

ONLY WAR™

ENEMIES OF THE IMPERIUM™



Смертоносные враги
Имперской Свардии

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

ONLY WAR™



ROLEPLAYING IN THE GRIM DARKNESS
OF THE 4TH MILLENNIUM



CREDITS

LEAD DEVELOPER

Max Brooke

LICENSING & DEVELOPMENT COORDINATOR

Deb Beck

WRITING AND DEVELOPMENT

John Dunn, Gregory Koteles, Jason Marker,
Charles May, and Ross Watson

EXECUTIVE GAME DESIGNER

Corey Konieczka

EDITING AND PROOFREADING

Matthew Harkrader, Dave Johnson, and Julija Petkus

EXECUTIVE PRODUCER

Michael Hurley

MANAGING RPG PRODUCER

Chris Gerber

PUBLISHER

Christian T. Petersen

GRAPHIC DESIGN

Edge Studios and Brian Schomburg

SPECIAL THANKS

Playtest Coordinator Ronald DeValk. "The Librarians" Pim Mauve with Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, and Joris Voogd; "No Guts No Glory!" Sean Connor with Stephen Pitson, Mathieu Booth, Barry Spryng, Andrea Pitson, and Rachel Booth; "Get Money, Go!" Blake 'HTMC' Bennett with Jesse 'Fraggins' Huston, Matt Armstrong, Kory Hook, and Aaron Kaufman. Matthew 'H.B.M.C' Eustace.

COVER ART

Imaginary FS Pte Ltd

INTERIOR ART

Jacob Atienza, John Blanche, Joao Bosco, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Kevin Chin, Wayne England, Nicholas Gregory, David Griffith, Ilich Henriquez, Imaginary FS Pte Ltd, Jason Juta, Karl Kapinski, Nicholas Kay, Sam Kennedy, Nuala Kinrade, Sam Lamont, Clint Langley, Diego Gisbert Llorens, Michał Miłkowski, Ameen Naksewee, Niten, Neil Roberts, Nicolay Stoyanov, Jon Sullivan, Javier Garcia Urena.

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGER

John French

HEAD OF LICENSING

Jon Gillard

HEAD OF LICENSING, LEGAL, AND STRATEGIC PROJECTS

Andy Jones

MANAGING ART DIRECTOR

Andrew Navaro

ART DIRECTION

Andy Christensen

PRODUCTION MANAGEMENT

Eric Knight

HEAD OF INTELLECTUAL PROPERTY

Alan Merrett



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Only War, the foregoing marks' respective logos, Enemies of the Imperium, 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 ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2013, 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 the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-684-7 Product Code: IG05 Print ID: 1702JUN13

Printed in China

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

www.FantasyFlightGames.com

Оглавление

Вступление.....	5
О чём эта книга	5
Глава I. Предатель	6
Революция	9
Путь к сецессии	9
Миры Северова домината	11
Зона боевых действий «Эпсилон»	15
Гервара.....	26
Дипломатические отношения Северова домината	36
Тёмные эльдары	36
Война! Мракозуба	36
Имперская Гвардия	37
Поддержание сецессии.....	38
Удержание фронта.....	41
Полки Северова домината	43
Войска Северова домината	45
Солдат Северова домината	45
Сержант Северова домината	45
Лейтенант Северова домината.....	46
Командующий Северова домината	47
Ударный пехотинец Северова домината	47
Герцогский легат.....	48
Глава II. Зверь	50
Зоны активности	53
Война! Мракозуба и её враги.....	58
Люди	58
Слуги Губительных сил.....	58
Тёмные эльдары	59
Другие группировки	60
Состав и организация войны! Мракозуба.....	60
Стратегия орков на Внешнем фронте	60
Орочья тактика.....	61
Войска орков.....	63
Воевода	63
Мех	65
Ноб	67
Меганоб	68
Трофейщик	69
Коммандо.....	69
Лихач.....	70
Боебанка.....	71
Смертодред.....	72
Сквиггот.....	74
Бомбовоз	76
Кланы орков	77

