

ONLY WAR™

SALVAGING SOLACE



ROLEPLAYING IN THE GRIM DARKNESS
OF THE 41ST MILLENNIUM

CREDITS

LEAD DEVELOPER

Max Brooke

WRITING AND DEVELOPMENT

John Dunn

EDITING AND PROOFREADING

Jim Jacobson and Shannon Roberts

MANAGING RPG PRODUCER

Chris Gerber

GAME LINE GRAPHIC DESIGN

David Ardila with WiL Springer

GRAPHIC DESIGN MANAGER

Brian Schomburg

COVER ART

Wayne England

INTERIOR ART

Matt Bradbury, Mauro Dal Bo, Ilich Henriquez, Igor Kieryluk, Kekai Kotaki, Ignacio Bazán Lazcano, Erich Schreiner, and the Games Workshop Design Studio.

MANAGING ART DIRECTOR

Andy Christensen

PRODUCTION MANAGEMENT

Eric Knight

EXECUTIVE GAME DESIGNER

Corey Konieczka

EXECUTIVE PRODUCER

Michael Hurley

PUBLISHER

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGERS

John French and Graeme Nicoll

HEAD OF LICENSING

Jon Gillard

GAMES WORKSHOP BUSINESS AND LEGAL ADVISOR

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. *Only War*, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000 device, Double-headed Eagle device, 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, 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.

Product Code: PIG14

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

Конец Покоя

«В этой галактике нет ничего более обманчивого,
чем иллюзия мира»

- древний имперский афоризм

«**Спасение Покоя**» – это приключение для **Only War**, написанное для **GenCon Indy 2013**. Это один из четырёх модулей, рассказывающих о судьбе имперского мира Покой. Каждый из них – самостоятельное готовое приключение, и игроки могут пройти все четыре модуля, чтобы уловить связь между происходящими на планете событиями. В этом подразделе кратко описаны все четыре приключения – это поможет ведущему, что собрался водить несколько из них, увидеть возможные точки пересечения.

Новые связи

«**Новые связи**» – это приключение для **Black Crusade**, что рассказывает о группе еретиков, уверовавших в пророчество Многоглазой, жуткого оракула Хаоса. Губительные силы напечатали ей, что Покой сгорит в пламени, когда звезда рухнет с небес, и что вызванный этим ужас и смятение должны быть посвящены Тёмным богам.



Еретикам предстоит загодя проникнуть на Покой и сплотить вокруг себя несчастных мутантов подулья. Когда же звезда вспыхнет в небесах, они должны возглавить собранные полчища, прорваться в шпиль и сразить своего соперника – колдуна, творящего обряд, чтобы самим завершить его и призвать в Материум демона невообразимого могущества. Если замысел еретиков увенчается успехом, они нанесут Империи и Каликсиде могучий удар и стяжают громкую славу. Если что-то пойдет не так, нечестивый обряд может погубить их самих.

Падающая звезда

«**Пламенный венец**», корабль, что столетия назад был потерян в Варпе, вернулся и сейчас находится на орбите мира



Покой. Это судно везло несколько ценных реликвий, и в этом приключении для системы **Deathwatch**, ликвидационной команде Караула Смерти предстоит попасть на борт покинутого и дрейфующего к Покою корабля, захватить священные артефакты и покинуть судно.

Увы, боевые братья не одиноки в своих намерениях. У одного эльдарского провидца свои планы на эти реликвии, и он, во главе отряда отборных соратников, стремится захватить артефакты сам. Однако какими бы могущественными и двуличными не были эльдары, в глубинах «Пламенного венца» таятся ещё более ужасные враги, что пробуждаются от длившейся эонами спячки, почувствовав на борту корабля чужие шаги. Боевым братьям Караула Смерти предстоит столкнуться с этими врагами лицом к лицу, сразить их во имя Императора, и покинуть «Пламенный венец», пока он не врезался в планету. Судьба всего сектора и честь Караула Смерти висят на волоске.

Раскрытые тайны

В этом приключении для системы **Rogue Trader**, персонажи погружаются в древние тайны Покоя. Этот мир был заселён в конце Голгеннова крестового похода, что создал Каликсиду, но его секреты уходят корнями в опасно



но глубокое прошлое, что ведомо лишь самым древним. В шахтах планеты всегда рассказывали страшные истории о существах, что жили в глубинах этого иссушённого мира, и о сокровищах, непостижимых для смертных.

Слухи разошлись широко и достигли ушей отчаянного вольного торговца, воина и капера, что решился бросить вызов неведомым опасностям в погоне за несметными богатствами и славой. Группа захваченных этой идеей авантюристов прибыла на Покой, чтобы погрузиться в его тайны и добыть сокровища давно забытых эпох. Но когда на улей падает пустотный корабль, исследователи оказываются лицом к лицу с ужасом, что совершенно не рад столь грубому пробуждению.

Спасение Покоя

В этом приключении для системы **Only War** игроки примут на себя роль имперских гвардейцев,



столкнувшихся с произошедшими в улье катастрофами. Когда неизвестный пустотный корабль обрушивается на Покой, отчего мир содрогнётся, отважные мужчины и женщины кадийского 99-го должны подготовиться к новым битвам. Их полк, недавно потерпевший тяжёлые потери на Внешнем фронте, оказывается втянут в происходящее прямо в середине военных учений. Вдобавок к падению на город пустотного корабля, из подульев появляются орды мутантов, и солдатам предстоит стеной встать у них на пути и не допустить хаоса.

К сожалению, всё это – только начало проблем, что навалились на персонажей. Пока они пытались удержать обстановку в своих руках, грянула новая беда. Чтобы у персонажей появился хотя бы шанс на выживание, им предстоит выложиться на полную. Гвардейцы становятся последним средством, что может предотвратить катастрофу, и жизни каждого жителя планеты – в том числе, их собственные – отныне в руках игроков.

Объединение приключений

«**Новые связи**», «**Падающая звезда**» и «**Раскрытые тайны**», так же как «**Спасение Покоя**», содержат полное приключение, готовых персонажей и профили уникальных NPC. Каждое из них написано под конкретную игровую систему, и чтобы водить его, вам потребуется соответствующая «**Базовая книга правил**».

Ведущий может совместить все четыре приключения, чтобы отыграть единую историю о **конце Покоя**. Поскольку все модули писались для фестиваля, каждый снабжён рекомендациями по тому, сколько времени стоит уделить разным его этапам. Эти советы помогут ведущему, если он хочет уместить всю игру в обычные для фестиваля четыре-шесть часов; если же ограниченный по времени нет, ведущий может сам устанавливать темп игры, исходя из пожеланий игроков и прочих обстоятельств.

Переводчик: Широхов С. П. Издание 1.5

Перевод «Базовой книги правил **Only War**», необходимый для игры, а также дополнений вы можете найти в группе **ВК** (www.vk.com/darkheresyekb) или на **Яндекс.Диске** (<https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng>)

Спасение Покоя

«Когда сражаешься с врагами человечества, не всегда получается истребить их всех и триумфально попереть ногами трупы. Иногда всё, что ты можешь – заставить себя любой ценой не сойти с ума ещё один день. Иногда этого достаточно»

- рядовой Мерсито Грант

«**С**пасение Покоя» – это приключение для **Only War**, написанное для **GenCon Indy 2013**. Чтобы водить его, вам потребуется экземпляр «**Базовой книги правил Only War**». Сценарий предназначен для персонажей, обладающих дополнительной 1000 ОО (сверх тех *очков опыта*, что каждый герой получает при создании). Впрочем, некоторых врагов стоит поостеречься даже столь испытанным ветеранам. Игроки могут воспользоваться готовыми персонажами (см. стр. 17 и далее) или создать собственных, в соответствии с «**Базовой книгой правил Only War**».

Поскольку «Спасение Покоя» писалось для фестиваля, оно подразумевает, что у игроков нет бездны времени. Каждое событие снабжено рекомендациями по тому, сколько времени стоит уделить на него – если следовать им, приключение легко отыграть за одну обычную четырёх-пяти часовую встречу. Если же игроки куда-то не торопятся, ведущий может, как угодно толковать или вовсе пропускать эти рекомендации, добиваясь идеального темпа игры для своей группы.

Краткое содержание приключения

«Враги человечества наступают со всех сторон. Это может стать гибелью нашей родины. А может – мигом её триумфа! За мной, солдаты, и мы узнаем, будет то конец Покоя или начало новой славной саги!»

- капрал Этени из Праведного ополчения

У гвардейцев из 8-го батальона кадийского 99-го полка механизированной пехоты выдался на редкость плохой день. Как в общем-то, и у всех обитателей улья Покой, который постигла апокалиптических масштабов катастрофа. Необременительные учения, на которых кадийцы выступали инструкторами, резко прерывает имперский крейсер (битком набитый тиранидами), на полной скорости врезающийся в улей, а небольшая армия еретиков и мутантов-хаоситов, знавших о катастрофе наперёд, использует её в могущественном ритуале и становится ещё одной проблемой для доблестных кадийцев 99-го.

Приключение начинается с того, что гвардейцы буднично гоняют новобранцев на учебных стрельбах. Эти белошитники, недавно завербованные на Покое и влитые в кадийский 99-й по ошибке Департаменту Муниторум, не дают героям заскучать уже несколько недель. Внезапно относительное спокойствие нарушает чудовищный грохот, с которым в улей врывается крейсер. Гвардейцев сбивает с ног, а свет гаснет. Персонажи и их союзники должны не допустить паники, вызванной тьмой и разрушениями, помочь раненым и навести порядок.



Первые осложнения начнутся, когда появится связь. Сперва персонажи получают приказ установить кордон на границе с подульем и сдерживать рвущееся оттуда отребье. Толпы мутантов окажутся непростым противником, способным здорово потрепать гвардейцев. Даже то, что цепочка командования восстановлена, и массовая паника не поднялась, утешает слабо.

Во время передышки между двумя волнами мутантов, происходит новая неприятность – новобранцев (бывших бойцов Праведного ополчения) забирают, чтобы помочь с эвакуацией Покоя. Реактор потерпевшего крушение крейсера умирает, и его предсмертный крик превратит весь улей в лужу кипящего шлака. Выжившие кадийцы 99-го отправляются внутрь разбитого корабля, чтобы добраться до реактора и отключить его до того, как станет слишком поздно. Попутно им открывается неприятная истина – крейсер кишит тиранидами. Кажется, именно эти нечестивые ксеносы, наводняющие коридоры корабля, и стали причиной крушения. Верные своей природе ксеносы рвутся вперед, подобно хищной волне голодных, клацающих пастей, стремящихся поглотить всю биомассу, что встретится ей на пути. Персонажи должны прорваться через волны тиранидов, успеть к реактору и отключить его – иначе Покой будет обречён.

Предыстория

«Доблестной службой на Внешнем фронте, 49-я рота заслужила временный отдых и честь принять пополнение из лучших солдат Праведного ополчения»

- полковник Аркат, кадийский 99-й

49-я рота кадийского 99-го полка механизированной пехоты недавно была отозвана с Внешнего фронта. Рота понесла страшные потери, отражая натиск орков. Почти три четверти солдат погибли или небоеспособны. Департаменту Мунитору принял решение влить в ослабленную кадийскую часть 19-й полк Праведного ополчения Покоя. К сожалению, покойского 19-го ещё не существует – его упоминание оказалось лишь ошибкой кого-то из клерков Муниторума. Таким образом, отправленным на Покой кадийцам предстоит пополнить свой полк необстрелянными новобранцами.

Тем временем, над Покоем нависает новая угроза. Жители планеты не обратили внимания на опасность, пока та не постучала к ним в двери. Десятилетия назад астропатический хор предсказал вызванную ксеносами катастрофу. Власти предрекавшие сектора не придали значения этому предупреждению. Как и было предсказано, из Варпа появился корабль – «Пламенный венец» – а через час назад его курс сменился. К сожалению, это значит, что теперь крейсер идёт прямо на столкновение с Покоем.

