяется тем, сможет ли он правильно держать пушку и запомнить, что с ней делать. Впрочем, все огрины не блещут точностью движений, и любые попытки стрелять прицельно дают, в лучшем случае, средненький результат. Самый обычный гвардеец стреляет лучше самого меткого огрина. Многим недолюдям просто нравится палить из пушек в белый свет, расходовать боеприпасы тысячами и упиваться разрушением, орудие которого они держат в руках.



Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: огрин

Новые склонности: Ближний бой, Восприятие, Дальний бой, Защита, Нападение, Сила.

Новые таланты: либо «Владение оружием (Болтерное)» и «Владение оружием (Лазерное)», либо «Огневой натиск».

Специальное снаряжение: тяжёлый болтер хорошего качества или мультлазер М41 хорошего качества или дробовик «Потрошитель» высшего качества, пять фраз-гранат.

Обычно такие «пушкари» – это особенно крупные огрины, чьи бугрящиеся мускулы и огромный рост позволяют таскать большие орудия так же, как обычный солдат носит лазган, и не обращать внимания на сокрушительную отдачу. Встречаются и силачи, что могут стрелять из своих пушек на ходу, спеша в бой и попутно служа для гвардейцев передвижной огневой точкой.

Зажав спуск, пушкари не прекращают огонь – только если закончатся боеприпасы или враги. Хотя огрины могут использовать самое разное оружие, каждое вызывает у владельцев одинаково детский восторг. Стреляя, они водят своими пушками туда-

сюда, глупо ухмыляясь, глядя как град крупнокалиберных пуль разносит врагов в клочья. Большинство старается держаться позади сослуживцев, останавливаясь, чтобы пострелять, и двигаясь дальше только по окрику офицера, или когда стрелять будет уже не во что. Нередко пушкари и сами готовы бежать вперёд, не боясь вражеского огня, и не опасаясь за свои жизни, только бы накормить врага свинцом. Кроме того, осечка или исчерпание боеприпасов часто приводит любителей пострелять в страшный гнев и, многие предпочитают срывать злость, безоглядно врываясь в ряды врагов и колошматя их отказавшим оружием.

В наступлении пушкари выпускают очередь за очередью в каждого врага, какого увидят, и другие гвардейцы полагаются на безостановочный заградительный огонь своих больших друзей. Пушкари особенно полезны в отделениях огринов или других ударных формированиях, которых они прикрывают огнём, давая драчливым сородичам подобраться поближе. Даже с простым «Потрошителем» пушкарь действует куда лучше обычного огрина, и самые новые и надежные образчики этого оружия в огринских подразделениях придерживают именно для пушкарей.

Пушкари, которым приходится постоянно подставляться под вражеский огонь, пользуются репутацией безбашенных, решительных храбрецов и служат ходячей точкой сбора солдат и зримым примером отваги для малодушных. Зачастую пушкари покрыты шрамами, а их толстая кожа носит следы тысяч ударов, каждый из которых мог оставить обычного солдата калекой. Но крепкое огринское телосложение позволяет здоровякам не обращать внимания на тумачи, пули и осколки так же как человек может игнорировать жужжание трупных мух.

Многие пушкари таскают не только оружие – ещё они носят гранаты, противотанковые бомбы, воспламеняющие устройства и другую взрывчатку, что можно швырнуть во врага. В руках пушкарей такие игрушки очень действенны – если, конечно, владелец знает, как взвести эту штуку и вообще вспомнит о ней в разгар боя. Зато они могут бросать по нескольку зарядов сразу или метать их один за другим, хохоча от восторга и наслаждаясь огнём и смертью, что они сеют. И пусть гранаты редко летят туда, куда огрин хотел попасть – убийственная начинка этих «подарочков» искупает это.

Улучшения специалиста

Пушкарь может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Бешеный стрелок (Ballistic Fury)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: пушкарь может использовать тяжёлое стрелковое оружие, не имеющее свойства *«Огриноустойчивое»* так, будто он сам не обладает особенностью *«Неуклюжий»*. Однако, если у стрелкового не-огриноустойчивого оружия происходит осечка, пушкарь в приступе злости ломает оружие, если рядом (в контакте) нет *товарища*, что успокоил бы буяна. Сломанное оружие можно починить – это требует **сложного (-20) теста «Пользования техникой»** и нескольких минут.

Направляющий огонь (Guiding Fire)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 500 ОО

Эффект: товарищ пушкаря стреляет в цель, направляя огонь своего друга. До конца хода пушкарь удваивает количество ступеней успеха в любом тесте Дальнего боя, который он предпринимает при стрельбе в цель, наметенную *товарищем*. *Товарищ* должен находиться в *контакте* с пушкарём, чтобы принять этот приказ.

Подготовка пушкарей

Пушкари сильно зависят от подготовки, что дают им в полку – они жадно ловят каждое слово наставников, неважно, понимают они их или нет. Многие инструктора прогоняют огринов через упрощённые тренировки по обращению с оружием и множество боевых стрельб в отчаянной надежде вколотить в головы недолюдей хотя бы азы огневого боя. Старания инструкторов не пропадают втуне – многим огринам Внешнего фронта очень помогли сохранившиеся у них смутные воспоминания о том, как использовать оружие и ухаживать за ним.

Таким образом, пушкари владеют оружием лучше других огринов, хотя и очень ненамного. Некоторым даже удаётся овладеть разными видами тяжёлого и вспомогательного оружия, что можно найти в арсеналах Адептус Муниторум. Такие знатоки даже могут без посторонней помощи понять, с какой стороны вылетают пули.

Тактика пушкарей

Огромная сила пушкарей позволяет им легко таскать оружие, которое не всякий человек способен даже поднять. Огрины часто пытаются восполнить неточность стрельбы большей подвижностью и неутолимым желанием истреблять врагов. Некоторые предпочитают сблизиться с жертвами, паля на бегу и не думая об ответном огне. Другие верят, что количество – это тоже качество, и обрушивают на каждую цель настоящий огненный шквал, неважно, далеко цель или близко, в укрытии или нет. Чтобы следовать такой тактике, большинство пушкарей часто носят с собой лишние барабаны, громоздкие заплечные блоки питания, обматываются патронными лентами или обвешиваются подсумками.

Несколько огринов-пушкарей в одном полку непременно будут соперничать, стремясь превзойти друг друга славой и количеством подтверждённых убийств. Среди пушкарей, охотящихся на лёгкие танки и другие боевые машины, такие состязания ещё более явны, ведь каждый стремится уничтожить самую большую цель и совершить самое впечатляющее убийство, и неважно сколько боеприпасов на это уйдёт.

Полковые различия

Немало полков по всему Внешнему фронту применяют огринов-пушкарей. Их распределение и снаряжение сильно зависят от конкретного пушкаря, полковых доктрин и стабильности снабжения. Если с поставками оружия и боеприпасов перебои, огрин будет довольствоваться обычным «Потрошителем» или старыми, выдавшими виды и негодными для обычных солдат автопушками и мультилазерами. И наоборот – полки, набранные на промышленных мирах или отправленные на чрезвычайно важные участки фронта, смогут обеспечить своих пушкарей чем-нибудь подходящим их силе и росту. Впрочем, даже в самых хорошо снабжаемых полках кладовщики норовят всучить огрину дрянное и ненадёжное оружие, опасаясь за новое и ухоженное и заявляя, что выданное ещё вполне сгодится.

Маккавейские полки часто используют этих исполинов, не скупясь ни на качественное оружие, ни на боеприпасы. Янычары считают детскую преданность огринов командованию и Императору очень похвальной, и всячески стремятся приобрести недолюдей к своей форме поклонения. Плоды такой обработки говорят сами за себя – хотя приданные маккавейцам огрины не в состоянии выучить ежедневные молитвы, они с радостью защищают владения Императора, опустошая магазины своих орудий в сторону врага. Не меньше любят огринов-пушкарей и талларнцы, ведь их мобильные подразделения очень выигрывают от присутствия в них ходячей орудийной платформы.

В каком бы подразделении не служил такой огрин, он сильно зависит от товарищей-людей, как в бою, так и вне его. Зачастую именно они чистят, смазывают и перебирают оружие пушкаря, радуют машинного духа нужными обрядами и ритуалами и неустанно защищают пушку от её владельца. Другие без конца мучают своих больших друзей тренировками и боевыми стрельбами, на которых постоянно вдалбливают им, что стрелять можно, не только пока не кончатся патроны. Товарищ пушкаря часто помогает огрину с перезарядкой, устраняет осечки и сражается бок о бок со здоровяком в самых жарких битвах. Они становятся настоящими братьями по оружию, и скрепляющие их узы сильнее всех, что бывают между гвардейцами и недолюдьми – они хорошо знают друг друга, а огрин полагается на мнение «малыша» в бою.



Идеи для приключений о пушкарях

Учитывая, какое оружие и тактика в ходу у огринов-пушкарей, такие персонажи будут играть важную роль в любом бою, поддерживая огнём товарищей. Впрочем, если ведущий хочет уделить особое внимание пушкарю, ему может понравиться идея отнять у персонажа его вспомогательную роль и возложить на могучие огринские плечи всю тяжесть боя. Пушкарь может оборонять позицию, прикрывая продвижение товарищей или действовать в отрыве от группы и выживать до тех пор, пока не придёт помощь – это лишний раз подчеркнёт его стойкость и упорство. Такие сцены нужно вводить с учётом сильных сторон персонажа, его обычного оружия и снаряжения, и заставлять игрока придумывать новые способы играть свою роль. Другой способ дать пушкарю проявить себя – это усилить его роль сверх обычного, бросив на него невиданное ранее количество врагов, требующих немедленного уничтожения. Для этого огрин может ненадолго получить особенно редкое и смертоносное оружие, горы боеприпасов, множество других разрушительных игрушек и специальных инструментов. В сочетании с интересными и уникальными обстоятельствами или почти отсутствующими шансами на победу это позволит пушкарю эффектно сыграть роль, что получается у него лучше всего. Но создавая такие сюжеты, ведущий всегда должен думать об игровом балансе. Если враги будут слишком уязвимы, слишком многочисленны или не будут представлять значительную опасность, пушкарь легко перестреляет всех, кого увидит, и бой выйдет очень скучным. И наоборот – слишком сильные враги легко снесут даже укрепленную огневую точку, и пушкаря ждёт провал задания или бесполезная гибель. Лучший способ избежать таких перегибов – чередовать врагов даже в ходе одной сцены. Пусть в дело пойдет неожиданная тактика, войска, техника или снаряжение. Непредвиденное развитие событий часто заставляет пушкаря полагаться на товарищей и что-то быстро соображать для того, чтобы пережить бой. Если ведущий всё сделает правильно, то отчаянное положение создаст напряженные ситуации, которые игроки будут помнить ещё долго после как будет сделан последний выстрел и падёт последний враг.

Крупная дичь: на полях брани сорок первого тысячелетия встречается множество танков и штурмовых машин, несущих целые арсеналы загадочного и смертоносного вооружения – отличная добыча для пушкаря. Пушкарь и его подразделение вместе с другими имперскими силами двигаются по густому нехоженному лесу, стремясь покончить с прячущимися здесь врагами. Несколько раз отряд атакует одинокая боевая машина, чьи постоянные нападения сильно мешают продвижению имперцев. Пушкарю и его товарищам поручают выследить машину и уничтожить её, пока эти налёты не наделали больших бед. Такое задание отлично подойдет пушкарю, в котором объединяются огринские племенные традиции охоты и оружие, позволяющее справиться, как с машиной, так и с её возможным эскортом. Будь то орочья фура, прилизанный рейдер ксеносов, нечестивый шагоход или танк еретиков, эта машина хорошо вооружена, и долгие часы выслеживания такого врага по непролазным джунглям должны завершиться непростым боем. Быть может, водитель или пилот машины окажется столь хитёр и искусен, что кульминацией приключения станет схватка с ним, только что вылезшим из-под обломков и готовым страшно отомстить персонажам.

Арьергард: эта идея использует способность пушкаря подавлять врагов шквалом огня, действуя как подвижная огневая платформа. Огрина и его отряду предстоит проникнуть на важную крепость противника, установить несколько подрывных зарядов в подходящих местах и взорвать их. Укрепление достаточно велико, и гвардейцам нужно время, чтобы разместить «сюрпризы» наилучшим образом. Пушкарю предстоит прикрывать пути отхода друзей, занятых поисками и минированием. Однако гарнизон крепости успевает послать сигнал бедствия ближайшему союзному подразделению, которое немедленно выдвигается в контратаку и попытается уничтожить диверсантов. Пушкарю предстоит сдерживать всё прибывающих врагов, пока товарищи в спешке заканчивают минирование, стремясь успеть до того, как путь отхода будет перекрыт. Если часть гарнизона пережила нападение персонажей, сейчас уцелевшие враги создадут игрокам ещё больше проблем – зная, что подмога уже в пути, выжившие сделают всё, чтобы наглые диверсанты не ушли от расправы.

Несгибаемый Нод

Немало расхожих историй описывает здоровяков-огринов как невероятно преданных Империи воинов и верных друзей для своих сослуживцев. На самом деле, эти качества и служат главной причиной, как вербовки этих недолюдей в Имперскую Гвардию, так и неизменной терпимости Империи к этой, очевидно, извращённой ветви человечества. Впрочем, за исключением пары выдающихся случаев, эти истории остаются просто солдатскими байками.

Одна из самых известных историй рассказывает об огрине по имени Нод, что спас товарищей-гвардейцев и почти в одиночку отразил пиратский рейд эльдаров. Нападение случилось перед рассветом, когда почти весь взвод спал. Нечестивые ксеносы бесшумно обезглавили часовых на границах лагеря, и спящие гвардейцы остались совершенно без защиты. Пираты неслышно крались по лагерю, убивая и уродуя каждого встречного, но щадя некоторых, чтобы они могли проснуться и увидеть, какая жуткая участь постигла их товарищей. Когда, наконец, подняли тревогу, четверть взвода уже погибла, а все проснувшиеся будто окунулись в кошмар – вокруг них был охваченный паникой лагерь и растерзанные тела товарищей. Тёмные эльдары перестали сдерживаться и начали бросаться на жертв с безумной и свирепой грацией, с нетерпением срезая всё больше и больше голов, дабы пополнить коллекции трофеев, что они носят на цепях.

Казалось, что все пропало – хотя отдельные очаги сопротивления отчаянно отбивались, гвардейцы гибли один за другим, проигрывая бой нечестивым пиратам. Но когда участь солдат казалось решённой, из палатки интенданта раздался непокорный рёв и грохот выстрелов. То был Нод – огрин, недавно приданный взводу. Посланный за интендантом здоровяк нашёл лишь пустую палатку и стоящие ровными рядами оружие, ожидавшее утренней раздачи. Не было сомнений в том, чего Император хотел от Нода в тот день, и огрин немедленно схватил оружие и обрушил на изумлённых врагов град крупнокалиберных пуль. С мрачной решимостью он нёс праведное возмездие ксеносам. Когда патроны кончились, Нод схватил другое орудие и дал новый убийственный залп. Эльдары не были готовы к столь яростной и неожиданной атаке, и немало ксеносов погибло под непрерывным обстрелом, когда шквал свинца крошил их украшенные шипами и клинками доспехи.

Вскоре разрозненные гвардейцы стали собираться вокруг Нода, вооружаясь сами и присоединяясь к его неостановимой канонаде. Столкнувшись с таким сопротивлением, эльдары отступили, взмыв в небеса на своих кораблях и ускользнув в разверзшуюся черноту, бросив множество мёртвых и раненых сородичей. Стоит отметить, что почти половина подразделения пережила налёт, а пропавшими без вести было объявлено всего двадцать семь человек. Среди выживших «Несгибаемый Нод» стал живой легендой, а байки и песни об нем широко разошлись по Внешнему фронту.

Парень не промах

«О, Император, сделай меня орудием твоей божественной воли
и придай твёрдости моей руке. Ибо я стал смертью,
погибелью врагов»

- вариант литании убийцы, распространённый среди имперских снайперов Внешнего фронта

Бесчисленных ратлингов, что сражаются вместе с несметными легионами имперских гвардейцев, ценят в первую и последнюю очередь, за природную меткость, благодаря которой каждый из них может без труда бить в цель. На Внешнем фронте служит немало подразделений ратлингов, и многие офицеры готовы терпеть присущую коротышкам дерзость и кажущееся пренебрежение уставом в обмен на столь ценные умения. Но независимо от того, что думают командиры, рядовые, служащие вместе с малорослыми недолюдьми, всегда рады слышать, как грохочут на поле брани их длинные винтовки.

Однако даже среди отделений, знаменитых меткими стрелками, находятся удивительные снайперы, искусностью превосходящие даже собственных товарищей. Рассказы об их подвигах неправдоподобны – будто бы никакое препятствие и никакой враг не в силах отвести выпущенную ими пулю. Эти ратлинги так упорны и способны снести врагу голову с такого расстояния, что многие солдаты в шутку говорят, что это «парни не промах».

Не важно, велика цель или мала, далеко она или близко – должно случиться что-то из ряда вон, чтобы такой стрелок ошибся. Меткость «парней не промах» многие считают сверхъестественной или видят в ней бесспорный знак вмешательства самого Императора. Для иных невероятное мастерство таких ратлингов служит источником вдохновляющих баек и легенд, которые рассказывают у костров и на привалах.

«Парни не промах» зачастую отлично знают о том, как их искусство поражает простых солдат. Многие заводят привычку описывать особенно сложные выстрелы и приёмы накануне сражения и клянутся, что подстрелят намеченного врага до того, как бой отгремит. Некоторые намеренно тянут с выстрелом, выжидая мига, когда все товарищи смогут увидеть исполнение данного вчера обета. Другие сознательно выискивают возможности для самых удивительных снайперских подвигов и помогают однополчанам, драматично убивая самых опасных врагов.

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: ратлинг

Новые склонности: Восприятие, Дальний бой, Искусность, Ловкость, Нападение, Полевые навыки, Сила воли.

Новые таланты: либо «Медитация» и «Подскок», либо «Чем больше шкаф...».

Специальное снаряжение: игольная винтовка *хорошего качества* или длиннолаз *высшего качества* с оптическим прицелом или снайперская винтовка *высшего качества* с оптическим прицелом, камелеолиновый плащ, магнокль.

«Парни не промах» ужасно суеверны – у них сотни талисманов и ритуалов, что должны приманить удачу и помочь на задании. Некоторые считают свою искусность даром Императора или заслугой оружейного духа и потому постоянно шепчут молитвы или повторяют литании точности, которых требуют их верования. Впрочем, многие всё же считают своё мастерство плодом умения, подготовки и тренировок – убеждённости в этом заставляет снайперов долгими часами проверять и перепроверять своё оружие и одержимо практиковаться. Тем не менее, большинство «парней не промах» очень гордятся своим мастерством, редко отказываются от вызова и преследуют жертву как гончие псы. Остановить их может победа или смерть.

Винтовки таких стрелков – это отражения хозяев. Некоторые поражают искусностью отделки и тонкостью модификации. Часто на них можно увидеть напоминания о достойных врагах, отметки за каждого убитого, замысловато начертанные литании, филигрань и другие свидетельства жизни, прошедшей на войне. Стрелки часто подгоняют под себя ложу, спусковой механизм и прицельные приспособления. Одни ограничиваются особой формой приклада, другие совершенствуют новое оружие сохранёнными деталями старого, достают запчасти от редкой и необычной модели, а то и вносят существенные изменения в конструкцию, вопреки всем уставам. Запчасти для этого «парни не промах» обычно воруют со складов Муниторума или выигрывают у солдат, особенно если полк богат на уникальное оружие.

Хотя многие «парни не промах» – веселые и общительные, некоторые из них отличаются сдержанностью, терпением и наблюдательностью истинных снайперов, а говорят только тогда, когда это потребуется. Иные и вовсе предоставляют более болтливым товарищам говорить за них, когда это возможно. Часто «парни не промах» предпочитают держаться наособицу от однополчан. Это добровольное одиночество нередко бывает следствием множества заданий, что снайпер выполнял в отрыве от роты. И само собой, когда «парень не промах» не занят общением с товарищами или набиванием желудка, он будет истово чистить, править и выверять своё бесценное оружие, готовясь к следующему заданию.



Улучшения специалиста

Парень не промах может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Контрснайпер (Countersnipe)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 300 ОО

Эффект: товарищ «парня не промах» наблюдает за полем боя, предупреждая напарника об опасности. До конца своего следующего хода «парень не промах» может потратить *реакцию* на то, чтобы совершить *стандартную стрелковую атаку* против одного врага, который совершает стрелковую атаку в «парня не промах». Враг должен находиться в пределах дальности поражения, а атака против него получает штраф -20. Если «парень не промах» своим выстрелом убьёт или выведет врага из строя, вражеская атака автоматически промахиивается – в противном случае она может попасть или уйти в молоко по общим правилам. *Товарищ* должен находиться в *контакте* с «парнем не промах», чтобы принять этот *приказ*.

Слабое место (Weak Spot)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 400 ОО

Эффект: товарищ «парня не промах» стреляет, повреждая броню врага, для того, чтобы его напарник мог пробить её, отправив свою пулю точно в то же место. Когда «парень не промах» будет совершать *точечную атаку* в этом ходу, бронебойность его оружия увеличивается на +X, где X равен количеству ступеней успеха, что он набрал в тесте Дальнего боя, предпринятого для этой атаки. *Товарищ* должен слышать «парня не промах», чтобы принять этот *приказ*.

Подготовка «парней не промах»

Как и все солдаты Имперской Гвардии, ратлинги проходят суровую подготовку и бесконечные часы учебных стрельб. Впрочем, с их-то происхождением и прошлым, ратлинги часто показывают отличный результат, какое бы оружие не попало им в руки. Некоторые ещё дома годами оттачивали мастерство на охоте или в силах планетарной обороны, и потому попадали в Гвардию уже умелыми снайперами. Другие одарены от природы и каждым, казалось бы, невозможным выстрелом подтверждают все байки о меткости ратлингов. Но независимо от обстоятельств, все «парни не промах» исключительно преданны своему ремеслу; они упражняются час за часом, день за днём, без конца разбирают, собирают и чистят винтовки, постоянно поддерживая их в безупречном состоянии, и тщательно настраивают прицелы. Когда «парень не промах» делает выстрел, пуля ложится точно туда, куда он хотел. Для таких снайперов, винтовки – лишь продолжение их тел, и каждый из «парней не промах» знает каждую деталь и каждый винтик верного оружия. Многие способны разбирать и собирать их вслепую.

Тактика «парней не промах»

Как и большинство снайперов, «парни не промах» часто действуют независимо от товарищей, идя в неизвестность и выискивая лучший способ выполнить задание. Приготовившись к выстрелу, ратлинг может ждать в тишине и неподвижности часами или даже днями, созная, что малейший жест выдаст его позицию вражеским часовым, и задание будет провалено. Как и многие другие снайперы Имперской Гвардии, «парни не промах» часто действуют в паре с наводчиками. Немного найдется уз прочнее, чем те, что связывают снайпера и его товарища, ибо они часами без движения лежат рядом друг с другом, беззвучно снося любые трудности ради поставленной цели. Их отношение друг к другу выражается скорее жестами, чем словами – лёгкий наклон головы, почти незаметный жест, мимолётная гримаса – солдатам, что привыкли к молчанию, не нужно большего, чтобы выразить мысль или намеренье.

Бой для снайперской пары – словно хорошо отрепетированный танец. Наводчик без промедления указывает цели стрелку, что хладнокровно спускает курок, каждым выстрелом стремясь причинить наибольший урон. Опытные наводчики нередко участвуют в сражении более активно, дополняя искусство напарника своим собственным. Имея хорошую позицию и славный обзор,

такая команда может нанести врагу огромный урон, ведя безостановочный огонь, пользуясь каждой слабостью противника и каждой его тактической промашкой. На Внешнем фронте такие действия часто решают исход боев, и враги Империи быстро учатся страшиться незримой смерти.

Многие «парни не промах» часто ведут передовое наблюдение, чтобы артиллеристы или штабные офицеры всегда точно знали, что происходит на переднем крае. Со своих позиций они наблюдают за бойней, передают координаты изготовившимся артиллерийским расчётам и беспокойным взводным. Обширный опыт и острые глаза снайперов позволяют им быстро окидывать взглядом поле боя, мигом замечая любую опасность или изменение в ходе битвы. Нередко это значит, что «парень не промах» в одиночку может решить исход боя, лично направляя смерть с небес со своей господствующей высоты. Некоторые вместо этого выискивают вражеских снайперов, и подобно ангелам-хранителям оберегают товарищей от столь непредсказуемых и смертоносных врагов. Дуэль искусных снайперов входит в легенды Имперской Гвардии, ибо обе стороны пускают в дело всё своё мастерство, знания и удачу, стремясь заставить врага хоть на краткий миг попасть в перекрестье прицела. Но каким бы «не промах» не был ратлинг-снайпер, отнюдь не каждая дуэль заканчивается для него победой – нередко он становится жертвой неожиданного техноколдовства или иных бесчестных приёмов, на которые готовы идти вероломные враги.

Полковые различия

«Парни не промах» – лучшие среди ратлингов Имперской Гвардии. Неудивительно, что почти каждый полк, что использует снайперов-недолудей, стремится залучить в свои ряды одного из этих непревзойдённых стрелков. Некоторые «парни не промах» навсегда остаются всего лишь первыми среди многих одарённых товарищей-стрелков, беспрекословно и точно выполняя любой приказ, не получая и не ожидая ничего другого. Иные становятся легендами своего времени – сослуживцы возглашают здравницы в их честь и черпают вдохновение в их подвигах. Такая слава не проходит бесследно, и нередко заслуживший известность «парень не промах» получает особые задания и приказы на ликвидацию, которые приходится выполнять далеко за линией фронта в отрыве от своего отделения. Почти каждый полк обращается со снайперами так, как предписывают его доктрины, что определяют жизнь – а нередко и смерть – этих выдающихся стрелков.

Идеи для приключений о «парнях не промах»

«Парни не промах» – это остроглазые и невероятно искусные снайперы, отлично подготовленные и снаряжённые для большинства заданий, что им предстоит. В отличие от остальных членов отделения, которым хватает просто возможности сделать выстрел, «парни не промах» должны озаботиться тем, когда и как его сделать. Зачастую такие персонажи будут иметь высокие значения характеристик, но им всё равно придётся полагаться на бонусы от снаряжения, позиции и планирования, для того, чтобы враг не ушел от смерти. Для такого снайпера выстрел – это награда за проделанные усилия по подготовке, а не кульминация сюжета, хотя волнение при броске костей, что определяют успех или провал, не должно пропадать. Создавая сюжет, в которой «парень не промах» будет играть ключевую роль, ведущий должен позаботиться о том, чтобы у игроков была возможность хорошо подготовиться к выстрелу и учесть тысячу мелочей, а не просто бросить кости и посмотреть, попали или нет. Этого можно добиться, добавив в приключение несколько переменных – от неподходящей погоды до бдительных часовых, ксенотеха и даже непредсказуемости самой цели и её снаряжения. Быть может, вражеского командира окружает мерцающее энергетическое поле, что защищает его почти от любого вреда или он носит мегаброню, что укрывает все жизненно важные органы и заставляет снайпера выжидать идеального мига для выстрела. Нередко отличной декорацией может послужить само поле брани – это заставит персонажей действовать стремительно и целенаправленно, а самого ратлинга – бороться за возможность сделать совершенный выстрел по нужной цели, несмотря на клубы дыма, взрывы и царящий вокруг хаос. Поддать драмы могут отвлекающие от основной цели факторы, что заставляют «парня не промах» защищать товарищей от нежелательного внимания врага и не дают продолжать охоту. Альтернативой поиску и ликвидации врага на поле боя могут стать устранение целей в тылу врага, борьба с партизанами в извивах жилого шпиля или операции в беспощадных джунглях. Это варианты позволяют поставить перед снайпером немало проблем и неожиданных трудностей, которые ему придется преодолевать. Неожиданные повороты событий, цель, которая появляется в зоне видимости всего на несколько секунд, необходимость согласовывать действия с остальными бойцами отделения – это отличные инструменты для создания напряжения и придания весомости тому мига, когда ратлинг, наконец, оборвёт жизнь своей жертвы во имя Императора.

Слишком близко: «парням не промах» часто приходится лазить по развалинам зданий, горным кряжам и другим опасным местам в поисках наилучшей снайперской позиции, с которой открывается отличный вид на позиции противника, окрестности и препятствия, что соратникам придётся преодолеть, продвигаясь вперёд. Место с хорошим обзором, подходящая подготовка и снаряжение – и снайпер может одновременно играть роль наблюдателя. В этом приключении «парню не промах» достанутся именно такие обязанности – вести наблюдение с соседнего холма, пока товарищи зачищают маленькое и кажущееся брошенным поселение. Хотя его небольшие приземистые здания выглядят пустующими, на деле они полны солдат, ждущих возможности неожиданно ударить по бесценным имперцам. Впрочем, вскоре станет ясно, что у противника в рукаве припрятан ещё один козырь – это может быть мощное оружие, неожиданные союзники, атака с фланга. Игрокам предстоит разгадать хитрости врага и дать ему ответ, координируя действия отряда и снайпера-наблюдателя. Если они потерпят неудачу, в захлопнувшейся ловушке погибнет весь взвод.

Дело чести: зная о размахе боевых операций Имперской Гвардии, не стоит удивляться тому, что даже незначительные цели вызывают перемещения больших формирований. Порой целые взводы выделяют для достижения одной-единственной цели – захвата ценных ресурсов, уничтожения важного объекта и тому подобного. Само собой, в малочисленных формированиях взаимоотношения солдат выходят на первый план, а гордыня и обиды противостоят чести и доверию. В этом приключении «парень не промах» и его товарищи попадут именно в такие условия. Такой сюжет отлично подойдёт для того, чтобы разрешить противоречия между персонажами игроков и другим подразделением, и может послужить окончанием для вторичной сюжетной линии или завязкой внутреннего конфликта в полку. Отделение персонажей игроков и их соперники выполняют не самое важное боевое задание на укреплённой базе. Облик базы и окружающая местность остаётся на усмотрение ведущего, но она должна давать значительные и достижимые тактические преимущества. Второе отделение решило свести счёты с персонажами. Как именно – зависит от природы выполняемого задания. Они могут попытаться ранить героев, вывести из строя или как-то напасть. Соперники могут бросить персонажей на невыгодной позиции без поддержки, потрепать «случайным» дружественным огнём или подвергнуть какой-то иной опасности. Негодяи уповают на то, что их вышестоящие командиры ничего не узнают или не придадут этому значения. Более того – снайпер из этого отделения готов любыми средствами доказать своё превосходство над «парнем не промах» из числа персонажей. Ратлингу и его однополчанам предстоит найти способ пережить задание и решить для себя, стоит ли доводить дело до личной мести или лучше сохранить честь, не опустившись до подлого вероломства.

Востроянские первенцы особенно ценят «парней не промах» за умение и преданность долгу, а их гордость и непоколебимая решимость перед лицом врага приносит снайперам уважение товарищей. Корпуса смерти Крига также интересуются полуросликами, что отличаются меткостью и преданностью, хладнокровно бросая их на любое задание, где могут пригодиться их таланты. К сожалению для этих отважных душ, отправка на такое задание обычно становится билетом в один конец, ибо для криганцев уничтожение врага всегда стояло превыше сбережения собственных жизней, а смерть на службе Императору считается высочайшей честью, о которой можно просить.



*Во имя Моего, кто правит на Земле, мы проводим и душу священника
Феликса в объятия Императора. Хотя Феликс родился лихвым и
чистоты священного человеческого облика, его сердце было полно праведности, и мы
пошли Императора, дабы в его сердце свои отпустил Феликсу исцеление плоти.
Помните о нём и его деяниях и почтите его, ибо он отдал свою жизнь ради величия
Человечества.*

*Обоим Феликса ересарх Салбий - да будет душа его ввергнута в вихрь вечности!
- был сражен, а его ересь настала кара. Прощаю, ибо не было испытаний и презираю.
Феликс проник в сердце вражьей крепости. Визуально бесценно, словно дух ангела, он
держал путь к разрушенным и шатающимся некогда великой имперской базилике. Салбий, в
бесконечном своём вероломстве, страшно искал и осквернил базилику, стремясь
подорвать основы веры и засеять семена ереси. В ближайшем окружении ересарха
взрывают ужасающие космодесантники-предатели.*

*Но отважный Феликс не дрогнул, столкнувшись со святотатством, и принялся
выполнять своё задание - очистить здание от богохульников. Такова была глубина его
веры и такая ярость пылала в его сердце, что он ушёл без осквернений, что дерзнул
пойти против Императора. Он не сделал ни единого промаха. Когда последний из
предателей пал, Феликс, наконец, увидел ересарха и в праведном гневе расправился с
ним, навсего положив конец ереси. После гибели хозяина, оставшиеся приспешники
попытались великой отчаянной атакой некогда священную базилику разрушить, собравшись
Святой Мощью Императора, уничтожив все следы творившегося там богохульства.
Никаких следов Феликса не нашли - он ушёл к Императору и будет стоять рядом с
ним до конца времён.*

Следопыт

«Худший край, что я видел на этом Императором забытом куске камня. Как, во имя Трона, там может кто-то выживать — мне не понять»

- капитан Янтрос фон Страт комментирует инструктаж о своей новой точке дислокации

Все ратлинги от природы наделены умением прятаться и проникать, туда, где их не ждут. Коротышкам проще проскальзывать мимо вражеских постов и часовых. Благодаря таким умениям ратлинги-снайперы и марксмены могут попасть на самую лучшую огневую позицию, с которой проще всего будет застрелить намеченного противника или достигнуть иной цели. Случается, что сам поиск «гнезда» для снайпера занимает дни пути по неизвестной глуши, пересечённой местности или столкновения с бесчисленными опасностями нейтральной полосы.

В таких обстоятельствах, солдаты полагаются на мастерство следопытов — умелых разведчиков и проводников. Они отлично ориентируются даже на самой дикой и опасной местности благодаря богатому опыту, всеобъемлющей подготовке или просто таланту. Не меньше следопытов ценят за умение действовать скрытно и примечательно острое чувство направления, что позволяет им находить тайные тропы и пути, что приведут в самое сердце вражеских позиций.

Когда отделению предстоит отправиться в неизведанные дебри или вести наступление, именно следопыт придёт им на помощь.



Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: ратлинг

Новые склонности: Ближний бой, Искусность, Ловкость, Нападение, Полевые навыки, Сила, Товарищество.

Новые таланты: либо «Кошачье приземление» и «Разоружение», либо «Бывалый путешественник».

Специальное снаряжение: длиннолаз хорошего качества или снайперская винтовка хорошего качества с оптическим прицелом, дробовик хорошего качества, мононож.

В любой глуши он чувствует себя как дома — подобно призраку ратлинг без труда скользит между деревьями и камнями, незамеченным преодолевает любые препятствия. Многие следопыты способны скрыться даже от глаз товарищей, чтобы разведать обстановку или наказать беспечного часового за недостаточную бдительность. Хотя маленький рост очень помогает им, позволяя прятаться в расселинах и кустах, что выглядят слишком тесными, чтобы укрыть солдата, большинство следопытов для того, чтобы оставаться незаметными, вынуждено полагаться на снаряжение и обширный боевой опыт. Каждый из них мастерски умеет обращаться с инструментами тайной войны и с готовностью пускает в ход камуфляжные накидки, воксы, паутинные ловушки, шумоподавители и любые другие устройства, что могут им оставаться невидимыми и неслышимыми.

Но одной скрытностью войны не выигрываются, и каждому следопыту рано или поздно, придется ввязаться в бой. В сражении таланты этих ратлингов-диверсантов позволяют им безостановочно наносить удары и отступать, запутывая врагов. Зача-

стую они атакуют с разных направлений, в стремлении выбить у неприятеля почву из-под ног и получить преимущество. Некоторые предпочитают настороженные на беспечных врагов ловушки и атакуют лишь после того, как попавшиеся в неё противники забудут о других угрозах. Многие следопыты даже командуют своими сослуживцами и товарищами, отправляя их совершить ложный обход или ударить с фланга, дурача врагов обманными наступлениями и вынуждая его идти прямо под гибельный перекрёстный огонь.

В лагерях эти коротышки незаметно шмыгают мимо палаток, вокруг домов и между ящиками с припасами, легко избегая чужого внимания и дисциплинарного взыскания. Умение оставаться в тени и не попадаться на глаза служит им хорошей службой при перевозке контрабанды и других тёмных делах, в которые вовлечены почти все ратлинги, на которых они срывают хороший куш. Не всю добычу следопыты продают — что-то используют сами, и это помогает им лучше выполнять свою работу или просто скрашивает жизнь «в поле». Впрочем, такие наклонности приводят к тому, что следопытам чаще приходится терпеть неожиданные инспекции, обыски военной полиции или допросы, на которые их тащат всякий раз, когда таинственно пропадают ценные или труднозаменимые предметы снаряжения. Постоянная бдительность лишь обостряет умения следопыта, совершенствует его умения и учит всегда быть начеку.

Улучшения специалиста

Следопыт может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Своевременное отвлечение (Convenient Distraction)

Тип: приказ (частичное действие)

Цена: 500 ОО

Эффект: следопыт приказывает товарищу отвлечь противника, чтобы дать возможность выстрелить с выгодной позиции. Следопыт предпринимает **состязательный средний (+0) тест «Скрытности»** против **«Бдительности»** каждого противника в радиусе десяти метров. Враги, которых следопыт победил в состязательном тесте, считаются *беззаботными* в отношении следопыта до конца его следующего хода. *Товарищ* должен слышать следопыта, чтобы принять этот приказ.

Наглый воришка (Blatant Theft)

Тип: приказ (частичное действие)

Цена: 300 ОО

Эффект: поделник следопыта отвлекает жертву, позволяя напарнику обчистить её и уйти незамеченным. Следопыт предпринимает **состязательный средний (+0) тест «Ловкости рук»** против **«Бдительности»** одной цели, находящейся в радиусе трёх метров. Если эта цель *беззаботна* в отношении следопыта, он получает бонус +30 к этому тесту. В случае успеха, следопыт может стащить у цели один предмет (который обладает *размером*, не превышающим *маленького (2)*). Если следопыт набрал три или более ступеней успеха, он и его *товарищ* могут немедленно совершить действие **«Отступление»** в качестве свободного действия после исполнения приказа. *Товарищ* должен быть в *контакте* со следопытом, чтобы принять этот приказ.

Полные карманы краденого (Notorious Pilferer)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 400 ОО

Эффект: один раз за игровую встречу товарищ следопыта может пошарить по карманам, полных «одолженных» вещей и достать один, ранее неупомянутый предмет с доступностью «Обычный» или выше. На каждый предмет требуется разрешение ведущего, а кражи у важных людей не могут не иметь последствий. *Товарищ* должен быть в *контакте* со следопытом, чтобы принять этот приказ.

Подготовка следопытов

Хотя генетические особенности ратлингов вносят немалый вклад в искусство следопытов, корни мастерства, как и обстоятельства, что привели к их развитию, сильно разнятся от солдата к солдату. Многие развили свои навыки уже на службе в Имперской Гвардии и отточили их до бритвенной остроты в бою, где каждая ошибка может привести к быстрой и бесславной смерти. Другие обладают врождённой склонностью к скрытным действиям и тайной войне – это выделяет их среди сородичей и даёт доступ к лучшему снаряжению и тренировкам по обращению с ним. Некоторые следопыты – закаленные и умелые солдаты, чей веселый и добродушный нрав проявляется только в кругу сородичей. Другие обожают шутки и розыгрыши, в которых оттачивают свои умения, прежде чем обрушить их на врагов Императора.

Остаётся загадкой удивительное чувство направления, которым наделены следопыты. Одни поговаривают, что это ещё одно генетическое и очень редкое отклонение. Другие верят, что такие способности приносят ратлингам долгие годы охоты на диких зверей и других, более страшных обитателей их родных миров или просто опыт выживания в Имперской Гвардии. Иные и вовсе предполагают, что у следопытов чрезвычайно обострено обоняние, и они по одному запаху могут найти путь из любой глуши до полковой кухни.

Молитва невидимки

«Я стал тенью, обступившей меня,
Я стал воздухом, что окружает меня,
Я та земля, что укроет меня,
Я готовлюсь к удару,
Выпадая из тени.
Я готовлюсь к убийству,
Возникая из воздуха.
Я невидимка,
Я бесшумнее смерти»

Идеи для приключений о следопытах

Хотя следопыты – грозные бойцы, тактика скрытных действий подходит им куда больше, а прямых столкновений с врагом лучше избегать. Вляпавшись в неприятности, они предпочтут отступить, чтобы потом ударить с неожиданного направления или даже (что предпочтительнее) вообще избежать боя, если он не важен для выполнения задачи. Если ведущий действительно хочет показать следопытов во всей красе, он должен разрешать игрокам такую тактику. Хорошим решением может быть позволение вести бой на своих условиях. Это значит, что таким схваткам нужен размах и участие большого количества разных специалистов. Задания, требующие преодолеть полосу эшелонированной обороны, найти путь на незнакомой местности, незаметно ликвидировать цель или играть в прятки с часовыми и дозорными – идеальные примеры того, чем может заняться следопыт, помогая наступлению своего отделения. Более того – задания, целиком построенные на необходимости оставаться незамеченным – лучший способ подчеркнуть способности следопыта перед сослуживцами, показать ценность методичного скрытного продвижения и отдохнуть от уже ставших рутинной перестрелок. Но тяга к скрытным и незаметным действиям ещё не значит, что следопыт не сможет ничего противопоставить вражескому наступлению. Их умение применять ловушки и вести огонь, постоянно меняя позицию, будут очень полезны, когда враги попытаются атаковать кажущейся уязвимой точку или углубиться на занятую союзниками территорию. Когда придуманные и воплощенные следопытом хитрые манёвры и внезапные удары позволят солдатам выстоять против любого врага и качнут чашу весов в пользу Имперской Гвардии, ни у кого не останется сомнений в том, насколько полезен бывает следопыт.

Операция «Феникс»: это приключение – идеальный пример задания, требующего уникальных умений следопыта. Кроме того, оно может послужить началом большой сюжетной линии. Флотский воздушный транспорт, что вёз имперского офицера с важными разведданными, был сбит по ту сторону линии фронта. Следопыт во главе своего отделения должен отправиться в неизведанное и спасти, если не офицера, то хотя бы информацию, что он вёз. К сожалению, место крушения кишит орками и другими враждебными формами ксеножизни. Кроме того, здесь же, неведомо для Имперской Гвардии, действует третья сила, что разыскивает пропавшего офицера и собирается использовать его знания для того, чтобы сокрушить верноподданных Императора и изгнать их из этой звёздной системы. Следопыту и его друзьям придётся поспешить, чтобы захватить данные раньше своих тайных врагов и вернуться назад до того, как орды свирепых зеленокожих отрежут путь назад.