Глава III. Таящиеся во мраке.....	83
Тёмные эльдары	85
Зоны активности на Фронте	85
Отношения с другими воюющими сторонами	86
Стратегия	89
Тактика.....	89
Войска кабала	91
Архонт.....	91
Истиннорожденный кабалит.....	93
Свита архонта	94
Суккуб.....	98
Гекатрица-кровавая невеста.....	99
Гемункул.....	101
Бичеватель	103
Геллион	104
Инкуб	104
Разбойник	106
Мандрагора.....	107
Боевая техника тёмных эльдаров.....	108
Крууты	110
Круутские рода на Внешнем фронте.....	111
Войска круутов.....	112
Круут-формирователь.....	113
Круут-наёмник	114
Круут-пёс	115
Круут-бык	116
Кнарлок	117
Великий кнарлок	118
Еретики и предатели.....	121
Зоны активности	121
Отношения с другими воюющими сторонами	122
Боевые стратегии	124
Войска Хаоса	125
Тёмный апостол	125
Космодесантник Хаоса	127
Культист.....	128
Хеллбрут	129
Отродье Хаоса	130
Князь демонов.....	131
Метки Хаоса	132
Дары Хаоса	134
Демонические боевые машины	135
Глава IV. Ветераны Фронта	141
Подразделения	142
Команды.....	145
Выжить на Фронте.....	152
Ветеранские таланты	153
Боевые награды Внешнего фронта.....	156
Отметки за убийства	156
Награды за выдающиеся заслуги.....	158
Примечания	160

Примечание переводчика

Этот перевод «Врагов Импернума» дополнен материалами из официальных приключений «Final Testament», «No Surrender» и «Salvaging Solace», где описаны новые виды врагов и зоны боевых действий.

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

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

Переводчик: Широхов С. П.

Больше переводов в группе
«Dark Heresy в Екатеринбурге»
(www.vk.com/darkheresyekb)

Издание 1.5

Вступление

«Всё вокруг пытается убить тебя, солдат. Если ты быстро это сообразишь, то протянешь достаточно, чтобы рассказать об этом новой толпе будущих боевых потерь»

- рядовой Мерсито Грант

«**В**раги Имперiums» — это дополнение к **Only War**, что подробнее рассказывает о безжалостных противниках Имперской Гвардии, которыми полнится Внешний фронт. Эта книга содержит не только игромеханические характеристики NPC и способы их применения, но и детально описывает то, как эти враги противостоят Имперiums и сражаются друг с другом. Кроме того, дополнение предлагает игрокам правила *подразделений*, которые позволят вести более масштабные бои, а также новые таланты и боевые награды для тех гвардейцев и специалистов, что пережили схватки с самыми опасными врагами, что бросил против них Внешний фронт.

Глава I. Предатель

Первая глава описывает Северов доминат — плод крупной политической схизмы, взращённый на давно тлеющей злобе. Здесь в деталях раскрывается тактика и стратегия сепаратистов, приводятся профили герцогских солдат, офицеров и легатов, а также правила на создания одного из множества северовых полков — Стражи шпилей с планеты Охм.

Глава II. Зверь

Война! Мракозуба бушует по всему Внешнему фронту, и миллионы гвардейцев уже пали от рук свирепых орков. Вторая глава подробно описывает этих жестоких и непредсказуемых ксеносов и рассказывает о планах самого Мракозуба, что вознамерился завоевать весь Внешний фронт, а потом ударить по Каликсиде. Здесь же изложены правила для множества могучих орков-NPC — механьяков, воевод, сквигготов и других, а также приведены шаблоны, пользуясь которыми, ведущий легко сможет создавать орков из разных кланов, вроде Кровавых топоров, Плохолун или Гоффов.

С чѐм эта книга?

Не то авторы, не то верстальщики что-то напутали, и в этой врезке у них стоял текст из «**Молота Императора**», сулящий правила на новые таланты, смешанные полки и продвинутые специальности, которых здесь, ясное дело, нет. Так что этот текст мне пришлось сочинять самому. «**Враги Имперiums**» — это источник бэка и бестиарий, описывающий классических для вселенной **Warhammer 40 000** врагов — еретиков, орков, некоторых других ксеносов. Эта книга будет полезна для любого ведущего — благодаря ей, ему не придётся выдумывать характеристики «обычных» врагов из головы. Особенно хочется выделить главу I, что содержит массу сведений о восстании Севера, и главу IV, которая предлагает некий аналог элитных улучшений — *ветеранские таланты* — а также простые правила на групповые бои, что будут полезны в долгих кампаниях и играх сильными персонажами.