Хуже того – это, казалось бы, покинутое имперское судно вовсе не то, чем кажется. Людей на нём больше нет. Уже столетия единственными пассажирами крейсера остаются тираниды. На громадном судне давно не работает связь и не хватает энергии, потому его приближение осталось без внимания. Когда корабль только появился, системы слежения определили, что его курс не угрожает планете. Они не заметили, как курс сменился, и теперь давно ослепший и оглохший «Пламенный венец» движется прямо на Покой.

В начале приключения персонажи не знают о надвигающейся беде. Тираниды, напротив, готовы к битве, ведь их чувства подсказали им, что корабль скоро врежется в улей. Нечестивые твари пробудились от спячки, и им не терпится поглотить Покой.

«Пламенный венец» идёт прямо на столкновение с ульем, где персонажи проводят тренировки. Ничто не предвещает беды. Впрочем, даже если солдаты узнают об этой угрозе, вряд ли в их силах её предотвратить. Обречённый корабль сам по себе нанесёт улью колоссальные разрушения, но ещё опаснее его «пассажиры» – тиранидский выводок, что немедленно начнёт поглощать биомассу Покоя.

Одновременно с крушением, в подулье Покоя вспыхивает восстание мутантов – они видят в «падающей звезде» знамение, посланное волей их нечестивых богов.

Справка: Покой

«Покой может быть разнесчастным унылым куском камня, но тут хотя бы спокойно»

- сержант Закил из кадийского 99-го

Первые колонисты появились на Покое ещё до того как закончился Голгеннов крестовый поход. Предварительные ауспиции и знамения подтвердили, что планета не может ждать окончания кампании, и колонистов – в числе которых было немало штрафников – высадили на поверхность этого сурового, неизданного мира. Первая волна поселенцев была десятиной с суровых и неблагоприятных для жизни планет Каликсиды и Коронуса – эти колонисты принялись разрабатывать необычайно богатые недра планеты под пристальным взором Адептуса Механикус, что сопровождали крестоносное воинство.

Маленькие грузовые суда, сновавшие между шахтами и стоящими на орбите кораблями и сверкающие яркими, порой затмевающими звёзды росчерками на фоне неба, были тогда обычным зрелищем. Гигантские суда вывозили добытые ископаемые на миры-кузницы, где руда и иное сырьё превращалось в оружие, столь нужное для завоевания пространства Каликс. Некоторые схолары Покоя заявляли, что если бы не богатства их мира и не кровь и пот людей, что их добывали, крестовый поход ждала бы неудача.

Конечно, о тех временах сохранилось мало точных свидетельств. Империиум был сосредоточен на продвижении крестового похода, и второстепенные подробности – вроде снабжения армий – редко попадали в летописи. Тем не менее, количество ископаемых, добываемых из недр Покоя, было выдающимся. Более того – многие руды с этой планеты содержали примеси, благодаря которым их можно было пускать в дело почти без всякого обогащения. Иные историки видят в этом лишь доказательство того, что Покой незаконно получал руду из незанесённого в документы источника и выдавал за свою. Другие утверждают, что на планете когда-то обитала неизвестная раса ксеносов, и найденные в рудах примеси – всё, что осталось от давно погибшей цивилизации.

Поступала та руда с Покоя или откуда-то ещё – неизвестно, но несомненно одно. Труд в рудниках Покоя – это смертный приговор. Из десятков тысяч колонистов, надрывающихся в шахтах, возвращаются единицы. Имперские документы винят в этом ядовитые вещества в рудниках и недостаток веры у рабочих.

Но если верить легендам, всё куда страшнее. Они говорят о нечестивом ужасе, что обитает под поверхностью планеты. Изустные предания, передаваемые из поколения в поколение, рассказывают о подземных обиталищах ксеносов и утверждают, что Друз изгнал этих тварей в глубины, когда побывал на Покое и очищал его во имя Бога-Императора. И хотя официальных свидетельств о том, что святой Друз вообще бывал на Покое, нет, местные жители чтут его как человека, что очистил их родину и освободил её от ужаса и верной смерти, что несли тени и ночные кошмары.



Первые улы

Когда отгремел Голгеннов крестовый поход, выжившим солдатам не хватало кораблей, чтобы вернуться домой. Многие остались на Покое. Хотя мало кто искренне счёл эту планету достойной наградой за пролитую кровь и пот, нашлись отставники, что восприняли новую жизнь как благословение. Хотя над ними отныне не видела постоянная угроза страшной смерти, немногие обладали нужными умениями и ресурсами, чтобы обеспечить себе выживание, а чиновники Администратума больше не собирались обеспечивать отставников едой, одеждой и кровом. Бывшие солдаты оказались предоставлены сами себе.

К концу Голгеннова похода во всей системе Покоя прочно осели Адептус Механикус. Однако прежде чем вся система попала под их власть, хитрый управитель планеты потребовал немедленно наладить работу мануфактуров. Воспользовавшись изобилием сырья, техножрецы выстроили вокруг заводов поселения для отставных ветеранов, чтобы те смогли продолжить свою службу Империи, трудясь на мануфактурах. Хотя жизнь на Покое не назовёшь радужной, она куда лучше жестоких будней крестового похода.

Жилые комплексы, что Механикус строили для первых колонистов, росли с каждым поколением, постепенно превращаясь в огромные шпилы. Так пустынная шахтёрская колония стала домом для шести полноценных ульев и расширила горные работы.

Планетарное правительство

Форма правления на Покое балансирует на самой грани законности. С первых дней существования этой колонии её планетарным губернатором был кардинал, что многие власть имущие Каликсиды считают нарушением имперских законов. Как управитель Покоя, кардинал также является верховным главнокомандующим сил планетарной обороны – хотя это нельзя назвать явным попранием декрета покорности, на обладателя такой дво-

якой власти устремлено немало подозрительных взглядов. Ответ на любые обвинения прост – поскольку, ни владыка сектора, ни Инквизиция не пытаются ничего изменить, стало быть, эта форма правления ниспослана Покою свыше.

Благодаря таким правителям, за прошедшие века население Покоя стойко держалось истинной веры – случавшиеся ереси можно перечитать по пальцам. Мир всегда исправно платил правительству сектора всю положенную десятину солдатами, рабочими и промышленной продукцией.

Вне ульев

Ещё до того, как небо Покоя заволокло дым множества мануфактуров, этот мир не был добр к своим обитателям. Его поверхность сурова, почти лишена воды, а воздух был едва пригоден для дыхания ещё до того, как колонисты запустили заводы и положили начало бесконечным ядовитым выбросам, что всё больше загрязняют атмосферу. Планета богата полезными рудами и другими ценными ископаемыми в мере, достаточной для того, чтобы Империи приговорил миллионы к тяжкому труду в огромных пещероподобных шахтах, хотя не самые перспективные удастаиваются совсем малочисленных рабочих бригад.

За пределами огороженных жилищ, что выстроили для шахтёров, Покой – это адская пустошь. Хотя города способны частично обеспечивать себя едой за счёт грибных ферм, что устраивают в давно покинутых шахтах, и переработки отходов, ввоз провианта и других товаров остаётся критически важным для населения Покоя, а значит – что немаловажно – для производительности его заводов. Без поставок с других миров субсектора, улы Покоя не смогут работать.

Когда колонисты покидают относительную безопасность огромных городов, им приходится противостоять опасной атмосфере и хищникам, что куда лучше людей приспособились к суровой природе планеты. Большая часть Покоя – каменистая пустошь, в которой не найти укрытия от каждодневной испепеляющей жары. Неудивительно, что обычные путешествия между ульями проходят по подземным туннелям, в которые колонисты перенесли древние шахты планеты.

Внешний фронт

В последние несколько лет Каликсида бросает всё больше и больше сил на войну, идущую на Внешнем фронте. Покой, что расположен рядом с устойчивым варп-маршрутом, служит естественным перевалочным пунктом, на котором собирают поставки со всего субсектора и отправляют в Периферию. Промышленные мощности планеты лишь усиливают стратегическое значение Покоя, благодаря тому, что его улы могут производить столь нужные Фронту товары из поставленного сырья.

Таким образом, война в Периферии пошла планете на благо – её мануфактуры превзошли сами себя в производительности, а Адептус Механикус не пожалел ресурсов на дальнейшее расширение промышленной базы. Это немало взбодрило местных жителей – теперь они чувствуют, что действительно служат Империи и вносят вклад в войну с ксеносами. Рвение же ополченцев таково, что многие остаются в строю даже, когда обязательный срок службы в пять лет истечёт. Многие из них выкашивают такой пыл, что планета уже обратилась в Адептус Администратум с предложением сформировать гвардейский полк раньше положенного срока. Бюрократическая машина пришла в движение, и следит за тем, чтобы новые части быстро встали в строй и помогли войне на Внешнем фронте.

Единственная серьёзная опасность, что таит в себе их самоотверженность – отток населения, что может повредить как обществу Покоя, так и самим ульям. Возросшая нагрузка привела к тому, что люди стали уделять религии меньше времени. В Имперскую Гвардию рвётся столько молодёжи, что в некоторых ульях может отчасти решиться проблема перенаселения. Пока рано что-либо утверждать, но когда война на Внешнем фронте закончится, Покой изменится до неузнаваемости.



Забитые склады

Склады Покоя ломятся от привезённых товаров. Снедаемые жаждой внести свой вклад в войну, многие местные жители, впряглись в метафорическое ярмо и трудятся не покладая рук, стремясь впечатлить чиновников Администратума. Из-за этого, как сырьё, так и готовые товары просто не успевают вывозить. Каждый день всё новые места, не предназначенные под склады, забиваются до отказа. Если так пойдёт и дальше, даже жилые кварталы будут завалены добром, что предназначено солдатам Внешнего фронта.

Эти излишки привлекают внимание куда менее благочестивых и законопослушных людей. Местные преступники уже раздумывают над тем, как применить богатства Покоя себе на благо – до нужд Империи им дела нет. Уже, по меньшей мере, один вольный торговец воспользовался излишками, чтобы наполнить свои трюмы грузами в обход всяких формальностей.

Слухи о богатствах Покоя разносятся по субсектору, и вскоре планетой могут заинтересоваться не только граждане Империи. Это могут быть и ксеносы и еретики, ведь богатства, что могут помочь Империи, можно обернуть и против него. Хотя в Праведное ополчение принимают много людей, план обороны планеты не учитывает того, насколько лакомым кусочком стал Покой. Перед хорошо организованным врагом этот мир уязвим. Одна удачная атака – и ценнейшие запасы окажутся в опасности. Сейчас Каликсида не может позволить себе такие потери, но свободных сил, что можно было бы перебросить на Покой, у неё тоже нет.

Праведное ополчение

Благодаря тому, что изначально Покой был заселён ветеранами-отставниками, военная служба прочно вошла в культуру планеты. Все здоровые мужчины и женщины обязаны отслужить в силах планетарной обороны – Праведном ополчении. Обычный срок – пять лет, и большая его часть посвящена поддержанию мира и порядка в перенаселённых ульях Покоя. Тем не менее, примерно раз в поколение, ополченцам приходится защищать свою родину от серьёзного вторжения ксеносов – планета достаточно богата, чтобы раз за разом привлекать внимание алчных чужаков, что видят в ней лёгкую добычу. До сих пор ни одно из нападения не увенчалось успехом.

Покой четырнадцать раз с готовностью формировал полки Имперской Гвардии. Эти части, в большинстве составленные из СПО, совершили немало подвигов, доказав свою преданность Императору, и с честью поддерживают славные традиции Имперской Гвардии. И хотя ни один из полков с Покоя не может похвастаться блестящим послужным списком, ни один не посрамил свой родной мир.