Держись подальше: отнюдь не все приключения должны быть о боях с врагом – межполковая вражда даёт богатые возможности для шпионажа и тайного возмездия. Полк, известный враждебным отношением к тому, где служит следопыт, получает нечто, что не прочь бы занять сами персонажи или нечто очень важное для идущей кампании. Поскольку этот предмет или информация были получены нечестным путём, персонажам не остаётся ничего, кроме как украсть его себе. Поскольку полковая вражда в Имперской Гвардии строго карается, следопыту придётся прибегнуть к своим талантам, чтобы вместе с товарищами спасти вожделенный предмет из чужих лап без открытого или заметного кровопролития. Нелетальное устранение часовых, заранее продуманные уловки, отвлечение и обезвреживание – отличные приёмы, которыми могут воспользоваться игроки, а ведущему стоит поощрять их изобретательность и умение планировать. Впрочем, враждебный полк обладает давними и гордыми традициями, а в бою славится отвагой и решительностью. Эти гвардейцы отлично подготовлены, и презируют персонажей игроков, а особенно – ратлингов. Узнав о «вторжении» они не будут думать дважды, перед тем как расправиться с теми, кого они считают не более чем недостойными вредителями. Если же следопыт и его союзники могут добыть нужную вещь, не подняв тревоги, их соперники никогда не доложат о пропаже «наверх» из-за того какое пятно может лечь на их репутацию из-за этой, казалось бы, пустячной истории.

Тактика следопытов

Следопыты обычно полагаются на скрытность и обманные манёвры, предпочитая бить исподтишка и избегать честного боя. Это не значит, что они трусы – каждый из них более чем готов отдать жизнь за товарищей и Императора. Скорее, они просто очень хорошо знают цену внезапной и хорошо подготовленной атаке. Такая тактика – не столько вызванная малыми размерами необходимость, сколько плод практичности и инстинкта выживания. Несмотря на это, следопыты – целеустремлённые и безжалостные бойцы, а в сочетании с природной меткостью это позволяет им без страха выйти против любого врага. Нанося удар и отступая, запутывая противника множеством ложных атак и фланговых обходов, следопыты способны справиться даже с численно превосходящим неприятелем и дать своим товарищам немалое преимущество в бою.

Роль следопыта в таких боях обычно сильно зависит от специализации отделения, которому он придан, и характера самого следопыта. Некоторые рвутся в бой и сражаются плечом к плечу с обычными гвардейцами, перебегая из укрытия в укрытие и снимая врагов точными выстрелами с невидимых позиций. Другие предпочитают действовать издалека, высматривая врага и координируя действия товарищей с оглядкой на план сражения. Есть и такие, что работают парами в отрыве от всех остальных – они настолько уверены в своих умениях, что готовы сразиться с врагом без поддержки товарищей. Ничего не противопоставишь искусству ратлингов, что перекатываются из укрытия в укрытия, ни на миг не позволяя противнику прицелиться и провоцируя врага стрелять в одну сторону, а сами появляясь с другой, и вновь исчезая в листве.



Полковые различия

Следопытов создает окружение – природа их родины и полк, к которому их приписали. Немало следопытов бывает в частях, что привыкли действовать в отрыве от остальных имперских войск и без поддержки со стороны. В катачанских полках особенно много коротышек-снайперов, каждый из которых полагается на товарищей и находит полезное применение своим талантам. Элизийские десантники, которым после высадки часто приходится действовать на неизвестной и кишасей непредсказуемыми опасностями местности, также считают ратлингов-следопытов очень полезными союзниками. В те краткие и драгоценные секунды, когда враг ещё не осознал прибытия элизийцев и не поднял тревогу, десантники обращаются к умениям и внутреннему чувству направления следопыта, что быстро и без задержек приведёт их к цели.

Впрочем, такие специалисты придутся ко двору в любой армии, что сражается во имя Императора. Когда-нибудь любому полку придётся передвигаться по незнакомой местности, не говоря уже о разведке вражеских позиций. Следопыт, что разыскивает путь на пересечённой местности или вычисляет маршрут через укрепленный район, в своей стихии. Многие подразделения ратлингов считают следопытов очень полезными при поиске наилучшей стрелковой позиции, с которой можно будет подерживать огнем наступление товарищей. В других полках их используют как передовых наблюдателей или разведчиков, отправляя вперед остальных сил, когда обстоятельства требуют того. С какими бы врагами не сталкивались эти умелые воины, как бы не были малы шансы на победу, следопыты снова и снова незримо появляются из тьмы, ведя своих товарищей и собирая с врагов Императора кровавую дань.

**** Запрос иницирован ****

[Расшифровка фрагмента 832745LXD-MXIV]

**** Доступ подтвержден ****

**** Уровень доступа: Оранжевый-XMVNC ****

Извлеченные данные завершено [M8384NV92]

****Вероятность предательства: Минимум ****

**** Враг – это всё ****

[Начало фрагмента]

Как, во имя Императора, эти ратлинги находят путь – просто гребаная загадка. Мы уже несколько дней бредём по этому всеми забытому аду. Сперва я думал, что наш взвод движется к востоку, но утром увидел, что, то ли солнце стало восходить на юге, а не на западе, то ли наш проводник повернул в другую сторону во время обычного ночного перехода. Ещё здесь всё время барахлил ауспик, сколько капрал Бернан не читал ему катехис Машины. Но Мариндуин, наш следопыт только и твердил, чтобы мы верили и шли за ним через бескрайние вонючие болота и серные гейзеры. Видит Император, я сомневаюсь не в своей вере или Его защите, но в нашем проводнике.

[Данные утрачены]

Варп заберу этого недомерка, он точно заблудился. У нас не было ни связи с командованием, ни столкновения с врагом уже семь стандартных циклов, и весь взвод на последнем издыхании. Только вчера мы потеряли троих от химических ожогов, а к гвардейцу Ярифу в спину залезло какое-то насекомое, пока он спал. Его жуткие крики разбудили нас посреди ночи, но мы уже ничего не могли сделать – тварь пожирала его спинной мозг, чтобы отложить там яйца. Мариндуин посоветовал расстелить шинели на земле и спать вполглаза, чтобы эти места не поднесли нам какой-нибудь сюрприз. Но большинство так устало от бесконечной жары и ядовитых испарений, гвшивших наши глотки и глаза, то я уже сомневаюсь, что мы сможем драться с еретиками, даже если найдём их.

[Данные утрачены]

Каждый день я молю Императора и его святых о том, чтобы этот кошмар закончился...

[Данные утрачены]

Чудо! Не знаю, как ему это удалось, но он справился! Мы обнаружили врага, а эти грязные предатели нас не заметили. Не дерзаю предположить, на что эти нечестивцы способны, но мы выдвигаемся и атакуем их, как только развернём орудия на соседних утёсах. Сейчас мы покажем еретикам, что никому не скраться от гнева праведников! Во имя Императора, мы свершим наше возмездие.

**** Расшифровка закончена ****

**** Остальные данные недоступны для чтения из-за повреждений носителя ****

**** Запрос окончен ****

Шеф

«Ну, парни, деньги на бочку! Горбо, Императором ты забытый пёс! Где только стащил, а? Впрочем, можешь не отвечать, приятель. Хаворд не тот тип, что пройдёт мимо такой вещи, попомните мои слова. Ну, выдохнули! Вот что вам предстоит сделать...»

— ратлинг Мэлгой, исполняющий обязанности сержанта из кадийского 304-го вспомогательного стрелкового полка

Большинство людей почти ничего не знают о культуре ратлингов — обычный гражданин взращён в непоколебимой уверенности в чистоте священного человеческого облика и никогда не покидал своего родного мира. В Имперской Гвардии всё примерно так же — даже знакомые с полуросликами солдаты обычно находятся в плену расхожих слухов и насмешливых баск. А вот для некоторых ратлингов культурные, исторические и генетические связи с союзниками-людьми совершенно необходимы.

Иногда находится ратлинг, готовый руководить своими сородичами, приглядывать за ними и говорить от имени всего отряда с посторонними членами Имперской Гвардии. Конечно, такие ратлинги-командиры всё ещё остаются ратлингами, и обычные для них способы защиты и покровительства несколько непонятны не-недолюдям. Лесть, хитрость, блеф и хвастовство — вот оружие, которым такие ратлинги добиваются благополучия своих подопечных, пренебрегая уставом и цепочкой командования. Хотя махинации заботливого командира могут принести немало бед кладовщику, что встал между ним и нужными его отделению вещами, рядовые ратлинги обожают своих шефов за такие старания. Если отряд ратлингов завязывает прочные связи с «приёмным» полком, его шеф может расширить свою «клиентеллу» и даже брать под крыло солдат-людей. К этому мигу вли-



Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: ратлинг

Новые склонности: Дальний бой, Интеллект, Искусность, Лидерство, Ловкость, Общение, Товарищество.

Новые таланты: либо «Боевое чутьё» и «Полиглот», либо «Снабжение по-ратлингски».

Специальное снаряжение: длиннолаз *хорошего качества* с оптическим прицелом или снайперская винтовка *хорошего качества* с оптическим прицелом, хамелеолиновый плащ, кухонные принадлежности.

яние шефа в полку может быть очень велико. В выполнении этого добровольного долга ратлингам помогает особое понимание дипломатии и социальной инженерии, а также восприимчивый ум и чутьё. Опыт переговоров и сделок с другими подразделениями наделяет шефов проницательностью и хитроумием; нередко именно такой шеф верховодит процветающими среди ратлингов контрабандой и незаконными азартными играми.

Эти кажущиеся хвастливыми бахвалами ратлинги никому не раскрывают свои козыри — можно сказать, что они скорее прячут их в рукавах — и нечасто бывают искренни даже с близкими спутниками. Нельзя сказать, что они не доверяют сослуживцам — скорее просто считают, что открытость вредит их делам, и чем меньше товарищи знают, тем меньше им потом придётся врать. Многие шефы отлично разбираются в людях, а долгий опыт нередко подсказывает им правильное решение, когда нужно понять человека или определить ложь.

Изощённый и расчётливый ум таких ратлингов отлично подходит и для командования на поле боя, где сообразительность и решительность могут спасти жизнь. Шефы хорошо понимают склонности и привычки своих товарищей, и легко заводят новых, а стало быть, всегда могут выбрать лучшего исполнителя

для любой работы, и знают, когда нужно действовать в лоб, а когда — проявить осторожность. Эти самопровозглашённые защитники отлично показывают себя, ведь шеф никогда не бросит своих людей в пекло, если может найти другой путь. Такие ратлинги часто даже готовы сами подставляться под огонь врага, чтобы спасти товарища от верной смерти в руках врагов. Не раз и не два кинжал шефа отправлял к праотцам врага, покусившегося на одного из его подопечных.

В бою такой ратлинг появляется то тут, то там, поддерживая и воодушевляя товарищей, и картинно не обращает внимания на вражеские пули и лазразряды. Многие шефы — одарённые командиры, наловчившиеся душить врагов точно рассчитанными ложными атаками и иными обманками. Другие — умелые бойцы, пережившие немало битв. Они прилагают все усилия, чтобы уберечь товарищей и заставить врага дорого заплатить за каждый шаг вперед.

Впрочем, не все столь резко выделяются на фоне сородичей. Некоторых отличает лишь вечная усталость в глазах и пара добрых слов наготове. Такие ратлинги служат моральным компасом всему отделению, и почти по-отцовски пекутся о своих сослуживцах. Мудрые советы, забавные истории и способность запоминать каждое имя, отличительную черту и поступок своих бывших и нынешних товарищей приносят им немалое уважение однополчан и делает их сердцем и душой отделения.

Улучшения специалиста

Шеф может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Руки помощи (*Helping Hands*)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: шеф получает дополнительного *товарища*. Это улучшение можно приобретать количество раз, равное бонусу Товарищества персонажа. Подробнее см. врезку «Многочисленные товарищи» на стр. 46.

Хвастовство и бравада (*Bravado and Bluster*)

Тип: пассивное

Цена: 500 ОО

Эффект: когда шеф с одним или несколькими *товарищами* предпринимает тест «Обаяния», «Обмана» или «Запугивания», он получает бонус +10 за каждого *товарища*, что помогает ему.

Ложный обход (*Feigned Flank*)

Тип: общий приказ (свободное действие) (см. врезку «Общие приказы» на стр. 91).

Цена: 300 ОО

Эффект: шеф может отдать этот приказ любому количеству своих *товарищей*, что могут его слышать. В начале боя, если шеф не захвачен *внезапно*, он может предпринять состязательный **трудный (-10) тест «Обмана»**, к которому он получает бонус +10 за каждого исполняющего этот приказ *товарища*. Каждый враг противопоставляет «Обману» шефа свою «Проницательность». Каждый враг, проваливший состязательный тест, снижает свою инициативу на число, равное количеству ступеней успеха, что шеф набрал в этом тесте.

Подготовка шефов

Немногие ратлинги готовы брать на себя ответственность за товарищей. Кроме опыта, уважения и определённых способностей от шефа требуется личная заинтересованность и преданность делу, коими наделён далеко не каждый. Часто такие ратлинги встречаются среди более опытных бойцов, что за годы службы уже повстречали и преодолели многие опасности, столкновение с которыми ещё ждёт их молодых сослуживцев. Опыт приносит им уважение однополчан. Некоторые уже перенесли несколько кампаний и стремятся уберечь новых товарищей от судьбы ныне покойных. Другие пережили среди криков и смертей поля брани нечто, что изменило всю их жизнь и побудило принять на себя ответственность за сослуживцев. Третьи просто так долго гоняли новобранцев и делились с ними своей мудростью, что роль наставника и покровителя стала для них чем-то само собой разумеющимся. Находятся и мелочные души, видящие в своем положении возможность возвыситься и стать важной птицей в полку, но таких немного.



Тактика шефов

Ратлинги – изворотливый и хитрый народ, а тому, кто смог добиться признания среди них, под силу справиться с любыми трудностями, что возникают между разными подразделениями. Чаще всего один ратлинг говорит от лица всех сородичей полка, к которому они приписаны и защищает их интересы. Часто такие «дипломаты» также заведуют тайными сделками и незаконными начинаниями своего подразделения. Взамен шефы получают благодарность и дружбу товарищей, многие из которых считают, что способствовать тому, чтобы всё задуманное произошло у их отделения без сучка, без задоринки – это их долг.

Некоторые ратлинги сплетают целые сети из знакомых и посредников, осторожно и эффективно ведя, как совершенно законные, так и тёмные дела. Другие предпочитают личный подход, добиваясь нужного исхода тактом, хитростью и коварством, скрывающимися за кажущейся открытостью и обаянием. Это показное добродушие разительно отличается от хладнокровной жестокости, с которой шефы защищают своих подопечных, как на поле боя, так и вне его.

Умения шефов находят применение и в бою – под их командованием ратлинги совершают хитрые манёвры и атаки. Целые отряды врагов гибнут в засадах или изобретательно устроенных огневых мешках – оставшись без подкрепления и поддержки, противники валятся от снайперского огня один за другим.

Такая тактика идеально подходит ратлингам-шефам, чья проницательность и умение манипулировать другими в сочетании с хитростью и предусмотрительностью, позволяет вести своих людей дорогой доблести и героизма. Шефы, что хорошо разбираются в военном деле, могут даже перенимать тактические приёмы из опыта своих прошлых командиров, из мифов и вдохновляющих историй о божественных святынях и военных магистрах имперской истории, стремясь использовать всё это на благо своего отряда. Какими бы не были их методы, шефы – это прирождённые лидеры, и немало солдат – как ратлингов, так и людей – обязано этим хитрецам жизнями.

Идеи для приключений о шефах

Главная забота шефа — его подопечные. Глубокое чувство долга влияет на каждое его действие, даже в самой гуще боя. Шеф никогда не бросит одного из своих солдат, и большинство из них пойдёт на всё ради безопасности своих парней — вплоть до открытого противостояния с командованием. Эта непреходящая преданность — полезная для ведущего черта, которую он сможет нещадно испытывать, создавая по-настоящему напряжённые и запоминающиеся случаи. Однако в такой игре важно дать шефу вескую причину рисковать жизнью и здоровьем, спасая попавшего в беду товарища. Какими бы крепкими не были узы долга, шеф остаётся ратлингом, а эти ребята не рискуют собой и товарищами без причины. Большинство шефов отличает практичность — столкнувшись с непреодолимой опасностью, они попытаются отвести отряд, спасая сослуживцев, а не идти напролом, уповая на удачу. Поэтому ведущий должен убедиться, что как бы шеф не справился с поставленной перед ним тяжёлой дилеммой, его решение пойдёт на пользу развитию персонажа как личности. Другая интересная возможность — это дать шефу совершенно оправданный и логичный с точки зрения командира приказ, что потребует от персонажа изменить своим принципам. Такая дилемма может стать поворотной точкой в развитии персонажа — шефу придётся решать, предать ли товарищей, выполняя приказ или послушаться приказа, тем самым, предавая самого Императора. Впрочем, выбор редко бывает столь простым и однозначным, и умный шеф обязательно найдёт способ и выполнить задание и не подвести своих ребят, дав им жить и сражаться с врагами Империи ещё хотя бы один день.

Челюсти поражения: война на Внешнем фронте зашла в тупик — на каждую победу приходится поражение, на каждый завоёванный мир — отступление. В этой бесконечной борьбе за выживание участвуют и персонажи. Они идут в арьергарде успешного танкового наступления на варваров-орков, что сметает всех на пути. Увы, Гвардия сталкивается с гневом зеленокожего воеводы, стремящегося возвыситься в *войне!* Мракозуба. Орк начинает масштабную контратаку, что отрезает часть растянутых имперских сил от своих, и победоносное наступление грозит обернуться катастрофическим разгромом. Полк, где служат шеф и его отделение, попадает в стремительно сжимающееся кольцо окружения и занимает оборону в удобном для этого месте — давно покинутом шпиле, поросшем лесом холме, загадочных руинах или чем-то ещё в этом духе. Когда солнце взойдёт над горизонтом и устрашающий орк-воевода возглавит последний штурм, шефу предстоит решить — рискнуть ли всем и попытаться прорвать окружение или продолжить обороняться от наседающих врагов в надежде на подкрепления.

Город проклятых: в войнах Внешнего фронта, приписанным специалистам часто поручают особые задания, полагаясь на их умения и таланты. Склонность ратлингов к скрытым действиям и знаменитая меткость делают их идеальными лазутчиками, разведчиками и снайперами. Это приключение позволит вам прочувствовать это, отправив шефа и его отделение в город, давно попавший под контроль еретиков-северовцев и служащий важным перевалочным пунктом для их легионов. Шеф должен разузнать всё о загадочном коменданте этого города и, если это возможно, навсегда избавить от него Периферию. Чтобы достичь цели, шефу и его парням придётся пробираться через городские руины и принимать множество непростых тактических решений. Командиру предстоит позаботиться не только о физическом, но и духовном и здоровье своих подопечных, особенно когда среди руин они столкнутся с отрядом, что выдаёт себя за верных слуг Императора. Шефу придётся напрячь все способности для того, чтобы выполнить задание, когда рядом действует целая банда, непонятно как выживших солдат, верных непонятно кому.

Полковые различия

Шефов можно встретить во многих полках Имперской Гвардии. Нередко это выходцы из закалённых боями подразделений недолюдей. В компании ратлингов, попавшей в полк, враждебно относящийся к коротышкам и считающий их кажущуюся расхлябанность и хохмачество качествами, недостойным истинных солдат Империи, быстро выделяется шеф. Иногда, если маленьких недолюдей надолго отправляют в особенно смертоносные зоны боевых действий, выживающие бойцы берут только что прибывших под крыло, становясь их покровителями и защитниками.

Это особенно ярко проявляется в полках, набранных на многочисленных имперских мирах смерти — вроде Катачана — или отличающихся очень неблагоприятным климатом — таких, как Талларн. Командование нередко посылает уроженцев этих миров воевать в самых беспощадных, полных опасностей условиях, а это значит высокий уровень смертности. Ратлинги, приданные таким полкам, тянутся друг к другу, в надежде повысить шансы на выживание. Шефы сплавивают такие команды, объединяют ресурсы и налаживают поставку важных вещей из других подразделений.

Шеф — лучший друг простого ратлинга. Он всегда убедится, что товарищи сыты, одеты и обуты. На поле боя остальные ратлинги ждут указаний шефа. Нередко шеф становится сержантом отделения (если ратлингам позволено решать такие вопросы), а бывает, что обычный ратлинг, получивший сержантские нашивки, начинает заботиться о своих подчиненных и вне боя. В любом случае, даже вышестоящим офицерам стоит принимать во внимание шефа, чей вклад в поддержание дисциплины и высокого боевого духа нельзя недооценивать.

Любой мало-мальски умелый ротный, в чьём подчинении есть ратлинги, будет прямо или косвенно осведомлён о существовании шефа, а комиссар — постоянно бороться с нарушениями и мелкими преступлениями. Впрочем, что бы там не говорили о ратлингах-солдатах, отделения, где есть шефы, зачастую имеют отличные послужные списки, чистые от упоминаний о серьёзных проступках. Командиры, осознающие полезность ратлингов, нередко проявляют понимание и сквозь пальцы смотрят на нарушения устава. Впрочем, бывают и настолько преданные букве правил офицеры, что всеми силами стремятся поймать шефа на преступлении, подлинном или мнимом, и обрушить на него гневное правосудие Императора. Правда, им редко удаётся найти доказательства — умелый шеф всегда знает, когда можно попытаться удачу, а когда лучше поостеречься.



Пастырь-эрудит

«Благословенный Эдемар из Экста закончил свою «Либера Оклюзиям Эльдаре» в М39. В этом огромном труде он говорит, что столь вероломные создания часто устраивают засады и пытаются запугать врага. Ещё, если я правильно помню, сей учёный муж упоминал о том, что эльдары часто пользуются преимуществами местности. Сэр, если мне будет позволено сделать предположение — нам стоит подготовиться к засаде!»

— отец Джарвис, пастырь-эрудит при командующем Карантине из маккавейского 678-го

Священники Министорума занимаются множеством дел; они и указывают путь жителям Империя, и сражаются во имя Бога-Императора. Те, что придают Имперской Гвардии, обычно относятся именно ко второму типу, но это не значит, что все воинствующие священники умеют лишь махать цепным мечом да твердить молитвы.



Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: священник Министорума

Новые склонности: Ближний бой, Восприятие, Знания, Интеллект, Общение, Сила Воли, Товарищество.

Новые таланты: либо «Мнемоник» и «Полиглот», либо «Исповедник».

Специальное снаряжение: ряса, болтер хорошего качества или огнемёт хорошего качества, розарий, священные писания, учёные труды.

Некоторые наделены тяжело давшейся мудростью и владеют знаниями, что церковь копила тысячелетиями. Офицеры очень ценят столь учёных помощников, особенно когда дело доходит до битв с предателями, борьбы с ересью и духовными угрозами. Эти священники достаточно влиятельны, что помогать командирам справляться с волокитой и бюрократией Администратума. Многим из них открыты шифры и традиции Экклезиархии, что могут помочь при общении с набожными членами Департамента Муниторум или деликатно превратить грозный «приказ о содействии» в вежливый «запрос помощи», когда дело доходит до общения Гвардии с Адептом Сороритас.

На Внешнем фронте таких учёных священников иногда называют «пастыри-эрудиты». Впрочем, их отличают не столько познания, сколько мудрость и понимание веры, как простого пехотинца, так и многоопытного штурмовика. Пастыри-эрудиты известны отправлением сложных религиозных обрядов прямо в сердце битвы, если это поможет вдохнуть веру и пыл в солдат на передовой.

Подготовка таких священников для Внешнего фронта — замысел кардинала Кэла Сутая Аррена из каликсидского Синода. Кардинал ценит учёность и последние несколько десятков лет тесно сотрудничает с Инквизицией сектора. Многие из «эрудитов» по распоряжению преподобного Кэла годами постигали древнюю мудрость и штудировали иссохшие свитки в пыльных катакомбах Благодетеля Сета, Маккавея Квинтус и других миротворцев. Кардинал заинтересован в том, чтобы на Внешнем фронте появилось много учёных священников ещё и потому что, благодаря связям с Инквизицией, он знает о множестве духовных угроз, что таит война в Периферии, не последней из которых остаются банды космодесантников Хаоса из Стигийских бездн.

Подготовка пастырей-эрудитов

Перед назначением в Имперскую Гвардию учёные священники Внешнего фронта проводят годы, если не десятилетия, среди пыльных фолиантов, мерцающих инфопланшетов и иссохших пергаментов библиотек и архивов Адептуса Министорум. Каждый из них обладает огромным багажом знаний об истории Имперской Гвардии, её врагах, отношениях с другими ведомствами в Каликсиде и на Внешнем фронте и множестве других тем. Впрочем, немногие полагаются только на книжную премудрость — большинство пастырей-эрудитов подкрепляет схоластические штудии горьким опытом и жизненной мудростью. Командовать не научишься, лишь читая исторические тексты и трактаты о военном деле — эту науку пастыри постигают, глядя на лейтенантов и генералов, что руководят своими людьми с командных пунктов.

Улучшения специалиста

Пастырь-эрудит может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Ходячая библиотека (Walking Archive)

Тип: пассивное

Цена: 400 ОО

Эффект: пастырь-эрудит получает бонус +20 ко всем тестам «Языкознания», «Обыденного», «Учёного» и «Запретного знания», если ему помогает *товарищ*.

Архивариус (Record Keeper)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: пастырь-эрудит получает бонус +20 ко всем тестам Интеллекта, когда пытается вспомнить определённые тонкости или мелкие подробности при помощи таланта «Мнемоник», если ему помогает *товарищ*.

Знай еретика, убей еретика! (Know the Heretic; Kill the Heretic!)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 500 ОО

Эффект: пастырь-эрудит может отдать этот *приказ* один раз за сцену. Он выбирает тип врага (например, орки, эльдары, хаосопклонники или любой другой, одобренный ведущим) и предпринимает **сложный (-20) тест «Обыденного», «Учёного» или «Запретного знания»** (специализация умения должна соответствовать выбранному врагу). В случае успеха, каждый союзник, что может слышать *товарища* пастыря, может перебрасывать одну неудачную атаку за раунд против выбранного врага. Применённая способность действует количество раундов, равное количеству ступеней успеха в тесте.

Тактика пастырей-эрудитов

Скорее всего, пастырь-эрудит будет самым знающим человеком в полку, к которому приписан, о чём бы его ни спросили. Понимание такими священниками тактики и стратегии не меркнет даже рядом с генералами и командорами. Пастыри часто служат советниками или военными консультантами офицерам всех чинов, делясь обширными знаниями и опытом с каждым, кто борется против врагов человечества. Мудрость эрудитов такова, что уже не сосчитать, сколько раз их советы приводили к победе, а отсутствие таковых – к поражению. Эти учёные мужчины и женщины всегда знают нужную историю или малоизвестную теорию в философии военного дела, что идеально подойдёт к сложившимся обстоятельствам.

Полковые различия

Полк редко влияет на характер или снаряжение пастыря-эрудита. Скорее часть, к которой приписан такой специалист, наложит свой отпечаток на то, какие знания ему пригодятся. Зачастую таким священникам ведомо много неизвестного солдатам и офицерам, что делает эрудитов отличными союзниками Гвардии. Если солдат бросают против незнакомого им врага, полку часто придётся мудрый схоляр из Экклезиархии, что даст ценный совет и подготовит людей к битве. Во многом, именно по этим причинам пастыри-эрудиты остаются для своих «приёмных» полков куда большими чужаками, чем иные приписанные специалисты.

С уважением к вам, комиссар

В моём полку я повстречал священника невероятной веры и учёности. Думаю, вы понимаете, что значат такие слова в устах янычара. То был представитель Министорума по имени Давиир, что присоединился к нашему полку восемь месяцев назад, прямо перед тем как мы отправились с боями высаживаться на Циск. Сперва Давиир не произвёл на меня впечатления – он был тихим, сдержанным и редко повышал голос. Совсем не похож на пламенных ораторов, что были в моём полку раньше.

Но я увидел, что когда Давиир появляется на поле боя, отвага и дисциплинированность гвардейцев возрастали стократ. Его стоическая вера впечатлила солдат, и немало моих гвардейцев считали его не просто залогом удачи, но также другом и наставником. Но куда больше поразила меня глубина познаний Давиира.

После того как я увидел, какую пользу он приносит в обычном взводе, я просил его перейти в мой командный. Офицеры были рады его появлению, и вскоре мы все поняли, что скромный священник преисполнен не только веры, но и познаний в военном деле. Особенно ярко это проявилось, когда в последние дни кампании на Циске нас окружила орда мутантов и нечистых псайкеров. Сверхъестественные силы врага (не говоря уже о его отвратительном внешнем виде) могли бы серьёзно подорвать боевой дух моего полка – особенно офицеров. Сложно сосредоточиться на «Тактике Импералис», когда невиданные ужасы явятся в головах твоих сержантов или когда молнии пожират солдат с автопушками и болтерами, на огневую мощь которых ты так рассчитывал.

Неумолчный песнопения Давиира на высоком готическом помогли моему командному взводу быстро восстановить порядок. Он прервался лишь для того, чтобы указать, где собрались их псайкеры. Он узнал нечестивцев по тому, как сгрудились вокруг них прихвостни-мутанты, оберегая своих господ. Давиир воистину укрепил волю ближних своих, превознося их благочестие и служение Императору.

Лишившись колдовских сил, псайкеры и их рабы-мутанты отступили. Янычары почтили отвагу и учёность Давиира, вручив ему Маккавейскую звезду.

Верный вам

Полковник Кэммир, 45-й полк маккавейских янычар

Идеи для приключений о пастырях-эрудитах

Пастырь-эрудит в первую и последнюю очередь остаётся учёным. Он должен знать множество теорий, фактов и идей и делиться плодами своей учёности с теми, у кого служит. Это может порождать интересные сюжеты. Спасение древнего архива из разорённой зоны боевых действий может быть очень важно для такого персонажа, особенно, если этот архив имеет прямое отношение к Имперской вере и душевному спокойствию паствы. На полях брани сорок первого тысячелетия опасным может быть и само знание. Пастырь может осознать, что он единственный во всём полку, кто способен понять нечестивую тайну. Эта тайна может быть невероятно важна для победы в крупном сражении или даже сокрушения одного из многих врагов, в боях с которыми Гвардия проливает пот и кровь на Внешнем фронте. Но когда пастырь предоставит добытые сведения вышестоящим — военным или духовным — то столкнётся с недоверием, презрением, а быть может — и с подозрением, ибо обширные знания о враге суть семена будущей ереси. Слова персонажа будут правдой Кассандры, которой никто не верит, но которая оказывается истиной.

Вера торжествует: персонажи игроков получают инфопланшет от сержанта Келлборна, что командует отрядом опытных разведчиков. В инфопланшете — приказы от знакомого персонажам старшего офицера, требующие оказывать поддержку Келлборну и его людям. Последние пытаются выяснить, откуда взялись войска Северова домината, что несколько недель назад обрушились с «Валькирий» на имперские линии снабжения и не оставляют их в покое. Келлборн рассказывает, что его людям удалось определить вокс-частоту северовцев, по которой они координируют удары. Проблема, как уточняет сержант, в том, что канал связи зашифрованный, и этого шифра нет в обычных сборниках кодов Внешнего фронта. Персонажи игроков могут попробовать несколько подходов к взлому шифра, используя наиболее подходящие специализации «Учёного знания». Ведущий волен решать сам, какие методы будут успешны, но в итоге шифр должен поддаться — результат теста просто укажет, долго ли персонажи провозились и с какими сложностями столкнулись. Шифр оказывается старым — времен Голгеннова крестового похода — кодом, что обычно используют лишь церковники, а ключом к нему владеют лишь члены каликсидского Синода. Если среди персонажей есть священник, он может знать ключ и передать его разведчикам Келлборна, но это будет не просто — потребуются хотя бы **сложный (-20) тест «Логики»** (особое применение «Шифры»). Если своего священника нет, помочь может пастырь-эрудит, приданный соседнему пехотному взводу. Персонажи могли встречаться с ним раньше, а если нет — наводку даст Келлборн. Найти пастыря просто, но как раз в этот миг он и его взвод отбивают налёт высадившихся с «Валькирий» северовцев. Сложность боя остаётся на усмотрение ведущего — он должен быть трудным, но не самоубийственным. Когда пастырь-эрудит и его взвод отобьют атаку, священник может поделиться кодом. Перехваченные вокс-передачи указывают на то, что «Валькирии» разделились для удара по двум уязвимым целям. Первая — склад припасов (в том числе, прометия) Муниторума, очень важный для снабжения имперских сил в этих краях. Вторая — одинокий командный пункт, где работают несколько старших офицеров из другого полка (ведущий вполне может решить, что эти офицеры — из полка, которого связывает с персонажами игроков давняя неприязнь или вражда). Персонажи игроков должны сами решать, как распорядиться этими сведениями, ведь враг уже близок к обеим целям. Само собой, тот, кого предупредят первым, имеет больше шансов пережить неожиданный налёт, но игроки вполне могут придумать более изобретательное решение.

Надлежащий учебник: смешанный полк, составленных из остатков корпуса смерти Крига, аттильских лихих всадников и стальных легионеров Армагеддона столкнулся с серьёзной угрозой — множеством нечистых псайкеров и жутких мутантов Циска, устраивающих ночные нападения на лагерь полка. Боевой дух низок, между тремя группами солдат вспыхивают ссоры, и пастырь-эрудит обращается к персонажам игроков за помощью. Он хочет, чтобы солдаты помогли ему составить приложение к местной версии «Памятки имперского гвардейца», в которую должны войти взгляды на войну каждой из входящих в полк групп, а также молитвы Министорума против нечестивого колдовства. Пастырь достаточно учён (он знает много песнопений, губительных для псайкеров, и молитв против душевной скверны), но первую скрипку должны играть персонажи. Ведущему стоит дать каждому возможность внести свой вклад в книгу, которую пастырь будет использовать для сплочения смешанного полка перед новой атакой. Следующая атака не за горами и времени мало — ведущий может использовать это для поддержания скорости игры. Не нужно бояться поторопить игроков, если темп падает.

Комиссар

Приветствую вас от имени ордена Доблестного сердца. Моя канонисса сообщила мне, что вы интересуетесь докладами с Внешнего фронта, касающихся необычных людей. У меня есть записи об одном таком человеке, с которым я знакома лично.

Я работала с капитаном Леонидом из 37-го полка синтилийских фузилёров. Традиционно такие части набираются из столичной знати Каликсиды. Таким образом, я сопровождала капитана, исполняя долг перед своим орденом, наблюдая за ним и давая советы во всём, не связанном с войной, если только не считать войной политические интриги, в которые вовлечены столь многие аристократы.

К 37-му также был приписан священник по имени Ярек. Как и остальные фузилёры, он был благородного происхождения и получил хорошее воспитание, что очень помогало ему в работе с благородными гвардейцами, с которыми он проводил каждый день.

Когда 37-й попал в зону боевых действий «Эпсилон», у фузилёров начались серьёзные трудности в борьбе с орками, среди которых оказалось много смертолетчиков, байкеров и штурмачей. У зеленокожих было преимущество в скорости и манёвренности, и не меньше десяти отдельных столкновений закончились вынужденным отступлением синтилийцев. Капитан Леонид поверил Яреку свои страхи — он боялся, что следующего боя полк не переживёт. Услышав это, священник вскочил на ноги. Из своих вещей Ярек достал старый молитвенник, тексты которого, по его словам, были скопированы из писаний времен Голгеннова крестового похода. В этой книге Ярек нашёл несколько отрывков, о войне святого Друза против ю'ват, где были описаны тактические ситуации, сильно напоминавшие те, с которыми сталкивались фузилёры.

Капитан Леонид прочёл эти строки и поклялся, что через Ярека на него снизошло божественное откровение самого Императора. В следующем бою фузилёры подражали манёврам святого Друза. В нескольких затяжных боях 37-ой, наконец, нанёс оркам тяжёлые потери и заставил их отступить.

С того мига капитан Леонид позаботился о том, чтобы Ярек бывал на каждом военном совете полка. Уже несколько раз мудрые советы священника помогли фузилёрам добиться победы.

Аве Император

Сестра-фамулус Гудрун, орден Доблестного сердца

Песнопевец покаяний

«Пролитым потом ты искупишь свои грехи. Пролитой кровью ты заслужишь прощение. Кровью своей и своих врагов»

- Исая, песнопевец орканского 289-го штрафного легиона

Д священников Министорума на Внешнем фронте множество разных обязанностей, главнейшей из которых некоторые считают заботу о духовном благополучии мужчин и женщин Имперской Гвардии. Война обнажает худшие людские черты, и часто лишь священник может помочь заблудшей душе, угнетённой тяготами и ввергнутой в глубины отчаяния. Некоторые служители Министорума считают спасение этих несчастных своим первейшим долгом – они берут павших духом под крыло и указывают им путь к свету Императора. Многие солдаты жаждут духовного наставления и примера истинной веры. Священников, что удовлетворяют такие нужды, на Внешнем фронте обычно называют «песнопевцами покаяний».

Песнопевцы – это не только учителя и наставники; они – искусные ораторы, властвующие в сердцах и умах, как обычных граждан Империи, так и гвардейцев. Песнопевцы очень красноречивы – некоторым удавалось переубеждать мужчин и женщин, обманутых ложью Северова домината; пламенные речи других могут созывать сторонников и управлять толпами, направляя их гнев, ненависть и недовольство – обычно на искоренение ересей и отринувших свет Императора.

Угнетённые чувством вины и беспокойства люди слетаются к таким священникам как мотыльки на огонь. Песнопевцы Внешнего фронта часто собирают вокруг себя целые толпы кающихся – в том числе известных в Имперской Гвардии возмутителей спокойствия и бездельников. Некоторые командиры рады тому, что все, кто создаёт неприятности, перестают быть их личной проблемой. Впрочем, Комиссариат имеет иные взгляды на подобные сборища, и его члены поломали немало копий с песнопевцами, споря о неблагонадёжности такой «свиты». Некоторые полки маккавейских янычар и мордианских железных гвардейцев всегда рады присутствию песнопевца покаяний и очень ценят психологический эффект от их появления и ораторское искусство таких клириков.

Главная цель большинства песнопевцев – спасти не только те несколько душ, что пришли к ним в поисках утешения; они смотрят дальше и ждут дня, когда все захваченные орками и северовцами миры будут отвоеваны. Песнопевцы считают возвращение этих миров – и, конечно, их населения – в лоно Империи святым долгом, что возложил на них Бог-Император. В сравнении с этой задачей каждодневное выживание на залитых кровью полях боя Внешнего фронта, кажется пустяком.

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: священник Министорума

Новые склонности: Выносливость, Дальний бой, Защита, Лидерство, Сила, Сила Воли, Товарищество.

Новые таланты: либо «Боевое построение» и «Владение оружием (Болтерное)», либо «Крепок верой».

Специальное снаряжение: священные одеяния, болтер высшего качества или силовой меч хорошего качества и болт-пистолет высшего качества, священные писания, громкоговоритель.

Подготовка песнопевцев покаяний

Песнопевцы покаяний наделены обширным опытом в делах военных и духовных. Они тренируются под руководством аббатов-инструкторов, чтобы сражаться на передовой наравне со своими подопечными. Песнопевцы – не только искусные воины, но и хитроумные, если не агрессивные полевые командиры для окружающих их заблудших душ. Кроме того, каждый из таких священников годами не только учился сражаться, но и постигал церковные таинства и обряды. Они приближают к себе кающихся грешников, а катехизисами рвения и гимнами решимости превращают их стремление искупить грехи и первобытную ярость. Наконец, многие песнопевцы покаяний владеют сложным искусством истязания, что помогает им вырывать признания и вызывать жажду покаяния у самых упорствующих богохульников.

«Молитва может очистить душу, но тело очищает боль. Для выживания человечества нужно и то, и другое»

- исповедник

Ганиним



Улучшения специалиста

Песнопевец покаяний может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Настырь грешников (*Gather the Penitents*)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: песнопевец покаяний получает дополнительного *товарища*. Это улучшение можно приобретать количество раз, равное бонусу Товарищества персонажа. Подробнее см. врезку «Многочисленные товарищи» на стр. 46.

Уничтожить их! (*Annihilate Them!*)

Тип: приказ (полное действие)

Цена: 500 ОО

Эффект: песнопевец покаяний может отдать этот приказ любому числу своих *товарищей*, находящихся в *контакте* с ним. Отдавая этот приказ, он предпринимает **трудный (-10) тест «Командования»**, к которому получает бонус +10 за каждого исполняющего приказ *товарища*. В случае успеха *товарищи* бегут в атаку вместе с песнопевцем, благодаря чему, он не может быть целью для атак в ближнем бою, когда совершает *натиск*. Этот эффект длится до конца хода песнопевца. Также за каждую ступень успеха, что песнопевец набрал в тесте, он наносит одно дополнительное попадание по цели своего *натиска* холодным оружием, что использует один или несколько его *товарищей*. Этот *натиск* должен быть совершен до конца хода песнопевца.

Тактика песнопевцев покаяний

Пылкие молитвы ищущих искупления фанатиков и громкие увещания их наставника, заглушающие треск лазганов и орудейную канонаду, не позволяют спутать песнопевца покаяний с кем-то ещё. Он следует за своими подопечными в любую битву, не только для того, чтобы направлять их отчаянную ярость, но и чтобы заметить и записать как пал каждого из них, если такое случится. Славная гибель на службе Императора даёт каждому кающемуся столь желанное отпущение грехов.

Беспокойные души, что окружают песнопевца, совершенно страшны, ибо они ищут лишь возможности вернуться к свету Императора — благодаря славным подвигам или благородной гибели на поле боя от рук врагов Человечества. Песнопевцы прекрасно знают, что прошлые преступления отняли у его подопечных всё, и потому без сомнений отправляют их в самые опасные бои, уверенные в том, что они не дрогнут.

Полковые различия

Среди солдат, известных независимостью — например, катачанцев или элизийцев — песнопевцы не находят большой поддержки. Этих людей не терзает острое чувство вины и раскаяния, и рядовые редко ищут искупления в том смысле, что нужен песнопевцам. В других, более приверженных дисциплине частях — например, мордианских, синтиллийских и востроянских — чести и благородству каждого солдата, от последнего новобранца до генерала, придаётся большое значение. Там пренебрежение долгом, неисполнение обязанностей и множество других нарушений строго караются, а потому отпущение грехов, что может дать песнопевец, становится просто бесценным. Кроме того, само собой, что чаще всего песнопевцы покаяний встречаются в штрафных легионах, где под их руководством солдаты-узники могут очистить душу подвигами, сделав свою смерть менее позорной. Само собой, единственное, чего не может дать штрафникам песнопевец — это прощение. Он не в силах спасти их тела, но может сберечь души.

Комиссар

Я шлю вам этот доклад от имени лорда-генерала Маграты фон Карлак. Она слышана о вашей безупречной репутации и хочет помочь вам.

Я расскажу вам об имперских гвардейцах с Подземья, отправившихся на Иерихонский рубеж вместе с силами Ахиллова крестового похода. Их части, что стали известны как «друзовы полки», стяжали себе очень необычные лавры.

Почти все подземские полки набраны из уроженцев этой планеты, отправившихся в паломничество и прошедших через Иерихонские врата. Они были недисциплинированы, неумелы и столь скверно вооружены, что сперва командование крестового похода сочло их обычным пушечным мясом.

Впрочем, такие взгляды разделяли не все — лорд-генерал потребовала, чтобы Муниторум назначил в один из «друзовых» полков, что сражались на её клине, выбранного ей священника, чтобы получить приглядеться к подземцам.