Глава III. Таящиеся во мраке

Третья глава «**Врагов Имперiums**» сосредоточена на врагах, что бродят по рубежам Внешнего фронта — от развращённых тёмных эльдаров до хищников-круутов и нечестивцев, что поклоняются Хаосу. Здесь вы увидите много подробностей об этих группировках, узнаете их подноготную, а также найдёте профили смертоносных врагов — архонтов, инкубов, круутов-формирователей, великих кнарлоков, космодесантников Хаоса и даже могучих князей демонов.

Глава IV. Ветераны Фронта

Последняя глава содержит правила *подразделений*, благодаря которым ведущие смогут устраивать более масштабные схватки. Также здесь приведены *ветеранские таланты*, *отметки за убийства* и боевые награды для солдат, что сумели выжить в боях с самыми страшными врагами, и которые можно заслужить только потом, кровью и самоотверженной службой на Внешнем фронте.

Путеводитель гвардейца по Внешнему фронту

Глава I, раздел I (вступление), подраздел I (предисловие)

Внешний фронт

Верноподданные солдаты Имперской Гвардии встречают на Внешнем фронте множество зловбных и трусливых врагов. Эта книга расскажет читателю об опасностях, с которыми Имперiums Человечества может столкнуться на поле брани. В ней изложено всё, что преданному солдату полагается знать для того, чтобы защититься от опасного и оскверняющего влияния еретиков, чужаков и колдунов, а также описано, как распознать таких врагов.

Любой следующий этим наставлениям солдат с храбрым сердцем и заряженным лазером будет готов исполнить долг, что Император возложил на всех нас! Все сомнения и замечания к содержимому книги следует передавать своим полковым комиссарам или другим облечѐнным властью лицам, что смогут кратко и точно оценить твои суждения.

Если к тебе попала эта книжка, должно быть, я уже выкурила свою последнюю лху. Впрочем, тебе не стоит огорчаться. Я оставила тут на страницах кое-какие пометки и «исправления». Наверное, это поможет тебе выжить. Надеюсь, ты их прочитаешь, а не просто изведѐшь всю книгу на самокрутки, хотя она отлично подходит для этого.

Шутка. Не дай комиссару поймать тебя на таком.
- сержант Наталия Талвар, аттильский 264-й



Предатель

Революция

•

Миры Северова
домината

•

Флот Северова
домината

•

Войска
Северова
домината

Путеводитель гвардейца по Внешнему фронту

Глава IV, раздел I (Северов доминат),

подраздел I (Вступление)

Благодетель Человечества

Лишь благодаря Вессмертному Императору человечество продолжает процветать на просторах галактики. Мудрые и богобоязненные полагаются на его защиту и наставления, и каждый, кто будет знать должные литании и молитвы, обретёт силы, дабы выстоять против Тьмы.

Предавшие Императора

И хотя вся Имперская Гвардия готова сражаться во имя Его, среди детей человечества находятся те, что отвернулись от Его света. Многие из них — глупцы, поддавшиеся греху гордыни. Они не желают принять доказанной тысячелетиями истины, гласящей, что спасение может даровать лишь Бог-Император. Ведомые невежеством, они торят новый путь, обрекая свои души на проклятие, которого не миновать каждому, кто забыл о долге, что лежит на всех, благословлённых жизнью под Его владычеством.

У свернувших с истинного пути нет надежды на спасение. Лишённые его направляющей длани, предатели обречены пасть жертвой искушений, что таятся в каждой тени. Они не только губят свои души, но ослабляют весь Империум. Если их ересь не искоренить, она с путающей скоростью распространится по соседним мирам, и целые регионы галактики могут ступить на ложный путь — и тогда не миновать катастрофы.

Святой долг Имперской Гвардии — принести свет по тьме, в которой блуждают еретики. Наш могучий молот сокрушит врага, и миры Империума вновь увидят Его свет. Те, что таятся во мраке, всегда готовы одолеваться соблазнами даже самых ревностных Его детей, и лишь вечно поддерживая этот свет и неизменно следуя слову Его, мы можем надеяться защитить себя.