Даже по меркам Имперской Гвардии, Праведное ополчение выказывает небывалую набожность. Другие солдаты нередко считают его бойцов особенно благословлёнными. Впрочем, скептики утверждают, что такое впечатление скорее создают белоснежные ризы, которые ополченцы всегда носят поверх флак-брони, с гордостью демонстрируя свидетельства своего благочестия.



Тренировки

«Дисциплина и слепое повиновение – единственный способ служения Императору. Твой долг прост – исполнять приказы, что тебе отдадут»

- лорд-комиссар Сальери

В начале приключения, у персонажей нет причин ждать чего-то страшного (хотя игроки-то явно будут догадываться, что собрались не просто так). Гвардейцы заняты не самым простым делом, но по меркам сорок первого тысячелетия, текущее задание можно считать отдыхом. Полк расквартирован на Покое – верноподданном мире-улье на рубежах Каликсиды, где солдаты обучают новобранцев. Хотя не все тренировки и боевые стрельбы проходят гладко, Покой – это славное место, куда лучше той каликсидской планеты, где кадийцы сражались до того, как попали сюда.

На прошлой войне рота, где служат персонажи, потеряла почти три четверти личного состава. Выживших направили на Покой. Там оставшиеся в строю должны принять в свои ряды солдат из покойского 19-го, чтобы сформировать полный взвод. Выжившие кадийцы – мешанина солдат, офицеров и прикомандированных специалистов и мало напоминает обычное подразделение Имперской Гвардии. Цепочка командования нарушена, отделения сливались и переформировывались раз за разом, и сослуживцы знают друг друга куда хуже, чем ждёшь от солдат, что плечом к плечу прошли не одну войну. Тем не менее, их объединяет общая история и чувство товарищества. Кадийцы из 99-го заслужили право на гордость, проливая кровь на Внешнем фронте и полях битв прошлых лет.

Ведущему стоит кратко описать текущую обстановку и передать слово игрокам – пусть расскажут о своих персонажах. Хотя солдаты не на фронте и уровень дисциплины тут куда ниже, на Покое редко случаются большие праздники и увеселения. Большинство местных преданно воинским или церковным обрядам и ритуалам, а значит, большинство новобранцев вряд ли будут доставлять гвардейцам проблемы.

Когда игроки опишут своих героев, ведущий должен зачитать или пересказать следующее:

У вас выдалась непростая ночь – на неё пришлось одно из самых больших религиозных торжеств, что вам доводилось видеть на Покое. Кажется, его устраивали в честь какого-то святого покровителя, чьё имя вы вряд ли вспомните. Впрочем, это не единственное, что вам не удаётся вспомнить из событий прошлой ночи. Утренний подъём ещё никогда не казался таким ранним. Вы чувствуете себя несчастными, узнав, что сегодня вам предстоит прогнать новобранцев через обычное упражнение с боевыми стрельбами и научить их выживать в бою. Полковник Аркат позволяет слегка ранить новичков, но рекомендует никого из них не убить. Тем не менее, в ваших руках будут боевые и полностью заряженные лазганы, и вы вольны стрелять очередями. Взрывчатка и тяжёлое оружие под запретом – оно останется у надзирающего за учениями лейтенанта.

Новобранцы – солдаты только-только сформированного покойского 19-го – сейчас преодолевают полосу препятствий в крупном тренировочном комплексе внутри улья. В конце полосы, из множества поворотов, подъёмов, спусков, преград, через которые придётся перелезать, и вездесущей грязи, рекрутов ждёт укрепленная позиция, которую удерживают персонажи игроков. Новобранцы штурмуют полосу в боевой выкладке, что включает всё положенное им стандартное снаряжение (отличается только оружие). От персонажей их отделяет пятьдесят метров.

Персонажи игроков составляют одно отделение, собранное из имперских гвардейцев, посланных на этот мир. Сейчас они находятся в углу тренировочного зала – их позиции обложены мешками с песком и расположены на возвышении, что даёт неплохой обзор. Впрочем, из-за изгибов, барьеров и препятствий,

которыми усеяна полоса препятствий, гвардейцы не всегда могут видеть преодолевающих её новобранцев.

Новобранцы должны как можно быстрее пройти полосу и выбить персонажей с укрепленной позиции. Вряд ли салаги могут надеяться одолеть ветеранов, но самых неспособных ждут дополнительные тренировки и изматывающие физические упражнения. И наоборот – рекруты, что хорошо себя показали, могут рассчитывать на зачисление в более престижные подразделения. Это заставляет каждого новобранца выложиться на все сто.

Среди разных отделений кадийцев ведётся неофициальное первенство – кто подстрелит больше новобранцев на таких учениях. Каждое попадание по рекруту из лазгана – это одно очко. Серьёзный вред здоровью новичка – не говоря уже об убийстве – карается штрафом в пять очков. Хорошо «отстрелявшиеся» персонажи могут рассчитывать на выигрыш, что будет очень кстати в грядущих событиях.

На этих учениях каждый персонаж и каждый новобранец вооружены лёгким лазкарабином «Стаккато» хэшской модели (лёгкое, 40 м., 1/3/6, 1k10+1 Э, ББ 0, Маг 25, ПД, Прimitивное (6), Надёжное) и одной фотонной гранатой (метательное, БС×3, 1/-/-, Урон 0, ББ 0, Маг 1, Взрыв (10), каждый, кого зацепило взрывом, должен пройти **простой (+10) тест Ловкости** или ослепнуть на количество раундов, равное количеству ступеней провала). Все остальное оружие лежит в ящиках в нескольких метрах от своих хозяев, но использовать его на учениях нельзя.

Персонажи могут укрываться за бруствером из набитых песком мешков – такое укрытие даёт *2 очка брони*. Хотя убить человека из выданного лазкарабина непросто, ведущему лучше вообще не подсчитывать урон по персонажам на этом этапе сюжета. Просто любое попадание (независимо от того, нанесён урон или нет) «метит» персонажа, а каждый «помеченный» должен упасть наземь и лежать, пока перестрелка не закончится (а не то его снова подстрелят).

Новобранцы (они используют профили имперских гвардейцев со стр. 358 **«Базовой книги правил»**) наступают волнами по десять человек, входя в помещение в пятидесяти метрах от персонажей и пытаясь как можно быстрее преодолеть полосу препятствий. Первая волна будет нестись вперед со всех ног, применяя **«Бег»** каждый раунд – стрелять они начнут, лишь сблизившись на расстояние в десять метров. Вторая волна более осторожна – оказавшись в пятнадцати метрах от персонажей, новички будут прятаться по укрытиям (что дают им *3 очка брони*) и стрелять оттуда. Третья волна уже начнёт прикрывать огнём друг друга, пытаться ослепить инструкторов фотонными гранатами и подойти вплотную к ослеплённым. Каждый «помеченный» персонаж игрока возвращается в строй между волнами, чтобы отомстить – пострадала только гордость ветерана, позволившего какому-то молокососу зацепить себя. Если персонажи смогут сообща подстрелить полтора десятка новичков, каждый герой получит запасной магазин к своему главному оружию. Если они сумеют «уронить» тридцать новобранцев, каждый получит также фраз-гранату и наполовину полную (или наполовину пустую) пачку лхо-папирос или небольшую бутылку амасака.

Отведите на эту сцену от тридцати до сорока пяти минут – в зависимости от того, сколько игроки возились с выбором персонажей. Она нужна для того, чтобы все освоились со своими героями и узнали сильные стороны друг друга. Когда игроки ухватят суть и сработаются, переходите к следующему разделу – **«Инцидент»**.



Инцидент

«Не бойся трудностей. Считай их возможностью показать свою веру в Императора!»

- лорд-комиссар Сальери

Эта сцена должна начаться очень внезапно. Быть может, вам стоит даже прервать боевой раунд, чтобы описать, что происходит. Переход должен быть таким резким, чтобы сбить игроков с толку, не меньше чем их персонажей. Начните с неожиданного и резкого звука – например, как следует хлопните книгой по столу (только сперва убедитесь, что он не упадёт), тряхните сам стол, сами издайте какой-нибудь зловещий и неожиданный звук. Как только все игроки недоумённо уставятся на вас, зачитайте или перескажите следующее:

Вы слышите и чувствуете катастрофической силы протяжный взрыв, который будто длится часами. Пол вздрагивает как в приземляющемся челноке, стены гнутся, а сверху лавиной сыплются потолочные плитки. В полу появляется брешь, через которую в зал проникает слабый запах местного ядовитого воздуха. В неверном, мигающем свете вы различаете кабели и трубы, обычно скрытые в стенах и потолках. Отовсюду сыплются искры, что-то капает и течёт. Когда пол, наконец, перестаёт трястись – или хотя бы немного успокаивается – вы понимаете, что весь ярус улья теперь будто бы наклонён в сторону. Включается аварийное освещение, которое, вместе с разорванными трубами и покачивающимися искрящимися кабелями, выглядит совершенно сюрреалистично в тренировочном зале, что ещё пару мгновений назад казался таким безопасным. Оглушительный рёв аварийных сирен то затихает, то вновь набирает силу.

Каждый персонаж должен предпринять **трудный (-10) тест Силы** или **Ловкости**. Успех означает, что гвардеец сумел уклониться от падающих обломков и устоял на ногах. Провалившие тест падают наземь, теряя одну *рану* (очки брони и бонус Выносливости не спасают). С персонажами, набравшими четыре или больше ступеней провала, случается ещё что-нибудь досадное, но не смертельное – они ломают предмет своего снаряжения, получают уровень *усталости*, теряют в суматохе бесценную пачку lho-папирос и т. п. Лишь чудом можно объяснить то, что всё оружие персонажей, которое они сдали перед стрельбами, по-прежнему в целости и сохранности – герои могут забрать его безо всяких тестов.

Независимо от того, насколько худо пришлось персонажам, новобранцам будет ещё хуже. Когда пол накренился, гвардейцы были на довольно устойчивом участке, а многие новички не удержались на ногах и попадали вниз. Большая часть полосы препятствий разрушена – плохо закреплённые части разбросало по залу, грязь и вода сделали всё вокруг опасно скользким, а колючая проволока теперь болтается там, где меньше всего её ждёшь. В полутьме, на накренившемся полу, среди препятствий непросто даже ходить. Если у гвардейцев нет фонариков, визоров или иного похожего оборудования, учитывайте царящую вокруг темноту, когда будете определять сложность тестов.

Остаток этой сцены посвящен творящемуся вокруг хаосу и попыткам гвардейцев и новобранцев унять его. Вокруг полно тяжело раненых. В улье отключилось электричество и другие важные системы. Персонажи игроков – самые опытные солдаты в округе, так что именно им предстоит навести порядок и помочь людям. У гвардейцев есть снаряжение для выживания и вокс – единственное доступное средство связи, не зависящее от внутренних систем улья. Это даёт им преимущество над паникующими гражданскими и ополченцами.

Дайте персонажам немного времени, чтобы взять всё в свои руки. Вокруг обязательно будут раненые однополчане гвардейцев, не говоря уже о новобранцах. Описывайте сцены и давайте персонажам возможность действовать. Ясно осознающие свой долг и ответственность гвардейцы могут броситься на выручку беспомощным сослуживцам и гражданским, а могут взяться за поиски причин катастрофы. Если персонажи решили начать с ра-



нених – воспользуйтесь этой отличной возможностью отыграть несколько сцен и дайте игрокам проявить сострадание. Возможно, гвардейцам даже придётся принести кому-то из тяжело раненых Милосердие Императора.