Этот священник — проповедник Кайл — увидел в друзовых полках нечто большее, чем расходный материал. Да, им не хватало учения и опыта, но они с лихвой восполняли это страстью к сражениям во имя Императора. Кайл понял, что эта страсть, если её обуздать и направить, сделает «друзовы полки» превосходными боевыми частями.

Под руководством Кайла, несколько «друзовых полков» в зоне боевых действий «Целлебос», приняли на себя дополнительные обязанности. Подземцы хоронили павших, носили еду и воду на передовую и заботились о раненых вместе с сестрами-госпитальерками. Это не значит, что они не сражались — «друзовы полки» участвовали в каждом наступлении и каждой штурме, неся обычные для себя высокие потери все два года боёв.

Подземцы не жаловались, и вскоре на них стали смотреть с уважением. Лорд-генерал фон Карлак заметила это потепление отношений и сочла, что пример проповедника Кайла заслуживает вашего внимания, комиссар. Она лично приказала мне найти и других подобных ему священников, чтобы повторить этот успех.

В свете Императора

Адепт Каст Грендель

Идеи для приключений о песнопевцах покаяний

У песнопевцев покаяний всегда хватает работы. Жизнь гвардейца тяжела – ни одной войны или серии мелких стычек не проходит без ссор и недоверия между солдатами, что выливаются в насилие и беспорядки. Неважно, на поле боя или нет, полк Имперской Гвардии силён, только если он сплочён, а потому к таким конфликтам относятся очень серьёзно. Обычно это забота комиссара, но если его нет поблизости или он занят более важными делами, за возмутителей спокойствия возьмётся священник. В противоположность комиссарам, что обычно стремятся быстро и показательно покончить с любыми беспорядками, сделав судьбу провинившихся примером для остальных, песнопевцы покаяний хотят вернуть грешников в полк. Нередко доводится слышать, что песнопевцы больше пекутся о духовном благополучии отдельных солдат, чем о победе над врагом. Это значит, что любое приключение с участием такого священника будет скорее о гвардейцах полка, их союзниках и ресурсах, а не о врагах. Возможно, песнопевец получит под своё начало остатки взвода ветеранов, которым предстоит заслужить прощение за то, что они выжили, когда столь многие их братья по оружию пали.

Побег: когда персонажи оказываются на крупной базе Имперской Гвардии, к ним подходит священник по имени Алоизий. Он просит о разговоре без свидетелей. **Рутинный (+20) тест «Бдительности»** позволит понять, что Алоизий скрывает что-то важное и не хочет откровенничать при посторонних. Получив возможность поговорить без лишних ушей, Алоизий объясняет, что несколько гвардейцев из его взвода сейчас сидят на гауптвахте. Эти солдаты – экипаж «Гибельного клинка», что обслуживают на базе. На них уже подавали несколько рапортов за мелкие кражи и притворство больными. Алоизий объясняет, что под его руководством они уверенно исправляются, а спасение их душ важнее писанины Администратума. Кроме того, весь полк готовится к масштабному наступлению на Пертинакс, и «Гибельный клинок» не будет лишним в боях с орками. Священник глубоко убежден в необходимости спасти души гвардейцев и горячо просит персонажей о помощи. У персонажей есть несколько способов помочь Алоизию. Во-первых, они могут поговорить с местным лордом-комиссаром и попросить его отпустить танкистов. Такой подход потребует нескольких бросков, определяемых ведущим. Прямолинейные тесты «Обаяния» должны быть не легче **сложных (-20)**, а зависимости от того, что будут говорить персонажи, сложность может подскочить до **адской (-60)**. Любые иные подходящие тесты и хороший отыгрыш убедят лорда-комиссара сменить гнев на милость и отпустить танкистов на поруки Алоизия. Второй способ – устроить побег! Тут тоже возможно много вариантов – в зависимости от того, что умеют и чем снаряжены персонажи. Можно взорвать стену гауптвахты, устроить отвлекающий маневр, подделать приказ от лорда-комиссара, отвлечь караульных ложным призывом на помощь – это лишь несколько вариантов. Освобождённые тем или иным способом танкисты скромно поблагодарят персонажей и Алоизия за его веру в них, после чего быстро приведут в порядок свой «Гибельный клинок» и присоединятся к однополчанам.

Сердца и умы: Меза – планета, считающаяся частью Северова домината, ныне захвачена орками. Сражения с зеленокожими и с Имперской Гвардией убивают этот мир. Обстоятельства непростые – орки собирают несколько верзил, которые будут настоящими орудиями разрушения, когда их достроят. Но бросив все силы на зеленокожих, Имперская Гвардия оставит незащищенным фланг, с которого могут ударить несколько взводов мятежников, что расположились в соседнем поселении. Командир приказывает персонажам сопровождать священника Кэм’рона в это поселение и по мере сил помочь ему вернуть местных жителей к свету Императора. По решению ведущего, вместо Кэм’рона действовать может персонаж одного из игроков, если обладает подходящей специальностью или *товарищем*. Также ведущий может своей волей убить Кэм’рона во время одного из описанных ниже нападений, предоставив игрокам ораторствовать перед местными самим. Северовцы прекрасно знают, что их власть призрачна и дважды попытаются убить любого имперского посланца, прежде чем он приблизится к поселению и попробует склонить мезинцев на свою сторону. Первое покушение произойдёт, когда персонажи покинут базу Имперской Гвардии, но ещё не доберутся до поселения. Ведущему предстоит решить, какие силы Северов доминат готов бросить против персонажей – в зависимости от того, какими ресурсами располагают сами гвардейцы, это может быть, как пара снайперов, так и целый танковый взвод. В любом случае, бой должен быть достаточно сложным, но не самоубийственным. Второй раз северовцы попытаются судьбу, когда персонажи только-только доберутся до поселения. Город полуразрушен, вокруг одни земляные укрепления да лачуги, сооруженные из всякого мусора. Местные мародёрствуют в руинах жилых кварталов, и готовят еду в ямах. Люди устали, измождены и держатся из последних сил – а значит, у проповедника (или самих персонажей) есть отличная возможность превратить их из врагов в друзей. Когда персонажи и священник соберутся перекусить, прогремит взрыв – один из тайных агентов домината активирует бомбу, спрятанную в соседней лачуге. Персонажи должны преуспеть в **трудном (-10) тесте «Бдительности»**, чтобы заранее заметить, что с этой хижинкой что-то неладно (в неё никто не входит и не выходит, кроме одного, очень беспокойного человека – того самого агента). Исход задания определяет ведущий, опираясь на то, как будут действовать персонажи после второго покушения. Если у них не получится обратить местных жителей, Имперская Гвардия не сможет обрушиться на недостроенных верзил всей своей мощью. Но даже малый успех позволит командованию воспользоваться передышкой и разобраться с орками. По-настоящему успешные действия персонажей приведут к тому, что мезинцы серьёзно задумаются о смене стороны.

Последняя попытка: к персонажам игроков, что набивают подсумки разным уставным барахлом на складе Департаменту Муниторум, подходит священник по имени Михаил. Он в страшном расстройстве – прямо сейчас, при подготовке удара по северовцам на Лете, несколько дозорных, которых уже ранее подозревали в связях с чёрным рынком, ушли в самоволку. Михаил уверен, что хоть эти солдаты и грешны, но их души достойны спасения. «Это отчаянные ребята, а таким всегда рады в Имперской Гвардии», – говорит он. Увы, Михаил не знает, куда дозорные могли уйти – но шесть часов назад они не явились на свои посты у передних ворот. Ведущему предстоит решить, как персонажи смогут выследить беглецов. Успешный **сложный (-20) тест «Пользования техникой»** при ауспициях позволит отследить включённые вокс-бусины дозорных, а **трудный (-10) тест «Бдительности»** при обыске казарм позволит обнаружить сильно потрепанный инфопланшет с картой и координатами – но это лишь два возможных примера. Просматривая личные дела гвардейцев вместе с офицером или клерком Администратума, персонажи обнаружат, что все интересующие их уже заочно осуждены и приговорены к смертной казни – впрочем, эти документы выглядят сомнительно. Когда персонажи всё же поймут дезертиров, те грубо пригрозят расправой. Если персонажи попытаются урезонить их и снизить накал страстей, откроется удивительная истина – оказывается, эти гвардейцы, на самом деле – аколиты Инквизиции! Один из дозорных показывает персонажам знак полномочий и заявляет, что он и его товарищи служат лорду-инквизитору Кайдену и разыскивают сведения об угрозе Каликсиде, что кроется на запретном мире Слиф. Здесь же они просто ждут своего человека, что увезет их на Слиф. Персонажам предстоит, либо поверить дезертирам на слово, либо арестовать их и приволочь на базу Гвардии, чтобы предать суду. То, правда ли сбежавшие с постов дозорные служат Инквизиции, и не выдумка ли их задание на Слифе – решать ведущему.

Пламенный проповедник

«Пламя праведности Императора сожжет любую скверну»

- надпись на стене храма Императора Опаляющего на Волюптуа

Очищающая сила пламени почитается каликсидской Екклезиархией во многих воплощениях — от свечей и жаровен до огнемётов и испепеляющих пушек. Миссионеров, действующих в соседнем пространстве Коронус, иногда именуют «пламеносцами», а опытные имперские гвардейцы, отличившиеся твёрдой верой и пылкой любовью к огнемётам, становятся чистильщиками Инквизиции. Некоторых священников Министорума прямо называют «пламенными проповедниками», имея в виду, как применяемое ими оружие, так и способность разжигать в сердцах товарищей ненависть к врагам. Таких священников часто можно увидеть на Внешнем фронте, где они вдохновляют гвардейцев на великие подвиги. Тяжёлые бои в Периферии страшно проредили несколько полков или столкнули с чудовищными противниками — чужаками и предателями. Многие из переживших этот ужас, совсем пали духом и растеряли отвагу. Этим полкам требовалось то, что Департаменту Муниторум не мог привезти в ящиках — вдохновляющее командование. Иногда вдохновить может пример особенно умелого офицера или суровый взор комиссара. Однако на Внешнем фронте нашёлся другой источник — пламенные проповедники, что способны укрепить дух солдата и направить его ненависть. Многие из таких священников, если не принадлежат к искупительным культам, то сполна разделяют их яростное рвение и безоговорочную нетерпимость к врагам Империи. Многие церковные схоляры заявляют, что первым пламенным проповедником на Внешнем фронте был искупитель, что служил миссионером в Коронусе и среди неизведанных пределов этого далёкого региона нашёл свое истинное призвание. Вернувшись из Пространства, бывший «пламеносец» попал на Внешний фронт и принялся безо жалости вычищать скверну и своим примером наставлять других. Пламенные проповедники очень любимы в определённых полках на Внешнем фронте — особенно среди бронтских длинных ножей и лугтнумских сточных крыс. Такие священники обожают огнемёты, особенно тяжёлые, и многие наслаждаются возможностью ехать в бой на «Тауросе» или командно-штабной «Саламандре». Само собой, особенно часто пламенные проповедники пытаются попасть на огнемётные «Церберы» или могучие «Малкадоры Инфернусы» — их экипажи встречают священников с распростёртыми объятиями, видя в присутствии пламенного проповедника благой знак.

Подготовка пламенных проповедников

Пламя всегда воплощало могущество Империи, будь то очищающий костёр имперского правосудия, пронзающий Варп свет Астрономикона или ревуший огнемёт. Именно к последнему варианту с готовностью прибегают пламенные проповедники. Большинство с огромным рвением упражняются на тренировочных площадках часовен-казарм и ведут товарищей за собой, охваченные маниакальным неистовством ненависти и жажды возмездия. Екклезиархия знает, насколько ценными бывают такие люди — особенно если правильно указать им на того, кто может угрожать Импе-

Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: священник Министорума

Новые склонности: Ближний бой, Ловкость, Нападение, Общение, Сила, Сила воли, Товарищество.

Новые таланты: либо «Заразительная отвага» и «Верный удар», либо «Осуждающая литания».

Специальное снаряжение: ряса, эвисператор хорошего качества с экстерминатором или цепной меч хорошего качества и ручной огнемёт хорошего качества или пирофорный наруч, священные писания.

риуму. Тех, кто обладает нестигаемой волей, поощряют и поддерживают в них страсть к постоянному насилию и расправам. Министорум снабжает пламенных проповедников снаряжением, что служит одновременно символом власти и набожности — оружием, что окропляет врагов пылающим прометием, жаровнями, закрепляемыми на доспехе, громкоговорителями, что разносят вокруг упоённые молитвы и проповеди — всё для того, чтобы эти люди, подобно сияющим маякам, озаряли путь всякому, кто называет себя праведным.



Улучшения специалиста

Пламенный проповедник может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Пламенная риторика (*Brimstone Rhetoric*)

Тип: пассивное

Цена: 400 ОО

Эффект: товарищ проповедника раздувает пламя ненависти в сердцах союзников, побуждая уничтожать еретиков, ксеносов и ведьм. Когда союзник (это может быть и сам пламенный проповедник), находящийся в *контакте* с *товарищем* пламенного проповедника наносит врагу урон в *праведном гневе*, он делает два броска 1к5, чтобы определить нанесённый критический урон, и выбирает наибольший результат.

Сияющий образец (*Blazing Exemplar*)

Тип: приказ (частичное действие)

Цена: 300 ОО

Эффект: если до конца хода пламенный проповедник впадает в *праведный гнев*, каждый союзник, находящийся в *контакте* с *товарищем* пламенного проповедника получает возможность впасть в *праведный гнев*, если получит в броске на урон 9 или 10. Эффект длиться до конца следующего хода этого союзника. *Товарищ* пламенного проповедника должен находиться в *контакте* с проповедником, чтобы принять этот приказ.

Тактика пламенных проповедников

Пламенные проповедники обожают потрясающе прямолинейное применение огневой мощи. Большинство твёрдо верит, что Император не оставит их в беде, хотя им следовало бы понимать, что человечество — это оружие Императора против тьмы, само к ней уязвимое. Такие священники не раз брали свою судьбу, как и судьбы последователей в собственные руки, отвергая возможность сидеть в обороне в пользу яростных, даже бездумных наступлений. Их приверженность огню и зажигательному оружию отлично сочетается с такой стратегией. Почти каждое существо в галактике, обладающее инстинктом самосохранения — и даже большинство из тех, кто им не обладает — боится огня и не без причин. Пламенные проповедники играют на этом страхе, ввергая врагов в панику и расстраивая их боевые порядки. Когда другие гвардейцы видят, что враг перепуган и сломлен, их удары и выстрелы обретают большую силу и меткость. Не стоит и говорить, что пламенные проповедники предпочитают ближний бой, где их пироманьяческие склонности позволяют наносить больший урон и сеять больший хаос среди врагов Бога-Императора.

Полковые различия

Любой полк Имперской Гвардии, которому регулярно приходится сходить с врагом грудь на грудь, оценит безумный фанатизм пламенных проповедников. Более того — любая часть, постоянно ведущая бои на тесных городских улочках, густых лесах, джунглях, лабиринтоподобных системах траншей или даже подземных ходах, не откажется от их всепожирающей, буквально *огневой* мощи. Примером тому могут послужить катачанский 723-й и бронтский 81-й.

В кампании среди теплокровных лесов Коваль Бета, к катачанскому 723-му присоединилось сорок священников, почти половина которых выказывала любовь к огню и насилию, что выдавала в них пламенных проповедников. В полку воинов джунглей фанатичным святошам выпала оборонительная роль. Вынужденно расставшись с жаровнями и факелами, такие проповедники вооружились огнемётами, извергающими небольшие управляемые сполохи голубого пламени. Когда враг оказывался слишком силён, а катачанцы давали слабину, отважные священники воспламеняли души этих солдат и возглавляли неистовые контратаки, в которых их возжигаемое ими повсюду пламя и неостановимое рвение подрывало решимость врага.

Пламенным же проповедникам, приданным бронтскому 81-му, нет нужды скрывать свою свирепость. Длинных ножей 81-го бросили подавлять восстание на Теметере VII. Это, казалось бы, простое задание обернулось настоящим кошмаром. Ополчение мятежного мира-улья многократно превосходило бронтцев числом, и к боям с таким врагом были не готовы даже привычные к рукопашным схваткам длинные ножи. Если бы не пламенные проповедники, эта планета была бы надолго потеряна для Империи. Однако вдохновлённые зажигательными речами бронтцы и перепуганные карательными кострами предатели постепенно ведут мир к замирению и возвращению Имперской веры.



Идеи для приключений о пламенных проповедниках

Пламенные проповедники выказывают явную приверженность к боевым действиям. Хотя многие считают их не более чем сумасшедшими пироманьяками, главная их сила кроется в воздействии, что они оказывают — как на врагов, так и на союзников. Их нередко применяют для того, что поколебать боевой дух врага, нарушить его боевые порядки и лишить командиров противника всякой надежды на то, что они смогут удержать рядовых от бегства. Что же до воздействия на товарищей, то убежденности и твердой веры, излучаемой пламенным проповедником зачастую достаточно для того, чтобы вдохновить гвардейцев на невероятные подвиги. Не раз и не два таким священникам приходилось принимать на себя руководство подразделением, если командовавший им офицер был убит или тяжело ранен. Такие случаи, слава Императору, достаточно редки, но когда они все же происходили, мужчины и женщины, оказавшись под началом проповедника, попадали в руки умелому, пусть и слишком увлеченному командиру.

Возожги пламя: на Фракийце персонажам игроков встречается священник по имени Эстофер. Вид, как у самого святого отца, так и у его паствы из вальхалльцев ужасен — почти у всех следы ожогов, униформа покрыта копотью, снаряжение подпалено или обуглено. Эстофер объясняет, что у воюющих на этом участке фронта северовцев есть «Малкадор Инфернус» — тяжелый огнемётный танк. «Эти предатели недостойны такой машины. — Возглашает Эстофер. — Очищающее пламя должно обернуть на врагов Императора, а не использовать против его верных сынов». Эстофер может показать персонажам, где находится база северовцев, и описать, где предатели держат и обслуживают танк. Если среди персонажей игроков нет техножреца, Эстофер может познакомить их с машиноведом, разделяющем эстоферовы чувства касательно «Малкадора». Танк должен находиться под серьёзной охраной, а его захват — быть достойным испытанием для игроков. «Малкадора» может оберегать лишь горстка солдат с сержантом, а может — целый гарнизон, включающий другие танки, нечистых псайкеров и воздушные патрули. Ведущий должен продумать несколько способов попасть на базу — обязательно прорываться с боем. Игроки могут попытаться применить хитрость, подделку и предъявить северовцам приказ отдать танк или как-то избавиться от охраны, перед тем как увести боевую машину с базы. Неожиданным поворотом должно стать то, что танк сейчас на ремонте — тяжёлые бои с эстоферовыми вальхалльцами не могли не сказаться на его состоянии. Игрокам предстоит выбор — попытаться кое-как подлатать танк на месте, используя детали от других боевых машин домината; уничтожить «Малкадор», попутно устроив хаос на всей базе; попытаться как-то увести неотремонтированный танк — быть может, отбуксировав его на «Часовых» или «Троянцах». Последний вариант, конечно, очень опасен, хотя бы потому что оставляет за движущейся колонной чёткий след.

Искра в плену: рядовой Стин — дозорный из действующего на Мезе кадийского 868-го — докладывает персонажам о необычном нападении орков на кадийский пехотный взвод. Ватага по большей части состояла из командос и поджигал, которые явно стремились взять побольше солдат живыми. Среди пленных оказался и Каллет — взводный священник. Каллет был главной опорой взвода после того как в бою с орками погиб обожаемый всеми сержант — и если священника не спасти, боевой дух так упадёт, что следующее нападение зеленокожих обернется для гвардейцев страшным разгромом. У Стина есть связь с кадийским верховным командованием на Мезе, и он передаёт персонажам игроков приказ — разыскать эту орочью банду, спасти Каллета (и других пленных, если это возможно) и подать весть Имперскому Флоту с помощью маяка. Маяк можно использовать для вызова поддержки огнём с орбиты или эскадрильи «Валькирий» и «Стервятников», чтобы эвакуировать освобожденных. Проникновение внутрь орочьего лагеря должно быть непростой задачей — пусть ведущий подумает над тем, как зеленокожие охраняют свою территорию. Обычно в орочьих поселениях кишмя-кишат сквиги и гроты, и игрокам предстоит подумать, как избежать их внимания. Впрочем, главный поворот сюжета должен произойти, когда группе удастся найти пленных и поговорить с Каллетом. Священник знает, что у этой банды особенного хитрый главарь — ноб-коммандо, что использует пленников как наживку, и если гвардейцы включают маяк, на приблизившийся корабль Имперского Флота нападёт прячущийся за спутником планеты орочий космолёт. Персонажам предстоит вывести пленников без обещанной помощи Флота и вернуть Каллета его взводу — ну или найти иной способ взбодрить кадийцев, если их священник погибнет.

Коммиссар!

Надеюсь, моё послание застанет Вас в добром здравии. Я полню, как сражался бок о бок с вами против Пропавшего батальона на Лепре.

Жаркое было дело!

Я хотел бы помочь вашей работе, и вспомнил историю, что может вам пригодиться. Меня и мой экипаж отправили на южный континент Кальфа, якобы для будущей переброски на Култ. Увы, эльдарские пираты поставили на этих планах крест. Из-за их налётов нас спешно поставили в охранение зон высадки.

Мы подготовили наш «Цербер» и были готовы отправиться в песчаные моря на очередное патрулирование, как к нам подошёл аскетичный бородатый священник и попросил подождать. Он назвался Каллиром, и сказал, что был придан вальхалльскому 363-му. Однако, во всей этой неразберихе, каллиров транспорт сел по другую сторону горного хребта от полка. Наш маршрут как раз проходил через перевал, и я согласился взять святошу с собой. Мой экипаж обрадовался, когда Каллир благословил «Цербер», едва запрыгнув внутрь.

В узких горных проходах слышимость и так была плоха, а шум двигателя и грохот гусениц сводил её к нулю. Мы не услышали приближение Чужацкая пуля зацепила моего стрелка, и он осёл на пол отсека в луже крови. Ни секунды не сомневаясь, Каллир занял его место за инфер-нопушкой. В тот миг сдержанный стоик Каллир пропал — теперь он был ревушим безумцем, что поливал ксеносов пламенем из главного калибра и выкрикивал молитвы громче, чем орки — боевые кличи. «Вы хотели увидеть пламя, зеленокожие? — рычал он, заливая очередной мотопылк кипящим прометием. — Так вот оно — воплощенная ярость Бога-Императора!»

Бой продолжался до тех пор, пока мы не пробили себе путь и не выбрались из каньона. Орки, что необычно для них, не захотели гнаться за нами, а благодаря каллирову безумству, их численность здорово упала.

В конце концов, мы добрались до лагеря вальхалльцев другим путём. Мой экипаж молил старого священника остаться с нами. Каллир, вновь ставший задумчивым и молчаливым, отказался, но благословил нас жестом закопчённой руки, поднял обгорелый рюкзак и с трудом заковылял к будущей пастве. Я уверен, что ледяные воины полюбили Каллира, но если ему когда-нибудь понадобится друг среди длинных ножей, любой из моих ребят — да и я сам тоже — рады будет стать им.

Император защищает

Командующий Иварр, 15-й полк бронтских длинных ножей

Прелат-воин

*«Император защищает...
Но лишь тех, кто стоит его защиты!»*
- брат Эдрик, прелат-воин

Воны боевых действий, подобные Внешнему фронту, порождают самых необычных воинов — некоторые выходят из рядов не Гвардии, но Министорума, что окормляет её. Присутствие священника может оказаться очень важным, когда солдаты сталкиваются с чужеродными ужасами или роковыми духовными опасностями предательства и ереси. Многие проповедники читают священные гимны в самом сердце яростной битвы, укрепляя веру своих подопечных. Но находятся те, что идут дальше — они бросаются на врагов сами и втягивают их в жестокий бой, что служит для них главным испытанием веры. Выживают немногие, но каждая победоносная схватка воодушевляет таких воинов и укрепляет их веру. Многие не перестают искать возможности врубиться во вражеские ряды с молитвой на устах и оружием в руках.



Склонности и снаряжение

Требуемая специальность: священник Министорума

Новые склонности: Ближний бой, Выносливость, Интеллект или Сила воли, Лидерство, Нападение, Товарищество.

Новые таланты: либо «Яростный натиск» и «Плечом к плечу», либо «Жажда отмщения».

Специальное снаряжение: панцирный доспех, цепной топор «Гнев пуританина» или дробовик с разрывными пулями, священные писания, громкоговоритель.

На Внешнем фронте таких свирепых священников иногда называют «прелатами-воинами», подчеркивая их страсть к уничтожению врага в ближнем бою. Фанатичное рвение превращает их в берсеркеров, не знающих страха смерти и любой ценой стремящихся проливать вражью кровь. Они презирают лазганы и другое стрелковое оружие (не считая вспомогательного, вроде лазпиштелетов), ибо убийство врага издали не приносит им удовлетворения. Имперские гвардейцы — это в первую очередь, стрелки, и такое соседство только сильнее подчеркивает особую склонность прелатов-воинов к рукопашной.

Малоопытные гвардейцы часто считают, что присутствие прелата-воина принесёт им удачу в бою и поможет справиться со свирепым натиском орков или отразить непреклонное наступление северовцев. Прелатов-воинов часто можно увидеть в полках, что сражаются с зеленокожими. Самые опытные оркоборцы — ледяные воины Вальхаллы и стальные легионеры Армагеддона — отлично понимают, насколько полезен священник, что знает с какой стороны братья за цепной меч. Каликсидский культ под названием «Витрианов завет» проповедует пылкую ненависть к зеленокожим и немало его приверженцев прибыло на Внешний фронт именно ради возможности встретиться с орками в бою. Среди прелатов-воинов хватает витрианцев и их единомышленников, считающих, что лучший способ очистить галактику Императора от таких тварей — это своими руками убивать их в поединках.

Священники, что идут путём прелатов-воинов, часто предпочитают цепное оружие — особенно мечи и огромные эвисцераторы, что могут наносить врагу чудовищные раны. Кровавая резня во имя Бога-Императора для них — святой долг, и немногое оружие подходит для его исполнения лучше, чем цепной меч — равно одобряют лишь силовое оружие (особенно кулаки), но оно чаще попадает к гвардейским офицерам, чем к священникам. Нередко считается, что прелаты-воины ищут мученической смерти. На деле же в бою эти священники подвергают свою веру испытанию, питая ею свой гнев — по их убеждениям, это дарует им благосклонность Бога-Императора.

Подготовка прелатов-воинов

Прелаты-воины проводят свои жизни на передовой. Ещё послушниками они искали самый прямой путь к свету, самый простой путь постичь истину. Эти фанатичные мужчины и женщины находят одно истинное выражение своей веры и рвения — сражения против врагов Человечества. Презирая тех, кто предпочитает стоять позади и командовать из тыла, прелаты-воины идут в наступление, повергают врагов и подставляют плечо тем, кто борется за благо Человечества. Именно в бою эти священники испытывают экстатическое прозрение и осознают своё настоящее призвание. Стремясь всё сильнее выказывать преданность Императору, эти мужчины и женщины без конца тренируются, в совершенстве овладевая искусством ближнего боя и становясь живыми воплощениями гнева Императора. Несгибаемый дух и безоглядное мужество перед лицом ужасов галактики делают этих святых воинов примером для каждого скромного солдата Имперской Гвардии.

Улучшения специалиста

Прелат-воин может приобрести эти улучшения, чтобы расширить способности, как собственные, так и своего *товарища*.

Не трусить! (Do Not Falter!)

Тип: приказ (частичное действие)

Цена: 300 ОО

Эффект: товарищ прелата-воина призывает союзников забыть о страхе и сражаться во имя Императора! Если до конца хода прелат-воин использует «Вдохновение» (особое применение умения «Командование»), каждый союзник, на которого действует эта способность, получает дополнительный бонус +20 к тестам, предпринятым для сопротивления *страху*, *подавлению огнём* и психосилам, воздействующим на разум. Эффект длится до конца следующего хода. *Товарищ* прелата-воина должен слышать прелата, чтобы исполнить этот приказ.

Воздаяние благочестивому (Piety's Reward)

Тип: пассивное

Цена: 300 ОО

Эффект: если союзник, который может слышать *товарища* прелата-воина, тратит *очко судьбы*, того переполняет восхищение его благочестием. Прелат-воин может предпринять **сложный (-20) тест «Командования»** в качестве свободного действия. В случае успеха, он может отдать *приказ «Праведная речь»* до конца своего следующего хода, даже если в этой сцене уже использовал этот приказ.

Тактика прелатов-воинов

Прелаты-воины – это простые и прямолинейные люди, которым по душе простая и прямолинейная тактика. Их пламенные речи и уверенность в собственной правоте не оставляют места лицемерию и тактическим премудростям. Их стихия – открытый бой, где они схватываются с врагом сами или ведя за собой других людей. Каждое сражение для них – испытание; победа укрепляет их веру, поражение служит горьким напоминанием о том, что священник и его люди подвели Бога-Императора.

Командиры часто ставят прелатов-воинов на слабейшие участки фронта, где они смогут поддерживать боевой дух солдат, всеми силами сражаясь с врагом. Не раз и не два особенно фанатичный священник поднимал солдат второй и третьей линии обороны, в последний миг спасая положение. Пусть кто-то может называть такие действия самоуправством, но многие имперские офицеры были рады столь своевременной переброске своих войск.

Полковые различия

Как это часто бывает с приписанными специалистами, на первый взгляд сложно найти различия между прелатами-воинами из разных полков. Большинство мужчин и женщин, сражающихся во имя Императора, наделены глубокой верой в собственную праведность и уверенностью, что сам Повелитель Человечества направляет их. Впрочем, это не означает, что все они на одно лицо. Прелат-воин праведен настолько, насколько он способен побуждать окружающих к праведным подвигам, а для этого требуется наладить взаимопонимание. Неудивительно, что лучшие из воинствующих священников приспособливают свои умения и склонности к привычному для полка стилю войны. Например, прелат-воин, служащий вместе с катачанскими воинами джунглей, наверняка, сможет обуздать своё нежелание таиться и склонность вести честный и славный бой, разовьёт вкус к засадам и неожиданным атакам и осознает, что Император наделяет своих солдат самыми разными умениями – в том числе, скрытностью и хитростью. И наоборот, попав к мордианцам, прелат сосредоточится на роли вдохновителя и защитника. Таким образом, эти священники больше помогают полку, поддерживая стойкость солдат на передовой и помогая им удерживать позиции. Ну а если враг подберется слишком близко, прелат-воин сразу же сможет нанести ответный удар.



Мысль дня

«Позволь своей душе облачиться в доспехи Веры;
Следовать путём Повиновения, преодолевая преграды;
И вооружится лучшим оружием – Рвением, Долгом и
Чистотой»

Идеи для приключений о прелатах-воинах

Немногие способны встретить ужасы войны и остаться в здравом уме, но лишь единицы добровольно бросаются в безумие битвы, дабы испытать свою решимость. Таков путь прелатов-воинов. Их вера в Императора – это и оружие, и доспех, что укрывает не только тело, но и душу. Нередко это ставит их в необычные обстоятельства. Компетентный офицер никогда не бросит своих людей в самоубийственную атаку против колонны орков, лишь для того, чтобы замедлить её продвижение, прелат-воин же сочтёт такую битву истинным испытанием своей веры и решимости. Такие священники считают, что если их преданность окажется достаточно сильной, они станут карающей десницей Императора, что не знает поражений. Они верят, что заметив их пыл и рвение, Император предназначил их для битв с ксеносами, демонами и предателями, и что за каждым им шагом стоит Его воля – залог их успеха.

Забятая реликвия: на связь с персонажами игроков выходит прелат из каликсидского Синода (если в группе есть свой священник, то напрямую, иначе – через офицера) и сообщает, что их отделение – ближайшее к месту битвы на Авитохоле, где в боях с орками была утрачена священная реликвия Екклезиархии – цепной меч Красный мученик, что носил проповедник Толлен Д'кейн. Сперва героям нужно запросить документы из штаба, касающиеся гибели Д'кейна во время последнего наступления на Авитохол. Это будет **сложным (-20) тестом «Обыденного знания (Имперская Гвардия)»** или **«Обаяния»**, призванным убедить чиновников поделиться сведениями. Это можно сделать и по воксу, но если персонажи поговорят с клерком лично, сложность упадёт до **трудной (-10)**. Когда данные попадут в руки к персонажам, они смогут определить, где был Д'кейн во время последней битвы. Так или иначе, это будет место, в имперских документах проходящее под названием «Высота 2072». Рапорты гласят, что оно сплошь завалено трупами орков и людей, и помечено как «чрезвычайно опасное» из-за множества неразорвавшихся снарядов и возможности столкнуться с ксеносами-падальщиками – гротами и сквигами. Неподальку несколько служителей Муниторума и техножрец работают на небольшом, временном посту, эвакуируя с поля боя технику и собирая всё, что может пригодиться. Персонажи могут остановиться там, чтобы пополнить запасы или достать нужное оборудование (например, ауспик или «Часового»-погрузчика, которым можно попробовать разгрести тела в поисках Красного мученика). Если персонажи найдут на этот аванпост, клерк по имени Шелл поведаст, что он – агент вольного торговца, которого интересуют любые необычные трофеи с этого поля боя. Если Шелл узнает, что персонажи ищут Красного мученика, он тут же сообщит хозяину и предложит персонажам покровительство своего патрона в обмен на священный цепной меч (что даст им бонус +60 на следующий тест *снабжения*). Когда персонажи найдут Красного мученика (используя ауспик или просто заглядывая под каждый камень), ведущему стоит устроить на них засаду орков-коммандос, что уже какое-то время крались по полю брани, ища, с кем бы подраться. После того как персонажи разберутся с коммандос, их ожидает последний сюрприз – Д'кейн не погиб. Священник пережил схватку с меганобами, был на грани смерти, но сумел укрыться в штабной «Химере». Он умоляет героев помочь ему вернуться в Каликсиду и сдать на суд Министору за свою ересь – а его вполне может ждать машина наказаний или превращение в аркофлагелланта. Персонажам предстоит выбор – оставить Д'кейна умирать на Авитохоле или прислушаться к нему и забрать в собой, чтобы предать в руки Синода.

Жестокая судьба: будучи в патруле на Синофии, персонажи игроков натываются на жутковатое зрелище – подбитый рейдер тёмных эльдар и разбросанные вокруг тела ксеносов. Среди трупов видно тело священника Министору. Его страшно пытали, и теперь он при смерти. Проповедника зовут Каст, и он – последний выживший из 5-го полка саргосских иррегуляров. Он едва в сознании, и может говорить лишь шёпотом. Его взвод попал в засаду ксеносов и был почти весь перебит. Каст и ещё несколько несчастных испытали на себе «милосердие» тёмных эльдар, конец которого положил лишь отчаянный ход Каста – он сумел припрятать крак-гранату и взорвал ей эльдарский глассер. По его словам, это было часов двенадцать назад. Каст просит персонажей помочь ему добраться до челнока Министору на ближайшем опорном пункте. По его словам, челнок будет находиться там ещё несколько часов, прежде чем вернётся на корабль, что направится на Благочестие Сета. Каст надеется, что в окружении священных реликвий, он быстро восстановится и скоро вернётся на Внешний фронт. К сожалению, в этом районе встречаются патрули северовцев, а персонажи будут обременены Кастом, которого придётся нести или медленно везти – поспешной перевозке он не переживёт. Персонажам предстоит торопиться, обходить северовских «Часовых», обычных дозорных домината и пережить хотя бы одну засаду по пути к опорному пункту Муниторума. Если персонажи доставят Каста на челнок живым, местные священники благословят их (что восстановит всем по одному потраченному очку *судьбы* или добавит дополнительное – по решению ведущего).

+++ Астронавтическая передача, код сигнала 868 Базровый +++

С прискорбием сообщую, что в боях с орочьими ордами на Авитохоле была утрачена драгоценная реликвия. Проповедник Толлен Д'кейн сражался святыми и благословлёнными цепными мечами «Красный мученик», но пал в бою с мощными орками воеводой. Его тело и святое оружие не было найдено.

Я расследовал обстоятельства смерти Д'кейна. Записи гласят, что перед битвой, забравшей его жизнь, Д'кейн был приписан к вальгальдскому 399-му полку. У него было личное разрешение архикардинала Узгано взять Красного мученика с собой на Внешний фронт. Содержание проповедей Д'кейна перед вальгальдцами также установлено.

Мои подозрения не оправдались – я не нашёл ни одного гвардейца, что назвал бы Д'кейна трусом. Напротив – некоторые вальгальдские офицеры утверждают, что именно Д'кейн настаивал на том, чтобы полк не только участвовал в первом ударе по Авитохолу, но и шёл в авангарде.

Основываясь на том, как менялся тон проповедей Д'кейна по мере приближения битвы, я пришёл к выводу, что он начал сомневаться в собственной решимости и решил испытать это, бросившись в бой против орков. Чтобы убить его понадобилась целая ватага меганобов и, по свидетельствам очевидцев, место последнего упокоения Д'кейна лежит под горой зеленокожих трупов.

Я ишу Красного мученика, стремясь вернуть его синоду со всей поспешностью.

+++ Конец передачи +++



Пламя битвы

- Новые таланты
-
- Новые приказы
-
- Расширенный арсенал
-
- Новые виды товарищей
-
- Новая боевая техника

Глава III

Пламя битвы

«Смерть – великий уравнилель. Встречая её без страха, ратлинг становится высоким, огрин – мудрым, а обычный гвардеец – благородным. Лишь после смерти Император узнает своих»

- приписывается генералу Голгенне Анжуйскому

В «Базовой книге правил Only War» изложено множество вариантов для создания разнообразных персонажей, как и подобает такой вездесущей организации, как Имперская Гвардия. «Щит Человечества» делает ещё больший упор на это разнообразие, описывая такие необычные типы солдат как огрины, ратлинги, вспомогательные части Адептус Механикус и Адептус Министорум. Происхождение и подготовка этих уникальных воинов открывают им новые возможности.

Первая и вторая главы этой книги предложили новые варианты создания полков и новые *продвинутые специальности*, дополнив спектр вариантов развития персонажа в ходе кампании. Глава III «Пламя битвы» усиливает эти правила новыми улучшениями и снаряжением. Большинство этих правил легко встраивается в уже идущую кампанию, добавляются в уже придуманный полк и приобретаются уже готовыми персонажами, но с тем же успехом их можно применять, создавая полк с нуля.

Глава начинается с перечня новых талантов, многие из которых уникальны для недолюдей и бойцов вспомогательных частей, на которых сосредоточен «Щит Человечества». Эти таланты отражают уникальные способности и особую подготовку персонажей определённых типов. Вместе с тем, некоторые таланты пригодятся и обычным гвардейцам, что будут часто встречаться с недолюдьми и ауксилариями.

Кроме новых талантов, эта глава содержит новые *приказы*, отражающие уникальные доктрины подготовки, по которым тренировались эти персонажи. Эти *приказы* дают героям с определёнными специальностями больше возможностей взаимодействия с *товарищами* и демонстрируют их преимущества на поле боя. Такое разнообразие подкрепляется приведёнными ниже правилами на новые типы *товарищей* – огринов и ратлингов (для полков недолюдей) а также сервиторов всех мастей, что используют техножрецы и Багряная гвардия.

Наконец, эта глава содержит расширенную оружейную и описывает несколько новых моделей боевой техники, что использует Имперская Гвардия. Многие из приведённых там вариантов предназначены именно для описанных в этом томе специалистов, хотя некоторые образчики экипировки подойдут всем.

«Был как-то на мире смерти. Немного похоже на дом. Но есть много мест лучше. А тут нас ещё и кормят всегда. А если Император доволен – дают добавки»

- огрин-сержант Ратлагт о том, как хорошо живётся в Имперской Гвардии



Новые таланты и приказы

«Сержант-майор спросил, что я должен делать, а я ответил,
что я должен делать то, что мне сказали. Он сказал,
что я гений и дал мне ещё одну медаль.
Имперская Гвардия – это по мне!»

- Норк Деддог, огрин-телохранитель



Таланты и *приказы*, описанные в «Базовой книге правил Only War» охватывают множество способностей, которыми может блеснуть гвардеец. В отличие от умений, что представляют собой целые наборы навыков, таланты и *приказы* являются весьма специфичными способностями. Само собой, вместить все возможности и плоды тренировок, доступных гвардейцу в один список невозможно – особенно учитывая невероятное разнообразие Имперской Гвардии и её необычных формирований, вроде вспомогательных частей и полков недолюдей.

Многие из описанных ниже талантов предназначены для персонажей определённого типа – например, огринов и ратлингов разных специализаций. Другие могут приобретаться и обычными гвардейцами, и специалистами, что сражаются плечом к плечу с недолюдьми. Помните, что многие таланты не получиться эффективно применять на каждом шагу, и их имеет смысл приобретать только тем героям, которые действительно смогут извлечь из них пользу.

Новые *приказы*, также предназначены для *приписанных специалистов*, о которых и написана вся эта книга. Такие *приказы* отражают особые тренировки, подходящие для персонажей определённого типа, а потому обычным гвардейцам рекомендуется или не приобретать эти *приказы* или сперва перейти в подходящую *продвинутую специальность*. Некоторые из новых *приказов* имеют особые требования, не только к персонажу, что будет его приобретать, но и к его *товарищу*, что будет его исполнять. Описания новых *приказов* начинаются на стр. 91.