Но даже сражаясь с падшими, мы должны быть начеку, ибо само их присутствие может заронить зерно скверны в наши души. Возьмись за оружие и без жалости уничтожь еретика и все следы, что мог оставить. Смотри не на гербы и не на знамёна, хотя и там могут найтись тёмные знаки, хитро спрятанные среди девизов или вплетённые в узоры. Следи не за врагом, но за своими товарищами. Помни, что каждый из твоих сослуживцев мог пасть жертвой ереси. Будь готов отбросить узы дружбы, ибо осквернённый еретик не преминет воспользоваться ими. Подобно чуме, одна запятнанная душа может погубить множество собратьев. Первый же признак порчи должен стать и последним.

Оружие и снаряжение у них почти как у нас, что бы там в этой книжке не писали. Даже батареи к лазганам подходят (бери их только, пока никто важный не видит)



Многие офицеры и ветераны у них не носят шлемы. Нам же проще.

Ксенозараза

Чудовищные ксеносы так глубоко проникли в культуру Северова домината, что сам язык и мысли его жителей искажены нечестивыми верованиями. Даже оружие и снаряжение, что используют предатели, вышло из рук ксеносов. Обычаи чужаков извратили жителей домината, и их образ жизни вряд ли можно назвать человеческим. Есть свидетельства того, что на некоторых мирах бок о бок с людьми живут самые чудовищные создания, постоянно с ними встречаясь и сея среди обычных людей самые кошмарные ереси.

Я ни разу не видела такого ни на одном мире северовцев, что мы отбили. Поле боя – другое дело.

Процветающая ложь

Хотя миры, подвластные предателю Северу, находятся далеко от Святой Терры, их жители отвергли Бога-Императора по своей воле. Но знай, что Его милосердие беспредельно. Претерпели ксеносам. Ксенозараза растеклась по их мирам. Северовцы считают чужацких отродий равными себе, будто они также были рождены в свете Его. Это не так, ибо тела и души таких тварей прокляты и далеки от всего, что Он велит своим верным солдатам почитать как святое. Само их прикосновение может погубить разум и душу. И хотя наша вера защищает нас, одного присутствия чужаков достаточно, чтобы осквернить чистоту тела. А если этот бастион чистоты будет взят, неотвратимо погибнут и разум, и душа. Именно поэтому святой долг Имперской Гвардии – нести волю Императора и очищать его владения от ксеносов. Войны Северова домината забыли о своих обязанностях и пали жертвой скверны. Теперь они должны быть истреблены во имя Его.

Награда, достойная предателя

Долго же им пришлось бы трудиться...

Изменникам из Северова домината было мало свернуть с указанного светом Императора пути к вечному спасению. Они жаждут разнести своё проклятие на всю Каликсиду и превратить её в кинжал, что в будущем может погубить весь Империум. Ибо строя и благоустраивая свои миры, пользуясь трудами самых преданных слуг Империума, они не смогли выполнить ответный долг. Даже сохраняя видимость верности, они лгали о размерах своих владений. Население и границы Северова домината росли, но он не сообщал о процветании, достигнутом благодаря Империуму и его дарам. Он продолжал требовать всё больше поддержки, вместо того, чтобы самому вносить справедливую лепту ради всех миров под Его защитой.

Даже те миры, что выплачивали свою десятину, поставляли безнадёжно осквернённые товары. Некоторые грузы, отправленные в Каликсиду, несли ксенозаразу. Доминат надеялся, что эти дары попадут в руки граждан Империума – в том числе, наших юнцов и наших стариков. Тех, кто не может и надеяться сам защититься себя от скверны и рискует больше всех. Сецессионисты не просто уклонялись от исполнения своего долга – они нанесли нам двойной удар, попытавшись развратить нас изнутри и не дав мирно жить в других краях. Если бы священны и благородные владыки Каликсиды не распознали едва зарождающееся предательство, катастрофа могла бы стать стократ пагубнее. Ныне же еретики должны заплатить за опасность, которым подвергли наших родных и друзей. Они должны узнать, что бывает с теми, что выступает против самых верных слуг Империума.

Знай, что духовная скверна на всегда зрима, и враг всегда стремится обмануть праведного. Порча может и не проявляться телесно, а скрываясь под человеческим лицом, еретики и ксеносы бывают ещё опаснее. Некоторые из них могут раздобыть имперские одежды и выдавать себя за верноподданных. Будь непреклонен и предан Его истине – даже секундное сомнение в правильности Его наставлений может позволить предателю пошатнуть твою решимость и привести на путь ереси. Изменникам нет и не может быть пощады, ибо их святотатства могут обречь на гибель людей, что живут в Каликсиде, а быть может – и за её пределами.