Если персонажи не выказывают инициативы или больше заботятся о собственном выживании, чем о других, не затягивайте этот этап. Если же игрокам по душе помогать остальным, удели-те этим событиям около двадцати минут и не забывайте описывать страдания раненых и произошедшие вокруг разрушения. Когда игроки будут готовы двигаться дальше (или истечёт отведённое время), переходите к разделу «**Оборона**» (см. стр. 10).

Что происходит?

В Покой врзался сошедший с орбиты имперский крейсер. Падение причинило улью катастрофические и, вероятно, необратимые разрушения. Большая часть колоссального города уничтожена – сила столкновения была такова, что не выдержали даже аварийные пустотные щиты. В улье отключилось энергоснабжение, не работает связь, вышли из строя системы жизнеобеспечения. У мудрецов Адептус Механикус уйдут годы, если не десятилетия, чтобы просто оценить величину урона, что потерпел улей, не говоря уже о том, чтобы начать восстановление. Впрочем, выживет ли хоть кто-то, кто сможет отстроить улей, определяют события следующих часов и действия горстки отважных, но безнадежно уступающих врагу солдат...

Оборона

«Патрулирование – это всегда скучно, но если у тебя есть хоть капля мозгов, ты будешь молить Императора, чтобы оно таким и оставалось»

- рядовой Экто Верн

Призвав к порядку свою роту и часть новобранцев, гвардейцы должны будут показать, на что они способны. Планетарное командование, как и офицеры кадийского 99-го бросят подразделение персонажей решать возникающие проблемы. Из глубин улья поднимаются полчища мутантов и еретиков. Они преследуют собственные цели, и пытаются воспользоваться катастрофой, чтобы достигнуть их. Им нет дела до гвардейцев, но не обращать внимания на преграждающих им путь солдат не получится. В начале этой сцены ведущий может зачитать или пересказать следующее:

Казалось, что прошли часы с тех пор, как вы включили вокс, но с растущим отчаянием слышали в нём лишь треск помех, как вдруг сквозь помехи пробивается твёрдый и решительный голос полковника Арката: «Как вы без сомнения поняли, произошла катастрофа. Судя по докладам, с орбиты сошёл крупный объект, обрушился на улей и причинил ему огромный урон. В Покое начался бунт. Власти уверяют, что это просто паникующий сброд из подулья. Я так не думаю. Мы – единственная боеспособная часть на планете, и Император призывает нас защитить Покой, как мы уже защищали сотни других миров. Вы должны немедленно установить кордон на границе с подульем и защитить город. Если увидите что-то необычное – немедленно докладывайте своему командиру. Будьте начеку, и Император направит вас. Мы покажем Покою, как Кадия встречает врагов человечества!»

Рутинный (+20) тест «Проницательности» подскажет, что полковник сам пока что толком не знает, что произошло, но предвидит, что всё очень плохо, просто старается этого не показывать. Ветераны полка, прошедшие этот тест, могут вспомнить, что Аркат так же хладнокровно себя вёл во время жестоких абордажных боёв с орками, что позарились на пустотный корабль, на котором путешествовал кадийский 99-й.

Организация обороны может быть настолько непростым делом, насколько того хочет ведущий. Внутренние системы улья – энергоснабжение, вентиляция и водопровод – работают с перебоями или не работают вовсе. Полагаться нельзя ни на что.

Если у вас мало времени, отыграйте все эти проблемы словесно, позволяя игрокам делать выборы и разрешать проблемы одним тестом, а не долгими действиями. К примеру, ведущий может предложить одному из героев бросить **простой (+10) тест Восприятия**, чтобы найти подходящее место для баррикады и **рутинный (+20) тест «Пользования техникой»**, чтобы воздвигнуть её. Простое описание действий может позволить быстро восстановить относительный порядок и дисциплину среди обитателей улья – по крайней мере, тех, что окажутся рядом.

С другой стороны, преодоление завалов, командование зелеными новобранцами и общение с паникующими гражданскими таят отличные возможности для отыгрыша. Если среди персонажей есть водитель, ведущий может подбросить отделению «Химеру», застрявшую в куче обломков неподалёку. Чтобы вытащить её оттуда, понадобится **средний (+0) тест «Пользования техникой»** (вместо него сгодится любой другой подходящий тест). Хотя ездить и маневрировать на броневике будет почти негде, его огневая мощь окажется очень кстати при отражении штурма.

Ведущему стоит учесть, сколько времени осталось и как настроены игроки.



На штурм!

Когда отделение организует кордон, зачитайте или перескажите следующее:

В полуразрушенном улье царит полный бедлам. Ваша рота и приданные ей новобранцы кое-как навели подобие порядка на этом ярусе, но поддерживать спокойствие становится всё сложнее. Стены и полы вокруг сплошь в проломах и трещинах, многие жители ранены. Гражданские охвачены ужасом, а недовольство, смешанное с паникой, выливается в насилие. В этот миг раздаются залпы лазганов, а ваш вокс оживает. Вы узнаете голос одного из ротных связистов: «В улье мутанты. Повторяю – в улье мутанты. Всем силам приказано вступить в бой и уничтожить выродков во имя Императора!»

Спустя несколько мгновений с нижних ярусов поднимается банда из дюжины мутантов, которыми командует один мутант-здоровяк (профили см. на стр. 339 «Базовой книге правил»). Если у персонажей есть «Химера», отправьте против неё отдельную группу из восьми мутантов и двух здоровяков. Направление, с которого атакуют враги и расстояние, на котором они появляются, остаётся на усмотрение ведущего. Описывая поле боя, помните о том, насколько пострадал улей. Обзор очень ограничен – нужно постараться, чтобы найти место, где повороты, поваленные стены или слабое освещение не будут перекрывать линию видимости через каждые пятнадцать метров. Жестокая схватка происходит на близкой дистанции. Если гвардейцам не удастся быстро отстрелять всех врагов, придётся идти в штыковую.

Шайка мутантов, с которой предстоит сразиться персонажам – не единственная. Другие бойцы их роты, как и новобранцы, вынуждены отбиваться от почти таких же врагов. Впрочем, здесь нет линии фронта, которую враг мог бы прорвать – лишь несколько отдельных мест, где мутанты пытаются выбраться на верхние уровни улья, пробившись через кордоны гвардейцев. Если первый бой прошёл легко, продолжите его – бросьте на персонажей вторую волну мутантов или призовите кадийцев помочь однополчанам. В конце концов, в верхний улей пытаются выбраться сотни и тысячи затронутых Хаосом тварей. Тем не менее, это всё же не главная угроза, с которой могут столкнуться гвардейцы. После того как персонажи справятся хотя бы с одной волной, переходите к разделу «На штурм!».



«Ворвитесь внутрь и сокрушите их! Мне плевать, что вы боитесь этих чудовищ – бояться вам стоит меня!»

- комиссар Конниа Рэгг

Хотя обстановка для гвардейцев и без того не сахар, сейчас всё станет ещё хуже. Враг захватывает их позиции, а командование ставит нечеловечески сложную задачу. Чтобы у улья Покой вообще осталась надежда, рота кадийцев безо всякой поддержки, должна проникнуть глубоко на занятую врагом территорию и отключить пошедший вразнос реактор. Начните эту сцену, зачитав или пересказав следующее:

Вы всё ещё слышите отдающиеся от стен нечеловеческие стоны мутантов и звук их шагов, когда ваш вокс вновь оживает. Сквозь помехи пробивается голос полковника Арката. «Отделение Эпсилон, рота D, вы там живы? Докладывайте».

После того как персонажи доложатся полковнику Аркату, он сделает глубокий вдох и поставит боевую задачу. У имперского корабля, что врезался в Покой, всё ещё работает реактор – работает и начинает перегреваться. Агенты Адептус Механикус подсчитали, что механизмы готовятся к незапланированному ритуалу самоиспепеления. Если процесс не прервать, взрыв реактора уничтожит всё, что ещё осталось от улья – и всё остальное в радиусе нескольких сот километров. Всем выжившим кадийцам приказано немедленно найти способ попасть внутрь корабля, добраться до реакторной и исполнить ритуал аварийной остановки. Никакой связи с кораблем нет, сканирование не выявило на нём признаков жизни. Пока неясно, могут ли там быть выжившие. Полковник советует готовиться к худшему, но надеется, что меры предосторожности будут излишними. Он говорит, что приказ проникнуть на корабль получили все кадийцы, но поскольку, отделение персонажей ближе всего, у них самые высокие шансы преуспеть. Весь Покой надеется на персонажей, и полковник напутствует персонажей смело биться во имя Кадии, прежде чем дать отбой связи.

Тем временем, начнётся переброска сил и явно необходимая эвакуация улья. Выжившие чиновники надеются вывести из радиуса будущего взрыва и переправить в безопасное место большую часть жителей Покоя – начиная с самих себя. Чтобы эвакуация прошла спокойно, и обошлось без волнений, потребуется охрана. Гвардейцы немало потрудились, воспитывая из новобранцев настоящих солдат, и власти предержащие Покоя верят, что бывшие ополченцы сумеют обеспечить безопасность эвакуации и отзывают для этого тех самых людей, что сейчас сражаются плечом к плечу с кадийцами.

Учтите, что персонажи игроков, скорее всего, захотят взять бывших праведных ополченцев с собой – ведь без них гвардейцев наберётся едва ли три десятка, а впереди их ждёт большой, полный врагов корабль. Персонажи могут предпринять **напряжённый (-40) тест «Обаяния»** в попытке убедить командование дать часть новобранцев им в помощь. За каждую ступень успеха им выделяется отделение из десяти бойцов (они используют профили имперских гвардейцев со стр. 358 «Базовой книги правил» со всем указанным там снаряжением).

Внутри корабля

Добраться до корабля будет непросто, но полковая «Химера» может немало помочь. Водитель должен успешно пройти три **сложных (-20) теста «Управления (Наземная техника)»**, чтобы проложить путь. Провал теста означает, что на несколько напряжённых мгновений «Химера» застревает; провал на пять или больше ступеней означает, что машина намертво застряла или затормозила у слишком узкого для неё туннеля – тогда персонажам придётся бросать броневики или пытаться вытащить его и искать другой путь. Герои могут пойти пешком – каждый должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или этот марш принесёт ему один уровень *усталости*. Ведущему стоит описать

рухнувшие стены, крошечную тьму, свисающие отовсюду связки кабелей и трубы. Повсюду слышны крики боли, панические вопли и молитвы. Постепенно запах внеульевого воздуха становится всё сильнее и сильнее – персонажи ближе подходят к стороне улья, в которую врезался корабль.

Попасть внутрь корабля неожиданно просто. При столкновении с ульем его корпус раскололся. Важно отметить, что километровой длины крейсер врезался в Покой под углом и уцелевшая его часть лежит не горизонтально. К счастью, системы искусственной гравитации на корабле работают вполне сносно, и попавший внутрь не ощутит неудобств. Этот корабль – а убранство говорит, что это «Пламенный венец» – выглядит старым и заброшенным. Сперва кажется, что в его коридорах столетиями не ступала нога человека. Внутреннее убранство «Венца» на удивление непримечательно. Персонажи и раньше путешествовали на похожих судах, так что представляют, где находится реакторная, и как туда попасть. К сожалению, «Химера» по коридорам корабля не проедет, и её придётся оставить у входа.

Внутри гвардейцев ждут плохие новости – корабль обитаем. В нем гнездится огромный выводок тиранидов. Дайте игрокам несколько минут, чтобы они спланировали проникновение на крейсер и его исследование. Когда они войдут внутрь, опишите окружающий полумрак (вызванный нехваткой энергии), затхлость и общее впечатление заброшенности и упадка.

Прошагав по коридорам несколько минут, отделение входит в большую, открытую залу – бывший грузовой трюм. Повсюду возвышаются горы обломков, оставшихся от контейнеров, порой достигая нескольких метров в высоту, но хватает и совершенно открытых пространств. Все персонажи могут предпринять **средний (+0) состязательный тест «Бдительности»**. Не забудьте о штрафах за царящий здесь полумрак. В случае успеха, персонажи замечают два десятка термагантов и тиранид-воина (см. профили на стр. 14-15). Ксеносы продвигаются вперёд, прячась среди ящиков и прислушиваясь, не приближаются ли люди.