Таблица 3-1 «Новые таланты 1-ого уровня»				
Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Авторитетный огрин	Огрин	Товарищество	Лидерство	Другие люди принимают персонажа всерьёз
Безобидный	Восприятие 35, Непримечательный	Восприятие	Защита	Враг не будет атаковать персонажа в первую очередь
Крепок верой	Священник Министорума или 10+ очков безумия	Сила воли	Нападение	Вера помогает персонажу в бою
Малыш	Не огрин, Товарищество 30	Товарищество	Универсальная	Персонажу легче завоёвывать доверие огринов
Необычный спутник	Товарищество 30	Универсальная	Общение	Персонаж получает нестандартного <i>товарища</i>
Нет так уж и темно	Огрин, Сила воли 40	Сила воли	Универсальная	Снижает воздействие особенности « <i>Но там темно!</i> »
Осуждающая литания	Сила воли 40, Учёное знание (Имперская вера)+10	Сила воли	Общение	Персонаж может помогать другим преодолевать <i>страх</i> , вызванный демонами
Подпитка конденсаторов	Выносливость 45, Конденсаторная катушка или Имплантаты Механикус	Выносливость	Техника	Персонаж может избавляться от <i>усталости</i> , черпая энергию из внешних источников
Порхай как бабочка, жаль как пчела	Ближний бой 35, Ловкость 35	Ловкость	Искусность	Персонаж использует бонус Ловкости, а не Силы, при подсчете урона от безоружных атак
Посвящённый техник	Обыденное знание (Адептус. Механ.)+10	Дальний бой	Техника	Снижает шанс <i>осечек</i> и перегрева
Рвение грешника	Командование+10, Учёное знание (Имперская вера)	Товарищество	Общение	Персонаж получает дополнительные бонусы при перебросе тестов за <i>очко судьбы</i>
Тяжеловоз	Сила 45	Сила	Универсальная	Персонаж может нести большой груз и дольше шагать <i>форсированным маршем</i>
Ухо остро	Восприятие 30, Торговля	Восприятие	Общение	Персонаж получает бонус к попыткам торговать и обменивать товары, а также избегать внимания <i>вышестоящих</i>

Таблица 3-2 «Новые таланты 2-ого уровня»				
Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Безумный натиск	Сила 45, Яростный натиск	Сила	Нападение	Атак персонажа при <i>натиске</i> сложнее <i>избежать</i>
Бывалый путешественник	Выживание+10	Восприятие	Полевые навыки	Персонаж не получает штрафов при движении по <i>пересечённой местности</i> и лучше выслеживает врагов по следам
Гневный защитник	Ближний бой 45, Сила 45	Сила	Нападение	Персонаж наносит дополнительный урон врагам, ранившим его союзников
Жажда отмщения	Ближний бой 40, Сила воли 40	Товарищество	Нападение	Потеряв союзника, персонаж получает бонусы к атаке
Знарок интегрированного оружия	Дальний бой 40, Конденсаторная катушка <i>или</i> Имплантаты Механикус	Дальний бой	Защита	Стреляя из интегрированного оружия, персонаж может получать дополнительные ступени успеха ценой <i>усталости</i>
Идеальный уход	Обыденное знание (Адептус Механикус)+20, Посвящённый техник	Дальний бой	Техника	Временно улучшает <i>качество</i> одного предмета
Исповедник	Священник Министору-ма, Сила воли 35, Товарищество 35	Товарищество	Лидерство	Другие персонажи могут снимать больше очков <i>безумия</i> за то же количество <i>очков опыта</i>
Огневой натиск	Сила 45, Бугрящиеся бицепсы	Дальний бой	Нападение	Персонаж может пострелять <i>длинной очередью</i> во время <i>натиска</i>
Полевой машиновед	Сила воли 35, базовое умение ремонта+10	Сила воли	Техника	Персонаж не получает штрафов на тесты « <i>Пользования техникой</i> » и <i>ремонта</i> , вызванных обстоятельствами
Снабжение по-ратлингски	Ратлинг, Ловкость 45	Ловкость	Общение	Потратив <i>очко судьбы</i> , персонаж может автоматически получить один небольшой предмет
Ускоренный ремонт	Базовое умение ремонта+20, Пользование техникой +10	Интеллект	Техника	Персонаж быстрее проводит ремонт
Чем больше шкаф...	Дальний бой 40	Дальний бой	Искусность	Персонаж может изменить зону попадания при атаке крупных врагов

Таблица 3-3 «Новые таланты 3-ого уровня»				
Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Благословление пламени	Сила воли 45, Учёное знание (Имперская вера)+20	Дальний бой	Знания	Персонаж может благословлять огненное оружие на бой против демонов
Громогласное проклятие	Командование+20, Учёное знание (Имперская вера)+20	Товарищество	Лидерство	Персонаж может вселить <i>страх</i> во врагов своей пламенной речью
Капитан Имперium	Сила воли 40, Товарищество 45	Товарищество	Лидерство	Персонаж может с большей эффективностью командовать смешанным подразделением
Мал да удал	Ближний бой 40, Ловкость 40	Ближний бой	Искусность	Персонаж получает бонусы в ближнем бою против крупных целей
Мастер интегрированного оружия	Выносливость 40, Сила воли 40, конденсаторная катушка <i>или</i> Имплантаты Механикус	Дальний бой	Защита	Стреляя из интегрированного оружия, персонаж может увеличить урон и бронебойность атак ценой <i>усталости</i>
Не дай жить еретiku	Священник Министору-ма <i>или</i> 20+ <i>очков безумия</i> , Ненависть (любая)	Сила воли	Нападение	Персонаж увеличивает бронебойность своих атак, когда атакует тех, кого ненавидит
Отчаянная сила	Выносливость 50, Неистовство	Выносливость	Защита	Получив тяжёлые раны, персонаж получает <i>сверхъестественную силу</i> и <i>выносливость</i>
Рви их на части!	Огрин, Сила 50	Сила	Нападение	Персонаж может потратить <i>очко судьбы</i> , чтобы разорвать на части раненого врага
Убийца великанов	Дальний бой 50, Чем больше шкаф...	Дальний бой	Искусность	Персонаж наносит больше урона крупным врагам
Хранитель реликвии	Уровень снабжения 40+, Учёное знание (Имперская вера)+20	Товарищество	Общение	Персонажу доверено хранить священную реликвию
Целебная катушка	Выносливость 45, конденсаторная катушка <i>или</i> Имплантаты Механикус	Выносливость	Техника	Персонаж может исцелять раны, черпая энергию из внешних источников

Новые таланты

В этом разделе «**Щита человечества**» описаны новые таланты для персонажей **Only War**. Как и в случае с теми, что приведены в «**Базовой книге правил**», каждый связан с двумя *склонностями*, и имеет требования, которым персонаж должен удовлетворять, перед тем как приобретать талант. Все перечисленные здесь таланты покупаются по тем же правилам, что и изложенные в «**Базовой книге правил**» (стр. 131 и далее).

Авторитетный огрин (*Loyal Demeanour*)

Уровень: 1

Требования: огрин

Склонности: Товарищество, Лидерство

Офицеры и даже рядовые Имперской Гвардии редко придают значение тому, что говорят огрины. Всё равно даже «башковитые» не способны внести достойного вклада в какое бы то ни было обсуждение. Мало какому огрину доверяют что-то важное, и совсем немногие из них знают, как произвести на других впечатление, выказывая глубокую преданность долгу.

Персонаж не получает штрафов на тесты Товарищества, вызванные тем, что его не принимают всерьёз или тем, что он — огрин. Также один раз за встречу персонаж может перебросить проваленный тест «*Обаяния*».

Безобидный (*Overlooked*)

Уровень: 1

Требования: Восприятие 35, талант «*Непримечательный*»

Склонности: Восприятие, Защита

Телосложение ратлингов не позволяет им быть великими силачами и героями, но очень помогает выжить в хаосе боя. Многие ратлинги-ветераны постигли искусство выглядеть совершенно безвредными или, по крайней мере, менее опасными, чем их братья по оружию.

Любой враг, что ещё не атаковал обладателя этого таланта во время текущей сцены, должен преуспеть в **рутинном (+20) тесте Интеллекта**, чтобы атаковать его при условии, что в радиусе пяти метров от обладателя таланта есть дружественный ему персонаж *большого размера*. Если враг проваливает этот тест, он пренебрегает возможностью напасть на обладателя этого таланта, сперва принимаясь за более крупную цель.

Безумный натиск (*Wild Charge*)

Уровень: 2

Требования: Сила 45, талант «*Яростный натиск*»

Склонности: Сила, Нападение

Большинство огринов готовят к устрашающим штурмам позиций неприятеля под грохот «Потрошителей» и лязг огромных клинков, кромсающих врага. Такие атаки нельзя даже с натяжкой назвать «скоординированными», но безоглядное неистовство громадного недочеловека, несущегося на врага, часто работает лучше хитрых манёвров. Хотя огрины — не единственные, кто отличается такой свирепостью, мало какой обычный солдат может сравниться с ними в грубой силе, что дают огринам их внушительные габариты.

Совершая *натиск* против цели меньшего *размера*, персонаж может в качестве свободного действия предпринять **состязательный средний (+0) тест Силы** против своей цели. Если персонаж побеждает в состязательном тесте, его цель получает штраф -30 на попытки *парирования* его атак и *уклонения* от них.

Благословление пламени (*Blessing of Flame*)

Уровень: 3

Требования: Сила воли 45, умение «*Учёное знание (Имперская вера)*» на уровне +20

Склонности: Дальний бой, Знания

Благодаря глубокому знанию церковных обрядов, персонаж умеет подготавливать заправляемый в огнёмёты прометий для вычищения демонической скверны. Его благословения и добавленные в топливо примеси позволяют пламени ранить даже самых могущественных исчадий Варпа.

В качестве полного действия персонаж может предпринять **средний (+0) тест «Учёного знания (Имперская вера)»** для того, чтобы благословить одно оружие, имеющее свойство «*Огненное*». Благословлённое таким образом оружие автоматически поджигает демонов, получивших попадание, и получает свойство «*Освящённое*» на количество раундов, равное бонусу Силы Воли благословлявшего (или до исчерпания магазина, если таковой у оружия есть).

Быстрый путешественник (*Surefoot Wayfinder*)

Уровень: 2

Требования: умение «*Выживание*» на уровне +10

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Ратлинги происходят со множества самых разных миров, отличающихся населённостью и природными зонами, а потому они склонны к действиям в глуши не больше, чем самые обычные солдаты. Вместе с тем, маленькие недолуды часто показывают себя отличными путешественниками и следопытами. Ратлинг, сознательно развивающий в себе эти таланты, может легко проскользнуть в любой узкий проход и заметить след, что пропустил бы менее опытный глаз.

Персонаж игнорирует штрафы на *скорость передвижения*, вызванные *пересечённой местностью*, хотя особенно опасные препятствия, вроде горящих зданий, всё ещё могут замедлить его (по решению ведущего). Также персонаж может перебросить один проваленный тест «*Выслеживания*» (особое применение умения «*Выживание*») за встречу.

Гневный защитник (*Vengeful Protector*)

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 45, Сила 45

Склонности: Сила, Нападение

Огрины зачастую крепко привязываются к сослуживцам, считая их скорее семьёй, чем товарищами по оружию. И потому, когда их драгоценным «братьям» причиняют вред, огрина поглощает столь же сильное, но совершенно противоположное чувство к тому, что обидел его приёмных родственников. Иногда и обычных гвардейцев связывают столь же прочные узы, но гнев огрина особенно страшен.

Когда враг причиняет критический урон любому союзнику, находящемуся в радиусе десяти метров от персонажа, персонаж увеличивает наносимый в ближнем бою урон на +X до конца боя. X равен *размеру* персонажа.



Громозласное проклятие (Thunderous Castigation)

Уровень: 3

Требования: умения «Командование» и «Учёное знание (Имперская Вера)» на уровне +20

Склонности: Товарищество, Лидерство

Самые фанатичные воины-священники Адептус Министорум никогда не сражаются в безмолвии, но изливают в пламенных речах переполняющие их презрение и ненависть к врагам. Ярость и пыл, с которыми они изрыгают проклятия, таковы, что враги бегут прочь не в силах столкнуться лицом к лицу с гневом Бога-Императора.

Сразу после броска инициативы персонаж может немедленно предпринять **сложный (-20) тест «Командования»** для того, чтобы разразиться пламенной речью против врага. В случае успеха, для врагов персонаж считается имеющим особенность «Страх (1)» до конца боя. Уровень *страха* увеличивается на единицу за каждые три ступени успеха в тесте «Командования» после первой до максимума в «Страх (3)».

Жажда отомщения (Aspire to Vengeance)

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 40, Сила воли 40

Склонности: Товарищество, Нападение

Хотя Адептус Министорум не считает смерть на службе Империи трагедией, каждый павший мучеником солдат должен быть отомщён. Часть имперского духовенства очень серьёзно относится к этому принципу, а гибель окормляемых гвардейцев, повергает их в страшный гнев.

Когда враг убивает другого игрового персонажа, *товарища* или NPC, находящегося в радиусе пятидесяти метров от обладателя этого таланта, того охватывает ярость и ненависть. До конца сцены он увеличивает весь критический урон, наносимый в *прямом гневом* на +3.

Знаток интегрированного оружия (Integrated Weapon Expertise)

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 40, вживленная конденсаторная катушка или особенность «Имплантаты Механикус»

Склонности: Дальний бой, Защита

Надёжная сталь и механизмы исправили слабости смертной плоти персонажа. Питаясь от вживленной конденсаторной катушки, его оружие выходит за пределы доступного человеку и совершает точные выстрелы.

Когда персонаж успешно проходит тест Дальнего боя, стреляя из интегрированного оружия, он может по своему решению получить один уровень *усталости*, чтобы получить две дополнительные ступени успеха в этом тесте.

Идеальный уход (Perfected Maintenance)

Уровень: 2

Требования: умение «Обыденное знание (Адептус Механикус)» на уровне +20, талант «Посвящённый техник»

Склонности: Дальний бой, Техника

Персонаж может добиться от оружия из своего *стандартного набора*, наивысшей степени эффективности, если располагает временем, достаточным, для того, чтобы подготовить его к битве, проведя должные обряды, прочитав молитвы машинным духам и умастив его маслом.



Один раз за игровую встречу, персонаж может в качестве полного действия предпринять **средний (+0) тест «Пользования техникой»**, чтобы значительно улучшить работу одного предмета своего личного снаряжения. В случае успеха, этот предмет считается имеющим на один уровень *качества* выше. Уровень *качества* дополнительно возрастает ещё на один уровень за каждую ступень успеха в тесте (до максимума в *высшее качество*). Эффект сохраняется до конца игровой встречи.

Исповедник (Confessor)

Уровень: 2

Требования: священник Министорума, Сила воли 35, Товарищество 35

Склонности: Товарищество, Лидерство

Все священники, коих Министорум посылает в Имперскую Гвардию, умеют укреплять боевой дух солдат и пробуждать в них готовность сражаться. Некоторые также изучают более милосердные формы духовной помощи, учась смягчать чувство вины гвардейцев, перебарывать их страхи и исцелять психические травмы, полученные на бесконечной войне. Слушая исповеди солдат, давая им советы и назначая епитимьи, искусные исповедники облегчают мятущимся душам возвращение на правильный путь.

Персонаж может выслушивать исповеди своих сослуживцев между заданиями и отпускать грехи. Всякий раз, когда член *отделения* тратит *очки опыта* на избавление от *безумия*, он может снять одно дополнительное *очко безумия* за каждые потраченные на это 100 *очков опыта*. Таким образом нельзя снизить степень *безумия*, полученную ранее – принесённое ею *психическое расстройство* уже поздно исцелять.

Капитан Имперцум (Imperial Commander)

Уровень: 3

Требования: Сила воли 45, Товарищество 45

Склонности: Товарищество, Лидерство

Долгая служба и обширный опыт позволяют некоторым людям становиться своими для кого угодно, будь то недолюди или члены Адептус Терра. Эти герои пользуются непреходящим вниманием и беспрекословным повиновением любого солдата имперской военной машины. Такое отношение вызывают не особые полномочия, но узы братства и чувство общности, что связывают подчиненных и командира.

Персонаж никогда не получает штрафов на *социальные тесты* за то, что является чужаком для каких-либо солдат Имперской Гвардии, включая её вспомогательные части из Адептус Механикус, Адептус Министорум и так далее. Командуя подразделением, составленным из нескольких разнородных частей (например, гвардейцев-людей и огринов или Багряной гвардии и слуг Министорума), персонаж получает бонус +20 к тестам «Командования», предпринятым для поддержания порядка в подразделении.

Жрепок верой (Strength in the Creed)

Уровень: 1

Требования: священник Министорума или 10+ очков безумия

Склонности: Сила воли, Нападение

Для фанатичного проповедника или набожного солдата нет лучше утешения, чем слова Имперской веры. Молитвы помогают самым праведным воинам Гвардии не хуже боевых стимуляторов и дают силы нести обещанный врагам гнев Императора.

Всякий раз, когда персонаж перед броском теста тратит *очко судьбы* на то, чтобы получить бонус к этому тесту, он получает дополнительный бонус +20. Таким образом, общий бонус от потраченного *очка судьбы* составляет +30.

Мал да удал (Underfoot Assault)

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 40, Ловкость 40

Склонности: Ближний бой, Искусность

Большинство ратлингов и других малорослых бойцов Имперской Гвардии стремятся избегать рукопашной, предпочитая длиннолаз боевому ножу и другому холодному оружию. Исключения существуют, и лучшие из этих дерзких вояк способны ринуться прямо под ноги крупному врагу и нанести неотразимый удар.

Совершая атаку в ближнем бою по врагу, чей *размер* больше его собственного, персонаж накладывает штраф на вражеские тесты «Уклонения» и «Парирования», предпринятые для избегания его атак в ближнем бою. Штраф равен $10 \times X$, где X – разница в *размере* противника и персонажа.



Малыш (Little 'Un)

Уровень: 1

Требования: не огрин, Товарищество 30

Склонности: Универсальная, Товарищество

Если не считать специально подготовленных дрессировщиков и назначенных надзирателей, мало кто из обычных людей хорошо ладит с огринами, хотя сами здоровяки-недолюди бывают весьма дружелюбны. Иногда они привязываются к особенно крупным солдатам, ведь таких амбалов проще отличить от остальных «малышей». Впрочем, любой солдат, усвоивший правильные слова и манеры, может легко управлять огрином.

Когда персонаж успешно проходит основанный на Товариществе тест, направленный на огрина, ему засчитывается две дополнительные ступени успеха. Кроме того, внушаемая им пылкая преданность позволяет огринам перебрасывать проваленные тесты, направленные на сопротивление любым попыткам запудрить им мозги и обернуть против обожаемого «малыша».

Мастер интегрированного оружия

(Integrated Weapon Mastery)

Уровень: 3

Требования: Выносливость 40, Сила воли 40, талант «Знатоک интегрированного оружия», вживленная конденсаторная катушка или особенность «Имплантаты Механикус»

Склонности: Дальний бой, Защита

Жёсткая дисциплина позволила персонажу регулировать потоки энергии, идущие через его конденсаторную катушку и использовать природные биотоки для того, чтобы питать своё оружие.

В качестве свободного действия персонаж может получить количество уровней *усталости*, не превышающее его бонус Выносливости. За каждый полученный таким образом уровень *усталости*, персонаж увеличивает урон и бронебойность каждого имеющегося у него интегрированного оружия на +1. Эффект этого таланта длиться количество раундов, равное бонусу Силы воли персонажа.

Не дай жить еретикү (Suffer Not the Work of Heretic)

Уровень: 3

Требования: священник Министорума или 20+ очков безумия, талант «Ненависть» (одна любая)

Склонности: Сила воли, Нападение

Некоторые слуги Бога-Императора успокаиваются, повергнув еретика во прах, но многие другие не сломают оружие, пока не уничтожат и всё созданное еретиком. Всё, что сотворено руками нечестивцев – от языческих идолов, которым поклоняются эти святотатцы, до богохульных боевых машин – обречено на гибель вместе со своими создателями. Разделив такие идеи, персонаж посвятил себя уничтожению творений самых ненавистных врагов Империи.

Когда персонаж атакует врага, в отношении которого он имеет талант «Ненависть» (либо атакует единицу техники, строение или иной объект, созданными руками такого врага), он увеличивает бронебойность своих атак на число, равное своему бонусу Силы воли.

Если персонаж обладает талантом «На крыльях гнева», описанным в «Базовой книге правил Only War», то используя его, он распространяет на союзников эффект не только *ненависти*, но и этого таланта. Бонус, которые получают другие персонажи, зависит от бонуса Силы воли персонажа, пробудившего в них ненависть.

Не так уж и темно (*It No So Dark*)

Уровень: 1

Требования: огрин, Сила воли 40

Склонности: Универсальная, Сила воли

Хотя ни один огрин не сможет спокойно себя чувствовать, находясь в маленьком закрытом помещении, некоторые из них учатся подавлять страх и действовать нормально, в такое помещение попав. Особенно выдающиеся души даже по невеликой своей инициативе сами лезут в такие места, но большинство просто пытается перебороть страх, когда припрёт.

Персонаж больше не получает штрафов за то, что находится в замкнутом помещении, накладываемых особенностью «*Но там темно!*» (см. стр. 86 «**Базовой книги правил Only War**»). Кроме того, огрин может предпринять **сложный (-20) тест Силы воли** для того, чтобы по своей воле войти в замкнутое помещение, если того требует долг. Если огрин провалит этот тест, он сможет пойти туда, лишь подчиняясь приказу.

Необычный спутник (*Unusual Companion*)

Уровень: 1

Требования: Товарищество 30

Склонности: Универсальная, Общение

Большинство солдат всю жизнь сражаются плечом к плечу с другими гвардейцами, и может ни разу не выйти на поле боя бок о бок с недолюдьми или иными вспомогательными частями. Впрочем, случается, что в отделение попадает совершенно неожиданный член.

Всякий раз, когда персонаж получает *товарища*, он может выбрать, будет ли это обычный *товарищ*-человек, *товарищ*-огрин, *товарищ*-ратлинг или *товарищ*-сервитор (описания особенностей *товарищей*-огринов, *товарищей*-ратлингов и *товарищей*-сервиторов см. стр. 99). Все прочие требования для получения *товарища*-сервитора должны быть соблюдены на общих основаниях.

Огневой натиск (*Ripper Charge*)

Уровень: 2

Требования: Сила 45, талант «*Бугрящиеся бицепсы*»

Склонности: Дальний бой, Нападение

Огрины с энтузиазмом пробуют любой способ воевать, но скверное понимание ими тактики часто приводит к тому, что громадины-недолюди просто несутся к врагу с поспешностью, которую многие командиры считают похвальной. Самые сдержанные (а также те, которых приводит в детский восторг грохот выстрелов) пытаются держать дистанцию и палить из «Потрошителей», тогда как другие очертя голову несутся вперед. Самые же умные огрины – равно как и некоторые солдаты, разделяющие их жажду боя или страдающие опасным избытком безбашенности – понимают, что нестись на врага и стрелять можно одновременно, и пытаются провернуть этот трюк при каждой возможности.

Потратив полное действие, персонаж может переместиться на дистанцию *натиска*, двигаясь прямо к удалённому от него врагу. Если это передвижение ещё не позволяет персонажу ударить врага холодным оружием, он может немедленно выпустить *длинную очередь* из своего стрелкового оружия в качестве свободного действия. Сложность этой атаки – **средняя (+0)**, а не **трудная (-10)** как это обычно бывает у *длинной очереди*.

Осуждающая литания (*Litany of Condemnation*)

Уровень: 1

Требования: Сила воли 40, умение «*Учёное знание (Имперская вера)*» на уровне +10

Склонности: Сила воли, Общение

Столкнувшись с ужасными демонами или отвратительными мутантами, даже самые стойкие солдаты Имперской Гвардии могут дрогнуть. Именно поэтому Адептус Министорум обучает проповедников речами разжигать пламя ненависти к сверхъестественному, что придаст отваги столкнувшимся с ним бойцам.

Когда персонаж успешно проходит тест «*Командования*», применяя «*Устрашение*» (особое применение умения «*Командование*») для того, чтобы сгладить воздействие демонов, мутантов или сверхъестественных проявлений Варпа, ему засчитывается три дополнительные ступени успеха.

Отчаянная сила (*Desperate Strength*)

Уровень: 3

Требования: Выносливость 50, талант «*Неустовство*»

Склонности: Выносливость, Защита

Пред ликом смерти многие воины способны на невероятные подвиги. Бешенство раненого огрина ужасно и неудержимо – особенно когда страху смерти удаётся проникнуть в его толстый череп. Даже самый недалёкий воин, ввергнутый в отчаяние, обретает невиданную силу.

Будучи *тяжело раненым*, персонаж получает особенности «*Сверхъестественная Сила (+1)*» и «*Сверхъестественная Выносливость (+1)*» (или увеличивает на +1 величину уже имеющихся *сверхъестественных Силы* и *Выносливости*). Получив критический урон, персонаж увеличивает показатель этих особенностей ещё на +1. То, *тяжело* ли ранен персонаж, рассчитывается исходя из его изначального бонуса Выносливости, не учитывая даваемую этим талантом «*Сверхъестественную Выносливость*».



Подпитка конденсаторов (Potentia Coil Induction)

Уровень: 1

Требования: Выносливость 35, вживлённая конденсаторная катушка или особенность «Имплантаты Механикус»

Склонности: Выносливость, Техника

Багряных гвардейцев не зря уподобляют машинам в неутомимости, ибо они могут совершать пешие марши с таким количеством носимого снаряжения, что не под силу таскать другим пехотинцам. Хотя отчасти такие слухи объясняются устрашающей репутацией багряных гвардейцев, ветераны на службе Адептус Механикус способны проявлять чудеса выносливости, лежащие за пределами доступного немощной человеческой плоти, прибегая к внешним источникам энергии.

Персонаж научился подпитывать свою конденсаторную катушку через электуровки и избавляться от усталости и напряжения. Имея подходящий источник питания – например, переносной генератор или узел питания одной из боевых машин полка, персонаж может предпринять **простой (+10) тест Выносливости** и снять количество уровней *усталости*, равное количеству ступеней успеха в тесте.

Полевой машиновед (Battlefield Tech-Wright)

Уровень: 2

Требования: Сила воли 35, любое базовое умение ремонта на уровне +10

Склонности: Сила воли, Техника

Опытные машиноведы, что уже давно служат бок о бок с гвардейцами, умеют работать в любых условиях – хоть соединять гусеничные траки под проливным дождём, хоть осторожно включать строптивый когитатор, когда земля под ногами дрожит от артиллерийского обстрела.

Персонаж больше не получает штрафов на тесты «Пользования техникой» и ремонта, накладываемых внешними отвлекающими факторами, и уменьшает на 10 штрафы за плохие инструменты или условия работы. Например, **сложный (-20) тест ремонта**, предпринятый для того, чтобы починить танк, увязший в болоте, станет **трудным (-10)**.

Порхай как бабочка, жаль как пчела (Rabbit Punch)

Уровень: 1

Требования: Ближний бой 35, Ловкость 35

Склонности: Ловкость, Искусность

Хотя ратлингов не назовёшь здоровяками (скорее, совершенно наоборот), очень немногим ветеранам Имперской Гвардии по душе драка с маленьким недолудом. У слишком многих остались воспоминания (и шрамы) о ссорах с ратлингами, в которых они не разглядели опасных противников. Пусть ратлинги малы ростом, им хватает быстроты и хитрости, чтобы в совершенстве овладеть множеством грязных приёмчиков.

Персонаж научился противопоставлять грубой силе искусность и наносить точные удары в самые болезненные места. Совершая *безоружную атаку* (см. стр. 246 «Базовой книги правил Only War»), персонаж прибавляет к наносимому урону бонус Ловкости вместо бонуса Силы.

Посвящённый техник (Initiated Maintenance)

Уровень: 1

Требования: умение «Обыденное знание (Адептус Механикус)» на уровне +10

Склонности: Дальний бой, Техника

Хотя глубинные тайны технологий открыты лишь красному духовенству Марса, преданному солдату культа Механикус вполне могут доверить некоторые, соответствующие его положению секреты. В рядах Багряной гвардии даже рядовые бойцы знакомы со сложными ритуалами, коих не найдёшь в брошюрах Муниторума. Этот персонаж посвящён в тайны обслуживания любого оружия в арсеналах Имперской Гвардии. Ему отзываются машинные духи лазганов и огнемётов, и даже непостоянные воинственные духи плазменного оружия признают его прикосновение.

Оружие, что использует персонаж, даёт *осечку*, только если на костях выпадает 100. Оружие со свойством «*Перегревающееся*», что использует персонаж, перегревается, только если на костях выпадает 96-100.

Рвение грешника (Urge the Penitent)

Уровень: 1

Требования: умение «Командование» на уровне +10, умение «Учёное знание (Имперская Вера)»

Склонности: Товарищество, Общение

Каждая неудача в бою – это грех перед Богом-Императором, искупить который можно только победой. Для самых преданных Его слуг каждое проявление слабости, телесной или душевной – лишь причина удвоить усилия и заставить поражение разжать челюсти, чтобы из них можно было вырвать победу.

Если персонаж проваливает тест и тратит *очко судьбы* на переброс, этот переброс получает бонус +10. Персонаж может потратить *реакцию*, чтобы распространить это преимущество на любого союзника, тратящего *очко судьбы* на переброс теста, если этот союзник находится в поле его зрения и может слышать персонажа.

Рви их на части! (Tear 'em Ter Bits!)

Уровень: 3

Требования: огрин, Сила 50

Склонности: Сила, Нападение

По-настоящему разъярённый огрин – воистину устрашающее зрелище, ибо тогда детский восторг и энтузиазм, что вызывает у этих недолудей битва, уступает место первобытной жестокости. Враги, ввергнувшие огрина в такое состояние, могут утешиться лишь тем, что страдать им осталось недолго, а вот их выжившие товарищи, будут вспоминать этот бой до конца своих дней.

Один раз за бой, когда персонаж наносит критический урон, причиняя количество урона, большее чем у врага осталось ран, персонаж может потратить *очко судьбы* на то, чтобы немедленно и жестоко расправиться с врагом. Удары огрина буквально рвут противника на части, полосуют на ломти или выдергивают руки и ноги, явно показывая всем вокруг чудовищную силу огрина. До конца сцены огрин получает особенность «*Страх (2)*» по отношению ко всем врагам, что видели эту свирепую расправу.



Снабжение по-ратлингски (Ratling Requisitions)

Уровень: 2

Требования: ратлинг, Ловкость 45

Склонности: Ловкость, Общение

Каждый кладовщик знает, что все ратлинги – воришки, и нипочём не спустит глаз с крутящегося поблизости мелкого недолюдя. Некоторых ратлингов это отрезвляет до такой степени, что они идут испытывать судьбу куда-нибудь ещё, а то и вовсе честно довольствуются тем, что положено. Для иных же подозрительность интендантов – это вызов и повод лучше овладеть искусством присваивать разные мелкие вещи путем «ручной реквизиции», в которой так хорош этот низкорослый смыслённый народец.

Пытаясь получить дополнительную экипировку после получения *запрашиваемого снаряжения*, персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы автоматически получить один маленький предмет с *доступностью* «Редкий» (или более распространённый), который может быть найден на полковых складах. Предмет должен быть размером примерно с лазпистолет или меньше, хотя более крупные вещи тоже можно стащить, имея план или преуспев в тесте Ловкости (по решению ведущего). Персонаж будет сурово наказан, если кража раскроется, но ведущему не стоит забывать, что кладовщики – очень занятые люди, которые нечасто находят время на то, чтобы провести полный переучёт (а многие вышестоящие и вовсе не поймут, что предмет краденый). Если персонаж пожелает вернуть предмет на место после задания, считайте, что возврат был столь же успешен, сколь кража.

Тяжеловоз (Brute of Burden)

Уровень: 1

Требования: Сила 45

Склонности: Универсальная, Сила

Носить оружие и снаряжение – одна из главных обязанностей солдата, и некоторым она даётся куда проще, чем другим. Существуют полки, известные тем, что готовят приданных им огринов именно как носильщиков, что немало облегчает логистику, позволяя перемещать целые лагеря на спинах самих солдат.

Персонаж добавляет показатель своей особенности «Размер» к сумме бонусов Силы и Выносливости при определении максимального веса, который он может нести, поднимать или толкать. Кроме того, он получает бонус +20 к тестам Выносливости, предпринятым для того, чтобы сопротивляться получению *усталости* при *форсированном марше*.

Убийца великанов (Giantkiller)

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 50, талант «Чем больше шкаф...»

Склонности: Дальний бой, Искусность

Ратлинги-снайперы часто похваляются тем, что они – лучшие в деле убийства крупных врагов, ведь они видят такие мелочи, на которые не обратит внимания «обычный» наблюдатель. Снайперы-люди утверждают, что для ратлингов это хвастовство – лишь способ компенсировать свой маленький рост. Какой бы не была правда, немало гвардейцев обязано своими жизнями мастерским выстрелам метких недолюдей.

Стреляя по цели, чей *размер* больше их собственного, персонаж добавляет разницу в *размере* к наносимому урону.

Пример: ратлинг Томард стреляет из длиннолаза по несущемуся на него орку-нобу. Будучи ратлингом, Томард имеет особенность «Размер (3)», тогда как орк-ноб – «Размер (5)». Выстрел Томарда наносит +2 дополнительные единицы урона, поскольку размер орка больше его собственного на 2.

Ускоренный ремонт (Accelerating Repair)

Уровень: 2

Требования: любое базовое умение ремонта на уровне +20, умение «Пользование техникой» на уровне +10

Склонности: Интеллект, Техника

К вящей досаде Адептус Механикус чтимые машинные духи танков, бастионов и орудий подвергаются опасности намного чаще, чем выдается возможность провести нужные ремонтные обряды. Нужда Империи в боевых машинах такова, что умелые и прагматичные техножрецы, не имея другого выхода, участвуют в ритуалах с практической быстротой.

Отныне персонаж может быстрее предпринимать тесты *ремонта*. Делая ремонт *наспех* (см. стр. 274 «Базовой книги правил Only War») он получает штраф не -30, а только -10. Проводя *тщательный ремонт* (см. стр. 274 «Базовой книги правил Only War»), он будет возиться дольше обычного не на 50%, а только на 25%. (таким образом, если ремонт в обычных условиях занимает двенадцать часов, то делая его *тщательно*, обладатель этого таланта справится за пятнадцать, тогда как не владеющий им провозится все восемнадцать).

Ухо востро (Ear to the Ground)

Уровень: 1

Требования: Восприятие 30, умение «Торговля»

Склонности: Восприятие, Общение

Некоторые гвардейцы за время службы развивают в своих частях нечто вроде чёрного рынка, приторговывая оружием и снаряжением, что попало им в руки и играя на том, что из-за логистических ошибок одни вещи на фронте становятся большой редкостью, а другие встречаются на каждом шагу. В некоторых примечательно недисциплинированных полках бывают люди, что на постоянной основе служат товарищам неофициальными поставщиками разных разностей, но даже в частях, терпящих частые и строгие проверки, изжить подпольную торговлю не удаётся.

Персонаж научился осторожно собирать информацию и готовиться к таким сделкам. Он получает бонус +20 к тестам «Торговли», когда пытается сторговать или обменять излишки, как это описано на стр. 158 «Базовой книги правил Only War». Также персонаж научился избегать бдительного ока комиссаров и других надзирателей и получает бонус +10 к тестам «Обмана», предпринятым для того, чтобы избежать их внимания или отвлечь его.

Стампер Макстарт

Стампер Макстарт показал себя выдающимся стрелком с того самого мига, как был завербован в Имперскую Гвардию с родного Орна. Он быстро стал лучшим в полку, и никому из множества соперников не удалось превзойти ратлинга в меткости.

По ночам Макстарт давал показательные выступления, где демонстрировал своё искусство и немало богател на этом. После особенно впечатляющей ночи, когда Стампер с завязанными глазами подбил тремя выстрелами три подброшенные в воздух пятикредитные монеты, на ратлинга обратил внимание полковой комиссар.

Так Макстарт попал в специальный отряд снайперов. Все прошлые прегрешения Стампера были прощены после того как он добровольно пожертвовал нечестножитое на благотворительность – очень щедрый поступок, который оставил после себя болезненные воспоминания. Ныне упоминание об этом – единственное, что может заставить руку Стампера дрогнуть.

Хранитель реликвии (Relic Bearer)

Уровень: 3

Требования: уровень снабжения 40+, умение «Учёное знание (Имперская Вера)» на уровне +20

Склонности: Товарищество, Общение

В каждом полку есть реликвии, игравшие важную роль в истории части или подчеркивающие её сплочённость. Главная среди них — знамя, величайшая святыня, помнящая миг основания полка. Оно доверено полковому знаменосцу. Но кроме стяга хватает и других реликвий — это могут быть мощи воинов и командиров, частицы древнего оружия или гильзы, оставшиеся после чудесных и решающих выстрелов. Капелланы и проповедники Адептус Министорум заботятся об этих святынях, так же как о душах солдат. Лучшие из их паствы могут удостоиться чести нести одну из реликвий в бой, как символ гордости и предвестник победы.

Персонаж удостоился редкой чести — к его *стандартному набору* добавляется реликвия. Это может быть палец имперского святого, частица савана, в котором покоятся останки отважного лорда-генерала или осколки любимого оружия прославленного героя. Когда персонаж демонстрирует реликвию, все его союзники в радиусе тридцати метров получают бонус +20 к тестам, предпринимаемым для сопротивления *страху*, *подавлению огнём*, а также получению очков *порчи* и *безумия*.

Утрата реликвии — страшный позор. Если персонаж потерял реликвию или дал ей погибнуть, он тут же теряет все оставшиеся у него *очки судьбы* до конца встречи и больше не получает никаких преимуществ от этого таланта. Если персонаж спасёт или восстановит реликвию, преимущества таланта вернутся.

Целебная катушка (Vitality Coils)

Уровень: 3

Требования: Выносливость 45, вживлённая конденсаторная катушка или особенность «Имплантаты Механикус»

Склонности: Выносливость, Техника

Конденсаторная катушка, что вживляется каждому посвященному члену культа Механикус, тщательно соединена, как с биологическими, так и с механическими частями тела хозяина. Этот наисвятейший имплантат позволяет управлять сердцебиением, управлять биоэлектрическими запасами организма и контролирует все жизненно важные процессы в теле носителя. Попав в тяжёлые обстоятельства, достаточно крепкий слуга Машинного бога может наполнить катушку энергией для того, чтобы подхлестнуть свои биологические процессы, ускорив исцеление.

Персонаж научился наполнять катушку большим количеством энергии и использовать его, чтобы исцелять раны. Один раз за игровую встречу, имея подходящий источник питания — например, переносной генератор или узел питания одной из боевых машин полка, персонаж может в качестве полного действия предпринять **средний (+0) тест Выносливости**. В случае успеха он восстанавливает себе 1к5 ран, плюс ещё одну рану за каждую ступень успеха в тесте. Критический урон таким образом исцелить нельзя. Однако процесс исцеления безопасен, и перебои с питанием могут иметь летальные последствия. Провалив тест, персонаж получает одно очко урона, плюс ещё одно очко урона за каждые три ступени провала в тесте. От этого урона не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.



Чем больше шкаф... (The Bigger They Are)

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 40

Склонности: Дальний бой, Искусность

Многие ратлинги-снайперы занимаются охотой на крупную дичь, будь то ксенозвери или боевые машины предателей. Они окидывают цель наметанным глазом в поисках уязвимостей и слабых мест и делают мастерски точные выстрелы именно туда, куда нужно.

Совершая одиночный выстрел по цели, чей *размер* больше их собственного, персонаж может изменить зону попадания своей атаки на число, не превышающее удвоенный показатель *размера* цели.

Пример: ратлинг Томард стреляет в борт «Леману Руссу» северовцев и выбрасывает 13. Чтобы определить зону попадания, он меняет цифры местами и получает 31 — попадание в корпус. Однако, «Леман Русс» имеет особенность «**Размер (Огромный) (7)**», что позволяет Томарду изменить результат на любое число до 14. Он делает это — и попадание приходится танку в ходовую часть!



Новые приказы

Для того чтобы выжить на безжалостных полях брани сорок первого тысячелетия, каждый солдат должен твёрдо знать, на кого и на что он может положиться. Гвардеец, будь он глуповатым огрином или хитрецом-ратлингом, может рассчитывать лишь на две вещи – подготовку, что он получил, и товарищей, бок о бок с которыми служит (а также на постоянную и высокую вероятность смерти). Впрочем, для того, чтобы выйти живым с поля боя, для любого солдата хватит и этого, плюс малой толики изобретательности.

Представленные в этом разделе *приказы* – как раз та опора гвардейца, что даётся правильной подготовкой или происхождением. Некоторые из этих *приказов* можно отдавать только *товарищам* определённого типа. У каждого *приказа* указано, какие персонажи могут их приобретать. Описанные ниже *приказы* не считаются *обычными* (см. стр. 262 «Базовой книги правил Only War»).

Приказы, подобно талантам и умениям, имеют требования, которым персонаж должен удовлетворять перед тем, как приобрести. Также каждый *приказ* связан с двумя *склонностями*, что определяют его итоговую цену для персонажа, в зависимости от того, какие *склонности* есть у последнего. Подробнее см. *таблицу 3-4 «Стоимость приказов»*.

Таблица 3-4 «Стоимость приказов»	
Количество склонностей	Цена
Две	300 ОО
Одна	450 ОО
Ноль	900 ОО

Приказы атаковать

Обычно *товарищи* не атакуют врага непосредственно, и не совершают собственных тестов или атак. Их ограниченных способностей хватает лишь на то, чтобы помогать умелым персонажам игроков, и это отражается в системе *приказов*. Тем не менее, в некоторых редких случаях, *товарищи* могут обладать уникальными способностями, которыми не владеет игровой персонаж. Обычно это касается *товарищей-сервиторов*, часто оснащённых тяжёлым оружием, что даёт им потрясающую огневую мощь.

Игровой персонаж может прибегать к уникальным способностям своего *товарища*, отдавая ему *приказ атаковать*. Отдача такого *приказа* требует свободного действия, как и в случае со всеми *приказами*, но в отличие от остальных свободных действий, *приказ атаковать* имеет подтип «Атака», что не позволяет игровому персонажу, отдавшему такой *приказ*, атаковать самому в тот ход, когда был отдан *приказ*. Даже самый тяжеловооружённый *товарищ* не обладает таким опытом и искусностью, как игровой персонаж, и ему требуется руководство или концентрация для того, чтобы эффективно отстреляться.

Приказы атаковать используют характеристики Ближнего и Дальнего боя *товарища*, которые могут меняться в зависимости от типа *товарища* или модели сервитора. Любые модификаторы, применяемые к атакам (например, за дистанцию стрельбы или *численное превосходство* в рукопашной схватке), применяются и к *приказам атаковать*.



Общие приказы

Общие приказы – удел обладателей специальности «Сержант», но иногда персонажи с другими специальностями могут получить доступ к ним. Некоторые из описанных ниже *приказов* являются *общими*. Кроме того, доступом к *общим приказам* обладают некоторые *продвинутые специальности*.

Общие приказы действуют на всех *товарищей* (и на *товарищей* отдающего *приказ* персонажа, и на *товарищей* других персонажей), которые могут слышать отдающего *приказ*. Игровые персонажи могут отдавать только один *общий приказ* за ход.

Приказы машиноведов

Эти *приказы* отражают подготовку последователей Машинного бога. Некоторые уникальны для членов Адептус Механикус и их посвящённых вассалов. Подробнее см. требования к каждому *приказу*. Если в требованиях есть пункт «Адептус Механикус», значит, приобретающий *приказ* персонаж должен обладать специальностью «Техножрец-машиновед», либо любой из подходящих для техножреца-машиноведа *продвинутых специальностей*, либо быть частью полка на службе Адептус Механикус. Самый расхожий пример таких полков – Багряная гвардия с Миров-Станков, но ведущий не обязан ограничивать себя ими.

Раскрой тайны Машин
(Unwind the Machine-cant Secrets)

Тип: приказ (ПД)
Требования: Адептус Механикус, умения «Обыденное знание (Адептус Механикус)» на уровне +10, умение «Запретное знание (Археотех)»
Склонности: Интеллект, Техника

Технологии в сорок первом тысячелетии окружены тайнами, и даже знакомые устройства могут обладать функциями, неведомыми для всех, кроме посвященных слуг Омниссии.
Этот *приказ* можно отдавать всякий раз, когда персонаж имеет дело с археотехом, ксенотехом или другим неизвестным устройством. Персонаж приказывает *товарищу* помочь разгадать скрытую в нём загадку стали. Персонаж может предпринять **рутинный (+20) тест «Запретного знания (Археотех)»** для того, чтобы определить предназначение устройства. В случае успеха, он не только определяет функционал устройства, но и получает бонус +20 к любым тестам «Пользования техникой» с применением этого устройства до конца сцены. *Товарищ* обязан слышать персонажа, чтобы принять этот *приказ*. Этот *приказ* можно отдавать *товарищам-сервиторам*.