Напоминание Комиссариата МХІ всем войскам Внешнего фронта

Хотя святотатцы из Северова домината могут выглядеть как люди, совершенные преступления погубили их души. Выказывать к сецессионистам милосердие – значит, разделить их проклятие, и Комиссариат не забывает об этом.

Погубили они свои души или нет, но вот это часть – точно правда

Глава II

Предатель

«Верховные лорды Терры готовы выжать из нас всё и не готовы защитить нас от ксеносов. Пришло время прекратить выплачивать им десятину — она нужна нам, чтобы защитить самих себя»

- герцог Север XIII, обращаясь к жителям Лукия

Герцог Север I был героем Голгеннова крестового похода. Без влияния и полководческого гения этого вольного торговца, пространство Каликс никогда бы не было завоёвано. Некоторые историки даже говорят, что сам святой Друз мог бы не справиться без помощи Севера. Тем не менее, в том, что Друз превзошёл Севера, последний может винить только самого себя. Герцога подвела жадность — он предпочел не расширять сектор дальше, а заботиться о собственных владениях в Периферии. Наследники же Севера сами оплели свои жизни ложью и ненавистью. Периферия, которую потомки герцога считали своей по праву, так и не попала к ним в руки, и их негодование росло с каждым поколением. Неправедная ярость этих аристократов не беспокоила Империум столетиями, ибо династия Северов уже растеряла власть и могущество, утратила торговый патент и была уже не в силах претендовать на новые владения и титулы.

Революция

«Надежда порождает ересь»

- комиссар Беннетт,

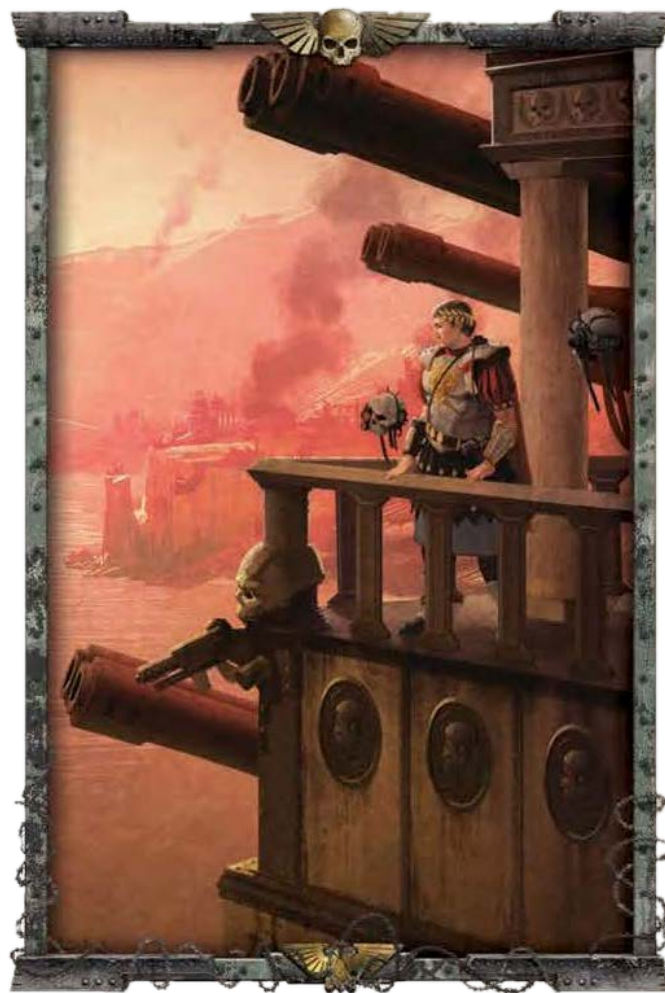
«Ересь и возмездие: размышления над Тактикой Империалис»

В 779. М41, последний из династии Северов стал правителем Периферии. Лорд-губернатор сектора Хакс с опаской доверил эту должность такому человеку. Увы, правитель Каликсиды был вынужден сделать это. Север потратил всю жизнь, находя и создавая союзников по всей Периферии. Особую роль в его планах играли несколько высокопоставленных каликсидских Арбитрес. Благодаря таким связям, герцог устранил всех соперников и как следует подчистил документы, касающиеся себя самого. Плоды недавних разбирательств позволяют предположить, что Север подбрасывал фальшивых свидетелей, подделывал бумаги и даже оплатил истребление нескольких наиболее верных Империуму семейств в субсекторе.