Если гвардейцы переживут эту встречу с врагом и отправятся дальше, в одном из коридоров по пути в реакторную их подстержёт выводок из пяти генокрадов (см. стр. 14). Эти твари попытаются напасть на солдат неожиданно, полагаясь на плохую видимость, свою природную скрытность и возможность лазать по потолку и протискиваться в вентиляционные шахты. Если гвардейцы расправятся с ксеносами слишком просто, напустите на них ещё пятерых генокрадов.

Всё-таки добравшиеся до реакторной, могут попытаться провести ритуал отключения. Это сложный процесс, что требует знания таких систем. Для его исполнения нужно преуспеть в **сложном (-20) длительном тесте «Пользования техникой»**. Персонажи игроков должны набрать шесть или больше ступеней успеха, при том, что на каждый тест требуется пять минут. Если персонажи накопят двенадцать ступеней провала, прежде чем ритуал будет завершён, реактор немедленно и драматично взорвётся, уничтожив свой крейсер и весь улей. Каждые пятнадцать минут, что персонажи работают с реактором, на них набрасывается выводок из пяти генокрадов или один тиранид-воин (см. профили на стр. 14-15).

В реакторной повышенный радиационный фон, а потому каждые пять минут, что персонажи находятся у реактора, каждый должен предпринять **рутинный (+20) тест Выносливости** с накопительным штрафом -10. Каждый проваливший этот тест получает одно очко *порчи* и один уровень *усталости*.

Персонажи игроков вполне могут погибнуть во время своего героического броска к реактору. Если при этом им все же удастся выключить его, они погибнут, зная, что Покой остался цел и сможет протянуть ещё хотя бы один день. Справившиеся с реактором и пережившие это испытание персонажи должны быть награждены, как указано на стр. 13.



Разбор полётов

«Выжить – вот наша награда. Знал я тех, кому этого было мало, да все они уж мертвы»

- Гэвит Остроглаз, ратлинг-снайпер

Приключение подходит к концу, когда персонажи отключат плазменный реактор (или погибнут, пытаясь сделать это). Если после этого у игроков ещё останется время, можно будет отыграть и побег персонажей с разбитого крейсера. Ведущий может выдумать любой способ – выпасть в спасательном модуле, вылезти через торпедный аппарат, выйти через исправный шлюз или даже с боем прорваться в улей через коридоры корабля на «Химере» (если она есть). В любой случае, этот побег явно не обойдется без боёв с тиранидами.

Когда приключение будет закончено, выдайте награды выжившим персонажам.

Награды

Персонажи, что успешно завершили этот сценарий, получают очки опыта и увеличивают уровень снабжения. Кроме того, ведущий может дополнительно наградить за выдающийся отыгрыш, как описано на стр. 283 «Базовой книги правил».

Очки опыта

Успешно справившись с поставленными задачами, персонажи получают очки опыта. Наградите их с учётом того, как они преодолевали испытания или избегали их.

- Остались в живых: 250 ОО
- Не убили никого из новобранцев на тренировке: 20 ОО
- Не допустили паники во время крушения: 25 ОО
- Успешно организовали оборону: 25 ОО
- Победили мутантов-хаоситов: 50 ОО
- Добрались до плазменного реактора: 100 ОО
- Успешно отключили плазменный реактор: 50 ОО

Увеличение уровня снабжения и боевые награды

За спасение Покоя персонажи также могут заслужить боевые награды и признание в рядах Имперской Гвардии:

- Если персонажи успешно отключили плазменный реактор, они получают **бонус +5** к своему уровню снабжения.
- Если персонажи сохраняли хладнокровие во время происходящего, они получают **бонус +2** к своему уровню снабжения.

- Каждый персонаж, что участвовал в успешно завершённом задании, представляется к **Звезде Покоя** (лично или посмертно). Эта медаль приносит обладателю бонус +10 к тестам Товарищества, сделанным по отношению к другим гвардейцам, сражающимся в Каликсиде и особенно – на Внешнем фронте, что были впечатлены легендами об их благородной службе и бесстрашии.

- Любой персонаж, что нанёс смертельный удар тираниду-воину, представляется к **Медальону разящей руки святого Друзя** (лично или посмертно). Эта награда придаёт особенность «Разящее (2)» всем атакам и психосилам персонажа, направленным против существа, обладающего особенностью «Размер (Большой) (6)» и больше.



Особые награды

Если персонажи спасут Покой, полковник Аркат может наградить их одной из полковых реликвий. Каждый выживший персонаж выбирает и навсегда получает себе один из следующих предметов:

«Епитимья предателя»

На мире-кладбище Сайдра кадийский 99-й вступил в бой с силами Северова домината и попал в засаду тёмных эльдаров. Хотя несущему страшные потери 99-му пришлось отступить, бойцам одного отделения 5-й роты удалось убить герцогского легата, перед тем как оставить позиции. Хотя члены отделения горячо спорили, чей же выстрел прикончил северова посланника, полковые машиноведы освятили все их лазганы и лазпистолеты. Некоторые и по сей день принадлежат своим изначальным владельцам, другие же стали реликвиями – они вручаются героям полка, и на них гравирована имя каждого из хозяев.

«Бич Мракозуба»

После того как 43-я рота 99-го кадийского погибла, защищая исследовательскую станцию Адептус Механикус на Герваре от напавших из-под земли орков, благодарные техножрецы пожелали отплатить спасителям. Магосы собрали двенадцать цепных мечей павших, все как один в тёмных пятнах орошей крови, и перековали их, запечатлев подвиги гвардейцев, бьющихся против чужаков, в сияющих узорах на клинках, и заменив выбитые и сломанные зубья на новые, сделанные из загадочного, порожденного тайными техноискусствами, металла. Сейчас этими реликвиями владеют самые почитаемые герои 99-го.

Таблица 1-1 «Особые награды»											
Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность	
Епитимья предателя	Лёгкое	120 м.	1/-/3	1к10+3 Э	0	20	ЧД	Проверенное (6) Точное	4 кг	Почти уникальный	
Бич Мракозуба	Холоднор.	-	-	1к10+4 Р	0	-	-	Разрывающее, Разящее (4)	4 кг	Почти уникальный	

Враги

*«Когда попадёшь на пустотный корабль, следи за потолком.
Они появятся с потолка. Всегда следи за потолком. И не
спускай глаз с пола. Стены тоже небезопасны»*

- рядовой Мерсито Грант

Описанные ниже существа играют ключевую роль в этом приключении, но в «Базовую книгу правил» не включены. Учтите, что тираниды чрезвычайно опасны для обычных солдат Имперской Гвардии, и ведущему стоит хорошо продумать то, как герои будут с ними сражаться.

Термагант

Термаганты – это маленькие тираниды, основа любого вторжения. Хотя они далеко не столь сильны, как могучие тираниды-воины, что повелевают ими, даже один термагант опасен для гвардейца – а где один, там и целый выводок.

Термагант (Рядовой)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Гов
30	33	32	30	40	10	40	30	-
Количество ран: 9				Скорость 4/8/12/16				
Общий ВВ: 6				Броня: хитиновый панцирь (всё по 3)				

Умения: «Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)».

Особенности: «Инстинктивное поведение (Прятаться)», «Ночное зрение», «Природная броня (3)», «Размер (4) (Средний)», «Тиранид», «Улучшенное природное оружие (клыки и когти)».

Оружие: телоточец (лёгкое, 20 м., 1/-/-, 1к10+5 Р, ББ 3, Живые боеприпасы, Разрывающее), клыки и когти (холодное, 1к10+3 Р, ББ 3).

Генокрад

Грозные боевые организмы тиранидов, чьи когти способны пробить даже самую надёжную броню, а охотничьи инстинкты не уступают таковым у самых страшных существ в галактике. Генокрад – это всегда страшный противник. Особенно опасны такие чудовища на борту брошенных кораблей и космических скитальцев, где замкнутые пространства позволяют им устраивать засады. Четыре мощных руки, увенчанных игольной остроты когтями, позволяют генокрадам превращать врагов в кровавое месиво и мгновенно исчезать в тенях.

Генокрад (Элита)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Гов
65	-	8 ₄₅	8 ₄₀	8 ₄₀	35	60	45	-
Количество ран: 20				Скорость 8/16/24/48				
Общий ВВ: 12				Броня: прочный хитин (всё по 4)				



Умения: «Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10».

Таланты: «Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексy», «Неистовый натиск», «Подскок», «Стремительная атака», «Трудная мишень», «Шаг в сторону».

Особенности: «Многорукое», «Ночное зрение», «Природная броня (4)», «Размер (Крупный) (5)», «Разум выводка» †, «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Ловкость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Страх (2)», «Тиранид», «Улучшенное природное оружие (острые когти)».

Оружие: острые когти (холодное; 1к10+12 Р, ББ 5, Бритвенной остроты).

† **Разум выводка:** генокрады находятся в постоянной телепатической связи друг с другом, которая может безо всяких помех действовать на расстоянии до километра (ни стены, ни другие преграды, ни экранирование не заглушают эту связь). Это позволяет генокрадам передавать информацию друг другу мгновенно и бесшумно.



Тиранид-воин

Воины – отнюдь не самые крупные боевые организмы тиранидских флотов, но для простого гвардейца, и такая тварь покажется непобедимым исполином. У воина крепкая, покрытая хитином голова, и жуткая пасть, которой он может легко откусить гвардейцу руку или ногу, а косообразные когти и смертоплюй делают тиранид-воина равно опасным и вблизи и на расстоянии. Чтобы пережить встречу с таким монстром, гвардейцу будет мало отваги, искусности и упорства – ему понадобится немало удачи. Победить это чудовище – непростая задача для любого отряда, не говоря уже о солдате-одиночке.

Тиранид-воин (Босс)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
55	30	11/60	10/50	55	20	35	50	-
Количество ран: 48				Скорость 6/12/18/36				
Общий БВ: 18				Броня: прочный хитин (всё по 8)				

Умения: «Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Бесстрашие», «Стремительная атака».

Особенности: «Многорукое», «Ночное зрение», «Природная броня (8)», «Размер (Большой) (6)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+5)», «Синаптическое существо», «Страх (3)», «Тень в Варпе», «Тиранид», «Улучшенное природное оружие (когти-косы)».

Оружие: когти-косы (холодное, 1к10+14 Р, ББ 3), смертоплюй (лёгкое, 40 м., 1/3-, 1к10+6 Э, ББ 4, Маг, Живые боеприпасы).



Новые особенности

Описанные ниже особенности присущи многим тиранидам.

Инстинктивное поведение (Instinctive Behaviour)

Будучи отрезаны от Разума Улья, эти тираниды подчиняются лишь своим животным инстинктам. Это значит, что если в двадцати метрах от существ, обладающих этой особенностью, нет ни одного *синаптического* существа, эти тираниды повинуются инстинктам и не способны к согласованным действиям. Какими именно инстинктами наделено существо – указывается в скобках.

Прятаться: будучи атакованы, такие существа инстинктивно ищут укрытие, в которое можно забиться и выжить. Они попытаются убежать и найти укрытие любым способом, который позволит обстановка. К примеру, на звёздном корабле, они могут прятаться в воздуховодах. В бою такие существа пытаются сбежать, а атакуют в ответ, только чтобы выжить или если путь к отступлению отрезан.

Тень в Варпе (Shadow in the Warp)

Разум Улья затмевает Варп всепоглощающей пеленой. Каждый псайкер (не являющийся тиранидом) в радиусе, равном Силе воли *синаптического* существа (в метрах) получает штраф -20 на все тесты *сотворения психосил*.