Уважь машинных духов (Attend the Machine Spirit)

Тип: приказ (ЧД)
Требования: умение «Пользование техникой» на уровне +10 и «Обыденное знание (Адептус Механикус)»
Склонности: Интеллект, Техника

Персонаж поделился с *товарищем* частью своих обширных технологических познаний, что позволят тому помогать с непростыми обрядами активации и настройкой сложных устройств. Эта помощь облегчает персонажу работу, будь то перезапуск силовой установки «Лемана Русса» или точечные ауспиции.

Персонаж может отдать этот *приказ*, когда совершает какие-либо требующие теста «Пользования техникой» действия с технологическим устройством (например, пытается включить его или управлять им). *Товарищ* помогает персонажу, предоставляя бонус +10 к тесту. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*. Этот *приказ* можно отдавать *товарищам-сервиторам*.

Чти оружие своё (Honour the Weapon)

Тип: приказ (ЧД)
Требования: умения «Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника)»
Склонности: Дальний бой, Техника

Персонаж позаботился о том, чтобы его *товарищ* разбирался в уходе за любым оружием, что сыщется в арсеналах Имперской Гвардии, и мог позаботиться об его духах. Когда неумеренное использование или опасные обстоятельства злят духов, обитающих в оружии других солдат, персонаж может кратким сигналом послать своего *товарища* справиться с этой проблемой.
Персонаж может отдать этот *приказ*, когда оружие персонажа из его *отделения* (или его собственное) даёт *осечку*. *Товарищ* немедленно устраняет *осечку* (тест не требуется), если персонаж с давшим *осечку* оружием находится не дальше пяти метров от исполняющего *приказ*. *Товарищ* обязан слышать персонажа, чтобы принять этот *приказ*. Этот *приказ* можно отдавать *товарищам-сервиторам*.

Защити колесницу полыхающую
(Preserve the Burning Chariot)

Тип: приказ (ПД)
Требования: Адептус Механикус, любое базовое умение *ремонта* на уровне +10
Склонности: Интеллект, Техника

Несмотря на то, что потери ценных машин на войне – прискорбная, но неизбежная данность, преданные хранители всеми силами стремятся уберечь их от любого вреда. Благодаря тщательному изучению воинственной и необузданной природы машинных духов, что обитают в боевой технике, персонаж может объяснить своему *товарищу*, как потушить пожар на любой машине, на которой они путешествуют.
Получив этот *приказ*, *товарищ* может броситься помогать персонажу с тушением пожара или взяться за это самостоятельно, если сам персонаж занят чем-то другим. Помогая персонажу, *товарищ* предоставляет тому бонус +20 к соответствующему тесту. Для того чтобы *товарищ* преуспел в борьбе с огнём в одиночку, контролирующий его персонаж должен успешно пройти **сложный (-20) тест «Командования»**. Штраф за то, что действовать приходится внутри горящей машины, уже включён в сложность этого теста. Этот *приказ* можно отдавать *товарищам-сервиторам*.

Таблица 3-5 «Приказы машиноведов»					
Приказ	Тип	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Защити колесницу полыхающую	Приказ (ПД)	Адептус Механикус, базовое умение <i>ремонта</i> на +10	Интеллект	Техника	<i>Товарищ</i> пытается потушить пожар внутри боевой машины
Раскрой тайны Машин	Приказ (ПД)	Адептус Механикус, Обыденное знание (Адептус Механикус)+20, Запретное знание (Археотех)	Интеллект	Техника	<i>Товарищ</i> помогает понять, как работает неизвестное или древнее устройство
Уважь машинных духов	Приказ (ЧД)	Обыденное знание Адептус Механикус), Польз. тех.+10	Интеллект	Техника	<i>Товарищ</i> помогает работать со сложным устройством
Чти оружие своё	Приказ (ЧД)	Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника)	Дальний бой	Техника	<i>Товарищ</i> извлекает оружие от <i>осечки</i>

Приказы священников

Эти *приказы* – воплощение пламенного красноречия подготовленных проповедников Адептус Министорум. Некоторые уникальны для членов Адептус Министорум – это отражено в их требованиях. Другие могут приобретать любые достаточно фанатичные персонажи. Подробнее о том, какие персонажи удовлетворяют требованию «Священник Министорума», рассказано на стр. 37.

Да звучит молитва (Let the Creed Resound!)

Тип: пассивное

Требования: священник Министорума, умение «Командование» на уровне +10

Склонности: Товарищество, Лидерство

Речь даже лучшего из ораторов не окажет никакого воздействия, если её не услышат – а на поле брани такое случается сплошь да рядом. Чтобы справиться с этой проблемой, персонаж научил своего товарища повторять его слова и доносить их до солдат.

Пока *товарищ* находится в *контакте* с персонажем, персонаж считается снаряжённым громкоговорителем, и распространяет воздействие своих *социальных* тестов на вдвое большее количество целей. Этот эффект складывается с воздействием других талантов, таких как «Мастер-оратор».

Не ждите смерти! (Do Not Wait For Death!)

Тип: общий приказ (СД)

Требования: священник Министорума, умение «Командование» на уровне +10

Склонности: Товарищество, Лидерство

Никого из смертных не почитают во всем Империи как воинов-мучеников, что так же легко приняли смерть, как и несли её врагам. По заветам Адептус Министорум, его проповедники стараются пробудить стремление к этому идеалу даже среди самых нерешительных солдат. Достаточно искусный оратор может вызвать приступ почти самоубийственной храбрости у слушателей, призывая отбросить сомнения ради блага дела.

Отдавая этот *приказ*, персонаж должен предпринять **сложный (-20) тест «Обаяния»** или «Командования». В случае успеха, все слышащие его *товарищи* бросаются вперед, не заботясь о собственных жизнях и принимая на себя удары и выстрелы, предназначенные их собратьям. Если *товарищ* персонажа находится в *контакте* с ним, все атаки, что в обычных условиях, попали бы в персонажа, попадают в его *товарища*. Однако если в тесте атаки выпал дубль, попадание все-таки приходится в персонажа. Эффект этого *приказа* длится до конца следующего хода персонажа.

Не страшиться врага! (Cower Not Before the Enemy!)

Тип: общий приказ (СД)

Требования: священник Министорума или 10+ очков безумия

Склонности: Товарищество, Лидерство

В Империи нет места для малодушных и трусов, забывших о своем долге, а долг боевого проповедника – следить за тем, чтобы каждый солдат отдал на войнах Бога-Императора всё. Хороший солдат действует без сомнений и не допускает мыслей о бегстве, а пламенные проповеди священников Министорума напоминают о долге даже самым уstraшенным битвой воинам Имперской Гвардии.

Отдавая этот *приказ*, персонаж должен предпринять **средний (+0) тест «Обаяния»** или «Командования». В случае успеха, все слышащие его *товарищи* немедленно избавляются от воздействия *страха* и *подавления огнём*. В свой ход они смогут действовать нормально.

Очистить огнём! (Cleanse with Fire!)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: умение «Учёное знание (Имперская вера)», талант «Владение оружием (Зажигательное)»

Склонности: Дальний бой, Нападение

Персонаж позаботился о том, чтобы у его товарища было всё необходимое, чтобы разжигать и поддерживать пламя. Это может быть ручной огнемёт, зажженная жаровня, кропило, заправленное воспламеняющейся жидкостью или иное орудие огненного очищения. Повинуясь приказу, товарищ поддерживает своего напарника в бою, помогая ему нести свет во тьму вражьи рядов и заботясь о том, чтобы этот свет не погас.

Персонаж может отдавать этот приказ, если в десяти метрах от его *товарища* есть горящий враг. До начала следующего хода персонажа, этот враг получает штраф -20 на все тесты, предпринятые для того, чтобы сбить пламя, а также получает дополнительные 1к5 единиц урона от свойства «Огненное», если оно действует на него. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.



«Священник, что сопровождает твой полк в бою – это дар свыше. Его пыл и пламенная вера взбодрят солдат и вселят в них жажду боя»

- «Памятка имперского гвардейца»



Таблица 3-6 «Приказы священников»					
Приказ	Тип	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Да звучит молитва!	Пассивное	Священник Министорума, Командование+10	Товарищество	Лидерство	Речи священника разносятся по всему полю боя
Не ждите смерти!	Общий приказ (СД)	Священник Министорума, Командование+10	Товарищество	Лидерство	<i>Товарищи</i> получают попадания вместо персонажей
Не страшиться врага!	Общий приказ (СД)	Священник Министорума или 10+ очков безумия	Товарищество	Лидерство	Избавляет <i>товарищей</i> от <i>страха</i> и <i>подавления огнём</i>
Очистить огнём!	Приказ (ПД)	Учёное знание (Имперская Вера), Владение оружием (Зажигательное)	Дальний бой	Нападение	<i>Товарищ</i> помогает священнику жечь врагов

Приказы огринов

Эти *приказы* – часть одобренных Департаменто Муниторум программ подготовки солдат-огринов. Некоторые из этих приказов требуют огромной силы и мышечной массы, а потому их может отдавать только персонаж-огрин, другие под силу исполнить только *товарищу*-огрину. Подробнее см. требования каждого *приказа*. Эти *приказы* нельзя отдавать *товарищам*, не удовлетворяющим указанным требованиям. Правила на *товарищевой*-огринов указаны на стр. 100.

Жми на спуск! (Cut Loose!)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: Сила 35, *товарищ*-огрин

Склонности: Дальний бой, Нападение

Огрины печально известны всем интендантам Имперской Гвардии тем, сколько боеприпасов они тратят. Им редко удаётся уловить такие концепции как «огонь короткими очередями» или «прицеливание», а иногда они могут от испуга выпалить в белый свет весь магазин. Самые дисциплинированные огрины (удостоенные за это особой метки), а также люди, что работают с ними, иногда могут убедить своих товарищей держать стволы «Потрошителей» направленными прямо на врага. Хотя им не под силу обуздать страсть огринов к перерасходу боеприпасов, эту склонность можно обратить на благо Империи, ведь враг, занятый уклонением от безумного шквала огня, может не суметь спастись от более точных выстрелов.

Получив такой *приказ*, *товарищ* выпускает в цель столь пуль, сколько может; до конца хода враги обязаны перебрасывать успешные тесты «Уклонения» от атак, совершаемых этим персонажем. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Свали его! (Take 'em Down!)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: огрин, Сила 45

Склонности: Сила, Нападение

Сила огрина такова, что его тумаки могут убить почти любого врага, но особенно проворный противник просто не даст здоровяку попасть по себе, уходя из-под каждого удара. Раздосадованный этим огрин может позвать на помощь товарища, чтобы тот связал врага боем или сбил с ног. Мало кто будет в силах подняться, после того как его сперва собьют наземь, а потом припечатает сверху могучим огринским ударом.

Выполняя этот *приказ*, *товарищ* передвигается в сторону одного врага, находящегося в пределах его дистанции *натиска* и *вовлекает того в ближний бой*. Этот враг должен предпринять **средний (+0) тест «Уклонения»**. В случае провала, враг будет *сбит с ног*. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Колошмать его! (Thump 'em!)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: огрин, *товарищ*-огрин, талант «Неистовство»

Склонности: Ближний бой, Нападение

И один огрин – грозный противник, а два, да ещё координирующих свои удары – это сила, с которой нельзя не считаться. И хотя ни один огрин не отнесётся благосклонно к долгим часам тренировок, иногда самые азы нужных знаний всё-таки пробиваются в их толстые черепа и дают поразительный эффект.

Следующая предпринятая персонажем атака в ближнем бою наносит +4 единицы урона и получает свойство «Оглушающее (0)». *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Прячься за меня! (Get Behind Me!)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: огрин, Выносливость 50, *товарищ*-не-огрин

Склонности: Выносливость, Защита

Хотя огрины известны как отличные телохранители своих братьев по оружию, они редко бросаются спасать кого-то по собственному почину. Зачастую правильное применение силе и стойкости огрина находят его сослуживцы. Но бывают и исключения – огрины, что способны соображать быстрее своих собратьев, часто в совершенстве овладевают умением бросаться вперёд и закрывать маленьких и хлипких товарищей горой собственных мышц.

Товарищ огрина прячется за своим здоровенным союзником. Никакие атаки не попадают по *товарищу*, спрятавшемуся за широкой спиной огрина (даже если атака должна попасть по *товарищу* – например, из-за дубля на костях – они вместо этого попадают в персонажа). Кроме того, *товарищ* немедленно избавляется от воздействия *страха* и *подавления огнём*. Эффект этого *приказа* действует до тех пор, пока огрин или его *товарищ* не сдвинутся с места. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.



- Эй, кто на связи?
 - Ордрогг.
 - А Гратуогг ещё жив?
 - Нет.
 - Слушай, Ордрогг. Император доволен вами всеми. Понял?
 - Он? Он доволен?
 - Очень доволен. Он смотрит за вами. Он говорит, что хочет, чтобы вы все пошли вперёд и встретились с роботами. Понял?
 - Ага. Уже идём.
- из вокспереговоров с подразделением огринов



Таблица 3-7 «Приказы огринов»					
Приказ	Тип	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Жми на спуск!	Приказ (ЧД)	Сила 35, <i>товарищ</i> -огрин	Дальний бой	Нападение	<i>Товарищ</i> обрушивает на врага шквал огня
Колошмать его!	Приказ (ЧД)	Огрин, <i>товарищ</i> -огрин, Неистовство	Ближний бой	Нападение	<i>Товарищ</i> помогает персонажу атаковать врага
Прячься за меня!	Приказ (ЧД)	Выносливость 50, огрин, <i>товарищ</i> -не-огрин	Выносливость	Защита	Персонаж защищает своего <i>товарища</i>
Свали его!	Приказ (ЧД)	Сила 45, огрин	Сила	Нападение	<i>Товарищ</i> пытается сбить противника с ног

Приказы ратлингов

Эти *приказы* – часть одобренных Департаментом Муниторум программ подготовки солдат-ратлингов. Некоторые из этих приказов требуют быстрых рефлексов и острых глаз, и потому их может отдавать только персонаж-ратлинг, другие под силу исполнить только *товарищу*-ратлингу. Подробнее см. требования каждого *приказа*.

Выведем его из равновесия! (Keep Them Off Balance!)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: Ловкость 40, *товарищ*-ратлинг

Склонности: Ловкость, Искусность

Лучшие бойцы-ратлинги – мастера импровизации и обманных манёвров, и эти навыки нередко переходят и к их напарникам. Действуя в слаженном дуэте, персонаж и его товарищ создают друг другу возможности для атаки и беспощадно используют каждую из них

Этот *приказ* может быть отдан только после того как персонаж нанёс противнику урон своей атакой. Когда *товарищ* исполняет этот *приказ*, враг обязан предпринять **средний (+0) тест Выносливости**; в случае провала, он будет *оглушён* на один раунд. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Они никогда не узнают, что убило их!

(They Never Know What Hit Them!)

Тип: приказ (ЧД или ПД)

Требования: ратлинг, умение «Скрытность» на уровне +10, *товарищ*-ратлинг

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Персонаж научил своего товарища замечать следы, ставить дымовые завесы и совершать ложные удары, отвлекая бдительный взор неприятеля. Благодаря этому, два солдата могут пройти незамеченными через любую местность, занять идеальную снайперскую позицию, и обрушить на беззащитных жертв целый шквал огня, оставаясь незамеченными.

Исполняя этот *приказ*, *товарищ* должен потратить частичное действие; если контролирующей его персонаж во время своего последнего хода совершал атаку, его *товарищ*, исполняя этот *приказ*, должен потратить полное действие. В течение того раунда, в котором *товарищ* персонажа исполняет этот *приказ*, все попытки заметить персонажа или его *товарища* получают штраф -20. Этот *приказ* можно отдавать вне боя, и тогда его эффект будет сохраняться до тех пор, пока *товарищ* продолжает деятельно замечать следы. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Расстояние, высота, поправка на ветер?

(Distance, Elevation, Wind Speed?)

Тип: приказ (ПД)

Требования: Восприятие 35, *товарищ*-ратлинг

Склонности: Дальний бой, Полевые навыки

При стрельбе на максимальную дальность даже мельчайшее изменение условий среды может пагубно сказаться на точности огня. Поразить цель на предельном расстоянии – вопрос правильных расчётов в той же степени, что и меткости, но умелый товарищ может помочь снайперу, быстро внося корректировки, необходимые для того, чтобы пуля достигла цели.

В любом ходу, в котором *товарищ* персонажа принял этот *приказ*, персонаж считает цели, находящиеся на расстоянии более чем трёхкратной дальности поражения своего стрелкового оружия, находящимися не на *сверхдальней*, а на *дальней* дистанции (то есть при стрельбе по ним он получает штраф -10, а не -30). Цели, находящиеся на расстоянии более чем четырёхкратной дальности поражения персонаж считает находящимися на *сверхдальней* дистанции (то есть вообще может по ним стрелять, пусть и со штрафом -30). *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Вижу врага! (Hostiles Detected!)

Тип: общий приказ (особое)

Требования: ратлинг, Восприятие 40

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Острые глаза ратлингов годятся не только на то, чтобы брать на мушку далёких врагов. Персонаж может использовать этот *приказ*, если один или несколько персонажей игроков оказались захвачены *внезапностью*. Все *товарищи*, на которых действовал этот *приказ*, могут мгновенно потратить частичное действие на то, чтобы сигануть в укрытие. При этом они будут получать такие преимущества, как если бы исполнили *обычный приказ «В укрытие!»* †, даже если управляющий ими персонаж сейчас захвачен *внезапностью* и не может отдавать *приказы*.

† *Приказ «В укрытие!»*: со следующего раунда для всех атак, попавших в *товарища*, нужно будет рассчитывать урон. Попавшая в *товарища* атака не ранит его, если не будет наносить урона больше чем 3 + количество *очков брони* укрытия, в котором засел товарищ.



Таблица 3-8 «Приказы ратлингов»					
Приказ	Тип	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Вижу врага!	Общий приказ (особое)	Восприятие 40, ратлинг	Восприятие	Полевые навыки	Персонаж предупреждает всех <i>товарищей</i> об опасности
Выведем его из равновесия!	Приказ (ЧД)	Ловкость 40, <i>товарищ</i> -ратлинг	Ловкость	Искусность	<i>Товарищ</i> пытается оглушить врага, атакованного персонажем
Они никогда не узнают, что убило их!	Приказ (ЧД или ПД)	Ратлинг, <i>товарищ</i> -ратлинг, Скрытность+10	Ловкость	Полевые навыки	<i>Товарищ</i> помогает персонажу оставаться незамеченным
Расстояние, высота, поправка на ветер?	Приказ (ПД)	Восприятие 35, <i>товарищ</i> -ратлинг	Дальний бой	Полевые навыки	<i>Товарищ</i> помогает делать выстрелы на большие расстояния

Директивы сервиторов

Эти *приказы* применяются для управления *товарищами*-сервиторами, вроде тех, что водит с собой техножрец-машиновед. Директивы нельзя использовать для командования *товарищами* любого иного типа, поскольку они требуют наличия множества подсистем, которыми обладают лишь сервиторы. Хотя директивы, как правило, приобретаются за *очки опыта*, как любые другие *приказы* в этом разделе, те директивы, что описывают базовые, фундаментальные функции сервиторов определённой модели, достаются персонажу бесплатно, если его сопровождает *товарищ*-сервитор такой модели. Подробнее см. описания самих директив и моделей сервиторов.



Таблица 3-9 «Директивы сервиторов»					
Приказ	Тип	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Аварийная перегрузка	Приказ (ПД)	<i>Товарищ</i> -сервитор, Пользование техники +10	Интеллект	Техника	Сервитор временно игнорирует урон
Боевой мнемонализ	Приказ (ПД)	<i>Товарищ</i> -сервитор, Проницательность+10	Восприятие	Знания	Персонаж предугадывает действия противника
Инициация огненной зачистки	Приказ атаковать (ЧД)	<i>Товарищ</i> -стрелковый сервитор типа «Инсендио»	Нет	Нет	Сервитор стреляет из встроенного огнемёта
Плотный заградительный огонь	Приказ атаковать (ПД)	<i>Товарищ</i> -стрелковый сервитор юпитерской модели	Дальний бой	Нападение	Сервитор ведёт заградительный огонь
Плотный наступательный огонь	Приказ атаковать (ПД)	<i>Товарищ</i> -стрелковый сервитор юпитерской модели	Нет	Нет	Сервитор стреляет из встроенного тяжёлого оружия
Протоколы «Бастион»	Приказ (ЧД)	<i>Товарищ</i> -сервитор	Интеллект	Защита	Сервитор ловит попадания вместо хозяина
Протоколы снижения брони	Приказ (ЧД)	<i>Товарищ</i> -шахтёрский сервитор модели Станков	Ближний бой	Нападение	Бронебойность атак персонажа повышается
Процедура устранения преград	Приказ (ПД)	<i>Товарищ</i> -шахтёрский сервитор модели Станков	Нет	Нет	Сервитор бурит проходы в стенах или иных преградах
Совершение высокоточного обстрела	Приказ атаковать (ПД)	<i>Товарищ</i> -стрелковый сервитор юпитерской модели	Дальний бой	Искусность	Сервитор ведёт точный огонь из тяжёлого оружия
Схема атаки «Гладиус Ультра»	Приказ атаковать (ЧД)	<i>Товарищ</i> -боевой сервитор модели «Клипей»	Нет	Нет	Сервитор атакует противника электрогладием
Схема атаки «Пугнис Фуриозо»	Приказ (ЧД)	<i>Товарищ</i> -боевой сервитор модели «Пугнис»	Нет	Нет	Сервитор бросается на врага с сервокулаками
Схема маневрирования «Перехват»	Приказ (ПД)	<i>Товарищ</i> -боевой сервитор модели «Клипей»	Ближний бой	Защита	Сервитор перехватывает приближающегося врага и атакует его

Аварийная перезагрузка (Emergency Overrides)

Тип: приказ (ПД)

Требования: товарищ-сервитор, умение «*Пользование техникой*» на уровне +10

Склонности: Интеллект, Техника

Если сервитор будет повреждён на поле боя, эффективность его хозяина резко снизится. Вышедший из строя сервитор – скорее обуза, чем подмога, что неприемлемо в тех суровых обстоятельствах, в которых обычно действуют имперские вооружённые силы. Поэтому, многие техножрецы оснащают своих сервиторов аварийными подсистемами и запасными источниками питания, что позволяют тем действовать, даже получив серьёзные повреждения. При долгосрочном использовании, от таких мер больше вреда, чем пользы, но в пылу битвы их применение более чем оправдано.

Отдавая этот *приказ*, персонаж выбирает одного из своих *товарищей-сервиторов*, который был *ранен*, и предпринимает **рутинный (+20) тест «Пользования техникой»**. В случае успеха, сервитор задействует системы отказоустойчивости и до конца сцены может действовать так, будто не был *ранен* или *мёртв*, независимо от того, какой урон уже получил или ещё получит. Когда сцена заканчивается, техножрец должен предпринять **сложный (-20) тест «Пользования техникой»** для того, чтобы справиться с опасной перегрузкой систем сервитора. В случае успеха, сервитор остаётся *раненым*; в случае провала – превращается в кучу металлолома и лужу крови, совершенно мёртвую и негодную к использованию. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Боевой мемоанализ (Combat Mnemo-Analysis)

Тип: приказ (ПД)

Требования: товарищ-сервитор, умение «*Проницательность*» на уровне +10

Склонности: Восприятие, Знания

Способность к мемоанализу – одно из самых любимых усовершенствований, из мириад тех, которыми гвардейские техножрецы наделяют своих сервиторов. Получившие необходимые оптические устройства и другие улучшения, сервиторы могут собирать ценные данные о боевом стиле любого врага на поле боя. Эта информация может передаваться хозяину несколькими загадочными способами, от кратких кодовых фраз на технолингве до вокс-передач, транслируемых через вживлённый в череп техножреца мемоимплантат. Подвергшийся мемоанализу противник уже ничем не сможет удивить техножреца и не в силах совершить что-то, чего техножрец не смог бы просчитать.

Отдавая этот *приказ*, персонаж выбирает одного врага, находящегося в поле своего зрения. До начала следующего хода персонажа, выбранный противник получает штраф -20 на тесты «*Уклонения*» и «*Парирования*», предпринятые для того, чтобы избежать атак персонажа, а сам персонаж получает бонус +20 на тесты «*Уклонения*» и «*Парирования*», предпринятые для того, чтобы избежать атак этого врага. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.



Инициация огненной зачистки (Flame Sweep Initiation)

Тип: приказ атаковать (ЧД)

Требования: *товарищ*-стрелковый сервитор типа «Инсендио»

Склонности: нет

Когда необходимо выкурить неприятеля из бункера или окопа или поджечь небольшое укрепление, Имперская Гвардия обычно задействует специально обученных огнеметчиков. Когда же их не хватает, такие задачи могут исполнять стрелковые сервиторы типа «Инсендио», выгодно отличающиеся от обычных солдат отсутствием слабостей, присущих смертной плоти и человеческому духу.

Исполняя этот *приказ*, *товарищ* персонажа совершает *стандартную стрелковую атаку*, применяя огнемет. Враги в зоне поражения могут попытаться избежать попадания при помощи **среднего (+0) теста Ловкости** по общим правилам.

Плотный заградительный огонь (Heavy Suppression Barrage)

Тип: приказ атаковать (ПД)

Требования: *товарищ*-стрелковый сервитор юпитерской модели

Склонности: Дальний бой, Нападение

Сервиторы могут использовать встроенные орудия не хуже подготовленных стрелков. Будучи снаряжен подходящим оружием, сервитор может обрушить на врага губительный шквал заградительного огня, несравнимый с тем, который сможет создать обычный солдат.

Этот *приказ* может быть отдан только *товарищу*-сервитору, оснащённому оружием, способным вести огонь *короткими* или *длинными очередями*. Отдавая этот *приказ*, персонаж указывает зону поражения (например, коридор или группу деревьев), которая попадает в 45-градусный угол и лицом к которой повернут *товарищ*. Исполняя этот *приказ*, *товарищ* ведёт огонь на *подавление*, как описано на стр. 242 «Базовой книги правил Only War».

Плотный наступательный огонь (Heavy Firepower Assault)

Тип: приказ атаковать (ПД)

Требования: *товарищ*-стрелковый сервитор юпитерской модели

Склонности: нет

Орудия Имперской Гвардии нет числа, но каждое из них – от перевозимых ракетных установок «Смертельный удар» и батарей «Сотрясателей» артиллерийских полков до переносных орудий, обслуживаемых расчётами в пехотных отделениях – вышло из кузниц Адептус Механикус, которые располагают и собственными огневыми платформами, на которых можно разместить такие пушки.

Исполняя этот *приказ*, *товарищ* персонажа совершает *стандартную стрелковую атаку* либо *короткую* или *длинную очередь*, применяя одно встроенное оружие против одной цели, находящейся в пределах дальности поражения. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Протоколы «Бастион» (Bastion Protocols)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: *товарищ*-сервитор

Склонности: Интеллект, Техника

Многие техножрецы добавляют своим сервиторам простые протоколы телохранителей, заботясь о том, чтобы их жизни и знания были защищены столь малой ценой.

Персонаж приказывает сервитору защищать его. До тех пор, пока персонаж не прикажет сервитору прекратить (это можно сделать в качестве свободного действия), любая атака, что должна была попасть в персонажа, попадает в сервитора и наоборот. Сервитор обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Протоколы снижения брони (Armour Negation Protocols)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: *товарищ*-шахтёрский сервитор модели Станков

Склонности: Ближний бой, Нападение

Империи ведёт столько войн, что вынужден не только использовать всё оружие, что найдется в его арсеналах, но и приспособлять для войны орудия труда. Хотя шахтёрских сервиторов предполагалось использовать в горных работах, их могучие буры, что в силах проделать проход в скале, могут не хуже разорвать броню врага, если хозяин прикажет это.

Атаки персонажа в ближнем бою получают +5 к бронебойности до конца хода. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Процедура устранения преград (Barrier Removal Process)

Тип: приказ (ПД)

Требования: *товарищ*-шахтёрский сервитор модели Станков

Склонности: нет

Увенчанные алмазными наконечниками буры сервиторов не знают соперников в мощности и эффективности, независимо от того, прокладывают они шахты или пробивают брешь в стенах занятой еретиками крепости. За несколько дней непрерывной работы сервитор может прорыть большой туннель, а уж сделать лишний вход в укрепленный бункер – дело нескольких минут.

Приняв этот *приказ*, сервитор принимается бурить стену или иную преграду. Он будет тратить на это каждое полное действие до тех пор, пока не получит другой *приказ* или пока не справится с преградой. Сервитор может пробурить пять сантиметров камня за один раунд (то есть около трёх метров за пять минут). Бурение дерева или более мягких пород камня идёт вдвое быстрее, а работа с очень прочными или закалёнными материалами, вроде металла и укрепленного камня, будет продвигаться вдвое (или даже больше чем вдвое) медленнее. Изначально, согласно процедуре устранения преград, сервитор бурит проход шириной один метр, а высотой – два, что позволяет ему самому двигаться по проделанному проходу. Прокладка более широкого туннеля пропорционально увеличивает время работы. По решению ведущего туннель, прорытый в непрочном материале, может иметь шанс обрушиться каждый раунд бурения.



Совершение высокоточного обстрела (Precision Firepower Delivery)

Тип: приказ атаковать (ПД)

Требования: *товарищ*-стрелковый сервитор юпитерской модели

Склонности: Дальний бой, Искусность

За долгую службу многие стрелковые сервиторы претерпевают множество улучшений своих прицельных протоколов и каналов связи, то повышает точность наведения, позволяя им применять своё оружие с опустошительной эффективностью. Зачастую такие улучшения уникальны для каждого сервитора и должны вноситься очень осторожно, в соответствии с оптическими системами самого сервитора и кибернетическими имплантатами хозяина.

Этот *приказ* может быть отдан только *товарищу*-сервитору, оснащённому оружием, способным вести огонь одиночными выстрелами. Исполняя этот *приказ*, *товарищ* персонажа совершает *стандартную стрелковую атаку*, применяя встроенное тяжёлое оружие против цели, находящейся в пределах дальности поражения. Сервитор обязан слышать персонажа, чтобы принять этот *приказ*.

Схема атаки «Гладиус Ультра» (Attack Pattern Gladius Ultra)

Тип: приказ атаковать (ЧД)

Требования: *товарищ*-боевой сервитор типа «Клипей»

Склонности: нет

Главное предназначение боевых сервиторов типа «Клипей» — защищать хозяина, и они исполняют его с безжалостной эффективностью. Приняв к исполнению лаконичную директиву, он обрушивается на врага бесконечной чередой выпадов и уловок могучего электрогладия, убивая или выводя из строя любого, кто покусится на жизнь его господина.

Исполняя этот *приказ*, *товарищ* персонажа совершает стандартную атаку в ближнем бою против врага, находящегося в зоне поражения холодным оружием. *Товарищ* обязан слышать персонажа, чтобы принять этот *приказ*. Если *товарищ* также находится в *контакте* с персонажем, он получает бонус +10 к тестам Ближнего боя.

Схема атаки «Пугнис Фуриозо» (Attack Pattern Pugnus Furioso)

Тип: приказ (ЧД)

Требования: *товарищ*-боевой сервитор типа «Пугнис»

Склонности: нет

На полях брани всей галактики можно нередко увидеть, как боевых сервиторов типа «Пугнис», так и изломанные и изуродованные ударами их сервокулаков трупы. Воинствующие техножрецы быстро учатся наилучшим образом подкреплять свои атаки мощью, что кроется в этих сервиторах. Те слуги Омниссии, что достаточно обеспечены и умелы для того, чтобы управлять несколькими сервиторами, обнаруживают, что небольшие поправки в стандартные схемы атаки «Пугнисов» приносят впечатляющие плоды.

Персонаж получает бонус +5 к тестам Ближнего боя при совершении атак в ближнем бою, и +2 к урону своих атак в ближнем бою до конца хода. Если персонаж располагает несколькими боевыми сервиторами типа «Пугнис» в качестве *товарищей*, он может отдать этот *приказ* любому их количеству, получая дополнительный бонус +5 к Ближнему бою и нанося ещё +1 очко урона за каждого исполняющего этот *приказ* сервитора после первого. Сервиторы обязаны быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Схема маневрирования «Перехват» (Interdiction Manoeuvre Pattern)

Тип: приказ (ПД)

Требования: *товарищ*-боевой сервитор типа «Клипей»

Склонности: Ближний бой, Защита

Усовершенствованные протоколы телохранителя, вкладываемые в сервиторов типа «Клипей» даруют им несравненную способность реагировать на появляющиеся угрозы. Переведённый приказом хозяина в состояние повышенной бдительности, он будет ждать приближения врага для того, чтобы рвануться навстречу ему и нанести стремительный и безжалостный превентивный удар.

Персонаж приказывает сервитору защищать его. Когда враг впервые оказывается в пределах пяти метров от персонажа, сервитор бросается на перехват и предпринимает **средний (+0) тест Ближнего боя**. В случае успеха, он наносит одно попадание электрогладием. Если враг применял против хозяина сервитора «Нагис», его атака будет направлена в сервитора, а не в самого персонажа. Эта директива действует до начала следующего хода персонажа. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Новые товарищи

«Департаменту Муниторум дал мне уродцев-недолудей, бешеных фанатиков да заводных человечков и сказал, что это — солдаты Имперской Гвардии. Я сперва решил, что они спятили, сравнив это недоразумение с истинными гвардейцами. Позже, когда начались бои, я был благодарен им и даже горд тем, что под моим командованием служат такие славные воины»

— из запрещенных к распространению воспоминаний
лорда-маршала Абсалония

Имперская Гвардия состоит не только из простых солдат, что сидят в окопах или водят танки. В ней можно встретить и очень необычные части — например, полки, набранные целиком из огринов с минимальным количеством людей-офицеров. Недолуды и другие экзотические воины сражаются и погибают плечом к плечу со своими сородичами, которым привыкли доверять так же, как обычные гвардейцы полагаются на своих многочисленных братьев по оружию. Вспомогательные части Адептус Механикус известны ставкой на устройства, чьи возможности намного превосходят способности человеческой плоти, и широко применяют сервиторов. Полагаться на холодную логику сервитора для слуги Машинного бога даже более естественно, чем на узы братства, что так дороги обычным гвардейцам.

Правила на нестандартных *товарищей* изложены ниже. Каждый раздел оговаривает то, как персонаж может получить такого *товарища*, чем он отличается от обычного, а также содержит таблицу *характеров*, наиболее подходящих для *товарищей* данного типа.



Товарищи-огрины

Товарищи-огрины обычно доступны персонажам, что приобрели талант «Необычный спутник». Также, в некоторых полках, вместо стандартных *товарищей* всегда используются *товарищи-огрины*, как при создании персонажа, так и при пополнении *отделения*. *Товарищи-огрины* подчиняются обычным правилам на *товарищей*, но имеют следующие отличия:

- Огрыны очень крепкие ребята, и получают ещё одно состояние. *Товарищ-огрин* может быть *здоров*, *легко ранен*, *тяжело ранен* и *мёртв*. *Лёгкое ранение* не оказывает никакого эффекта, а *тяжёлое* накладывает штрафы по общим правилам.
- Персонаж игрока должен преуспеть в **простом (+10) тесте «Командования»**, чтобы успешно отдать *товарищу-огрину* приказ «В укрытие!». Обычно *товарищи* всегда готовы исполнить этот приказ, но у огринов не очень хорошо выходит прятаться.
- *Товарищ-огрин* предоставляет персонажу дополнительный бонус +10 к тестам Ближнего боя, выполняя приказ «В бой!».
- *Товарищи-огрины* обладают особенностью «*Но там темно!*», описанной на стр. 86 «Базовой книги правил Only War». Персонаж игрока, уже вошедший в закрытое помещение, вместо штрафа на тест «Командования», который он сможет применять для того, чтобы приказать *товарищу* следовать за ним, получает бонус +20, потому что огрины больше доверяют суждению друга.
- Если вам потребуются игромеханические характеристики *товарища-огрина*, используйте профиль огрина со стр. 360 «Базовой книги правил Only War».
- *Характер товарища-огрина* определяется броском по **таблице 3-10 «Характеры огринов»**. С разрешения ведущего, игрок может не бросать кости, а сам выбрать любой результат, кроме «Вот так умник!».



Таблица 3-10 «Характеры огринов»		
Бросок к10	Характер	Описание
1	Буян	Хотя огринам вообще мало свойственна дисциплина и сдержанность, этот персонаж по их отсутствию даст своим сородичам сто очков вперёд. Он пьёт всё, что горит, горланит нескладные песни и служит своим опекунам постоянным источником неприятностей.
2	Верный товарищ	Персонаж пылко предан друзьям-сослуживцам и доверяет им всей душой. Он может сблизиться всего с одним или парой других солдат, а может даже посторонних считать своими «почётными сослуживцами».
3	Драчун	Любовь персонажа к хорошей битве превосходит даже обычную огринскую свирепость. Он затевает драку с любым, кто выглядит достаточно крепким, чтобы заинтересовать его, и всегда с нетерпением ждёт следующего наступления.
4	Крикун	Мало что приводит персонажа в такой же восторг, как артиллерийская канонада или треск пулеметных очередей. Разговаривает он всегда криком, а иногда орёт просто, потому что тащится от этого. Полковые повара трепещут в ужасе от мысли, что в руки этого типа могут попасть их кастрюли и сковородки.
5	Силач	Этот обычно добродушный персонаж обожает показывать всем, как он силен, отчего нередко страдают окружающие его люди и предметы. Ничто так не радует персонажа как очередная демонстрация своей силы, хотя он редко понимает, когда нужно остановиться и нередко ломает то, что попало в его мускулистые ручищи.
6	Тихоня	Для своей силы и доблести, этот персонаж удивительно тих и кроток. Хотя он будет сражаться за Империум с тем же пылом, что и любой другой огрин, вне боя он ведёт себя совсем по-другому. Он может привязываться ко всевозможному зверью в лагере, как к любимым питомцам или пытаться стать запевалой при исполнении боевых гимнов.
7	Узколобый	Персонаж обладает исключительным даже для огрина упорством. В его твёрдом черепе нет места более чем для одной мысли за раз, и тому, кто попытается отвлечь его от того, на чем он сейчас заиклился, потребуется громадное терпение. Даже угроза наказания не может поколебать этого огрина, ведь зачастую он слишком поглощён своей мыслью, чтобы отвлекаться на такие мелочи.
8	Упрямец	Как правило, огрины отличаются бесспорной преданностью и беспрекословным повиновением приказам, но из правил бывают и исключения. Этот персонаж – именно такое исключение, что считает себя самым умным и только угрозы и уговоры могут заставить его прислушаться к приказу, что ему не понравился.
9	Фанатик	Верность Империуму Человека была накрепко вбита в персонажа, а его простодушная преданность Богу-Императору впечатлила бы самого строгого аббата-инструктора. Хотя его понимание религиозных догматов почти нулевое, он с радостью возьмётся за любую задачу, если будет уверен, что это – во имя веры.
10	Вот так умник!	Сделайте бросок по таблице 3-21 «Характеры» , стр. 103 «Базовой книги правил Only War»

Товарищи-ратлинги

Товарищи-ратлинги обычно доступны персонажам, что приобрели талант «Необычный спутник». Также, в некоторых полках, вместо стандартных товарищей всегда используются товарищи-ратлинги, как при создании персонажа, так и при пополнении отделения. Товарищи-ратлинги подчиняются обычным правилам на товарищей, но имеют следующие отличия:

- Ратлинги не могут похвастаться ни физической стойкостью, ни умением переносить боль. Когда товарища-ратлинга ранят в бою, управляющий им игровой персонаж должен предпринять простой (+10) тест «Командования». В случае провала, раненый товарищ вжимается в землю так, как если бы получил приказ «В укрытие!», и не исполняет никаких других приказов и не предпринимает никаких действий, что могут подвергнуть его новой опасности. Эффект длится до конца сцены.
- Ратлинги отлично умеют прятаться и забиваться в любые щели, спасаясь от огня противника. Получая преимущества от приказа «В укрытие!», ратлинг не будет ранен до тех пор, пока входящий урон не превысит значение равное 6 + количество очков брони укрытия. Если товарищ прячется, будучи раненым (как описано абзацем выше) этот бонус тоже применяется.
- Если вам потребуются игромеханические характеристики товарища-ратлинга, используйте профиль ратлинга со стр. 361 «Базовой книги правил Only War».
- Характер товарища-ратлинга определяется броском по таблице 3-11 «Характеры ратлингов». С разрешения ведущего, игрок может не бросать кости, а сам выбрать любой результат, кроме «Просто один из нас».



Таблица 3-11 «Характеры ратлингов»		
Бросок к10	Характер	Описание
1	Авантюрист	Персонаж отличается чертой, что менее всего одобряется в Имперской Гвардии – любопытством. К счастью, как для себя самого, так и для Гвардии, он готов направлять свой интерес к тайнам на разведку и сбор информации до тех пор, пока это позволяет ему побывать там, где он ещё не бывал, и увидеть то, что никогда раньше не видел.
2	Бродяга	Где бы персонаж ни оказался, ему не сидится на месте. Не то тяга к путешествиям, не то безудержная энергия вечно толкают его вперед. Сделай такого снайпером – и прежде чем залечь и ждать врага, он будет часами, если не днями, кружить по местности, выбирая наилучшую позицию. Пошли такого на разведку – и он проболтается там дольше, чем нужно или заберётся дальше, чем приказано.
3	Задира	Быть может, ему надоели шуточки про рост, а может в половинчатом теле скрыта полноценная доза агрессивности, но, так или иначе, этот персонаж всегда готов к драке. Его легко вывести из себя, и он вечно ищет неприятностей, даже когда мнимые обидчики ведут себя осмотрительно.
4	Мошенник	Для этого персонажа нет больше радости, чем облапошить очередную доверчивую жертву и обобрать её до нитки. Играя шулерскими костями или подделывая подписи офицеров на документах, этот ратлинг весело балансирует на грани серьёзного наказания. Обычно хитроумие спасает его от неприятностей, но иногда сослуживцам приходится выручать товарища или обеспечивать ему алиби.
5	Обжора и выпивоха	Даже насыщенные об аппетитах ратлингов, будут поражены безграничной любовью этого персонажа к еде и выпивке. Он может подолгу смаковать каждый кусочек своего пайка, а может проглатывать порцию во мгновение ока и тут же отравляться на поиски следующей. Если полк имеет разрешение на выдачу солдатам алкоголя, этого типа вообще редко можно будет увидеть трезвым, не говоря уже о том, что он сам может быть самогонщиком.
6	Острый глаз	Немногое может укрыться от этого персонажа. Благодаря острым глазам и быстрому уму, он может подмечать всё. Такие таланты не сделали его лентяем – напротив, перед каждым выходом на задание он стремится разузнать все, что возможно. Ум этого персонажа делает хороший инструктаж таким же ценным оружием, как верный лазган.
7	Сачок	Очень немногие могут заставить этого персонажа работать. Любые выпавшие ему обязанности он пытается перевалить на товарищей по отделению, иногда обещая отплатить за это в будущем, но и в мыслях не имея это делать. Когда труда всё же не избежать, этот парень стремится сделать всё как можно быстрее. Впрочем, он достаточно разумен, чтобы выполнять ненавистную работу так, чтобы не пришлось переделывать.
8	Смельчак	Никакой бой и никакой враг не устроят этого персонажа. Он свысока смотрит на несущихся на него ксеночудовищ, а его бесстрашие не уступает пьяной воинственности огринов. Если он как-то и реагирует на опасность, то лишь вызываясь добровольцем на задания, что дадут ему возможность плюнуть врагу в глаз или обрушить шквал лазерных разрядов на любого смертоносного противника, с которым ему доведётся столкнуться.
9	Шутник	Этот ратлинг вечно улыбается, будто ему одному ведомой шутке, и потому, каждому, кто имеет с ним дело, кажется, что смеются над ним. Иногда дело доходит до настоящих розыгрышей, но никогда не выливается в то, что может повлечь наказание. Несмотря на всё это, солдатам по душе друг, чьё остроумие подбодрит в трудную минуту.
10	Один из нас	Сделайте бросок по таблице 3-21 «Характеры», стр. 103 «Базовой книги правил Only War»

Товарищи-сервиторы

Товарищи-сервиторы доступны только персонажам с подходящей продвинутой или обычной специальностью (например, «Техножрец-машиновед», описанный в «Базовой книге правил»). В описании каждой из таких специальностей указано, доступны ли её обладателю товарищи-сервиторы и как их достать. Основные правила товарищей-сервиторов изложены в «Базовой книге правил Only War» на стр. 94, а здесь приведены расширенные и более разнообразные.