К сожалению, о преступлениях герцога стало известно лишь после его возвышения. Получив власть над Периферией, Север начал налаживать новые связи, стремясь обезопасить своё правление. Вскоре владения герцога расширились за пределы субсектора, и под его руку перешло немало новых планет, о чём он не сообщил лорду Хаксу. Напротив, в погоне за властью, он стал скрываться даже с врагами человечества, включая Детей Шипов.

Катастрофа прогремела, когда во владения герцога вторглись полчища Мракозуба. Когда Север попытался дать оркам отпор и сам защитить свои миры, тёмные эльдары немедленно потребовали большего количества рабов, а значит — большего и безопасного доступа к населённым планетам, который герцог якобы им обещал. Лишь когда владения Севера начали трещать по швам, он в отчаянии воззвал о помощи к Империуму.

Появившиеся в Периферии имперские войска немедленно раскрыли всю глубину предательства. О его новых владениях быстро стало известно. Но вместо того, чтобы принять заслуженную кару, герцог объединил свои силы и отделился от Империума. Он собирался сделать это в любом случае, но пришлось действовать быстро, не дожидаясь окончания всех приготовлений.



Путь к сецессии

Зная, как народ Периферии предан Империуму, герцог тщательно потрудился, создавая миф, что оправдал бы его измену. Вера его подданных была настолько сильна, что Северу нечего было и мечтать поколебать её. Когда в субсектор вторглись орки, а навстречу им двинулась Имперская Гвардия, герцог понял, что надо действовать быстро. У него уже не было времени, которое он рассчитывал потратить на то, чтобы постепенно склонить на свою сторону чиновников и простолюдинов. Вместо этого он должен был создать проблему, что мгновенно сплотила бы народ будущего Северова домината против монолитного Империума Человека. Это должна быть очень убедительная проблема, что ясно дала бы понять, что время мирных переговоров прошло.

Приняв такую идею, герцог принялся распространять ложь о нехватке поставок. Он начал аккуратно перенаправлять большинство кораблей, везущих провиант, снаряжение и другие необходимые товары, не позволяя им попасть на самые зависимые от внешних поставок миры Периферии. Эти планеты не могли обеспечивать себя сами, и без снабжения извне им пришлось всеми силами бороться за выживание, особенно в самые суровые времена года, когда производимых ими товаров не хватало ни на что.

В то же время, герцог расширил вооружённые силы и поднял налоги на этих мирах. Он начал создавать собственную армию, оправдывая это тем, что он всего лишь готовит новых солдат для Империума. Север отбирал самых искусных молодых воинов со множества планет, и быстро построил многочисленную армию, пусть и лишив многие миры рабочей силы. Несколько раз он даже согласовывал перемещение своих войск с Детями Шипов, уводя солдат от мест, куда тёмные эльдары приходили за рабами.



Все эти события превратили жизнь в Периферии в сплошное несчастье. Люди видели, как поставки важнейших товаров прекращаются, как производство падает, а рабочих забирают. В воздухе витало напряжение и недовольство. На нескольких планетах начался голод, по другим прокатились забастовки, вызванные нечеловеческими условиями труда. За считанные месяцы некогда богатые миры вплотную приблизились к политической и общественной катастрофе.

Герцог Север тщательно следил за бедствующими мирами, ожидая, когда недовольство на очередной планете дойдет до высшей точки. Он должен был убедиться, что большинство жителей Периферии разуверилось в Империи. Люди должны быть разъярены и готовы к решительным – пусть и не очень разумным – действиям, лишь бы избавиться от гнетущего чувства отчаяния. Когда какая-нибудь планета была уже в двух шагах от восстания, герцог нисходил на неё и щедро раздавал припасы. Его всегда сопровождал внушительный контингент миротворцев – чтобы организовать временные раздачи столь нужных товаров и предотвратить бунты.