Синаптическое существо (Synapse Creature)

Это существо – проводник воли Разума Улья, чьё присутствие объединяет тиранидов и направляет их действия. Все тираниды в радиусе двадцати метров от *синаптического* существа получают талант «Бесстрашие» и игнорируют воздействие своего «*Инстинктивного поведения*».

Тиранид (Tyranid)

Это существо – тиранид, частица всепожирающей чужеродной расы, управляемой волей Разума Улья, что связывает все особи этого вида. Тираниды невосприимчивы к *подавлению огнём*, психосилам, воздействующим на разум, силам Варпа, воздействующим на разум, холоду, жаре, болезням и ядам (в том числе эффектам оружия со свойством «*Отравленное*»).

Свойство оружия: «Живые боеприпасы» (Living Ammunition)

Стрелковое оружие тиранидов использует боеприпасы, что рождаются, растут внутри самого оружия или его существа-носителя и извергаются из него при стрельбе. Оружие с таким свойством никогда не даёт *осечек*, его не нужно перезаряжать (считается, что у него бесконечный магазин).

Использование тиранидов-воинов

Если ведущий захочет использовать тиранидов-воинов в других приключениях **Only War**, ему стоит помнить, что далеко не всякое личное оружие может ранить эту тварь. Имперские гвардейцы, которым предстоит встреча с таким хищником, должны хорошо подумать о том, как победить его – скорее всего, уничтожить этого голиафа грубой силой не выйдет, и персонажам предстоит призвать на помощь свою изобретательность, умение действовать сообща и пользоваться удачными обстоятельствами.

Позывной:

Полк: кадийский 99-й

Сведения:

Уровень снабжения: 15



Имя

Состояние

Характер

Причина смерти

Имя персонажа: Гатка Джебалука Характер: грозный глаз

Имя игрока _____

Полк: кадийский 99-й полк механизированной пехоты

Специальность: комиссар

Описание: рождённая на далёком диком мире и возвращённая в Схоль Прогениум, комиссар Джебалука - жёсткий и прагматичный боец, что за десятилетие службы с кадийским 99-м внушила его гвардейцам как уважение, так и страх.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
33	47	31	41	33	27	19	43	45

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☒	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Имперская Гвардия	☒	☐	☐	☐
Империи	☒	☐	☐	☐
Война	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☐	☐	☐
Языкознание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Низкий готический	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Планетарн.) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☒	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (ББ)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Тактика Импералис	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Выживание (Вос)	☐	☐	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

* специализированное умение

Таланты и особенности

Аура власти
Взращённые для войны (см. стр. 42)
Ледяное сердце
Плечом к плечу
Ненавистный враг (см. стр. 42)
Ненависть (Слуги Хаоса)
На крыльях гнева
Стальные нервы
Быстрая перезарядка
Полевая казнь (см. стр. 84)
Стремительная атака
Владение оружием (Болтерное)
Владение оружием (Цепное)
Владение оружием (Лазерное)
Владение оружием (Силовое)

Всего **(15)**
Раны: Текущие **()**
Усталость **()**

Критический урон: _____

Безумие: Очки **()**

Психические расстройства _____

Порча: Очки **()**

Осквернения: _____

Мутации: _____

Скорость передвижения

Половинное **(3)** Натиск **(9)**
Полное **(6)** Бер **(18)**

Очки Судьбы

(1) Текущие **()**

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
33	47	31	41	33	27	19	43	45

Оружие

Название:	силовой кулак <i>хорошего качества</i>				
Класс	Холодное	Урон 2к10+6	Тип	Энергетический	ББ 9
Дист.	—	РО	—	Маг	—
Спецправила	<i>Силовое поле, Громоздкое, Хорошее качество (+5 к тестам)</i>				

Оружие

Название	болт-пистолет <i>хорошего качества</i>				
Класс	Пистолет	Урон 1к10+5	Тип	Взрывной	ББ 4
Дист.	30 м.	РО 1/2/-	Маг	8	Пер ПД
Спецправила	<i>Надёжное, Разрывающее</i>				

Оружие

Название	лазган М36 <i>хорошего качества</i>				
Класс	Лёгкое	Урон 1к10+3	Тип	Энергетический	ББ 0
Дист.	100 м.	РО 1/3/-	Маг	60	Пер ПД
Спецправила	<i>Надёжное, Регулировка мощности</i>				

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дист.	РО	Маг	Пер
Спецправила			

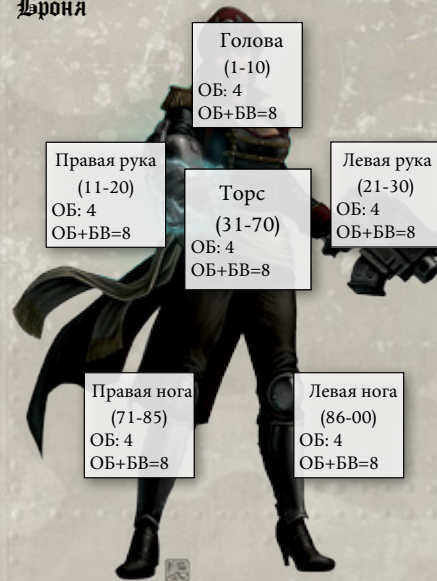
Психосилы

Пси-рейтинг ()

Товарищ

Имя _____ Состояние _____
Характер _____
Способности _____

Броня



Голова
(1-10)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Правая рука
(11-20)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Торс
(31-70)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Левая рука
(21-30)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Правая нога
(71-85)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Левая нога
(86-00)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Снаряжение

Силовой кулак
Болт-пистолет с тремя магазинами
Лазган М36 с четырьмя батареями
Автопистолет с двумя магазинами
Нож
Фраг-граната (1)
Крак-граната (1)
Коммиссарская униформа
Флак-доспех

Вокс-бусина
Противогаз
Фонарь
Прочие вещи из кадийского
полкового набора (см. стр. 42)
"Химера" (одна на отделение)

Непотраченный опыт { 0 }

Всего опыта потрачено { 1300 }

Склонности

Сила воли
Искусность
Ловкость
Лидерство
Товарищество
Восприятие
Ближний бой
Дальний бой

Советы по игре за комиссара Джебалуку

- Комиссар может использовать "Вдохновение", чтобы давать союзникам бонус +10 или "Устрашение", чтобы не допускать паники (подробнее см. стр. 116)
- Силовой кулак хорош против бронированных целей, тогда как с более "мягкими" лучше справится болт-пистолет. Помните, что из пистолета можно стрелять даже в ближнем бою!
- В крайнем случае, способность "Полевая казнь" может спасти жизнь одному из персонажей - ценой жизни его *товарища* (стр. 84)

Имя персонажа: Госейя Алсит Характер: разиня

Имя игрока _____

Полк: кадийский 99-й полк механизированной пехоты

Специальность: санкционированный псайкер

Описание: *неунывающая, несмотря ни на что, Госейя говорит, что ей всегда везёт, хотя не все сослуживцы с этим согласны. Образ мыслей Госейи - лишь следствие её привычки не обращать внимания на ужасы войны и чудовищные проявления Варпа.*

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
27	25	31	42	41	42	26	52	27

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☒	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Имперская Гвардия	☒	☐	☐	☐
Империи	☒	☐	☐	☐
Война	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☐	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	☐	☐	☐	☐
Языкознание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Низкий готический	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Планетарн.) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☒	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (ББ)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Выживание (Вос)	☐	☐	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

* специализированное умение

Таланты и особенности

Взращённые для войны (см. стр. 42)
Боевое построение
Благосклонность Варпа
Ненавистный враг (см. стр. 42)
Ненависть (Слуги Хаоса)
Обострённые чувства (Слух)
Стальные нервы
Телохранитель (см. стр. 90)
Пси-рейтинг 2 (см. стр. 90)
Быстрая перезарядка
Санкционированный псайкер (см. стр. 90)
Владение оружием (Лазерное)
Владение оружием (Низкотехнологичное)

Враны: Всего **[11]**
Текущие **[]**
Усталость **[]**

Критический урон: _____

Безумие: Очки **[]**

Психические расстройства _____

Порча: Очки **[5]**

Осквернения: _____

Мутации: _____

Скорость передвижения

Половинное **[3]** Натиск **[9]**
Полное **[6]** Бег **[18]**

Очки Судьбы

[1] Текущие **[]**

Характеристики

Ближний бой (ББ) Дальний бой (ДБ) Сила (Сил) Выносливость (Вын) Ловкость (Лов) Интеллект (Инт) Восприятие (Вос) Сила воли (СВ) Товарищество (Тов)

27

25

31

42

41

42

26

52

27

Оружие

Название	психосиловой посох высшего качества					
Класс	Холодное	Урон 1к10+5	Тип	Ударный	ББ 4	
Дист.	—	РО	—	Маг	—	Пер —
Спецправила	Психосиловое, Двуручное (требует двух рук)					

Оружие

Название	лазпистолет хорошего качества					
Класс	Пистолет	Урон 1к10+2	Тип	Энергетический	ББ 0	
Дист.	30 м.	РО 1/2/-	Маг	60	Пер ЧД	
Спецправила	Надёжное, Регулировка мощности					

Оружие

Название	лазган М36 хорошего качества					
Класс	Лёгкое	Урон 1к10+3	Тип	Энергетический	ББ 0	
Дист.	100 м.	РО 1/3/-	Маг	60	Пер ПД	
Спецправила	Надёжное, Регулировка мощности					

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дист.	РО	Маг	Пер
Спецправила			

Психосилы

Пси-рейтинг (2)

Слабость
Самовозгорание
Предчувствие беды
Бросок

Товарищ

Имя: Бэс Аргайл Состояние:

Характер: советчик

Способности:
Телохранитель (см. стр. 90)

Советы по игре за Алсит

- Психосилы Алсит позволяют ей предугадывать действия противников, ослаблять и поджигать их и даже просто наносить психические удары. Подробнее см. описания отдельных психосил.
- Алсит может творить психосилы на усиленном уровне мощи, чтобы наносить больше урона или на ограниченном, чтобы лучше их контролировать. Не забывайте о таланте "Благосклонность Варпа", что делает психические феномены менее опасными.
- Алсит не очень хороший боец. У неё есть психосиловой посох, что способен нанести огромный урон - если она попадёт им в цель.