- Все сервиторы сконструированы на основе древних СШК, определяющих их роль. Получая нового товарища-сервитора (взяв для этого улучшение или заменяя павшего), персонаж должен выбрать модель сервитора из приведённого ниже списка. Все модели требуют определённого уровня снабжения – персонаж должен удовлетворять этому требованию, чтобы получить такого сервитора в качестве товарища. Исключение – это товарищ-сервитор, которого получает при создании персонаж со специальностью «Техножрец-машиновед». Такой товарищ – это всегда многозадачный сервитор модели Станков.
- Товарищи-сервиторы лишены собственной воли и предпринимают какие-либо действия, лишь подчиняясь приказам. Единственное исключение – поддержание контакта. Если товарищу-сервитору не будет приказано обратного, он всегда будет передвигаться так, чтобы сохранять контакт с персонажем.

- Товарищи-сервиторы автоматически проходят все тесты на страх и подавление огнём, но если контролирующий их персонаж побежит прочь или будет подавлен огнём, товарищи-сервиторы последуют за ним.
- Товарищи-сервиторы почти не способны усваивать новую информацию и плохо умеют приспосабливаться к обстоятельствам. Они могут получать преимущества лишь от обычных приказов, директив сервиторов или приказов, в описании которых прямо указано, что они работают на товарищей-сервиторов. Некоторые модели сервиторов имеют ещё более жёсткие ограничения – на них не работают даже некоторые обычные приказы, что вызвано их вооружением и боевыми протоколами.
- Хотя товарищи-сервиторы не обладают ни разумом, ни личностью, они могут отличаться особенностями создания или обслуживания и возникшими из-за этого аномалиями в поведении. Характер товарища-сервитора определяется броском по таблице 3-12 «Отклонения сервиторов».



Таблица 3-12 «Отклонения сервиторов»		
Бросок к10	Отклонение	Описание
1	Безобразные придатки	Похоже, что слуга или преступник, что был приговорён к переработке в этого сервитора, страдал от недостатка мышечной массы, из-за чего потребовалась пересадка искусственной плоти. Неестественность привитых ему частей видна невооружённым глазом и делает сервитора гротескно здоровенным, и телосложением больше похожим на орканоба, чем на тело, в котором раньше обитала ныне приговорённая душа.
2	Богатые украшения	Изысканные гравировки и украшения покрывают каждую пластину и каждый привод этого сервитора, демонстрируя необычные таланты его создателя. На сервиторе могут быть запечатлены догмы культа Механикус или знаки победы и могущества Империи, призванные впечатлить обычных солдат. Хозяин должен будет тратить немало времени на уход за украшающими его сервитора произведениями искусства, дабы не прогневить обитающих внутри машинных духов.
3	Древняя технология	Один или более узлов сервитора превосходит остальные древностью и качеством. Вероятно, ранее эти компоненты служили бесчисленному множеству других сервиторов и их надо сберечь любой ценой. Вышестоящие члены Адептус Механикус будут чрезвычайно недовольны утратой таких древностей.
4	Жутковатый облик	Случается, что сервитор выходит с мануфактурума с такими искажениями плоти, которые любой нормальный человек назовёт вопиющими, но на которые не обратит внимания создавший сервитора техножрец. Быть может, у его творения остаётся слишком много лица, которое всё ещё выглядит пугающе человеческим и хранит выражение тревоги или боли. И наоборот, у сервитора может вообще не остаться лица или даже кожи – например, потому что он сделан из плоти беспечного трудяги с мануфактурума, которой нашли лучшее применение. Но итогом таких отклонений всегда становится ужас, который будут испытывать как гвардейцы, так и их враги.
5	Логически-кортикальная нестабильность	Логис-мозг, управляющий мыслями этого сервитора, вносит в его поведение аномалии. Сервитор сохраняет некоторые рудименты присущего разумным существам поведения, что должны подавляться логис-мозгом. Машина наблюдает за людьми или дерганно пытается пожимать руки оказавшимся рядом незнакомцам, махать им или как-то ещё приветствовать их.
6	Недавнее изготовление	В конструкции сервитора нет следов древних технологий – он создан из деталей, произведённых совсем недавно, на закате Империи. И хотя все узлы сервитора работают исправно, им недостаёт совершенства, присущего старым моделям.
7	Неестественное рождение	В отличие от большинства собратьев, этот сервитор никогда не был человеком, а полностью вырос в питательной среде биогенного бака. Быть может, его родной мир-кузница специализировался на таком выращивании или просто страдал от нехватки рабочих рук при строительстве, отчего и был вынужден пойти на такие меры. Несовершенства, присущие искусственному выращиванию плоти, отразились на сервиторе, потребовав большей степени киборгизации или приведя к жутковатым деформациям тела.
8	Практичная конструкция	Конструкция сервитора практична и надёжна. Достойное сквата телосложение и отсутствие всяких украшений, кроме обычных клейм мастера показывают методичный подход последнего не хуже, чем каждый плотно подогнанный механизм, каждый идеальный стык на обшивке. Обряды обслуживания такого сервитора быстры и просты, а установленное на него тяжёлое оружие будет работать идеально.
9	Сервомышечные спазмы	Недостатки, скрытые в механических узлах сервитора, порождают неконтролируемые спазмы его усиленных сервоприводами мышц. Эти резкие рывки и подёргивания происходят лишь от случая к случаю, и хотя поручать такому сервитору тонкую работу неосторожно, его мышечные отклонения редко переходят во что-то кроме тревожно выглядящих спазмов и движений.
10	Чистый лист	Этот сервитор не имеет почти никаких отличительных особенностей, выглядя, как наиболее типичный представитель своего вида. Несмотря на очевидные следы износа и отметины, оставленные годами службы, он не отмечен никакими дефектами, огрехами или иными приметными чертами.

Модели сервиторов

Возможные модели сервиторов, доступных в качестве *товарищей*, перечислены ниже. В описаниях также приведены требования для их получения и директивы, используемые для управления ими. Директива, указанная как «базовая» даётся персонажу, как только он получает сервитора, без траты *очков опыта*, а вот за улучшенную придётся платить.

Боевой сервитор типа «Клипей»

Минимальный уровень снабжения: 50

Базовая директива: схема атаки «Гладиус Ультра»

Улучшенная директива: схема маневрирования «Перехват»

Описание: обычно лишь доказавшие свою полезность Станкам техножрецы получают редких и ценных «Клипеев». Механикус Станков поддерживают запас этих сервиторов и используют их как телохранителей для машиноведов Имперской Гвардии, хорошо показавших себя на Внешнем фронте. Техножрец, удостоенный «Клипея» не может пожелать себе лучшего стража, ведь всё в совершенной конструкции этого сервитора сделано для того, чтобы любой посмевший напасть на хозяина, не ушёл от безжалостного возмездия. Хотя «Клипей» вооружен смертоносным электрогладием, его главная ценность – излучатель защитного поля, позволяющий отводить в сторону сотни убийственных ударов, что сервитор получит за годы службы. Плотный огонь может ненадолго перегрузить поле, но немногие враги проживут достаточно долго, чтобы успеть воспользоваться открывшейся уязвимостью.

При исполнении *приказов атаковать*, боевой сервитор типа «Клипей» имеет показатель Ближнего боя 40 (55, если оснащён корпусом «Преторианец»). Его интегрированный электрогладиус имеет следующий профиль: холодное оружие, 1к10+10, ББ 5, Силовое поле, Шоковое. Благодаря защитному полю, «Клипей» игнорирует первое попадание в каждом бою. Также боевые протоколы «Клипея» предписывают ему ближний бой как единственный способ участия в сражении, а потому «Клипей» не может выполнять *приказ «Огонь!»*.



Рабочий сервитор калликсидской модели

Боевой сервитор типа «Пугнис»

Минимальный уровень снабжения: 10

Базовая директива: схема атаки «Пугнис Фуриозо»

Улучшенная директива: нет

Описание: солдаты и вспомогательные части Адептус Механикус используют «Пугнисов» одновременно как телохранителей и штурмовиков. Прочные тела таких сервиторов оснащаются парой сервокулаков, что позволяют расправиться даже с самым живучим врагом. Немало фронтовых техножрецов обязаны жизнями впечатляющим способностям «Пугнисов». Самые воинственные члены Красного жречества иногда собирают целые отряды таких сервиторов для штурма вражеских позиций.

Боевые протоколы «Пугниса» предписывают ему ближний бой как единственный способ участия в сражении, а потому «Пугнис» не может выполнять *приказ «Огонь!»*.

Многозадачный сервитор модели Станков

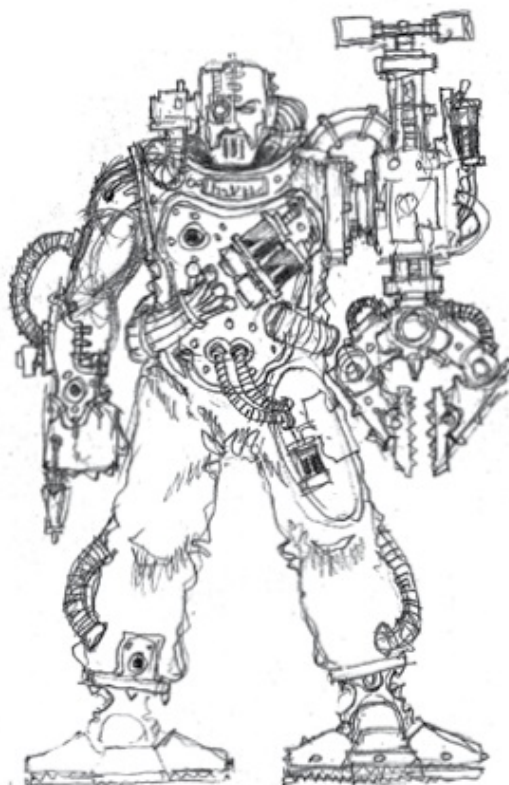
Минимальный уровень снабжения: 5

Базовая директива: нет

Улучшенная директива: нет

Описание: многозадачные сервиторы Станков – пример лишь одной модели из множества созданных в помощь полевым машиноведам. Отсутствие присущей иным моделям специализации они восполняют универсальностью, что становится бесценной на непредсказуемом театре военных действий, где служители Адептус Механикус поддерживают силы Имперской Гвардии.

Сервиторы этой модели оснащены более совершенными когитаторами, что позволяют им следовать сложным указаниям и действовать в разных обстоятельствах. Многозадачные сервиторы модели Станков могут исполнять любые приказы, что им отдает контролирующий персонаж (с обычными ограничениями для *товарищей-сервиторов*). Именно такого сервитора получает только что созданный персонаж со специализацией «Техножрец-машиновед».



Многозадачный сервитор модели Станков

Корпус «Преторианец»

Минимальный уровень снабжения: +20

Базовая директива: особая

Улучшенная директива: особая

Описание: редкие и мощные преторианцы – это не отдельный тип, но название для самых сильных и тяжеловооружённых боевых сервиторов, производимых на Станках. Их создают не из обычных людей – чаще применяют тела прошедших чистку разума огринов или выращенную в баках искусственно раздутую плоть, а некоторые вместо ног оснащены колёсами или гусеницами, необходимыми для того, чтобы носить тяжёлое вооружение.

Корпус «Преторианец» – это улучшение, которое может быть применено к сервитору любой модели, обозначенной как «боевой сервитор» или «стрелковый сервитор». Для получения сервитора-преторианца персонаж должен обладать уровнем снабжения на 20 очков выше, чем для приобретения обычного сервитора той же модели (таким образом, боевой сервитор-преторианец типа «Пугнис» будет недоступен персонажам, чей уровень снабжения ниже 30). Корпус «Преторианец» даёт следующие преимущества:

- Преторианцы очень устойчивы, и получают ещё одно состояние. Преторианец может быть *здоров*, *легко ранен*, *тяжело ранен* и *мёртв*. *Лёгкое ранение* не оказывает никакого эффекта, а *тяжёлое* накладывает штрафы по общим правилам.
- *Товарищ*-сервитор-преторианец, являющийся боевым сервитором, предоставляет своему персонажу дополнительный бонус +10 к тестам Ближнего боя, выполняя приказ «В бой!».
- *Товарищ*-сервитор-преторианец, являющийся стрелковым сервитором, предоставляет своему персонажу дополнительный бонус +10 к тестам Дальнего боя, выполняя приказ «Огонь!».
- Если вам потребуются игромеханические характеристики *товарища*-сервитора-преторианца, используйте профиль сервитора со стр. 360 «Базовой книги правил Only War» со следующими изменениями: +15 к Ближнему бою, +15 к Дальнему бою, +15 к Силе, +10 к Выносливости, особенность «Размер (5)».

Рабочий сервитор каликсидской модели

Минимальный уровень снабжения: 5

Базовая директива: нет

Улучшенная директива: нет

Описание: такие сервиторы производятся мирами-кузницами всего сектора и встречаются в тысячах вариантов и разновидностей. Суть этой модели – в сверхузкой специализации на выполнении одной технической задачи. Машиноведы, приписанные к фронтовым частям, обычно пользуются несколькими видами таких сервиторов, предназначенных для ремонта и обслуживания боевой техники.

Когда персонаж предпринимает тест при работе с единицей техники или снаряжения (или при ремонте), он получает бонус +10 к этому тесту, если ему помогает рабочий сервитор каликсидской модели. Также эти сервиторы неспособны атаковать врагов и не могут быть оснащены оружием. К ним неприменимы приказы «Огонь!» и «В бой!».

Стрелковый сервитор типа «Инсендио»

Минимальный уровень снабжения: 25

Базовая директива: инициация огненной зачистки

Улучшенная директива: нет

Описание: «Инсендио» – любимая модель всех машиноведов, служащих в окопах Внешнего фронта, где волна полыхающего прометия может решить исход боя. Вместо правой руки такие сервиторы несут огнемёт, что черпает прометий из бронированного бака в нижней части туловища – такая конструкция снижает уязвимость сервитора и его горючего боезапаса перед вражеским огнём. Двигаясь впереди отделения, «Инсендио» может выкуривать врагов из окопов и бункеров или просто сжигать их на месте.

Сервиторы такой модели оснащаются встроенными огнемётами (см. стр. 177 «Базовой книги правил Only War»). Это оружие используется при инициации огненной зачистки.

Стрелковый сервитор юпитерской модели

Минимальный уровень снабжения: 35+

Базовая директива: плотный наступательный огонь

Улучшенная директива: плотный заградительный огонь, совершение высокоточного обстрела

Описание: с самого основания пространства Каликс юпитерские сервиторы тысячелетиями служили основой вооружённых сил Станков, защищая машиноведов на поле боя и выполняя множество других работ. Грозные канонады их орудий не раз предвещали победу каликсидских Механикусов. В основе этих сервиторов лежит древняя и чтимая СШК; юпитерским сервиторам присуща надёжность конструкции, мощный источник питания и серьёзные интегрированные орудия. Всё в этих машинах сделано для того, чтобы оптимизировать огневую мощь главного калибра.

Получая стрелкового сервитора юпитерской модели, персонаж должен выбрать одно орудие из приведённого ниже списка в качестве главного калибра. Профили этих орудий вы найдете в «Базовой книге правил», глава VI. Некоторые варианты орудия нетипичны даже для сверхуниверсальных «юпитерцев» и требуют большего уровня снабжения.

- **Минимальный уровень снабжения 35:** мультилазер М41 (тяжёлое, 150 м., -/-/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 100, 2 ПД, Надёжное)
- **Минимальный уровень снабжения 40:** мультимельта (тяжёлое, 60 м., 1/-/-, 2к10+16 Э, ББ 12, Маг 12, ПД, Взрыв (1), Мельта) тяжёлый болтер (тяжёлое, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)
- **Минимальный уровень снабжения 35:** переносная лазпушка (тяжёлое, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 5, 2 ПД, Проверенное (3)), плазменная пушка (тяжёлое, 120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 16, 5 ПД, Максимальный режим, Взрыв (1), Перегревающееся)

При исполнении приказов атаковать, стрелковый сервитор юпитерской модели имеет показатель Дальнего боя 40 (55, если оснащён корпусом «Преторианец»).



Описание: хотя чаще таких сервиторов встретишь на шахтёрских колониях, применение им находят и в сапёрных и осадных полках. Увенчанные адамантиевыми наконечниками буры, что заменяют им руки, подходят для пробивания брешей в крепостных стенах не хуже, чем для разработки месторождений. Техножрецы, сведущие в машинных мозгах сервиторов, иногда дорабатывают управляющие протоколы, позволяя использовать сервиторов против тяжёлобронированных целей. Благодаря этому, шахтёрский сервитор – бич не только крепостных стен, но и отборных солдат, защищающих эти стены.

Сервиторы такой модели оснащаются шахтёрскими бурами с алмазными наконечниками. Это оружие используется при *процедуре устранения преград*.



Расширенный арсенал

«Я пришла, чтобы нести не слово Императора, но Его правосудие!»

- священнослужительница Корнисиа Вей за мгновение до предания огню лагеря 224-Y

Исчислимо разнообразие вооружений Имперской Гвардии. Миры-кузницы Адептус Механикус творят бесконечный поток оружия и боеприпасов, от компактных лазпистолетов до могучих орудий-истребителей титанов, с которыми солдаты каждый день идут в бой, шагая по колено в крови, дабы защитить и восстановить величие Империиума.

Этот раздел описывает, как оружие и технологии, что встречаются у наиболее специализированных частей Имперской Гвардии на Внешнем фронте, так и множество орудий и модификаций, бытующих по всему Империиуму.

Стрелковое оружие

Имперская Гвардия настолько огромна, что перечислить все виды оружия и их приспособленные к особенностям театра военных действий модификации, невозможно даже для самых догошних членов Департаменту Муниторум. На каждый стандартный элемент снаряжения, что можно увидеть на полях брани Каликсыды или Внешнего фронта, приходится множество специализированных видов оружия, которых не встретишь больше нигде в Империиуме, одно смертоноснее другого.

Таблица 3-13 «Улучшения оружия»

Название	Вес	Доступность
Детали интегрированного оружия	+0,5 кг	Чрезвычайно редкие

Интегрированное оружие

Редкое и неведомое имперским гвардейцам интегрированное оружие, что использует таинственная Багряная гвардия, служит этим закутаным в красные рясы воинам куда лучше стандартного снаряжения. Частично оружие, частично кибернетический имплантат, оно питается от конденсаторной катушки хозяина, откуда может черпать энергию почти бесконечно. Это решает обычные для многих гвардейских полков проблемы с подвозом боеприпасов. Это загадочное оружие, что редко встретишь на Внешнем фронте, производит неизгладимое впечатление на солдат, достаточно везучим, чтобы служить рядом с багряными гвардейцами.

Устанавливается на: любое лёгкое лазерное, зажигательное, плазменное и мельта-оружие и *пистолеты* аналогичных типов, а также любое холодное оружие.

Лазбластер Станков (Интегрированное оружие)

Лазбластеры – вершина лазерных технологий Миров-Станков. Это оружие, используемое лишь триариями и высшими чинами Багряной гвардии, отличается от обычных интегрированных лазвинтовок тем, что имплантируется в тело стрелка, устанавливаясь вместо предплечья. В паре со вживлённой прицельной системой, выводящей данные прямо на сетчатку глаза владельца, лазбластер может уничтожить множество врагов за долю секунды.

Лазбластер заменяет левую или правую кисть и предплечье, присоединяясь к локтю. Руку с лазбластером больше нельзя будет использовать ни для чего другого. Установка лазбластера требует времени и умения, и потому попадает под правила установки имплантатов (см. стр. 202 «Базовой книги правил»). Помните, что это не считается бионикой и не дает +2 к бонусу Выносливости. Попытки приспособить лазбластер для питания от внешнего источника или перезарядить его от такового, получают штраф -20.

Таблица 3-С-1 «Интегрированное оружие»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Лазбластер Станков	Лёгкое	80 м.	1/-4	1к10+5 Э	8	-	-	Разрывающее	6 кг	Чрезвычайно редкий

Правила интегрированного оружия

Интегрированное оружие подключается к конденсаторной катушке и черпает энергию из неё, а потому только те, кто обладает таким имплантатом, могут использовать это оружие (см. описание особенности «Имплантаты Механикус» на стр. 152 «Базовой книги правил Only War»). Если интегрированное оружие даёт *осечку*, вместо обычного эффекта *осечки* владелец оружия получает один уровень *усталости* из-за того, что чрезмерное поглощение энергии из катушки истощает его.

Интегрированное оружие всегда физически подключено к хозяину и не может быть брошено или выкинуто без предварительного отключения. Отключение и подключение требуют **простого (+10) теста «Пользования техникой»** и частичного действия, имеющего подтип «Концентрация».

Чтобы использовать интегрированное оружие, персонаж должен обладать талантом «Владение экзотическим оружием (Интегрированное оружие)».

Создание интегрированного оружия

В дополнение к описанным выше особенностям, интегрированное оружие получает бонусы в зависимости от своего типа.

- Лазерное оружие обладает бесконечным боезапасом и не нуждается в перезарядке.
- Зажигательное, плазменное и мelta-оружие удваивает объём магазина. Кроме того, интегрированное плазменное оружие, будучи подключённым, теряет свойство «Накачка», но всё ещё может *перезарядиться*.
- Цепное оружие получает свойство «*Бритвенной остроты*».
- Шоковое оружие накладывает дополнительный штраф -30 на тесты Выносливости, предпринятые для сопротивления его воздействию.
- Силовое оружие увеличивает урон и бронебойность на +2.

Переделка обычного оружия в интегрированное подчиняется обычным правилам установки улучшений (см. стр. 186 «**Базовой книги правил Only War**»), за исключением того, что работающий над оружием персонаж обязан владеть умением «*Запретное знание (Adeptus Механикус)*». Детали, необходимые для превращения обычного оружия в интегрированное, как правило, можно раздобыть только на мирах-кузницах.

Отключенное интегрированное оружие

Без источника питания, интегрированное оружие быстро теряет свои преимущества. Хотя в нём сохраняется небольшой запас энергии, он быстро подходит к концу. Стрелковое интегрированное оружие после отключения может сделать ещё $1k10+4$ выстрелов без перезарядки, после чего стрельба будет невозможна, если оружие не подключить вновь. Если стрелковое интегрированное оружие после отключения даёт *осечку*, оно немедленно теряет весь оставшийся боезапас. Интегрированное холодное оружие после отключения растратит всю энергию за $1k5+3$ раунда и будет считаться обычным низкотехнологичным оружием (например, интегрированный силовой меч будет считаться обычным мечом, когда энергия иссякнет). Интегрированное оружие восстанавливает свои преимущества лишь после подключения.

Подключение интегрированного оружия

Отключенное интегрированное оружие можно обратно подключить к конденсаторной катушке, чтобы вернуть ему привычные преимущества. Если подключение к катушке невозможно, его можно зарядить вручную, если под рукой есть подходящий источник питания. Такая зарядка требует **сложного (-20) теста «Пользования техникой»**, и позволяет интегрированному стрелковому оружию сделать ещё 1k10+4 выстрела или даёт интегрированному холодному оружию энергии на 1k5+3 раунда, после которых оно снова выдохнется. Если персонаж проваливает этот тест на две или более ступеней, он повреждает оружие, и оно становится бесполезным.

Таблица 3-14 «Стрелковое оружие»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Ускоритель массы	Лёгкое	120 м.	1/-/5	1к10 Р	12	-	-	-	7 кг	Чрезвычайно редкий
Лазвинтовка Станков	Лёгкое	100 м.	1/2/-	1к10+6 Э	2	-	-	Разрывающее	4,5 кг	Очень редкое
Лазпистолет Станков	Пистолет	40 м.	1/2/-	1к10+6 Э	2	-	-	Разрывающее	2 кг	Очень редкий
«Воля Императора»	Пистолет	60 м.	1/2/-	1к10+5 Э	2	5	ЧД	Надёжное, Точное	3 кг	Очень редкий
Пирофорный наруч	Пистолет	15 м.	1/-/-	2к10+2 Э	4	10	2 ПД	Коррозийное, Огненное, Распыляющее	4 кг	Очень редкий
Пушка «Вулкан»	Станковое	3 км	1/-/-	10к10+20 Э	20	-	-	Взрыв (8), Перегревающееся, Накачка, Разящее (6)	8000 кг	Чрезвычайно редкое
Пушка-колотушка	Тяжелое	60 м.	1/2/-	3к10+8 У	6	40	2 ПД	Огнинустойчивое Спаренное	50 кг	Очень редкая
Дальнобой	Тяжелое	350 м.	1/-/-	†	†	1	ПД	Точное, ††	6 кг	Чрезвычайно редкий
Тяжёлый миномёт	Станковое	300 м.	1/-/-	†	†	1	ЧД	Надежное, Навесное (3), ††	400 кг	Редкий
Фазированный плазмомёт	Лёгкое	100 м.	1/2/4	2к10 Э	6	-	-	-	12 кг	Чрезвычайно редкий
Химическая пушка	Станковое	40 м.	1/-/-	2к10+5 Э	9	50	-	Калечащее (2), Разящее (2), Распыляющее, Отравленное (4)	600 кг	Очень редкая

† Урон, тип урон, бронейность и свойства оружия могут различаться в зависимости от используемых боеприпасов.

†† У этого оружия есть дополнительные правила, см. описание.

Каталитический ускоритель массы (интегрированное оружие)

Каталитические ускорители массы, уникальные для Багряной гвардии – один из немногих известных видов интегрированного стрелкового оружия. Используя энергию конденсаторной катушки, оно разгоняет крошечные частицы металла до сверхвысоких скоростей, на которых такой снаряд без труда пробивает большинство типов брони. Высокая скорострельность и примечательно щелкающий звук выстрелов делает это оружие одним из самых необычных на Внешнем фронте.

Лазерная винтовка Станков (интегрированное оружие)

Интегрированные лазвинтовки, чья конструкция происходит от архотека, делают более мощные выстрелы, чем обычные лазганы. На Внешнем фронте такое оружие остаётся редкостью – его можно увидеть разве что в руках немногочисленных подразделений Багряной гвардии, сражающейся с силами Северова домината.

Лазерный пистолет Станков (интегрированное оружие)

Уменьшенная версия интегрированного оружия, лазпистолет Станков, что используют багряные гвардейцы, сочетает превосходную скорострельность и внушительную пробивную силу.

Офицерский лазпистолет «Воля Императора»

Этот необычная тяжёлая модель лазерного пистолета, что обычно встречается у комиссаров Внешнего фронта, пользуется устрашающей репутацией не только у врагов Империи, но и среди гвардейцев. Это оружие предназначено для тех, кто ставит точность превыше убийности, и нередко комиссару достаточно лишь продемонстрировать «Волю» для того, чтобы навести порядок в рядах даже самых трусливых или своенравных солдат.

«Воля Императора» предоставляет владельцу дополнительную ступень успеха в любом успешном тесте «Запугивания».

Пирофорный наруч

Пирофорный наруч, что нередко встретишь у тех, кого именуют «пламенными проповедниками» – это необычный и очень компактный огнемёт. Длинный шланг соединяет носимый на запястье ствол и герметичный заплечный бак. Последний содержит не прометий, которым заправляют большинство имперских огнемётов, а металлическую пыль, воспламеняющуюся при контакте с кислородом. Пирофорный наруч обладает малой дальностью стрельбы, но уникальная конструкция оставляет руки владельца свободными.

Указанный в таблице вес включает заплечный бак. Такое оружие легко спрятать под рясой или другой свободной одеждой. Цели, загоревшиеся после попадания из пирофорного наруча, получают дополнительные 1k10 единиц урона (см. стр. 259 «Базовой книги правил Only War»), но тест, необходимый для того, чтобы сбить пламя становится **средним (+0)**, а не **сложным (-20)**.

Пушка «Вулкан»

В мире сухопутной войны не сыскать орудия более крупного и разрушительного, чем пушка «Вулкан». Насчитывающая тринадцать метров в длину, «Вулкан» обладает дальностью и огневой мощью, что делают её одним из самых устрашающих и смертоносных орудий Имперской Гвардии. Обычно такие орудия устанавливают на богоподобные титаны, но также их можно увидеть на «Мечах мрака» – сверхтяжёлых танках, созданных на шасси «Гибельных клинков». «Меч мрака» должен сохранять неподвижность при стрельбе и перезарядке главного калибра, но игра стоит свеч – ни орочий верзила, ни титан «Разбойник» не выстоят против мощи этого колоссального орудия.

То, что попадание из пушки «Вулкан» может сотворить с обычным пехотинцем, не поддаётся описанию – любая цель, имеющая *размер (5)* или ниже, получившая хотя бы одно очко урона от этого орудия, мгновенно обращается в пепел в вихре хищного пламени. При стрельбе по более крупным целям и любой технике с особенностью «Сверхтяжёлый» подсчитывайте урон по общим правилам. Платформа, на которой установлен «Вулкан» не может передвигаться в тот же ход, когда орудие стреляло или во время перезарядки (исключение – титаны).

Пушка-колотушка («Полдюжины»)

Уникальная для Внешнего фронта двустольная модификация автопушки М34 разработана специально для огринов. Она примечательна прочным корпусом, укороченными стволами и встроенным ограничителем. Кроме того, «колотушка» оснащается трёхточечной подвесной системой и рукоятками, предназначенными для огринских ручищ. Такое оружие серьёзно увеличивает огневую мощь огринских подразделений. Жаргонное прозвище «Полдюжины» эта автопушка получила от обычных солдат, утверждающих, что именно столько снарядов способен выпустить огрин, прежде чем что-нибудь сломает или решит врезать врагу «колотушкой» в рукопашной схватке.

Снайперская винтовка Mk XVI («Дальнобой»)

Нечасто попадающаяся даже среди служащих на Внешнем фронте подразделений ратлингов, снайперская винтовка Mk XVI, также именуемая «дальнобой» – это компактное и очень универсальное оружие, любимое лучшими ратлингами-снайперами. Главное преимущество «дальнобоя» заключается в возможности применения особых боеприпасов ручной снарядки – от разрывных пуль до патронов, представляющих миниатюрные баллоны с ядовитым газом. Кроме того, каждый «дальнобой» можно легко и быстро превратить в пистолет, пожертвовав дальностью поражения в пользу удобства в ближнем бою.

В качестве полного действия стрелок может отсоединить ствол и приклад, превратив «дальнобой» в пистолет. При этом оружие теряет свойство «Точное» и вдвое снижает дальность поражения, а также меняет тип с *лёгкого* на *пистолет*. Превращение полупистолета обратно в винтовку требует также полного действия.

Тяжёлый миномёт

Несмотря на своё название, тяжёлый миномёт является одним из самых лёгких орудий в своём классе – артиллерии. Используемый как главный калибр самоходной установки «Грифон», тяжёлый миномёт искупает малую мощность своих снарядов скорострельностью и возможностью применять множество типов боеприпасов, включая специально созданные осадные снаряды. В дополнение к особым снарядам, описанным в этой книге, тяжёлый миномёт может вести огонь гербицидными, дымовыми и осветительными минами, которые при этом получают бонус +2 к показателям свойств «Взрыв» и «Дымовое» (или лишнюю минуту освещения для осветительных снарядов).



Фазированный плазмомёт (интегрированное оружие)

Одно из самых опасных видов особого вооружения Багряной гвардии, фазированный плазмомёт избавлен от недостатков, характерных для имперского плазменного оружия, включая необходимость перезарядки и огромное тепловыделение.

Химическая пружка

Пугающее и опасное даже для стрелка оружие, химическая пушка, устанавливаемая на «Ядовитых волков», нередко оказывается больше обузой, чем подмогой. Она выпускает плотное облако чрезвычайно опасных газов, достаточно сильных для того, чтобы раздять живую плоть при прикосновении – настоящее оружие устрашения. Один залп – и незащищённая пехота погибнет в несколько мгновений, обратившись в лужицы вонючей токсичной слизи, а покрытые химическими ожогами выжившие будут с воплями ползти прочь.

После выстрела из химической пушки, определите, где находится центр области, подвергшейся атаке. Облако газа будет висеть в радиусе 1к5 метров от этого центра в течение 1к5 раундов. Любой персонаж, закончивший свой ход внутри облака, получит 2к10+5 единиц энергетического урона со свойствами «*Калечащее (2)*», «*Разящее (2)*» и «*Отравленное (4)*». Также, любой персонаж, закончивший свой ход внутри облака, будет страдать от *удушья* до тех пор, пока не покинет облако или пока оно не рассеется (см. стр. 260 «*Базовой книги правил Only War*»).

Холодное оружие

Хотя Имперская Гвардия знаменита подавляющей огневой мощью, в её рядах хватает тех, кто предпочитает рукопашную и достиг совершенства в тактике ближнего боя. Недостатка в воинах, ждущих возможности рвать врагов Императора в клочья, нет – таковы и пламенные священники и могучие огрини. Описанное ниже оружие – одноручное, если не указано обратного.

Клинок вена тория

Такие длинные кинжалы исключительной работы увидишь только в руках багряных гвардейцев. Кажется, что острейшие грани этих почти неразрушимых ножей наносят более тяжёлые раны, чем это возможно для обычного холодного оружия.

Клинок венатория не может быть уничтожен воздействием оружия со свойством «Силовое поле».

Жрлак-крршитель

Кулаками-крушителями называют целый спектр грубого и жестокого оружия, кустарно клепаемого по всему Внешнему фронту. Эти шипастые металлические рукавицы, простые в создании и применении, делаются специально под огринские лапищи. Они достаточно прочны, чтобы пережить все, что огрину вздумается делать. Не имеющие никакого отношения к высоким технологиям, кулаки-крушители ставят грубую силу выше искусства и технологичности.

Цепной топор «Знев пуританина»

Такие цепные топоры, создаваемые из лучших материалов, что можно найти в Каликсиде, и примечательные широкими лезвиями – не только оружие, но и символ. Самые воинственные священники Адептус Министорум идут в бой с такими топорами, что несут на себе множество печатей чистоты и благочестивых литаний, нанесённых на широкое лезвие и спускающихся по длинному топорщику. «Гнев пуританина» похож на обычный цепной топор, но ходит немало историй о том, как это оружие сразу еретиков одним ударом и уничтожало самых чудовищных и святотатственных созданий на свете – демонов Хаоса.

«Гнев пуританина» – это двуручное оружие. При использовании против еретиков, демонов и сил Хаоса, это оружие получает свойство «*Разящее (4)*».

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Клинок венатория †	Холодное/ Метательное	6 м.	1к5+2 Р	2	Бритвенной остроты, Разящее (2), Сбалансированное	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Кулак-крушитель	Холодное	-	1к10+4 У	1	Неточное, Оглушающее (2), Огриноустойчивое,	16 кг	Средний
Цепной топор «Гнев пуританина» †	Холодное	-	1к10+4 Р	5	Несбалансированное, Освящённое, Разрывающее	12 кг	Чрезвычайно редкий

† У этого оружия есть дополнительные правила, см. описание.

Таблица 3-16 «Необычные боеприпасы»					
Название	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
<i>Боеприпасы Mk XVI</i>					
Бронебойные пули Mk XVI	1к10+3 У	4	Бритвенной остроты, Проверенное (4)	-	Очень редкие
Ослепляющие пули Mk XVI †	-	-	Взрыв (5)	-	Очень редкие
Разрывные пули Mk XVI	2к10 В	0	Взрыв (2)	-	Очень редкие
Токсичные пули Mk XVI	1к10+1 У	2	Взрыв (1), Коррозийное, Отравленное (2)	-	Чрезвычайно редкие
<i>Ракеты для «Манतिकоры»</i>					
Стандартная ракета «Манतिकоры»	4к10+12 В	12	Взрыв (15+1к10), Оглушающее (5)	4 т.	Редкая
Ракета «Грозовой орёл»	6к10 В	4	Взрыв (10), Оглушающее (6)	4,5 т.	Очень редкая
Ракета «Небесный орёл»	4к10+12 В	12	Проверенное (4)	4 т.	Очень редкая
<i>Снаряды для тяжёлого миномёта</i>					
Осадный снаряд †	2к10+ 6 В	10	Взрыв (3), Оглушающее (2)	3 кг	Очень редкий
Тяжёлая мина «Инфернус»	2к10+4 Э	2	Взрыв (8), Огненное	3 кг	Редкий
Тяжёлая фраг-мина	3к10 В	5	Взрыв (8), Оглушающее (3)	3 кг	Обычная
Тяжёлый постановщик минных полей	2к10 В	1	Взрыв (1)	3 кг	Редкий
† У этих боеприпасов есть дополнительные правила, см. описание.					

Необычные боеприпасы

Каждый день Департаменту Мониторинга поставляется тысячи типов боеприпасов на поля битв Внешнего фронта. Столь же непредсказуемый и разнообразный как присутствующие там враги, этот театр военных действий пожирает сотни видов особых патронов и артиллерийских снарядов, чье наличие или отсутствие может означать разницу победой и поражением.

Боеприпасы Mk XVI

Сложные в производстве и приобретении особые патроны для снайперской винтовки Mk XVI используют газовые баллоны, что заглушают звук выстрела и вспышку дульного пламени. Такие боеприпасы поставляются пачками по пять штук.

Бронебойные пули Mk XVI

Разработанные для того, чтобы с лёгкостью пробивать нателеную броню, такие пули идеальны для ликвидации важных одиночных целей – офицеров, артиллерийских расчётов и специалистов.

Ослепляющие пули Mk XVI

Действующие по тому же принципу, что и разрывные, ослепляющие пули создают краткую вспышку яркого света, дезориентирующую цель на расстоянии. Попадание во врага этой пули не наносит урона, но каждый, находящийся в пяти метрах от места попадания, должен пройти тест на ослепление, такой же, как вызывает взрыв фотонной гранаты (см. 180 «Базовой книги правил»).

Разрывные пули Mk XVI

Взрыв, который происходит при попадании такой пули в цель, напоминает взрыв фуг-гранаты, доставленный врагу с огромного расстояния.

Токсичные пули Mk XVI

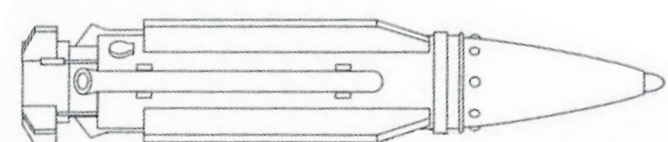
Такие боеприпасы, сложные как в производстве, так и в применении, обладают большим весом и вынужденно жертвуют дальностью стрельбы. Однако последствия попадания даже одной такой пули делают эту жертву более чем оправданной. Токсичные пули ополовинивают дальность поражения «дальнобоя», а при их использовании стрелок не получает преимуществ от свойства «Точное».

Ракеты для «Мантукоры»

Все четыре ракеты на самоходке «Мантукора» должны относиться к одному из описанных ниже типов.

Стандартные ракеты «Мантукоры»

Самые распространённые боеголовки, что использует эта ракетная установка, создают огромные взрывы, что с лёгкостью разбивают в клочья пехоту и боевую технику.



Ракеты «Грозовой орёл»

Такие, чуть удлинённые ракеты очень любимы артиллеристами Внешнего фронта, что служат на сильно заражённых орками планетах. «Грозовой орёл» выбрасывает множество малых поражающих элементов, присущий которым недостаток бронебойности искупается мощностью взрыва. Определив точку попадания «Грозового орла», стрелок должен случайным образом (вероятно, подразумевается использование **схемы направлений** из «Базовой книги правил» – прим. переводчика) разместить в 2к10 метрах от неё ещё 1к5 дополнительных попаданий, которые наносят обычный урон.

Ракеты «Небесный орёл»

«Мантукора», вооружённая ракетами «Небесный орёл», превращается в зенитную установку. «Небесные орлы» – смертоносное оружие, способное преследовать свою цель, что намного эффективнее, чем обычная пальба в белый свет, которую ведут другие противовоздушные орудия. «Небесные орлы» не имеют свойства «Навесное (4)» и не могут стрелять навесом. Ими можно вести огонь по наземным целям, но только прямой наводкой и со штрафом -30 на Дальний бой.

Снаряды для тяжёлого миномёта

Только тяжёлые миномёты могут вести огонь описанными ниже снарядами.

Осадный снаряд

Уникальный для миномётов «Грифонов», осадный снаряд начинён особой взрывчаткой, что детонирует лишь после того как боеприпас пробьёт внешнюю стену вражеской крепости или здания. Это позволяет таким снарядам великолепно разрушать бункеры, но усложняет их применение против стандартных целей. Стреляя по зданиям или другим укреплениям, осадные снаряды наносят дополнительные +2к10 урона, а их бронебойность увеличивается до 20.

Тяжёлая мина «Инфернус»

Схожая с тяжёлыми фуг-минами, мина «Инфернус» не может похвастаться такой же мощностью как одноимённый артиллерийский снаряд, но для легкобронированной пехоты создаваемое ей ревящее пламя не менее опасно.

Тяжёлая фуг-мина

Это стандартный боеприпас тяжёлого миномёта. Хотя он не может потягаться в силе взрыва и величине зоны поражения со снарядом для «Сотрясателя», но намного превосходит обычные фуг-мины.

Тяжёлый снаряд-постановщик минных полей

Обычно применяемый для того, чтобы остановить наступление пехоты противника, снаряд-постановщик минных полей раскрывается в полете и разбрасывает вокруг множество малых мин. Невнимательному солдату нет ничего проще, чем наступить на одну из этих мазометных ловушек с самыми печальными последствиями. Один тяжёлый постановщик минных полей создаёт поле диаметром 1к10 метров. Минное поле остается таковым десять минут (если не будет расчищено миноискателем) после чего все мины взрываются. От взрыв этих мин нельзя применять «Уклонение», если только жертва не знает, что находится на минном поле.

Доспехи и защитные поля

В большинстве полков Имперской Гвардии не встретишь никакой брони лучше обычного флак-доспеха. Некоторым бойцам может посчастливиться раздобыть жёсткие пластины для усиления своего защитного снаряжения, а иные полки достаточно хорошо снабжаются, чтобы выдавать всем надёжные панцири, но всё же подавляющему большинству гвардейцев нечем себя защитить кроме веры в Императора. Однако по-настоящему элитные части снабжаются броней, превосходящей даже лучшие экземпляры панцирных доспехов. Такая экипировка способна выдержать удар бешеного орка и не заметить шквала лазерных разрядов. Очень немногие обладают нужными средствами, чтобы заполучить столь ценные доспехи, но качество последних всегда оправдывает их цену.

Багряный доспех

Солдаты всего Внешнего фронта, видевшие Багряную гвардию в бою, в один голос твердят об ужасе, что несут эти воины Механикус. Немалую лепту в такое впечатление вносят доспехи багряных гвардейцев. Создаваемая на мирах-Станках лучшими мастерами, эта броня не только угрожающе выглядит, но и содержит в себе множество дополнительных систем, что делают даже одного багряного гвардейца опасным противником.

Багряный доспех оснащён фотовизором *хорошего качества* и предоставляет носителю особенность *«Сверхъестественная Сила (+1)»* (или увеличивает на +1 уже имеющуюся *«Сверхъестественную Силу»*). Багряный доспех полностью герметичен, если боец носит шлем.

Священные одеяния

Под столь неопределённым названием скрываются все виды усиленных одежд священников – от бронированных ряс боевых проповедников до искусно сотканых риз странствующих миссионеров. Не существует ни чётко определённого внешнего вида, ни единого способа производства, и каждое облачение уникально для своего владельца или той обители, где оно было создано.

Лёгкий силовой доспех

Лёгкие силовые доспехи, хоть и по праву считаются невероятно редкими, всё же более распространены, чем полноценная силовая броня. Такие латы дают носителю сопоставимый с полными уровень защиты, но их сервоприводы и авточувства примерно вдвое слабее, чем у настоящих силовых доспехов.

Лёгкие силовые доспехи следуют тем же правилам энергоснабжения, что и обычные. Персонаж, облачённый в лёгкий силовой доспех, получает особенности *«Сверхъестественная Сила (+1)»* и *«Сверхъестественное Восприятие (+1)»*. Это доспех полностью герметичен, если боец носит шлем.

Силовой доспех

Присущая куда больше Адептус Астартес, чем Имперской Гвардии, силовая броня – удел лишь самых прославленных офицеров. Такой доспех увеличивает силу владельца, помогает ему авточувствами и обладает множеством других подсистем, что возносят силовую броню на недосягаемую высоту в сравнении с другими типами защитного снаряжения. Иногда техножрецы-машиноведы идут в бой, облачившись в силовые доспехи глубокого красного цвета – даруемая ими степень защиты позволяет слугам Омнисии заботиться о машинах прямо в сердце битвы, не задумываясь о таких мелочах как пули, лазера, газы или токсины.

Силовая броня, носимая обладателем особенности *«Имплантаты Механикус»* черпает энергию из конденсаторной катушки владельца, что позволяет ей работать постоянно. В тех редких случаях, когда силовой доспех получает неаугментированный герой, броня питается от внешнего источника, которого хватает на 1к5 часов жестокого боя.

Персонаж, облачённый в силовой доспех, получает особенности *«Сверхъестественная Сила (+2)»* и *«Сверхъестественное Восприятие (+2)»* (или увеличивает на +2 значение уже имеющихся у него *«Сверхъестественной Силы»* и *«Сверхъестественного Восприятия»*). Кроме того, *размер* носителя силовой брони увеличивается на +1 (как правило, особенность *«Размер (4)»*, меняется на *«Размер (5)»*). Это доспех полностью герметичен, если боец носит шлем.

Розарий

Розарий – это символ веры, в который встроен излучатель мощного преобразующего поля. Вручаемые лишь самым почитаемым служителям Экклезиархии, это в большей степени знаки чистоты и благосклонности Императора, нежели меры защиты. Столь явный символ благословления Повелителя Человечества немало воодушевляет воинов Имперской Гвардии.

Розарий содержит генератор защитного поля с уровнем защиты 50. Союзники, находящиеся в десяти метрах от священника Министорума с розарием, получают бонус +10 к тестам *страха* и *подавления огнём*.



Таблица 3-17 «Доспехи и защитные поля»					
Название	Зоны защиты	Очки брони	Уровень защиты	Вес	Доступность
Багряный доспех	Все	6	-	6 кг	Почти уникальный
Лёгкий силовой доспех	Все	7	-	40 кг	Почти уникальный
Силовой доспех	Все	8	-	65 кг	Почти уникальный †
Священные одеяния †	Руки, торс, ноги	5	-	12 кг	Редкие
Розарий ††	Все	-	50	0,6 кг	Очень редкий
† Для техножрецов-машиноведов силовой доспех считается «чрезвычайно редким»					
†† Только для священников Министорума					

Кибернетические имплантаты

Миры-Станки поставляют на Внешний фронт бесконечный поток оружия, танков, пушек и любых других мыслимых механических устройств. Однако самые лучшие элементы снаряжения Механикус приберегают для собственных агентов и доверяют технологические чудеса ушедших веков лишь в руки тех, кто способен оказать им должное почтение и заботу.

Таблица 6-24 «Аргументика»	
Название	Доступность
Прыжковый ранец модели «Алат»	Чрезвычайно редкий
Сервоклешня	Очень редкая

Прыжковый ранец модели «Алат»

Питающийся напрямую от конденсаторной катушки владельца, «Алат» подключается к нервной системе хозяина, что даёт последнему куда большую степень контроля над устройством, чем у обычного прыжкового ранца. Зачастую выполненный в виде пары угрожающе распростёртых механических крыльев, «Алат» – обычное дело в отборных частях Багряной гвардии. Даже один-единственный воин с «Алатом» с безжалостной точностью проносящийся над полем боя, представляет собой грозное зрелище.

Прыжковый ранец модели «Алат» вдвое увеличивает *скорость передвижения* владельца, а также может даровать ему особенность «*Летун (12)*» на одну минуту. Долгие полёты истощают конденсаторную катушку быстрее, чем короткие прыжки, поэтому после использования ранца для получения «*Летуна*», владелец должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить один уровень *усталости*. Механические крылья дают владельцу особенность «*Страх (1)*» и могут использоваться для защиты в ближнем бою, что даёт бонус +10 к «*Парированию*». Использование «Алата» требует умения «*Управление (Воздушная техника)*» и особенности «*Имплантаты Механикус*».

Сервоклешня

Большинство технологических устройств Механикус, таких как манипуляторные механодендриты или серворуки, изначально создавалось как инструменты, которые при крайней необходимости, можно применять как оружие. Сервоклешня же – обратный случай. Это механодендрит изначально созданный только для боя. Увенчанный зубчатыми клешнями металлический каркас этого устройства оплетен пучками плотных синтемускулов, благодаря которым такое оружие с пугающей лёгкостью проламывает броню и раскалывает кости.

Как правило, сервоклешня устанавливается на поясе, так, чтобы не мешать движениям рук и остальных механодендритов. Она имеет следующий профиль: холодное, 1k10+10 У, ББ 4, Разрывающее. Владелец сервоклешни может использовать её для совершения атак по общим правилам. Также он может потратить *реакцию*, чтобы совершить сервоклешней *стандартную атаку* в ближнем бою. Урон, наносимый сервоклешней, не увеличивает на величину бонуса Силы владельца. Сервоклешней можно поднимать предметы – считается, что она обладает Силой 50 и особенностью «*Сверхъестественная Сила (+5)*». Для использования сервоклешни необходим талант «*Механодендрит (Манипуляторный)*».



Улучшения боевой техники

В Имперской Гвардии даже в одной роте редко встретишь два одинаковых танка. Существуют сотни моделей дымовых гранатомётов, турельных орудий, защитных экранов для гусениц и даже обычных прожекторов, и все они устанавливаются на боевые машины в сотнях разных сочетаний. Простые устройства может поставить механик-водитель или машиновед. Другие, более сложные, должны быть установлены ещё на заводе.

Существует два типа улучшений для техники – *стандартные* и *изначально встроенные*. *Стандартные* – это обычные дополнительные устройства, которые гвардейцы могут получать при помощи тестов *снабжения*, как любое другое снаряжение. Если рядом нет настоящего специалиста, гвардейцы 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 полки, 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.

Бульдозерный отвал

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую гусеничную технику

Сложность установки/ремонта: -10

«Бульдозерными» обобщённо называют разные виды отвалов, устанавливаемых впереди корпуса многих имперских машин. Часто это бывает толстый лист пласталя, закрепленный на мощных гидравлических механизмах, хотя встречаются и более жёсткие «таранные» конструкции, порой оснащаемые ножами, шипами и другими опасными «усовершенствованиями». Хотя отвалы создавались для расчистки дороги от мусора или толкания поврежденной техники, экипажи нередко используют их как импровизированное оружие.

Очки брони на той *стороне*, где установлен отвал, увеличиваются на +4. Кроме того, если оснащённая отвалом машина двигается не быстрее чем на *тактической скорости*, области, засыпанные тяжёлым мусором и обломками, для неё считаются открытой местностью.

Дополнительное бронирование

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую технику

Сложность установки/ремонта: -10

Грубый и примитивный способ улучшить броневую защиту танка заключается в том, чтобы приварить, а иногда просто закрепить на выступающих частях корпуса большие листы пласталя. Такая «доработка» делает боевую машину более устойчивой к повреждениям, но увеличивает её массу, а значит, и замедляет.

Дополнительное бронирование даёт +4 *очки брони* на каждой *стороне* машины, но уменьшает *крейсерскую* и *тактическую скорость* на -5 метров, 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.

Дымовые гранатомёты

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую технику

Сложность установки/ремонта: +10

Дымовые гранатомёты, воплощающие идею, придуманную ещё на древней Терре, заволакивают нужную область густым, почти непроницаемым дымом, защищая боевую машину от вражеского огня и позволяя совершить, как спешный отход, так и неожиданное наступление.

В качестве *реакции* или частичного действия, командир или водитель боевой машины могут воспользоваться дымовыми гранатомётами. Это создаёт облако дыма радиусом пятнадцать метров, центр которого приходится на саму боевую машину (см. раздел «Туман, дымка, тень и дым» на стр. 249 «Базовой книги правил Only War»). Дымовые гранатомёты – одноразовое устройство, требующее замены после каждого применения.

Защитные экраны для гусениц

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую гусеничную технику

Сложность установки/ремонта: +0

Ходовая часть – самое уязвимое место многих боевых машин. Повреждение гусениц сгубило множество танков. Неспособный сдвинуться с места, повернуться или отступить танк превращается в лёгкую добычу. В Гвардии нередко применяются защитные экраны для гусениц – их ставят, как на транспортные машины, так и на танки в стремлении изжить опасную уязвимость. Как и дополнительное бронирование, защитные экраны могут означать разницу между жизнью и смертью.

Оснащённая защитными экранами боевая машина получает +5 очков брони против любых попаданий по ходовой части. Любой критический урон (считая тот, что наносится в *праведном гневе*), нанесённый ходовой части, что защищена экранами, уничтожает экраны с этой стороны. Защитные экраны нельзя починить – только заменить.

Ажурно сконструированный корпус

Тип: изначально встроенное

Устанавливается на: любую технику

Сложность установки/ремонта: -40

Корпус этой машины – созданный лучшими машиноведами шедевр конструкторского искусства. Даже самое слабое место этого трижды благословлённого молитвами сотен техножрецов и умахённого священными маслами корпуса выдержит попадание, что уничтожило бы другой танк на месте.

Боевая машина, оснащённая этим улучшением, снижает получаемый критический урон на -4, получает бонус +10 при выполнении действия «*Виразж*» и не получает урона, когда совершает действие «*На таран!*». Однако святость корпуса приводит к тому, что тесты *ремонта* этой боевой машины, получают штраф -20, добавляющийся к любым другим модификаторам.



Маскировочная сеть

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую технику

Сложность установки/ремонта: +20

Идеально подходящие для маскировки засад и артиллерийских орудий от вражеской авиации, маскировочные сети существуют во множестве форм и обликов – от сеток, оплётённых сорванными с деревьев ветками, до камней и обломков, закреплённых на лёгких металлических каркасах, или даже рулонов камуфляжной ткани, окрашенной в подходящие к местности цвета. Установка или снятие сети не требует тестов. Сеть можно сворачивать и хранить на корпусе боевой машины.

Развёрнутая сеть полностью скрывает боевую машину. Все тесты, направленные на то, чтобы заметить замаскированную машину, получают штраф -30. Маскировочная сеть не прячет движущуюся или ведущую огонь машину. Если укрытая маскировочной сетью машина загорается, бросьте k10. Если выпало 5 или ниже, сеть приходит в негодность и перестаёт работать до тех пор, пока не будет починена.

Минный трал

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую гусеничную технику

Сложность установки/ремонта: -10

Мины представляют немалую опасность для бронированной техники. Они могут годы пролежать незамеченными, прежде чем сработать, и унести в колоссальном взрыве могучую боевую машину и жизни её экипажа. Поскольку обычно минное поле можно заметить невооружённым глазом только когда уже слишком поздно, многие танки оснащают специальными минными тралями, что позволяют взрывать разбросанные вокруг мины до того, как на них наедет сам танк.

Когда боевая машина, оснащённая минным тралом, наезжает на мину или иную взрывчатку, водитель может предпринять **рутинный (+20) тест Восприятия** в качестве реакции. В случае успеха, машина отодвигается назад на пять метров, плюс ещё один метр за каждую ступень успеха в тесте. В случае если этого расстояния достаточно для того, чтобы выйти из зоны поражения мины, машина не получает урона от взрыва. Любой критический урон (считая тот, что наносится в *праведном гневе*), нанесённый в лоб машины, повреждает минный трал, и он перестаёт работать до тех пор, пока не будет починен. Машина, оснащённая минным тралом, не может быть оснащена бульдозерным отвалом.

Номера и обозначения боевых машин

Обозначения боевых машин в Имперской Гвардии могут различаться не меньше, чем камуфляжные узоры. На некоторых машинах множество отметок, другие же не имеют никаких. На корпус может быть нанесён номер машины, обозначение её взвода или роты, название полка, имя самого танка, девиз, знаки за участие в определённых войнах и метки за каждого уничтоженного врага.

Нанесённые на танк цифры и буквы могут иметь разные значения, но чаще всего они обозначают роту, взвод или боевую группу и номер самой машины. Например, танк 213 может быть третьей боевой машиной в первом взводе второй роты, а номер B2 может означать вторую машину в роте «Бета». В номерах командно-штабных машины порой встречается ноль или специально зарезервированная буква.

Также принадлежность к роте может быть обозначена цветными полосами – например, красными для первой роты, синими – для второй, зелёными – для третьей. Многие командиры не любят такой метод, потому что он нарушает камуфляж.

Превосходное бронирование

Тип: изначально встроенное

Устанавливается на: любую гусеничную технику

Сложность установки/ремонта: -30

Некоторые танкисты достаточно везучи, чтобы получать боевые машины, в конструкции которых были использованы редкие материалы и внутренние усиления брони. Такое бронирование может выдержать куда больший урон, чем обычное, и намного эффективнее спешно наваренных поверх корпуса кусков пластика.

Превосходно бронированная боевая машина получает +2 очка брони на всех сторонах и особенность «Тяжелобронированный». Если машина и так имела особенность «Тяжелобронированный», весь получаемый ей критический урон ополовинивается (до минимума в 1). Однако ремонт такой брони занимает вдвое больше времени, чем ремонт обычной.

Прожектор

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую технику

Сложность установки/ремонта: +30

Многие боевые машины оснащают мощными прожекторами, чтобы выискивать затаившихся во тьме врагов Императора.

Член экипажа или пассажир может воспользоваться прожектором, чтобы отыскать цель, преуспев в **среднем (+0) тесте Восприятия** и потратив частичное действие. В случае успеха, он освещает цель. До тех пор, пока прожектор включён, атаки против освещённой цели (и против боевой машины) не получают штрафов на темноту.

Противогранатная сетка

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую технику

Сложность установки/ремонта: +10

Не самая обычная штука – обычно её увидишь только на осадных танках и машинах, что будут сталкиваться с противником на близкой дистанции. Такая сетка делается из толстой металлической проволоки или плетётся из тяжёлых пластиковых колец, что слегка пружинят при нажатии, тут же возвращая себе начальную форму. Эта сетка, будучи простейшей формой пассивной защиты, отражает брошенные гранаты, прежде чем они взорвутся. Также сетка осложняет применение против танка мelta-бомб и другой кумулятивной взрывчатки, поскольку делается из немагнитных материалов.

Когда в боевую машину, оснащённую противогранатной сеткой, попадает граната, бросьте k10. На 7+ граната отскакивает в случайном направлении от танка на 1k5 метров, прежде чем взорваться. Если выпадет 1, близкий взрыв приведёт сетку в негодность, и она перестанет защищать танк до тех пор, пока не будет отремонтирована. Также противогранатная сетка накладывает штраф -20 на попытки установки взрывчатки, такой как мelta-бомбы.

Рассредоточенная система укладки боеприпасов

Тип: изначально встроенное

Устанавливается на: любую технику, имеющую особенность «Закрытый»

Сложность установки/ремонта: -30

Рассредоточенная система укладки боеприпасов, чьё описание было найдено в осыпающихся инфогробницах Станка Хадд – это древний способ хранения боеприпасов, особенно фугасных, призванный снизить ущерб от непреднамеренной детонации. Боевые машины, в которых применяется такая система, нечасто встретишь на Внешнем фронте, поскольку СШК рассредоточенной укладки неполна, но солдаты, достаточно везучие, чтобы заполучить сконструированный таким образом танк, могут куда меньше бояться подрыва боекомплекта.

Когда боевая машина получает критический урон по башне или орудью, уменьшите урон, что получает экипаж, на -10.

Система повышенной проходимости

Тип: изначально встроенное

Устанавливается на: любую технику

Сложность установки/ремонта: -20

«Системой повышенной проходимости» обобщённо называют все модификации машин, направленные на то, чтобы упростить движение по пересечённой местности. Это могут быть разные типы траков, более надёжные колеса, прочные оси, особенно «широкопалые» ступни шагоходов или даже сложные поворотные двигатели глассеров.

Система повышенной проходимости позволяет водителю перебросить один проваленный тест «Управления» в ход при движении по *пересечённой местности* (см. стр. 264 «Базовой книги правил Only War»). Глассеры, оснащенные таким улучшением, получают +10 к *манёвренности*.

Фраг-защитники

Тип: стандартное

Устанавливается на: любую технику, имеющую особенность «Закрытый»

Сложность установки/ремонта: -10

Простая, но действенная переделка обычных дымовых гранатомётов, фраг-защитники выдают град осколков, смертоносный для любого врага, достаточно глупого, чтобы приблизиться к машине вплотную, но безвредный для бронированного корпуса танка.

В качестве *реакции*, командир или водитель боевой машины могут воспользоваться фраг-защитниками. Каждый персонаж, находящийся в радиусе пяти метров от корпуса танка, получает 2k10 единиц взрывного урона с бронебойностью 0 (на персонажей, находящихся внутри боевой машины и на саму машину, это не распространяется). Фраг-защитники – одноразовое устройство, требующее замены после каждого применения.



Новая техника Имперской Гвардии

«То, что я не смогу сокрушить силой слова, я сокрушу танками
Имперской Гвардии!»

- приписывается лорду-солару Махарию

Имперская Гвардия всегда готова ответить на любой вызов, что бросит ей галактика. Она настолько огромна, что в её рядах может найтись танк, транспорт, шагоход или артиллерийская установка, что смогут справиться с любым мыслимым препятствием или выполнить любую задачу. Под бесконечными вереницами гусениц бесчисленных танков Имперской Гвардии хрустят кости еретиков и чужих, что в неизмеримой своей глупости дерзнули недооценивать её мощь.

В этом разделе описано несколько новых боевых машин Имперской Гвардии. Многие из них имеют чрезвычайно узкую специализацию – например, это могут быть стационарные оборонительные платформы или даже небоевая ремонтная и эвакуационная техника.



Новые особенности техники

Новые виды боевой техники, описанные в этом разделе, обладают новыми особенностями.

Ампровизированная зенитка (Anti-Air (Rudimentary))

Эта боевая машина иногда используется для того, чтобы сбивать вражеские самолёты, хотя она определённо не предназначена для этого. Боевая техника, обладающая этой особенностью, ополовинивает обычные для наземной техники штрафы при стрельбе по воздушным целям.

Зенитка (Anti-Air (Advanced))

Эта боевая машина была создана для уничтожения вражеской авиации. Боевая техника, обладающая этой особенностью, не получает обычных для наземной техники штрафов при стрельбе по воздушным целям.

Сторожевой (Sentry)

Эта единица боевой техники управляется не экипажем из плоти и крови, а машинным духом, логис-двигателем или иным древним устройством. Единица боевой техники, обладающая особенностью «Сторожевой», может действовать в двух режимах – *оборона сектора* и *круговая оборона*.

- **Оборона сектора:** единица техники постоянно осуществляет «Контроль сектора» (см. стр. 241 «Базовой книги правил Only War»), но может оборонять сектор не 45, а 90 градусов.

- **Круговая оборона:** установленная на круговую оборону единица техники защищает некоторую область (радиусом до половины дальности поражения орудий этой техники; конкретная величина выбирается человеком, устанавливающим технику на круговую оборону) и во время своего хода может стрелять в любом направлении (инициатива определяется по общим правилам).

Установка *сторожевой* техники и изменение режима её работы требуют **простого (+10) теста «Пользования техникой»**. Провал этого теста означает, что машинный дух не принял новых приказов и орудие немедленно даёт *осечку* (но его боезапас при этом не теряется). *Осечка* должна быть устранена, прежде чем гвардеец снова попытается предпринять тест.

Кроме установки сторожевика и изменения режима, гвардеец может установить приоритетность целей – пехота, танки, авиация (если, конечно, орудия сторожевика могут вести огонь по воздушным целям). Последнее слово в том, что считается пехотой, а что – техникой, остаётся за ведущим (например, сквигготы, формально не являющиеся боевой техникой, могут распознаваться сторожевиком как техника, а гравиклы «Разбойник» – как пехота). Приоритетность целей выставляется одновременно с выбором режима работы.



«Леман Русс Экстерминатор»

Эта модель «Лемана Русса» ничем не уступает своим собратьям в защищённости, но оснащена более лёгким вооружением – стандартная для среднего танка крупнокалиберная пушка заменена на спарку автопушек, обычно обобщенно именуемых «Экстерминатором». Присущая такому орудию скорострельность позволяет танку пробивать кровавые просеки в рядах пехоты и уничтожать лёгкую технику, а освобождённое от громоздких снарядов внутреннее пространство танка позволяет вместить значительный боекомплект для автопушек, что позволяет «Экстерминатору» подолгу действовать автономно.

В остальном «Экстерминатор» очень похож на обычный «Леман Русс», выделяясь лишь примечательно высокой для машины такого типа скоростью. Это объясняется тем, что у него нет ни тяжёлой пушки, ни боекомплекта, что значительно увеличивали массу танка и создавали немалую нагрузку на стандартный для всех «Леманов Руссов» двигатель. Часто применяемый в танковых ротах для разведки боем «Экстерминатор» надёжен, прост в обслуживании и очень опасен.

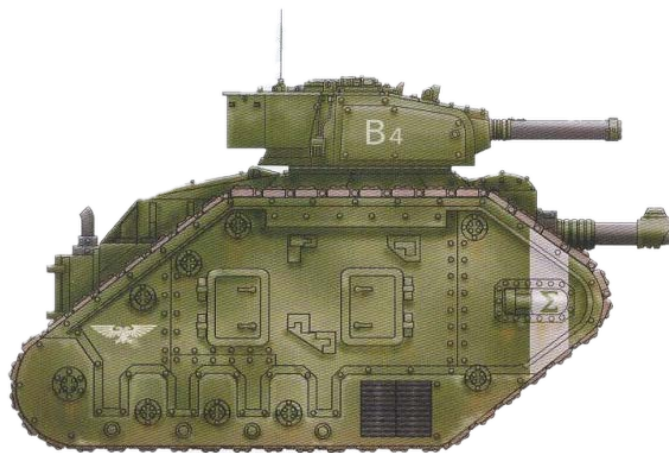
Также в отсутствие зенитных орудий, «Экстерминатор» может применяться как средство противовоздушной обороны. Его главный калибр отлично подходит для поражения авиации, хотя танку недостаёт сложных прицельных приспособлений, необходимых для отслеживания и уничтожения стремительных самолётов. Тем не менее, рота «Экстерминаторов» вполне может справиться с воздушными целями не хуже батареи «Гидр».

«Леман Русс Экстерминатор» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 55	Скорость:
Броня: лоб 40, борт 32, корма 20.	крейсерская – 40 км/ч, тактическая – 14 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: -10

Особенности: «Гусеничная техника», «Закрытый», «Импровизированная зенитка», «Простая конструкция», «Тяжелобронированный».

Экипаж: командир (башня), водитель, стрелок (башня), заряжающий/стрелок (башня, корпусное орудие), два дополнительных стрелка (спонсонные орудия; если есть).

Транспортная вместимость: нет.



Орудия:

Башенная пушка «Экстерминатор» (500 м., 1/6/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 120, 2 ПД, Надежное, Спаренное)

Корпусное орудие (выберите одно):

- Тяжёлый болтер (лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)
- Лазпушка (лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, 2 ПД, Проверенное (3))
- Тяжёлый огнемёт (лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Леман Русс Экстерминатор» можно установить два **спонсонных орудия**. Выберите один вариант:

- Два тяжёлых болтера (левый/правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)
- Два тяжёлых огнемёта (левый/правый борт, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)
- Две плазменные пушки (левый/правый борт, 120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 32, 5 ПД, Взрыв (1), Максимальный режим, Перегревающееся)

На «Леман Русс Экстерминатор» можно установить одно **турельное орудие** на верху башни. 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)

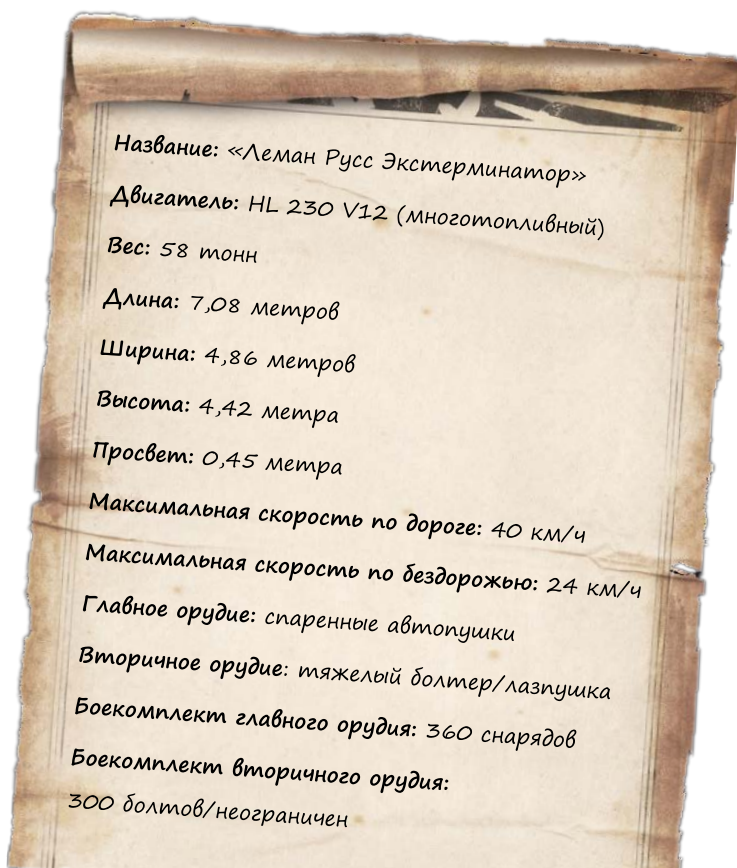
Специальные правила

«Экстерминаторы» с мира-кузницы Грифонна IV, часто имеют отличительные особенности, что не увидишь у «Экстерминаторов» с других миров. Показатель *очков брони* при любом попадании в башню у «Экстерминаторов» с Грифонны IV равен 42, а их главный калибр не получает обычных штрафов на попадание при стрельбе во время передвижения благодаря гасителям отдачи.



«Наши враги хорошо снаряжены, отлично подготовлены и закалены боями. Они верят, что их боги помогут им. Пусть верят, во что хотят. А нам помогут наши танки»

- полковник Иоахим Пфейфф, криганский 14-й танковый полк



«Леман Русс Палач»

«Леманы Руссы Палачи» уже почти исчезли с полей битв сорок первого тысячелетия. Ещё более редкие, чем «Покорители», «Палачи» несут орудия, производить которые не способен ни один мир-кузница – плазменные разрушители. Эти беспокойные, ненадёжные и опустошительно смертоносные реликвии Тёмной эры технологий извергают сгустки полыхающей смерти, прикосновения которой не выдержит никакая броня. Мощь плазменных разрушителей делает «Леманы Руссы Палачи» одними из самых опасных танков Имперской Гвардии.

Однако всё имеет свою цену. «Палач» наделён несколькими серьёзными недостатками. Такая древняя технореликвия требует заботы искусного машиноведа, а плазменный разрушитель чрезвычайно легко перегревается, особенно если беспорядочный огонь стрелкового оружия повредит внешние охлаждающие контуры. Перегрев главного калибра приводит к чудовищному взрыву. Всё это означает, что лишь самые опытные танковые экипажи смогут в полной мере применять эти грозные, но капризные боевые машины.

«Леман Русс Палач» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 55 Броня: лоб 40, борт 32, корма 20.	Скорость: крейсерская – 35 км/ч, тактическая – 12 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: -10

Особенности: «Взрывоопасный», «Гусеничная техника», «Закрытый», «Тяжелобронированный».

Экипаж: командир (башня), водитель, стрелок (башня), заряжающий/стрелок (башня, корпусное орудие), два дополнительных стрелка (спонсонные орудия; если есть).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенный плазменный разрушитель (180 м., 1/3/-, 2к10+12 Э, ББ 9, Маг 50, 5 ПД, Взрыв (2), Максимальный режим, Перегревающаяся)

Корпусное орудие (выберите одно):

- Тяжёлый болтер (лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)
- Лазпушка (лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, 2 ПД, Проверенное (3))
- Тяжёлый огнемёт (лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)
- Плазменная пушка (лоб, 120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 32, 5 ПД, Взрыв (1), Максимальный режим, Перегревающаяся)

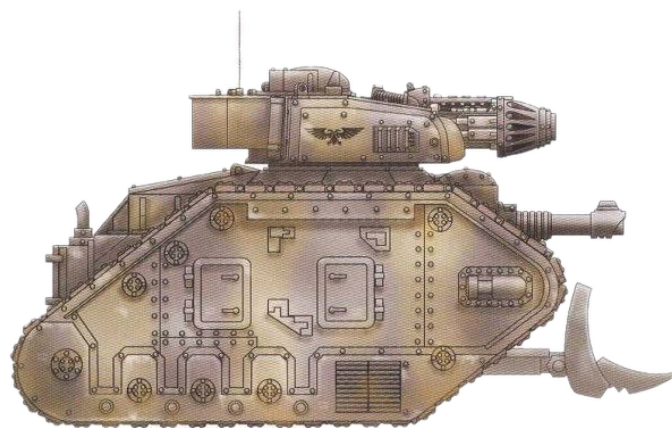
Дополнительно:

На «Леман Русс Палач» можно установить два **спонсонных орудия**. Выберите один вариант:

- Два тяжёлых болтера (Левый/правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)
- Два тяжёлых огнемёта (Левый/правый борт, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)
- Две плазменные пушки (Левый/правый борт, 120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 32, 5 ПД, Взрыв (1), Максимальный режим, Перегревающаяся)

На «Леман Русс Палач» можно установить одно **турельное орудие** на верху башни. Выберите одно:

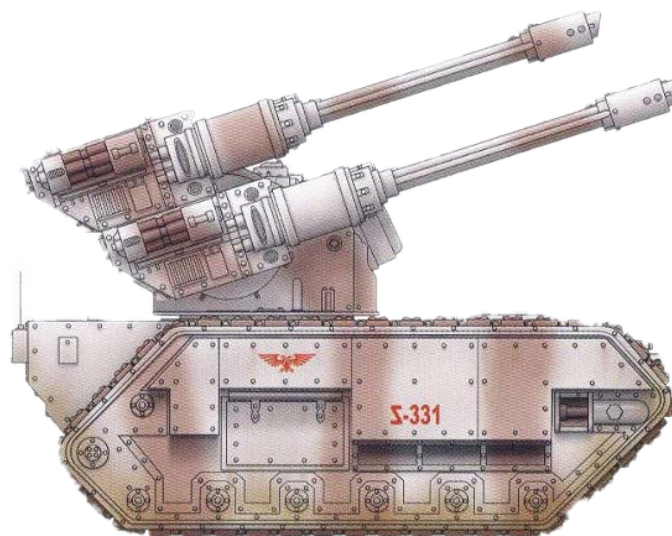
- Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)
- Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)



Зенитный танк «Гидра»

Зенитные «Гидры» – одни из самых востребованных боевых машин Имперской Гвардии, и их узнаваемый силуэт, увенчанный четырьмя длинноствольными автопушками, тысячелетиями обеспечивает солдатам чистое небо над головой. Обычно «Гидры» сводят в крупные батареи, но даже одинокая зенитка может серьёзно увеличить противовоздушный потенциал целой роты, так что такие машины нередко поодиночке придают другим формированиям. Артиллерийские роты почти всегда обеспечиваются поддержкой «Гидр», поскольку именно орудийные батареи непременно станут первой целью вражеских бомбардировщиков и штурмовиков. Не меньше обожают «Гидры» и пехотинцы – ведь такие установки способны не только следить за небесами, но и перепускать на фарш вражескую пехоту фугасными снарядами автопушек.

Подобно «Мантикорам» «Гидры» оснащены сложными прицельными системами. Башни этих зенитных танков способны поворачиваться за захваченной в прицел жертвой сами по себе, без участия экипажа. Вкупе с ошеломительной плотностью огня, это приводит к тому, что нацеленные автопушки «Гидры» становятся последним, что многие пилоты видят в своей жизни. На Внешнем фронте «Гидр» тысячи, и большинство экипажей успело поучаствовать, и в привычной противовоздушной обороне, и в подавлении пехотных наступлений, и даже в спешной расчистке лесных массивов. Есть очень немного целей, с которыми бы не справилась «Гидра», и каждый гвардеец чувствует себя спокойнее, когда позади него едет пара таких машин.



«Гидра» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 40 Броня: лоб 30, борт 18, корма 16.	Скорость: крейсерская – 50 км/ч, тактическая – 15 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +0

Особенности: «Гусеничная техника», «Закрытый», «Зенитка».

Экипаж: командир (главное орудие), водитель, связист (корпусное орудие), стрелок (главное орудие), заряжающий (главное орудие).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Две башенные спаренные автопушки «Гидра» (1500 м., 1/-/6, 3к10+9 У, ББ 6, Маг 200, 4 ПД, Надёжное, Разрывающее, Спаренное)

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 «Гидру» можно установить одно **турельное орудие** в передней части машины. Выберите одно:

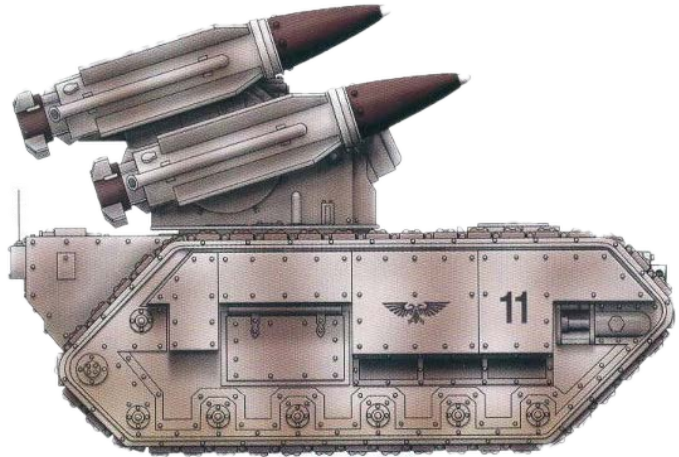
- Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)
- Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

Когда «Гидра» наносит успешное попадание по воздушной цели, её прицельные системы автоматически захватывают эту цель, а башня машины 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.

Ракетная установка «Манتيкора»

Хотя основной рабочей лошадкой имперской артиллерии остаётся «Василиск», «Мантикора» намного превосходит его огневой мощью. Её мощные, длиной почти с саму установку, ракеты – весьма технически сложные по меркам Гвардии устройства. Они способны уничтожать огромные массы пехоты, сносить вражеские укрепления или взрывать самолёты противника в воздухе. Скорострельность таких установок мгновенно истощает их боекомплект, так что обстрел «Мантикорами» длится считанные мгновения. Впрочем, перезарядка делается быстро и, при налаженном подвозе боеприпасов, не придётся долго ждать узнаваемого звука, с которым в небеса возносятся новый залп ракет, несущий смерть врагам Императора.



«Мантикора» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 40 Броня: лоб 30, борт 18, корма 16.	Скорость: крейсерская – 60 км/ч, тактическая – 16 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +0

Особенности: «Гусеничная техника», «Закрытый», «Зенитка» (только если вооружена ракетами «Небесный орёл»)

Экипаж: командир (главное орудие), водитель, стрелок (корпусное орудие), заряжающий (главное орудие).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная ракетная пусковая установка (4000 м., 1/2/4, Маг 4, Навесное (4), может вести огонь ракетами, описанными на стр. 109).

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 «Мантикору» можно установить одно **турельное орудие** в передней части машины. 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

Все четыре ракеты, заряжаемые в «Мантикору» должны принадлежать к одному типу (описание ракет см. стр. 109). 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.

Самоходный тяжёлый миномёт «Грифон»

Нелюбимый за малую огневую мощь «Грифон» редко встретишь в специализированных артиллерийских полках. Его главному калибру недостаёт разрушительной силы старших братьев – «Сотрясателя» или «Бомбарды», а примечательно короткая дальность поражения, не позволяет «Грифону» вести продолжительный подавляющий обстрел. Тем не менее, в роли орудия поддержки пехоты на близких дистанциях этот миномёт затмевает неуклюжие громадины «Василисков». Снаряды «Грифона» слабее, но он обладает большей скорострельностью, чем остальные артиллерийские установки. Главная сильная сторона «Грифона» – в гибкости и способности вести огонь разными типами боеприпасов. Особенно выделяются уникальные для этого миномёта осадные снаряды, способные взрываться уже после того как пробили стену и за счёт этого обладающие большим разрушительным потенциалом.

«Грифон» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 40 Броня: лоб 30, борт 18, корма 16.	Скорость: крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 15 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +0

Особенности: «Гусеничная техника», «Открытый».

Экипаж: командир (главное орудие), водитель, стрелок (корпусное орудие), заряжающий (главное орудие).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижный тяжёлый миномёт (300 м., 1/-/, Маг 1, ПД, Навесное (3), может вести огонь снарядами, описанными на стр. 109).

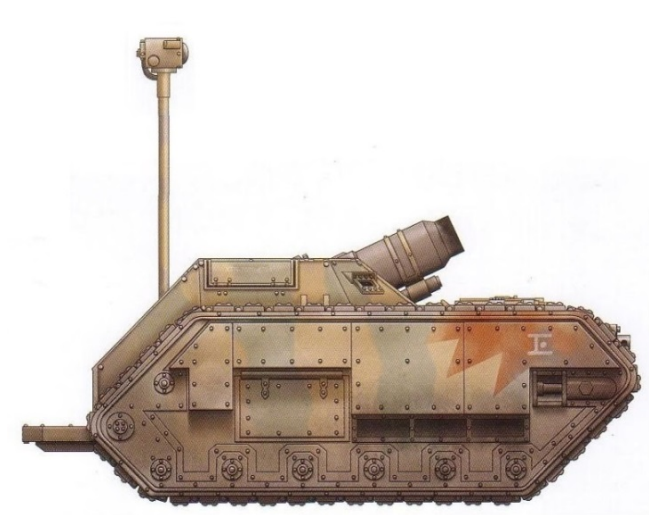
Корпусное орудие (выберите одно):

- 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:

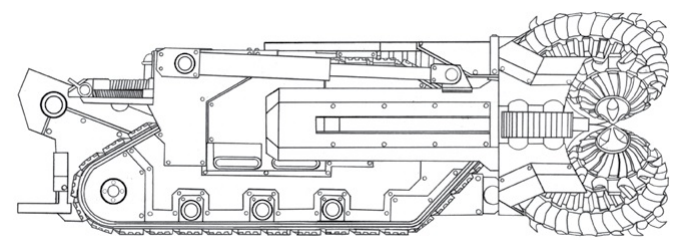
На «Грифон» можно установить одно **турельное орудие** в передней части машины. Выберите одно:

- 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)



Бурильная установка «Аид»

Такие машины, будучи, в сущности, не боевой, а шахтёрской техникой, нередко используются в инженерных полках. Несущий четыре диамантиновых вращающихся горных резака и мощный мельтарезак, «Аид» может проложить себе путь сквозь любую преграду. При помощи такого бура солдаты могут обойти вражеские стены и другие препятствия по проделанным им подземным туннелям, не подставляясь под огонь противника. «Аид» с лёгкостью пробурит и камнебетон, и пласталь, и адамантий. Эта машина используется для организации подземных засад. Получив команду, она вырывается из-под земли, разнося вражеские укрепления и обдавая противника вихрем плавящегося камня и ураганом пыли. Несколько мгновений спустя приданные «Аиду» боевые инженеры устремляются в образовавшийся проход, стремясь закрепиться на позиции, пока враг не пришёл в себя. На Внешнем фронте, бурильные установки чаще всего применяют криганцы, и «Аиды» отлично показали себя в боях с северовцами. С другой стороны, успешно применять такую технику против непредсказуемых орков и пиратских групп тёмных эльдаров выходит гораздо хуже.



«Аид» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 20 Броня: лоб 30, борт 16, корма 16.	Скорость: крейсерская – 25 км/ч, тактическая – 10 м.
Размер: большой (6)	Маневренность: -15

Особенности: «Гусеничная техника», «Копатель (6)» (см. ниже), «Неуклюжий», «Открытый», «Тяжелобронированный».

Экипаж: водитель

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижно установленные вращающиеся горные резаки/мельтарезак (лоб, холодное, 3к10+20 Р, ББ 16, Оглушающее (2), Разящее (4), Громоздкое, Разрывающее)

Специальные правила

«Аид» способен атаковать, только используя действие «На таран!» (см. стр. 264 «Базовой книги правил Only War»), но для определения нанесённого при таране урона он использует профиль своих резаков (см. выше). Сам «Аид» не получает урон от тарана, поскольку был создан для того, чтобы без задержек прорубаться даже сквозь камень. Благодаря особенностям «Копатель (6)» (см. стр. 152 «Базовой книги правил Only War»), «Аид» может передвигаться под землёй, оставляя позади себя туннель, достаточно надёжный и высокий, чтобы по нему могли свободно шагать пехотинцы, не сгибаясь в три погибели. Впрочем, этот туннель не стопроцентно надёжен и может обрушиться. Если «Аид» находится под землёй, он может атаковать цели, находящиеся над ним, применяя действие «На таран!». Атакованные таким образом враги считаются застигнутыми *внезапностью*.