Броня

Голова
(1-10)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Правая рука
(11-20)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Торс
(31-70)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Левая рука
(21-30)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Правая нога
(71-85)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Левая нога
(86-100)
ОБ: 4
ОБ+БВ=8

Снаряжение

Психосиловой посох
Лазпистолет с двумя батареями
Лазган М36 с четырьмя батареями
Нож
Фраг-граната (1)
Крак-граната (1)
Психофокус
Флак-доспех

Вокс-бусина
Противогаз
Фонарь
Инфопланшет
Прочие вещи из кадийского полкового набора (см. стр. 42)
"Химера" (одна на отделение)

Опыт

Непотраченный опыт [0]
Всего опыта потрачено [1300]

Склонности

Интеллект
Восприятие
Сила
Выносливость
Сила Воли
Знания
Псайкерство

Имя персонажа: Сигрет Эшлин Характер: фронт Имя игрока _____

Полк: кадийский 99-й полк механизированной пехоты Специальность: стрелок

Описание: капрал Эшлин - настоящий кадиец, прирожденный солдат и способный ученик войны из прославленного семейства. Он амбициозен и самоуверен, но эти качества не умаляют его воинские таланты.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
38	49	36	30	34	36	33	32	29

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☒	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☒	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Имперская Гвардия	☒	☒	☐	☐
Империя	☒	☐	☐	☐
Война	☒	☒	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	☐	☐	☐	☐
Языкознание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Низкий готический	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Планетарн.) (Инт)	☒	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☒	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (ББ)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Выживание (Вос)	☒	☐	☐	☐
Пользование техникой (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

* специализированное умение

Таланты и особенности

Оруженосец (см. стр. 82)
Боевое построение
Взращенные для войны (см. стр. 42)
Орлиный глаз
Скоординированный огонь (см. стр. 42)
Ненавистный враг (см. стр. 42)
Ненависть (Слуги Хаоса)
Шквал лазогня
Стальные нервы
Владение оружием (Лазерное)
Владение оружием (Пусковое)
Владение оружием (Плазменное)

Враны: Всего **(12)**
Текущие **()**
Усталость **()**

Критический урон: _____

Безумие: Очки **()**

Психические расстройства _____

Порча: Очки **()**

Осквернения: _____

Мутации: _____

Скорость передвижения

Половинное **(3)** Натиск **(9)**
Полное **(6)** Бер **(18)**

Очки Судьбы

(2) Текущие **()**

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
38	49	36	30	34	36	33	32	29

Оружие

Название	лазган М36 <i>хорошего качества</i>		
Класс:	Лёгкое	Урон: 1к10+3	Тип: Энергетический ББ: 0
Дист.:	100 м.	РО: 1/3/-	Маг: 60 Пер ПД
Спецправила:	<i>Надёжное, Регулировка мощности</i>		

Оружие

Название	подствольный гранатомёт у лазгана М36		
Класс:	Лёгкое	Урон: как у гранаты	Тип: как у гранаты ББ: как у гранаты
Дист.:	45 м.	РО: 1/-/-	Маг: 1 Пер.: ПД
Спецправила:	улучшение оружия		

Оружие

Название	плазмомёт <i>среднего качества</i>		
Класс:	Лёгкое	Урон: 1к10+7	Тип: Энергетическое ББ: 6
Дист.:	90 м.	РО: 1/2/-	Маг: 40 Пер: 5 ПД
Спецправила:	<i>Максимальный режим, Перегревающееся</i>		

Оружие

Название:			
Класс:	Урон:	Тип:	ББ:
Дист:	РО:	Маг:	Пер:
Спецправила:			

Психосилы

Пси-рейтинг ()

Товарищ

Имя: Лейф Рейнольд Состояние:
Характер: тугодум

Способности
Оруженосец (см. стр. 82)
Скоординированный огонь
(см. стр. 82)

Советы по игре за капрала Эшлина

- Эшлин способен эффективно действовать на расстоянии, уничтожая появляющихся врагов, а благодаря таланту "Шквал лазогня", капрал сможет поливать врагов целым градом коротких очередей - особенно если займёт позицию за надёжным укрытием.
- Способность "Оруженосец" позволяет *товарищу* Эшлина быстро подавать ему оружие. Используйте это, чтобы мгновенно переключаться с лазгана (против "мягких" целей) на плазмомёт (против бронированных) и обратно.
- С помощью подствольного гранатомёта Эшлин может уничтожать целые группы врагов. Будьте осторожны и не попадите в своих!

Броня

Голова (1-10) ОБ: 4 ОБ+БВ=7	Правая рука (11-20) ОБ: 4 ОБ+БВ=7	Торс (31-70) ОБ: 4 ОБ+БВ=7	Левая рука (21-30) ОБ: 4 ОБ+БВ=7
Правая нога (71-85) ОБ: 4 ОБ+БВ=7	Левая нога (86-00) ОБ: 4 ОБ+БВ=7		

Снаряжение

Лазган М36 с четырьмя батареями
Подствольный гранатомёт
Плазмомёт с одним магазином
Автоматический пистолет с двумя магазинами
Нож
Фраг-граната (5)
Крак-граната (1)
Флак-доспех

Вокс-бусина
Противогаз
Фонарь
Прочие вещи из кадийского
полкового набора (см. стр. 42)
"Химера" (одна на отделение)

Опыт

Непотраченный опыт { 50 }
Всего опыта потрачено { 1550 }

Склонности

Ловкость
Дальний бой
Товарищество
Ближний бой
Сила воли
Полевые навыки
Искусность

Имя персонажа: Эдрин Оспарн Характер: герой

Имя игрока _____

Полк: кадийский 99-й полк механизированной пехоты

Специальность: сержант

Описание: сержант Оспарн - сообразительный тактик и опытный солдат, что прославился в полку, после уничтожения нескольких небольших групп тёмных эльдаров на Кальфе. Эти лавры не вскружили ему голову, и Оспарн остаётся хладнокровным и справедливым сержантом.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
42	35	33	31	30	41	29	35	36

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☒	☒	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Имперская Гвардия	☒	☐	☐	☐
Имперium	☒	☐	☐	☐
Война	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	☐	☐	☐	☐
Языкознание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Низкий готический	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Планетарн.) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☒	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (ББ)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Тактика Импералис	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Выживание (Вос)	☐	☐	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

* специализированное умение

Таланты и особенности

Взращённые для войны (см. стр. 42)
Боевое построение
Прикрыть огнём! (см. стр. 78)
Взять их! (см. стр. 78)
Ненавистный враг (см. стр. 42)
Ненависть (Слуги Хаоса)
Железная дисциплина
Стальные нервы
Быстрая перезарядка
Встать, трусы! (см. стр. 78)
Связист (см. стр. 78)
Владение оружием (Цепное)
Владение оружием (Лазерное)
Владение оружием (Низкотехнологичное)

Всего **[15]**
Раны: Текущие []
Усталость []

Критический урон: _____

Безумие: Очки []

Психические расстройства _____

Порча: Очки []

Осквернения: _____

Мутации: _____

Скорость передвижения

Половинное **[3]** Натиск **[9]**
Полное **[6]** Бер **[18]**

Очки Судьбы

[1] Текущие []

Характеристики

Ближний бой (ББ) Дальний бой (ДБ) Сила (Сил) Выносливость (Вын) Ловкость (Лов) Интеллект (Инт) Восприятие (Вос) Сила воли (СВ) Товарищество (Тов)

42

35

33

31

30

41

29

35

36

Оружие

Название	фамильная офицерская сабля <i>высшего качества</i>				
Класс:	холодное	Урон 1к10+6	Тип	Резаный	ББ 3
Дист.	—	РО -	Маг	—	Пер -
Спецправила	<i>Сбалансированное, Бритвенной остроты, Высшего качества (+10)</i>				

Оружие

Название	лазпистолет <i>хорошего качества</i>				
Класс	Пистолеты	Урон 1к10+2	Тип	Энергетический	ББ 0
Дист.	30 м.	РО 1/2/-	Маг	60	Пер ЧД
Спецправила	<i>Надёжное, Регулировка мощности</i>				

Оружие

Название	лазган М36 <i>хорошего качества</i>				
Класс	Лёгкое	Урон 1к10+3	Тип	Энергетический	ББ 0
Дист.	100 м.	РО 1/3/-	Маг	60	Пер ПД
Спецправила	<i>Надёжное, Регулировка мощности</i>				

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дист.	РО	Маг	Пер
Спецправила			

Психосилы

Пси-рейтинг ()

Товарищ

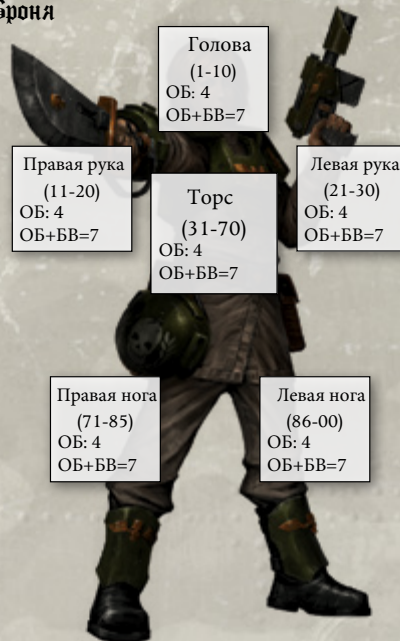
Имя: Кос Вей Состояние:
Характер: шутник

Способности
Связист (см стр. 78)

Советы по игре за сержанта Оспарна

- Сержант Оспарн - опасный противник в ближнем бою и умелый командир, а его приказ "Взять их!" делает отделение ещё более грозной силой!
- Оспарн может использовать "Вдохновение", чтобы давать союзникам бонус +10 или "Устрашение", чтобы не допускать паники (подробнее см. стр. 116).
- Талант "Боевое построение" даёт всем союзникам Оспарна бонус +1 к инициативе и позволяет им использовать сержантский бонус Интеллекта при расчёте инициативы, вместо своих бонусов Ловкости.

Броня



Голова
(1-10)
ОБ: 4
ОБ+БВ=7

Правая рука
(11-20)
ОБ: 4
ОБ+БВ=7

Торс
(31-70)
ОБ: 4
ОБ+БВ=7

Левая рука
(21-30)
ОБ: 4
ОБ+БВ=7

Правая нога
(71-85)
ОБ: 4
ОБ+БВ=7

Левая нога
(86-00)
ОБ: 4
ОБ+БВ=7

Снаряжение

Фамильная офицерская сабля
Лазпистолет с четырьмя батареями
Лазган М36 с четырьмя батареями
Нож
Фраг-граната
Крак-граната
Грозный глаз
Флак-доспех
Панцирный нагрудник

Вокс-бусина
Противогаз
Фонарь
Прочие вещи из кадийского полкового набора (см. стр. 42)
"Химера" (одна на отделение)

Опыт

Непотраченный опыт [50]
Всего опыта потрачено [1550]

Склонности

Товарищество
Восприятие
Сила
Выносливость
Ближний бой
Сила воли
Защита
Лидерство

Имя персонажа: Петру Ковос Характер: наставник

Имя игрока _____

Полк: кадийский 99-й полк механизированной пехоты

Специальность: священник Министрума

Описание: Ковос - уроженец сурового мира, поглощённого ненасытными ксеносами. Он вдохновляет кадийцев 99-го на подвиги и нередко даёт мудрые советы всего через пару мгновений после того как зарубит очередного ненавистного врага Императора.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
43	29	35	33	31	35	26	36	42

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☒	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Экклезиархия	☒	☐	☐	☐
Имперская Гвардия	☒	☐	☐	☐
Имперium	☒	☐	☐	☐
Война	☒	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☐	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Ересь	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☒	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	☐	☐	☐	☐
Языкознание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Низкий готический	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Планетарн.) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☒	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (ББ)	☒	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Имперская вера	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Выживание (Вос)	☐	☐	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

* специализированное умение

Таланты и особенности

Амбидекстрия
Взращённые для войны (см. стр. 42)
Викарий (см. стр. 92)
Плечом к плечу
Ненависть (Слуги Хаоса)
Ненависть (Тираниды)
Ненавистный враг (см. стр. 42)
Непоколебимая вера
Быстрая перезарядка
Спринт
Парное оружие (Рукопашная)
Владение оружием (Цепное)
Владение оружием (Лазерное)
Владение оружием (Зажигательное)

Ваны: **Всего { 13 }**
Текущие { }
Усталость { }

Критический урон: _____

Безумие: **Очки { }**

Психические расстройства _____

Порча: **Очки { }**

Осквернения: _____

Мутации: _____

Скорость передвижения

Половинное { 3 } Натиск { 9 }
Полное { 6 } Бер { 18 }

Очки Судьбы

{ 1 } Текущие { }

Характеристики

Ближний бой (ББ) Дальний бой (ДБ) Сила (Сил) Вывосливість (Вын) Ловкость (Лов) Интеллект (Инт) Восприятие (Вос) Сила воли (СВ) Товарищество (Тов)

43

29

35

33

31

35

26

36

42

Оружие

Название	Два цепных меча хорошего качества				
Класс:	холодное	Урон 1к10+5	Тип	Резаный	ББ 2
Дист.	—	РО -	Маг	—	Пер -
Спецправила Сбалансированное, Разрывающее, Хорошее качество (+5 к тестам)					

Оружие

Название	огнемет хорошего качества				
Класс:	Лёгкое	Урон 1к10+4	Тип	Энергетический	ББ 2
Дист. 20 м.	РО 1/-/-	Маг	6	Пер 2 ПД	
Спецправила Огненное, Надёжное, Распыляющее					

Оружие

Название	лазган М36 хорошего качества				
Класс:	Лёгкое	Урон 1к10+3	Тип	Энергетический	ББ 0
Дист. 100 м.	РО 1/3/-	Маг	60	Пер ПД	
Спецправила Надёжное, Регулировка мощности					

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дист.	РО	Маг	Пер
Спецправила			

Психосилы

Пси-рейтинг ()

Товарищ

Имя: Эджин Элиш Состояние:
Характер: язва

Способности
Викарий (см. стр. 92)

Советы по игре за героя Ковоса

- Особая способность "Викарий" даёт одному из союзников Ковоса очко судьбы всякий раз, когда священник атакует врага в праведном гневе. Бросайтесь в бой и крушите врагов Императора!
- Отражающее поле Ковоса может помочь ему выжить даже в самом жарком бою. Не забывайте использовать его против каждой попавшей в священника атаки.
- Таланты "Ненависть" Ковоса делают его особенно опасным в ближнем бою против определённых врагов.