«Дьявольский пёс»

«Дьявольский пёс» – это редкий вариант огнемётного танка «Цербер», чей башенный огнемёт был заменён на мощную мельта-пушку. Один залп «Дьявольского пса» способен превратить танк в груды дымящегося шлака, создать брешь в стене могучей твердыни или с лёгкостью пробить внутреннюю стену звёздного форта. Такая разрушительная сила, как даёт немалое преимущество, так и делает применение этих боевых машин опасным; один случайный выстрел может обесточить целую область или вывести из строя систему жизнеобеспечения, не говоря уже о более страшных последствиях.

«Дьявольский пёс» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 30 Броня: лоб 30, борт 28, корма 18.	Скорость: крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 18 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +10

Особенности: «Гусеничная техника», «Закрытый», «Тяжелобронированный», «Форсаж»

Экипаж: командир (главное орудие), водитель, стрелок (корпусное орудие).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная мельта-пушка (75 м., 1/-/, 2к10+18 Э, ББ 12, Маг 20, 2 ПД, Взрыв (6), Мельта)

Корпусное орудие (выберите одно):

- Мультимельта (лоб, 60 м., 1/-/, 2к10+16 Э, ББ 12, Маг 12, ПД, Взрыв (1), Мельта)
- Тяжёлый огнемёт (лоб, 30 м., 1/-/, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Дьявольского пса» можно установить одно **турельное орудие** в передней части машины. 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)

Химический танк «Ядовитый волк»

Примечательно смертоносный вариант огнемётного «Цербера», «Волк» вместо пушки «Инферно» несёт распылитель токсинов, каждый залп которого создаёт ядовитое облако, способное расплавить броню и растворить плоть. Даже самый высококачественный прометий не обладает такой проникающей способностью как этот газ, что делает его лучшим средством для выкуривания окопавшейся пехоты. Воздействие распыляемых «Волком» токсинов настолько кошмарно, что союзная пехота предпочитает немного подождать, давая танку сделать его грязную работу, прежде чем устремляться в прорыв.

«Ядовитый волк» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 30 Броня: лоб 30, борт 28, корма 18.	Скорость: крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 18 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +10

Особенности: «Взрывоопасный», «Гусеничная техника», «Закрытый», «Тяжелобронированный», «Форсаж».



Экипаж: командир (главное орудие), водитель, стрелок (корпусное орудие)

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная химическая пушка (40 м., 1/-/, 2к10+5 Э, ББ 9, Маг 100, ПД, Калечащее (2), Разящее (2), Распыляющее, Отравленное (4))

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 «Ядовитого волка» можно установить одно **турельное орудие** в передней части машины. 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

Подбитые «Волки» не взрываются, а изрыгают облако газа, что остаётся висеть какое-то время. «Волк» имеет особенность «Взрывоопасный», но если он взрывается, теста на то, чтобы избежать возгорания, не требуется. Вместо этого все, затронутые взрывом получают одно попадание со свойством «Отравленное (3)». Газ оседает за 1к5 раундов. Каждый, кто остаётся внутри облака, каждый раунд будет получать попадание и страдать от удушья (см. стр. 260 «Базовой книги правил Only War»), пока не покинет облако, или пока облако не рассеется.

Разведывательная машина «Саламандра»

«Саламандры», обычно действующие парами впереди боевых порядков Имперской Гвардии – это вариации «Химер», обладающие более лёгким вооружением и бронированием. Подобно «Часовым», «Саламандры» полагаются на высокую скорость, благодаря которой они могут двигаться в авангарде и заранее обнаруживать важные цели. Кроме разведки, такие машины применяются для охраны складов, где не так сказывается их слабое вооружение и тонкая броня. «Саламандры» не годятся для продолжительных боёв, а потому их экипажи при столкновении с врагом обучены отступать, не ввязываясь в ожесточённую схватку. Способные передвигаться по множеству типов ландшафта быстрее своих собратьев-шагоходов, «Саламандры» дают имперским командирам немалое преимущество, ведя разведку на пересечённой местности.

Разведывательная «Саламандра» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 35 Броня: лоб 30, борт 18, корма 16	Скорость: крейсерская – 100 км/ч, тактическая – 20 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +10

Особенности: «Амфибия», «Гусеничная техника», «Открытый», «Форсаж».

Экипаж: командир (главное орудие), водитель, связист, стрелок (корпусное орудие).

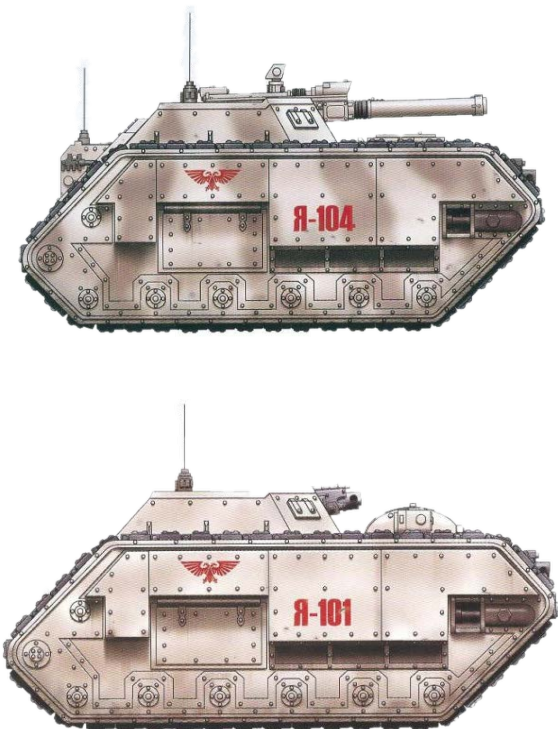
Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижная автопушка (лоб, 300 м., 1/-/, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 200, 2 ПД, Надёжное, Огриноустойчивое)

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)



Командно-штабная машина «Саламандра»

Ещё более специализированный вариант «Химеры», чем разведывательная «Саламандра», эта машина нередко координирует действия «бронированных кулаков» или служит корректировщиком артиллерийским батареям. Главная сила совершенно не предназначенной для боя и оснащённой лишь оборонительным вооружением штабной «Саламандры» – в многоспектральном исследовательском ауспике. Это устройство позволяет экипажу машины отслеживать происходящее на поле боя, лучше координировать действия своих войск и активнее отзываться на действия противника. К несчастью для солдат, сражающихся на Внешнем фронте, Северов доминат широко применяет «Саламандры», что не раз позволяли мятежникам наносить Гвардии сокрушительные поражения на множестве миров.

Командная «Саламандра» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 35 Броня: лоб 30, борт 18, корма 16	Скорость: крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 15 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +0

Особенности: «Амфибия», «Гусеничная техника», «Открытый», «Улучшенная командно-штабная машина».

Экипаж: командир (главное орудие), водитель, связист, стрелок (корпусное орудие).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижное 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)

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 командно-штабную «Саламандру» можно установить одно турельное орудие в передней части машины. Выберите одно:

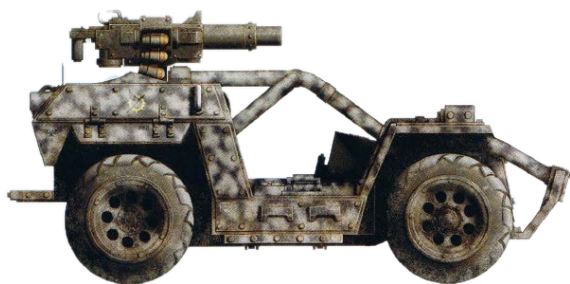
- Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)
- Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

Водитель «Саламандры» может воспользоваться многоспектральным исследовательским ауспиком, которым оснащена машина. Это устройство способно засекать выбросы энергии, движение и присутствие живых существ. Благодаря энергоснабжению от «Саламандры» и особым возможностям, такой ауспик превосходит стандартные сканеры дальностью действия и чувствительностью. Персонаж, использующий его, получает бонус +30 к тестам «Бдительности» и может предпринимать **простые (+10) тесты «Пользования техникой»** для того, чтобы засечь что-либо, обычно неподвластное человеческим органам чувств – невидимые газы, почти незаметные признаки жизни, излучение и т. п. Обычная область действия такого ауспика – пятьсот метров, хотя стены метровой и более толщины и определённые материалы могут полностью заблокировать устройство.

Штурмовая машина «Таурос»

Эти вездеходы, применяемые преимущественно элизийцами, примечательны небольшими габаритами и усовершенствованной трансмиссией, что делает их ценным ресурсом для полков, лишённых обычной бронетехники. «Тауросы» используют бесшумные электрические двигатели и по несколько гальванических моторов, что передают крутящий момент на каждое колесо по отдельности, благодаря чему «Таурос» очень сложно заставить остановиться. Эта машина может поддерживать приличную скорость, даже когда половина колёс повреждена или уничтожена. Слабое вооружение и почти отсутствующее бронирование не позволяют применять «Таурос» в лобовых атаках, но скорость и надёжность ходовой части, делают такие машины идеальными для разведки и постоянных беспокоящих атак.



«Таурос» (Техника, колёсная)	
Прочность: 20 Броня: лоб 16, борт 14, корма 14	Скорость: крейсерская – 120 км/ч, тактическая – 20 м.
Размер: большой (6)	Маневренность: +15

Особенности: «Колёсная техника», «Открытый», «Простая конструкция», «Форсаж».

Экипаж: водитель, стрелок.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Турельное орудие (выберите одно):

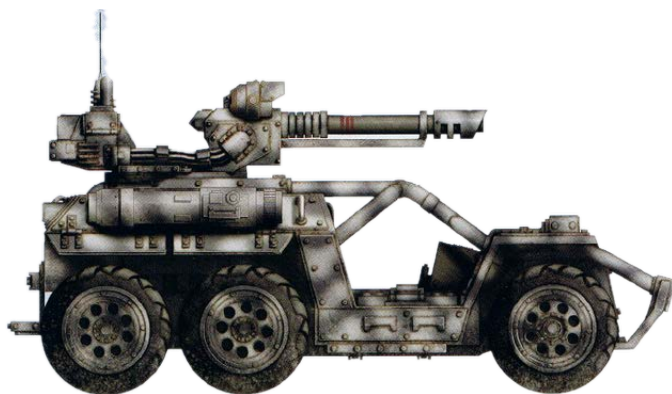
- Тяжёлый огнемёт (30 м., 1/-/, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)
- Гранатомёт «Тауроса» (90 м., 1/2/-/, Маг 20, 2 ПД, урон, его тип и ББ зависят от гранаты)

Специальные правила

Хотя «Таурос» является колёсной техникой, при тестах, связанных с движением по *пересечённой местности* и определении того, насколько снизится его скорость при получении критического урона, он считается *гусеничной техникой*. Также он не получает штрафов на тесты «Управления», обычных для колёсной техники при получении урона ходовой части.

«Таурос Венатор»

Эта модификация обычного «Тауроса» крупнее и обладает большим бронированием, орудийной башней, а также ещё одной парой отдельно снабжаемых энергией колёс. Увеличение машины позволило усилить лобовую броню, благодаря чему «Венатор» может выдерживать более плотный огонь при совершении фланговых ударов или атак типа «ударил-отступил». Созданный для того, чтобы обеспечить элизийцев быстроходной машиной тяжёлой огневой поддержки, «Венатор» отлично справляется с ролью, как противопехотного, так и противотанкового средства, благодаря башенному орудью и поисково-ударным ракетам.



«Таурос Венатор» (Техника, колёсная)	
Прочность: 25 Броня: лоб 18, борт 15, корма 15	Скорость: крейсерская – 110 км/ч, тактическая – 20 м.
Размер: большой (6)	Маневренность: +10

Особенности: «Колёсная техника», «Открытый», «Простая конструкция», «Форсаж»

Экипаж: водитель (поисково-ударные ракеты), стрелок (башня).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенное орудие (выберите одно):

- Спаренные мультилазёры (150 м., 1/-/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 400, 2 ПД, Надёжное, Спаренное)
- Спаренные лазпушки (300 м., 1/-/5, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, 2 ПД, Проверенное (3))

Две неподвижные пусковые установки поисково-ударных ракет (лоб, 350 м., 1/-/5, 3к10+6 В, ББ 6, Маг 1)

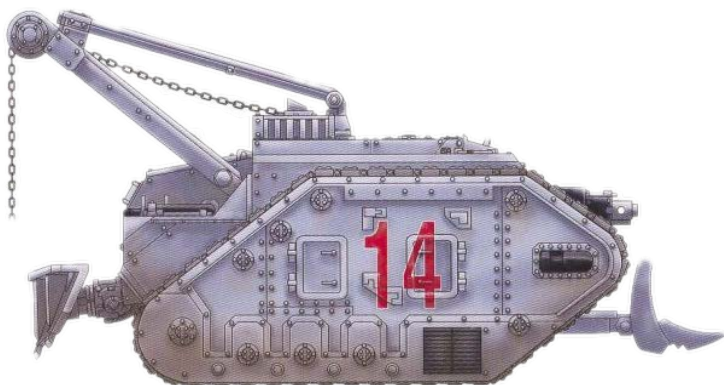
Специальные правила

«Таурос Венатор» обладает теми же правилами на ходовую часть, что и обычный штурмовой «Таурос».



Ремонтно-эвакуационная машина «Атлант»

«Атлант» представляет собой машину на базе сильно переделанного корпуса «Лемана Русса», приспособленную для буксирования обездвиженной или повреждённой техники в безопасное место. Двигатель «Атланта» достаточно мощен, чтобы машина могла тащить «Леман Русс» с полным боекомплект, а трем-четырёх таким тягачам под силу даже «Гибельный клинок». Для выполнения возложенных на него задач «Атлант» оснащён сверхмощной лебёдкой и ножом с гидравлическим приводом, что позволяют машине, не сдвинувшись с места, вытянуть из ямы или кратера даже очень сильно повреждённый танк. Также эти машины используются при полевом ремонте, где способность «Атланта» поднимать технику может позволить техножрецу устранить поломку, для исправления которой в иных условиях понадобилось бы тащить подбитый танк на завод. Не имея ни башни, ни достойной упоминания брони, «Атлант» чрезвычайно уязвим и потому обычно находится в резерве до тех пор, пока его не вызовут.



«Атлант» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 35 Броня: лоб 28, борт 18, корма 16	Скорость: крейсерская – 40 км/ч, тактическая – 14 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: -10

Особенности: «Гусеничная техника», «Закрытый», «Простая конструкция»

Экипаж: командир (корпусное орудие), водитель, оператор лебёдки.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

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 «Атлант» можно установить одно **турельное орудие** в передней части машины. 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

«Атлант» может тащить на буксире одну единицу техники, обладающую *размером* не больше *огромного* (7). Для того, чтобы тащить машину *громадного* (8) размера, понадобятся два «Атланта», для *колоссальной* (9) – три. В любом случае, буксировка ополовинивает крейсерскую и тактическую скорость «Атланта» и уменьшает его *маневренность* до -20. Для того чтобы поднять другую машину с помощью лебёдки потребуются две минуты (24 ПД), а «Атлант» должен сохранять неподвижность во время всего процесса. При полевом ремонте, «Атлант» приподнимающий ремонтируемую машину, облегчает тест *ремонта* на +10 (то есть, **сложный** (-20) тест становится **трудным** (-10) и т. д.).

Если «Атлант» получает попадания в корму, что приходится в орудие, это считается попаданием по лебёдке (если выпадает результат, подразумевающий детонацию боекомплекта, считайте, что это взорвался узел питания лебёдки). В вопросах получения критического урона, ремонта и замены, лебёдка считается орудием, а *поломка «Орудие выведено из строя»* означает, что лебёдка не будет работать, пока её не починят или не заменят.

Прометиевоз Mk III синфордской модели

Прометиевоз Mk III синфордской модели – это вариация расхожей США «Карго-8», отлично приспособленная для выполнения своей главной задачи – перевозке взрывоопасного топлива из одной точки в другую. К сожалению, синфордской модели далеко до того бронирования, что отличает специальные прометиевые транспорты, производимые на каликсидских Станках, и она никогда не предназначалась для применения на поле боя. Солдаты, которым доводилось водить эту машину, дали ей кличку «Крематорий». Офицеры не одобряют подобных шуток, а любой ветеран подтвердит вам, что техножрецы тоже не найдут в таком прозвании ничего смешного.

Прометиевоз Mk III (Техника, колёсная)	
Прочность: 25 Броня: лоб 25, борт 25, корма 20	Скорость: крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 16 м.
Размер: большой (6)	Маневренность: +0

Особенности: «Взрывоопасный», «Огнеопасный» †, «Колёсная техника», «Простая конструкция».

Экипаж: водитель.

Транспортная вместимость: два пассажира в кабине. Ещё несколько человек могут ехать, уцепившись за лестницы, закрепленные на цистерне с горючим.

Орудия:

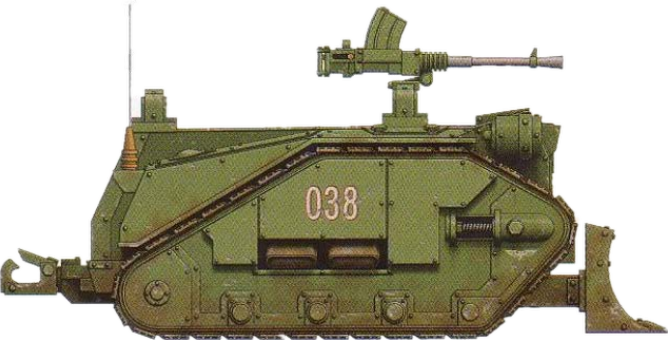
Нет.

Специальные правила

† **Огнеопасный:** попадания, направленные в *борт* или *корму* прометиевоза, и пришедшие в башню, считаются попаданиями в цистерну. Цистерна, что в длину занимает почти всю машину, имеет 25 *очков брони* (как лоб машины). Если попадание пробивает броню, есть шанс, что топливо взорвётся. Если попавшая атака наносила взрывной или энергетический урон и нанесла 12 или более очков урона (после пробития брони), то происходит взрыв, который наносит 6к10 единиц урона со свойствами «Взрыв (5)», «Оглушающее (3)» и «Огненное». Кроме того, если техника получает любой критический урон башне, что вызывает возгорание, это также приводит к взрыву цистерны. Взорвавшаяся цистерна наносит урон самой машине в корпус.

Тягач «Кентавр»

Одна из самых маленьких машин Имперской Гвардии, «Кентавр» – чрезвычайно разносторонняя техника, чья скорость и необычная модульная конструкция позволяют выполнять множество ролей. «Кентавры» служат командно-штабными машинами, транспортом и машинами связи, но чаще всего их увидишь в роли тягачей, что таскают орудия полевой артиллерии и возят их расчёты. «Кентавр» не может похвастаться серьёзным вооружением – обычно на нём всего лишь одна турель, но на корпусе хватает креплений для множества типов других стволов. Благодаря этому такая машина превращается в идеальный транспорт для малочисленных групп хорошо оснащённой пехоты, такой как штурмовики или гренадеры. Сам же «Кентавр» – не боевая техника, и столкнувшись с серьёзным сопротивлением врага, экипаж непременно попытается увести свою машину прочь, положившись на её скорость.



«Кентавр» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 25 Броня: лоб 25, борт 16, корма 12	Скорость: крейсерская – 110 км/ч, тактическая – 20 м.
Размер: большой (6)	Маневренность: +10

Особенности: «Гусеничная техника», «Открытый», «Простая конструкция», «Форсаж».

Экипаж: водитель, стрелок (турельное орудие).

Транспортная вместимость: пять гвардейцев и их снаряжение.

Орудия:

Турельный тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 75, 2 ПД)

Специальные правила

Крепление для орудия на «Кентавре» подходит для одного тяжёлого стаббера, тяжёлого огнемёта или гранатомёта. Если у пассажиров есть такое оружие, они могут установить его. Огонь из этого орудия должны будут вести пассажиры. Закреплённое таким образом орудие считается неподвижно установленным во лбу «Кентавра» и всегда считается установленным на опору.

«Кентавр» может буксировать одно полевое орудие, размером не больше *огромного* (7). Буксировка ополовинивает крейсерскую и тактическую скорость «Кентавра» и уменьшает его *маневренность* до -10. Прицепление или отцепление орудия занимает одну минуту (12 ПД), во время которой «Кентавр» должен сохранять неподвижность.

«Часовой»-погрузчик

Хотя «Часовые» обычно используются в качестве разведчиков или мобильной платформы для тяжёлого оружия, существуют и небоевые варианты таких шагоходов. «Часовой»-погрузчик вместо вооружения оснащён большой и сильной рукой-захватом, которая нужна для переноски ящиков с боеприпасами, танковых снарядов и других тяжёлых вещей. Один оператор такого шагохода заменяет двадцать человек или десять сервиторов. «Часовые»-погрузчики очень редко встречаются в Имперской Гвардии, и немного чаще – во Флоте, где их используют при загрузке и разгрузке челноков или перетаскивании тяжестей при обслуживании корабля.

Хотя погрузчики не предназначены для боя, их серворуки очень сильны и способны не только превратить в кашу человека или ксеноса, но даже пробить броню лёгкой техники. В отчаянных условиях, рабочие «Часовые» способны сражаться и достигать неплохих результатов.

«Часовой»-погрузчик (Техника, шагоход)	
Прочность: 20 Броня: лоб 25, борт 15, корма 15	Скорость: крейсерская – 45 км/ч, тактическая – 10 м.
Размер: большой (6)	Маневренность: +10

Особенности: «Открытый», «Форсаж», «Шагоход».

Экипаж: водитель.

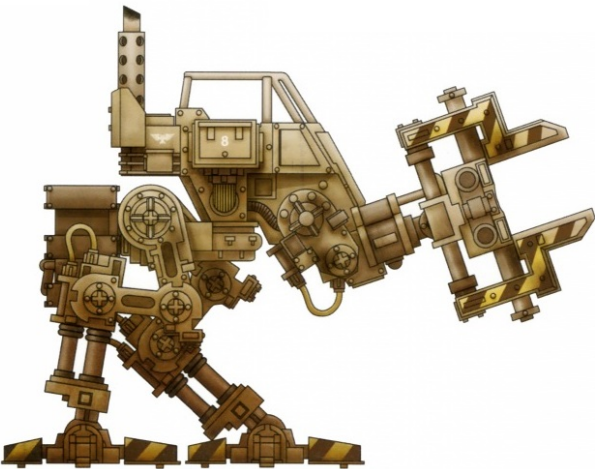
Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Сервозахват (холодное, 2к10+16 У, ББ 4, Громоздкое)

Специальные правила

Поскольку сервозахват – не оружие, все атаки им получают штраф -10. Водитель погрузчика может применить сервозахват, чтобы провести *захват* противника. Если у него получается, цель не получает урона немедленно, но если не сможет вырваться из лап погрузчика до начала его следующего хода, она будет считаться *беспомощной* целью – атаки сервозахватом по ней попадают автоматически и наносят двойной урон. Для проведения состязательных тестов при *захвате*, считайте, что «Часовой»-погрузчик имеет Силу 70 и особенность «*Сверхъестественная Сила (+4)*».



Самоходная бомба «Циклоп»

Крохотный, неспособный претендовать на то, чтобы его называли танком, «Циклоп» – это удалённо управляемое осадное орудие, нагруженное невероятным количеством мощной взрывчатки. По команде оператора, «Циклоп» с оглушительным грохотом взрывается, снося вражеские укрепления и испепеляя не успевшую скрыться пехоту. Впрочем, в боях с серьёзно окопавшимися северовцами, возможностями «Циклопа» как мощной самоходной бомбы пренебрегают, чаще применяя эту машину для расчистки минных полей и уничтожения противотанковых заграждений. Малый размер «Циклопа» позволяет перевозить его внутри «Химер», «Крассов» и даже «Валькирий». «Циклопы», спрос на которые всегда превышает предложение, занимают особое место в арсеналах многих полков Внешнего фронта.



«Циклоп» (Техника, зрелищная)	
Прочность: 10 Броня: лоб 10, борт 10, корма 8	Скорость: крейсерская – 42 км/ч, тактическая – 12 м.
Размер: средний (4)	Маневренность: -10

Особенности: «Взрывоопасный», «Гусеничная техника», «Закрытый», «Неуклюжий».

Экипаж: нет (см. спецправила)

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Подрывной заряд «Циклопа» (4к10+10 В, ББ 8, Взрыв (1к10+10), Оглушающее (5), см. спецправила)

Специальные правила

«Циклоп» слишком мал, чтобы солдат мог ехать в нём или на нём. Вместо этого, у «Циклопа» есть гвардеец, управляющий машиной при помощи устройства удалённого управления. Оно весит один килограмм, требует для использования обеих рук и действует на расстоянии до двухсот метров, хотя стены метро-вой и более толщины или суровые погодные условия могут сократить этот расстояние. «Циклоп» не может двигаться без приказа от оператора. Оператор должен делить свои действия между собой и «Циклопом». Подрыв «Циклопа» – это частичное действие, обладающее подтипами «Атака» и «Концентрация». Подорванный «Циклоп» считается уничтоженным – его уже нельзя починить, как и снять с него какие-то запчасти. Если в «Циклоп» попадает атака, на которой сработал *праведный гнев*, «Циклоп» тут же детонирует. Если «Циклоп» взрывается из-за эффектов накопленного критического урона, то для определения урона от взрыва используйте не указанные в таблицах критического урона цифры, а подрывной заряд «Циклопа». При транспортировке «Циклоп» занимает место пяти гвардейцев (таким образом, одна «Химера» может везти два «Циклопа» и двух гвардейцев-операторов). «Валькирия» может одновременно перевозить только один «Циклоп» – хотя второму хватило бы места, на него не хватает грузоподъемности самолёта.

Орудийная платформа «Сабля»

«Сабли» – простые и относительно надёжные орудийные платформы для точечной обороны, нередко применяемые и для лёгкой огневой поддержки наступления или усиления опорных пунктов. На «Сабли» устанавливают спарку тяжёлых орудий, управляемую одним солдатом, а простой, но изящный гироскопический механизм позволяет быстро поворачивать пушки и успешно поражать как наземные, так и воздушные цели.

«Сабля» (Орудийная платформа)	
Прочность: 14 Броня: лоб 12, борт 10, корма 8	Скорость: крейсерская – нет, тактическая – нет.
Размер: крупный (5)	Маневренность: +0

Особенности: «Импровизированная зенитка», «Открытый», «Неподвижный», «Простая конструкция».

Экипаж: стрелок

Транспортная вместимость: нет.

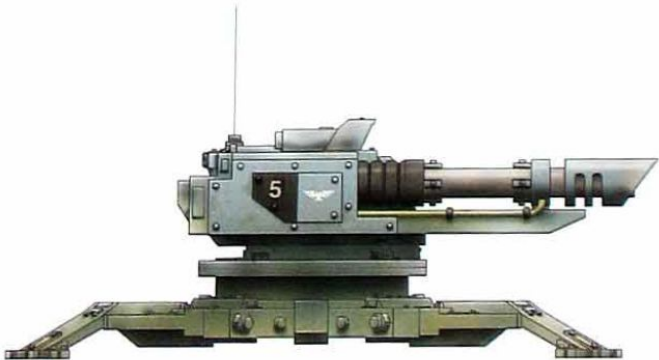
Орудия:

Башенное орудие (выберите одно):

- Спаренные тяжёлые болтеры (150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 240, ПД, Разрывающее, Спаренное)
- Два спаренных тяжёлых стаббера (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 300, 2 ПД, Спаренное; оба стаббера должны стрелять в одну цель и делают это за одно действие атаки)
- Спаренные лазпушки (300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 80, 2 ПД, Проверенное (3), Спаренное)
- Спаренные автопушки (300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 120, 2 ПД, Надёжное, Огриноустойчивое, Спаренное)

Сторожевое орудие «Тарантул»

Эти орудия создаются по древним чертежам, давно утраченным в потоке времени. Встречающиеся по всему Империи «Тарантулы» – это многоопорные турели, несущие по два тяжёлых орудия и не требующие расчёта. Под бронированным корпусом каждого «Тарантула» укрыт простой логис-двигатель, способный охранять указанную область или пути подхода намного эффективнее обычных часовых. Такой установке не нужно спать, она не умеет пренебрегать своим долгом, но у неё отлично получается безостановочно решать приближающихся врагов до тех пор, пока есть боеприпасы.



«Тарантул» (Орудийная платформа)	
Прочность: 12 Броня: лоб 12, борт 10, корма 10	Скорость: крейсерская – нет, тактическая – нет.
Размер: крупный (5)	Маневренность: +0

Особенности: «Закрытый», «Неподвижный», «Сторожевой».

Экипаж: нет (считается, что автоматический логис-двигатель имеет следующие характеристики: Дальний бой 35, Ловкость 40, Восприятие 35, а также обладает умением «Бдительность (Вос)+10»).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенное орудие (выберите одно):

- Спаренные тяжёлые болтеры (150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 600, ПД, Разрывающее, Спаренное)
- Спаренные лазпушки (300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 100, 2 ПД, Проверенное (3), Спаренное)

Также «Тарантул» оснащён прицелом хищника и наводчиком.

Специальные правила

Приведённые выше правила описывают «Тарантул» с миракузницы Металлика – самую распространённую модель. Вместо неё игроки могут использовать модель «Хадд». Этот встречающийся только в Каликсиде вариант сторожевого орудия лишён обычных для «Тарантула» автоматических систем, но обладает большей вариативностью в установке вооружения. «Тарантул» модели «Хадд» не имеет особенности «Сторожевой» и требует одного гвардейца, имеющего умение «Пользование техники», который будет наводить орудия при помощи специального прицельного устройства. Оно весит один килограмм, требует для использования обеих рук и действует на расстоянии до двухсот метров, хотя стены метровой и более толщины или суровые погодные условия могут сократить это расстояние. Оператор должен делить свои действия между собой и «Тарантулом». Также, модель «Хадд» обладает дополнительными вариантами вооружения, которые может использовать наряду с обычными.

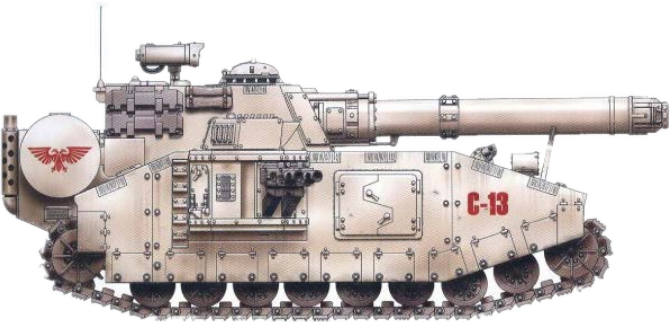
- Спаренные мультилазеры (150 м., -/-/5, 1к10+10 Э, ББ 2, Маг 120, 2 ПД, Надёжное, Спаренное)
- Спаренные плазменные пушки (120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 48, 5 ПД, Максимальный режим, Перегревающееся, Спаренное)
- Спаренные мультимельты (60 м., 1/-/-, 2к10+16 Э, ББ 12, Маг 24, ПД, Взрыв (1), Мельта, Спаренное)



«Меч мрака»

Этот родственный «Гибельному клинку» сверхтяжёлый танк несёт пушку «Вулкан» – орудие-истребитель титанов, способное пробивать пустотные щиты и одним выстрелом лишать богоподобные машины их могучих рук или ног.

«Вулкан» – одно из самых крупных орудий в арсеналах Имперума (не считая корабельных). Один его вид завораживает, а бело-голубой луч, стремительным копьём вырывающийся из ствола, ослепит глазеющего на него глупца, а мгновением позже превратит цель в огромный дымящийся кратер. Огневая мощь такого орудия зачастую чрезмерна, но поскольку большинство «Мечей» происходит с миров, что имеют собственные легионы титанов, эти танки поддерживают союзные богомашины и служат мобильными истребителями вражеских титанов, которые нередко пренебрегают «Мечами мрака», охотясь на более крупные цели. Последнее особенно ценно, ведь главный калибр таких танков требует перезарядки после каждого выстрела, оставляя танк неподвижным и уязвимым к контратакам.



«Меч мрака» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 120 Броня: лоб 48, борт 40, корма 30	Скорость: крейсерская – 25 км/ч, тактическая – 8 м.
Размер: колоссальный (9)	Маневренность: -30

Особенности: «Гусеничная техника», «Закрытый», «Командно-штабная машина», «Неуклюжий», «Саморемонт», «Сверхтяжёлый», «Тяжелобронированный».

Экипаж: командир (башня), водитель, четыре стрелка (пушка «Вулкан», корпусный тяжёлый болтер, спонсонные орудия). Также в экипаж «Меча мрака» часто входят связист и почти всегда – машиновед.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижная пушка «Вулкан» (лоб, 3000 м., 1/-/-, 10к10+20 Э, ББ 20, Перезарядка – см. спецправила, Взрыв (8), Перегревающееся, Накачка, Разящее (6))

Неподвижные спаренные тяжёлые болтеры (лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее, Спаренное)

Два спонсонных спаренных тяжёлых болтера (левый борт/Правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее, Спаренное)

Две башенные лазпушки (300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, 2 ПД, Проверенное (3))

Дополнительно:

На «Меч мрака» можно установить одно **турельное орудие** наверху башни. 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

Орудия «Меча мрака» крепятся по всему корпусу. Башенные лазпушки установлены на спонсонных тяжёлых болтерах, а неподвижные спаренные тяжёлые болтеры – в передней части корпуса. Помните, что хотя башни могут поворачиваться на 360 градусов, сам танк перекрывает им часть этого сектора. В лазпушках «Меча мрака» обитают сложные машинные духи, благодаря чему эти орудия могут стрелять в разные цели одновременно со спонсонными тяжёлыми болтерами и управляются теми же стрелками. На выстрел и из лазпушки и из тяжёлого болтера стрелок тратит одно полное действие.

По решению ведущего, «Меч мрака» может получить особенность *«Герметичный»*. Кроме того, каждая башенная лазпушка может быть снабжена более совершенным древним логис-двигателем, что даст спонсонным орудиям танка особенность *«Сторожевой»* и следующие характеристики: Дальний бой 35, Ловкость 40, Восприятие 35, умение *«Бдительность (Вос)+10»*. Такие усовершенствованные орудия также оснащены прицелами хищника и наводчиками.

Если в экипаж танка входит машинист, он совершенствует системы саморемонта – особенность *«Тяжелобронированный»* начинает работать против *праведного гнева*, а все тесты, сделанные для того, чтобы потушить пожар, получают бонус +20.

«Владыка бури»

Эта редкая разновидность сверхтяжёлого танка, примечательная необычным вооружением и возможностями войскового транспорта. Хотя лишь очень дерзкий или прискорбно лишённый мудрости командир готов рисковать таким танком в лобовой атаке, есть очень мало более надежных способов доставить в нужную точку целый взвод. Солдаты могут сидеть в десантном отсеке, а могут выйти на верхнюю огневую платформу, с которой можно стрелять из пары станковых стабберов или личного оружия, надёжно защищая «Владыку бури» от вражеской пехоты. Тем временем, танковый мегаболтер «Вулкан» будет с лёгкостью крушить самую тяжелобронированную пехоту и рвать на куски лёгкую технику шквалом сверхкрупнокалиберных активных-реактивных снарядов.

«Владыка бури» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 120 Броня: лоб 45, борт 48, корма 30	Скорость: крейсерская – 30 км/ч, тактическая – 9 м.
Размер: колоссальный (9)	Маневренность: -30

Особенности: *«Гусеничная техника»*, *«Закрытый»*, *«Командно-штабная машина»*, *«Неуклюжий»*, *«Саморемонт»*, *«Сверхтяжёлый»*, *«Тяжелобронированный»*.

Экипаж: командир (верхняя надстройка), водитель, пять стрелков (мегаболтер «Вулкан», корпусный тяжёлый болтер, спонсонные орудия).

Транспортная вместимость: сорок гвардейцев.



Орудия:

Корпусный мегаболтер «Вулкан» (лоб, 500 м., -/20, 3к10+5 В, ББ 6, Маг 3000, Разрывающее, Шквальное)

Корпусные спаренные тяжёлые болтеры (лоб, 150 м., -/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 200, ПД, Разрывающее, Спаренное)

Два спонсонных спаренных тяжёлых огнемёта (левый борт/правый борт, 30 м., 1/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 80, 2 ПД, Огненное, Распыляющее, Спаренное)

Две башенные лазпушки (300 м., 1/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 80, 2 ПД, Проверенное (3))

Два тяжёлых стаббера для пассажиров (левый борт/правый борт, 100 м., -/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 200, 2 ПД),

Дополнительно:

На «Владыку бури» можно установить одно **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

Больше энергии!: подав больше энергии со своего совершенно-го двигателя на мегаболтер «Вулкан», танк может временно увеличить его скорострельность. Если танк не двигался в этот ход, водитель может потратить полное действие для того, чтобы перенаправить энергию. Это требует **простого (+10) теста «Пользования техникой»**. В случае успеха, мегаболтер будет наносить по два дополнительных попадания за каждую ступень успеха (таким образом, вместе со свойством «Шквальное», каждая ступень успеха может наносить до четырёх попаданий).

Огневая платформа: огневая платформа находится прямо над десантным отсеком «Владыки бури», из которого на неё можно попасть. На платформе могут разместиться и беспрепятственно вести огонь до двадцати человек. Торс и ноги солдата на огневой платформе защищены *укрытием*, что имеет 30 очков брони. Два пассажира на платформе могут стрелять из тяжёлых стабберов.

Бункер модели «Скутум»

«Скутум» – это стандарт Департаменту Муниторум, хотя конструкция такого бункера позволяет техножрецам-машиноведам вносить нужные им изменения. Больше четырёх метров в высоту, семи – в длину, и шести – в ширину, с полуметровыми пластбетонными стенами «Скутум» представляет собой надёжное убежище для отделения гвардейцев. Внутренняя лестница позволяет солдатам попасть на крышу, где они смогут, под защитой парашюта, вести огонь из двух турельных орудий. Большинство бункеров также оснащается ауспиками и вокс-системами.

«Скутум» (Неподвижное)	
Прочность: 85 Броня: лоб 40, борт 40, корма 32	Скорость: крейсерская – нет, тактическая – нет.
Размер: огромный (7)	Маневренность: нет

Особенности: «Закрытый», «Неподвижный», «Тяжелобронированный».

Экипаж: командир, четыре солдата.

Транспортная вместимость: пятнадцать гвардейцев.

Орудия:

Турельная автопушка (лоб/левый /правый борт, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 20, 2 ПД, Надёжное, Огриноустойчивое)

Турельный тяжёлый болтер (лоб/левый борт/правый борт, 150 м., -/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

«Валькирия»

Этот десантно-штурмовой самолёт – самый распространённый из придаваемых Гвардии. Неплохое бронирование и двигатели с регулируемым вектором тяги позволяют «Валькирии» зависать в воздухе, чтобы высадить десант, а мультилазер и ракеты «Адский удар» – прикрыть его огнём.

На заметку: изложенное ниже – не полностью официальные правила, а переосмысление переводчиком правил на «Валькирию Небесный коготь» из приключения «Варп-шторм».

«Валькирия» (Техника, глоссер)	
Прочность: 30 Броня: лоб 30, борт 30, корма 22	Скорость: крейсерская – 1100 км/ч, тактическая – 690 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +10

Особенности: «Герметичный», «Глоссер».

Экипаж: пилот, штурман.

Транспортная вместимость: двенадцать гвардейцев.

Орудия:

Неподвижная ракетная установка «Адский удар» (лоб, 300 м., 1/-, 3к10+7 В, ББ 7, Маг 1, Взрыв (5))

Корпусный мультилазер (лоб, 150 м., -/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 100, 2 ПД, Надёжное)

Дополнительно:

На «Валькирию» можно установить два **спонсонных тяжёлых болтера по бокам**:

- Два тяжёлых болтера (левый/правый борт, 150 м., -/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

Специальные правила

Десантно-штурмовой транспорт: для рядового гвардейца, «Валькирия» – это удобный транспорт, который может высадить и поддержать огнём, но не более того – до того, как эта машина ведёт себя в воздушных боях, ему дела нет. Поэтому, а также потому что «Валькирия» способна действовать как глоссер – летать на сверхнизких высотах, зависать в воздухе, совершать вертикальные взлёт и посадку – применяйте для этой машины правила глоссеров, а её действия как самолёта отыгрывайте в повествовательном времени.

Высадка: главное предназначение «Валькирии» – сброс десанта. Солдаты могут спуститься с зависшей над землей машины на канатах (или просто спрыгнуть, если та зависла очень низко) или высадиться на гравитютах прямо из летящей «Валькирии» через заднюю аппарель.

Воздушный налёт: если вы хотите ввести в игру вражеские «Валькирии», досаждающие героям (например, принадлежащие армии Северова домината или Пропащим и проклятым) см. врезку на стр. 76 «Врагов Империиума».

Примечания

Эту русскоязычную версию «Щита Человечества» я дополнил материалами из готовых приключений «**Final Testament**», «**No Surrender**» и «**Warp Storm**» – описаниями новых образчиков имперской боевой техники. Как и всегда, 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. 6	Цитата «Никогда не забывайте...»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 13	Цитата «Меня не заботит...»	Кодекс Имперской Гвардии (8-я редакция)
Стр. 24	Мысль дня «Мсть – твой меч...»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 25	Цитата «Очень заманчиво счесть огринов...»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 28	Цитата «Как я была призвана...»	«Почётная гвардия»
Стр. 31	Цитата «Преступлениям еретика и святотатца...»	Кодекс сестёр битвы (2-я редакция)
Стр. 32	Врезка «Знай своего врага!»	Официальное приключение « Final Testament »
Стр. 34	Мысль дня «Все мы...»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 39	Цитата «Они двинулись на нас...»	«Миры-Станки» (дополнение к Dark Heresy)
Стр. 50	Врезка «Шоковая булава»	«Базовая книга правил Dark Heresy »
Стр. 62	Цитата «Молитва невидимки»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 71	Цитата «Молитва может очистить душу...»	Кодекс Чёрных Храмовников (4-я редакция)
Стр. 78	Мысль дня «Позволь своей душе...»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 81	Цитата «Был как-то раз на мире смерти...»	Warhammer 40 000: Compendium
Стр. 89	Врезка «Стампер Макстарт»	Кодекс Имперской Гвардии (2-я редакция)
Стр. 93	Цитата «Священник, что сопровождает твой полк...»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 94	Цитата «Эй, кто на связи?..»	Warhammer 40 000: Compendium
Стр. 105	Врезка «Лазблестер Станков»	«Миры-Станки» (дополнение к Dark Heresy)
Стр. 112	Врезка «Номера и обозначения боевых машин»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 115	Врезка «Леман Русс Экстерминатор»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 115	Цитата «Наши враги...»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 119	Раздел «Дьявольский пёс»	Официальное приключение « No Surrender »
Стр. 122	Раздел «Прометиевоз Mk III»	Официальное приключение « Final Testament »
Стр. 123	Раздел «Часовой-погрузчик»	Официальное приключение « No Surrender »
Стр. 126	Раздел «Владыка бури»	Официальное приключение « No Surrender »
Стр. 127	Раздел «Бункер модели «Скутум»»	Официальное приключение « Final Testament »
Стр. 127	Врезка «Валькирия»	Добавление переводчика, основанное на правилах приключения « Warp Storm »