Броня

Голова (1-10) ОБ: 4 ОБ+БВ=7	Правая рука (11-20) ОБ: 4 ОБ+БВ=7	Торс (31-70) ОБ: 4 ОБ+БВ=7	Левая рука (21-30) ОБ: 4 ОБ+БВ=7
Правая нога (71-85) ОБ: 4 ОБ+БВ=7			Левая нога (86-00) ОБ: 4 ОБ+БВ=7

Снаряжение

- | | |
|-------------------------------------|--|
| Цепной меч (2) | Вокс-бусина |
| Огнемёт | Противогаз |
| Лазган М36 с четырьмя батареями | Фонарь |
| Мононож (4) | Священные писания |
| Фраг-граната (1) | Прочие вещи из кадийского полкового набора (см. стр. 42) |
| Крак-граната (1) | "Химера" (одна на отделение) |
| Ряса | |
| Флак-доспех | |
| Отражающее поле (среднего качества) | |

Опыт

Непотраченный опыт [0]
Всего опыта потрачено [1300]

Склонности

- Дальний бой
- Товарищество
- Восприятие
- Сила
- Ближний бой
- Сила воли
- Лидерство
- Общение

Имя игрока

Специальность: ратлинг

Описание: э тот седой коротышка служит в кадийском 99-ом дольше, чем любой солдат может вспомнить. Его мастерское владение длиннолазом и роль самопровозглашённого хранителя полковой мудрости поможет любому отделению.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
---------------------	---------------------	---------------	-----------------------	-------------------	--------------------	---------------------	-------------------	-----------------------

39

Таланты и особенности

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Планетарн) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)		☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (ББ)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)		☐	☐	☐
Выживание (Вос)		☐	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Повар _____		☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

* специализированное умение

Владение оружием (Стабберы)

(1) Текущие ()

Характеристики

Ближний бой (ББ) Дальний бой (ДБ) Сила (Сил) Выносливость (Вын) Ловкость (Лов) Интеллект (Инт) Восприятие (Вос) Сила а-воли (СВ) Товарищество (Тов)

32

48

30

26

41

32

43

29

39

Оружие

Название	длиннолаз хорошего качества с прицелом хищника		
Класс: Лёгкое	Урон: 1к10+3	Тип: Энергетический	ББ: 1
Дист.: 150 м.	РО: 1/-/-	Маг: 40	Пер: ПД
Спецправила:	Точное, Разящее, Надёжное, Регулировка мощности		

Оружие

Название:	лазпистолет хорошего качества		
Класс: Пистолеты	Урон: 1к10+2	Тип: Энергетический	ББ: 0
Дист.: 30 м.	РО: 1/2/-	Маг: 60	Пер: ЧД
Спецправила:	Надёжное, Регулировка мощности		

Оружие

Название	лазган М36 хорошего качества		
Класс Лёгкое	Урон 1к10+3	Тип Энергетический	ББ 0
Дист. 100 м.	РО 1/3/-	Маг 60	Пер ПД
Спецправила	Надёжное, Регулировка мощности		

Оружие

Название	Урон	Тип	ББ
Дист.	РО	Маг	Пер
Спецправила			

Психосилы

Пси-рейтинг ()

Товарищ

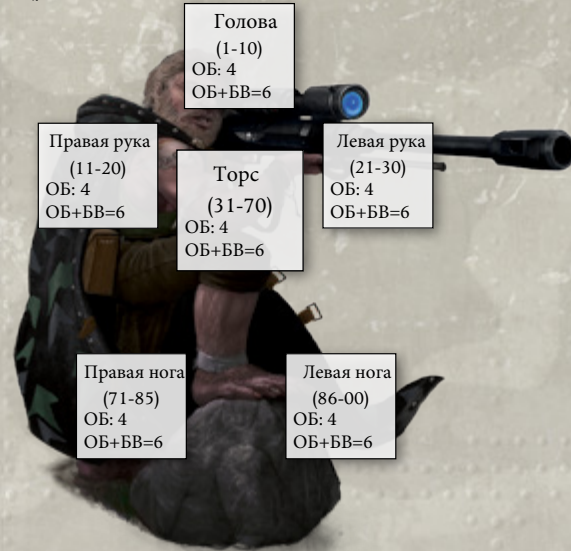
Имя: Гвид Хит Состояние:
Характер: педант

Способности
Наводчик (см. стр. 88)
Отвлекающий выстрел (см. стр. 88)

Советы по игре за марксмана Вина

- Вин - меткий стрелок, а потому ему лучше держаться подальше от боя и выжидать мига для идеального выстрела. Помните о свойстве "Точное", которой наделён длиннолаз - оно делает его намного смертоноснее при прицеливании.
- Товарищ Вина может использовать свои способности, чтобы помогать Вину прицеливаться и не давать врагам уклоняться от выстрелов. Это отлично работает вместе с длиннолазом и пробивными зарядами.
- Пробивные заряды - это особые одноразовые батареи для длиннолаза, которые могут сделать выстрелы Вина намного сильнее.

Броня



Снаряжение

Длиннолаз с двумя батареями
Прицел хищника на длиннолазе
Пробивные заряды (4)
Лазпистолет с одной батареей
Лазган М36 с двумя батареями
Нож (2)
Фраг-граната (1)
Крак-граната (1)
Флак-доспех
Хамелеолиновый плащ

Вокс-бусина
Противогаз
Фонарь
Прочие вещи из кадийского полкового набора (см. стр. 42)
"Химера" (одна на отделение)

Опыт

Непотраченный опыт { 50 }
Всего опыта потрачено { 1250 }

Склонности

Ловкость
Дальний бой
Товарищество
Восприятие
Сила воли
Полевые навыки
Искусность
Общение

Имя персонажа: **Джолен Смайти** Характер: **выдумщик** Имя игрока _____

Полк: **кадийский 99-й полк механизированной пехоты** Специальность: **водитель**

Описание: *Смайти привык смотреть на все вокруг, как на проблему, требующую решения, и в случае с войной на Внешнем фронте это особенно к месту. Как и любой кадиец, Смайти предан уставу, но в крайнем случае готов действовать не по правилам.*

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
24	37	26	29	44	41	26	29	31

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☒	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Имперская Гвардия	☒	☐	☐	☐
Имперium	☒	☐	☐	☐
Техника	☒	☐	☐	☐
Война	☒	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	☐	☐	☐	☐
Языкознание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Низкий готический	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

Всего **(11)**

Раны: Текущие **()**
Усталость **()**

Критический урон: _____

Безумие: Очки **()**

Психические расстройства _____

Таланты и особенности

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☒	☒	☐	☐
Навигация (Планетарн.) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☒	☒	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (ББ)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Выживание (Вос)	☐	☐	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☒	☒	☐	☐
Ремесло (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

* специализированное умение

Взращённые для войны (см. стр. 42)

Боевое построение
Стрелок (см. стр. 74)
Ненавистный враг (см. стр. 42)
Ненависть (Слуги Хаоса)
Быстрая перезарядка
Спринт
Ритуал освобождения
Оружейник
Владение оружием (Лазерное)
Владение оружием (Низкотехнологичное)
Владение оружием (Мельта)

Порча: Очки **()**

Осквернения: _____

Мутации: _____

Скорость передвижения

Половинное **(3)** Натиск **(9)**
Полное **(6)** Бер **(18)**

Очки Судьбы

Всего **(1)** Текущие **()**

Характеристики

Ближний бой (ББ) Дальний бой (ДБ) Сила (Сил) Выносливость (Вын) Ловкость (Лов) Интеллект (Инт) Восприятие (Вос) Сила воли (СВ) Товарищество (Тов)

24

37

26

29

44

41

26

29

31

Оружие

Название	мелта хорошего качества со штыком				
Класс Лёгкое	Урон 2к10+10	Тип	Энергетический	ББ 12	
Дист. 20 м.	РО 1/-/-	Маг	5	Пер ПД	
Спецправила	Мелта, Надёжное				

Оружие

Название	лазган М36 хорошего качества с лазерным целеуказателем				
Класс Лёгкое	Урон 1к10+3	Тип	Энергетический	ББ 0	
Дист. 100 м.	РО 1/3/-	Маг	60	Пер ПД	
Спецправила	Надёжное, Регулировка мощности				

Оружие

Название	мононож с распылителем токсинов				
Класс холодное/метальное	Урон 1к5+3/1д5	Тип	Резаный	ББ 2	
Дист. 10	РО 1/-/-	Маг -	—	Пер -	
Спецправила					

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дист	РО	Маг	Пер
Спецправила			

Психосилы

Пси-рейтинг ()

Товарищ

Имя: Келла Донец

Состояние:

Характер: оптимист

Способности

Стрелок (см. стр. 74)

Советы по игре за рядового Смайти

- Благодаря умениям "Пользование техникой", "Медика" и "Управление" Смайти очень полезен, как в бою, так и вне боя, а способность "Стрелок" делает его идеальным водителем "Химеры".
- Мелта Смайти смертоносна на ближней дистанции, а один раз за бой он может сделать её ещё более опустошительной, благодаря таланту "Оружейник".
- Не забывайте о снаряжении Смайти (ауспиик, БМУ, комбининструмент, мультиключ, аптечка) - оно даёт бонусы ко многим тестам!

Броня

Голова (1-10) ОБ: 4 ОБ+БВ=6	Торс (31-70) ОБ: 4 ОБ+БВ=6	Левая рука (21-30) ОБ: 4 ОБ+БВ=6
Правая рука (11-20) ОБ: 4 ОБ+БВ=6	Правая нога (71-85) ОБ: 4 ОБ+БВ=6	Левая нога (86-00) ОБ: 4 ОБ+БВ=6

Снаряжение

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| Мелта с одним баллоном | БМУ среднего качества |
| Лазган М36 с четырьмя батареями | Комбининструмент |
| Мононож | Мультиключ |
| Фраг-граната (1) | Медицинская сумка |
| Крак-граната (1) | Прочие вещи из кадийского |
| Подрывной заряд | полкового набора (см. стр. 42) |
| Инфопланшет | "Химера" (одна на отделение) |
| Флак-доспех | |
| Вокс-бусина | |
| Противогаз | |
| Фонарь | |
| Ауспиик | |

Опыт

Непотраченный опыт [50]

Всего опыта потрачено [1550]

Склонности

- Ловкость
- Полевые навыки
- Техника
- Дальний бой
- Товарищество
- Интеллект
- Сила воли