Север умиротворял людей, не забывая следить за тем, чтобы все понимали – благодарить за спасение нужно только его. Щедрость, которую он оказывал одним мирам, обобрав другие, стала его добродетелью, а не плодом предательства. Любовь к герцогу росла, а он без устали винил в нехватке поставок и нескончаемых требованиях десятины далёких верховных лордов Терры. Север притворялся героем-благотворителем, напоминая жителям «спасённых» миров о благородстве и необходимости служения Империи. Он много рассказывал об опасностях, что таит галактика и не уставал повторять, что лишь благодать Бессмертного Императора защищает человечество от ксеносов в других ужасов.

Конечно, это был только первый шаг. Миры Периферии, один за другим, прославляли своего благодетеля и осуждали бесконечную жадность Империи. На некоторые миры сторонники герцога послали подстрекателей, что вовремя крикнули бы об отделении от Империи. Как ни странно, на многих других не потребовалось и этого. Даже на планетах, где люди сохранили

преданность Императору, хватало тех, чья верность верховным лордам была не столь велика. На каждом мире герцог соглашался с тем, что считает сепарацию возможной, но лишь как последнее средство, к которому можно прибегнуть лишь, когда все возможности для переговоров будут исчерпаны.

Когда почти все запасы герцога были розданы, он призвал правительство каждой планеты присоединиться к нему в основании нового государства. Хитрый политик и искусный притворщик, герцог приветствовал каждый мир, что бросился в его федерацию, сбежав из-под руки Империи, как первый. И в каждом случае люди чувствовали, что вкладывают свои жизни и имущество в нечто новое и достойное, что будет создано их руками. Это давало чувство сопричастности, отчего люди были готовы жертвовать куда большим, чем уже отдали, веря, что когда-нибудь их потомки будут жить лучше и свободнее.

Будучи законным правителем всех миров в субсекторе, герцог мог распоряжаться ресурсами Империи Человека и использовать их, чтобы ещё крепче убедить подданных в своей правоте. Такая власть была чрезвычайно важна, чтобы северовая ложь не раскрылась. Опутавшая имперские ведомства агентурная сеть могла гарантировать, что нужные чиновники будут действовать по воле герцога – или их быстро заменят более сговорчивыми. Север сумел жёстко ограничить связь и торговлю – на планеты Периферии попадали лишь те сообщения и грузы, которым герцог это позволял. В итоге Север заменил большую часть адептов, что отказались предать Империи даже под угрозой смерти. Тем не менее, немалую часть управленческого аппарата пришлось сохранить, чтобы разносить весть об имперской тирании и вершащейся революции по всем мирам субсектора.

Аживая философия

Готовя восстание против мнимой тирании Империи, герцог должен был убедить своих последователей, что его правление станет совсем другим. Для этого Север издал несколько указов, давших его подданным иллюзию самоуправления. На деле же он никогда не собирался делиться властью с кем бы то ни было. В конце концов, Север XIII оказался большим деспотом, чем очерняемые им верховные лорды Терры. Но, несмотря на это, никто из подданных не догадывался об этом, каков их владыка на самом деле, ибо создание и поддержание мифа о себе самом было и остаётся главным столпом его правления.

Герцог убеждал другие планеты присоединиться к доминату, утверждая, что он будет более заботливым правителем, нежели далёкие верховные лорды. Повторяя эту красивую сказку, он описывал своё правительство как пекущееся исключительно о гражданах. Север понимал, что война – как с Империей, так и с ксеносами – неизбежна. Понимал он и то, что его новоиспечённые подданные поймут необходимость этой войны, если убедятся, что в ней – их единственный шанс на выживание. Но «шанс на выживание» – это слишком слабое утешение, так что вместо него Север рисовал перед жителями Периферии потрясающие картины будущей утопии. Герцог верил, что такие обещания убедят многих, поверивших в райское будущее, по доброй воле сражаться и погибать за него.

С такими намерениями, герцог делал каждому из миров обещания, которые он никогда бы не смог выполнить. Все начиналось с описания того, как все миры Севера домината будут процветать, как никогда не мечталось их обитателям. Герцог сулил, что чудеса археотехнологий будут доступны всем, что каждый гражданин сможет наслаждаться изобилием еды и роскоши, а условия вербовки на военную службу могут быть смягчены. Само собой, исполнить эти обещания должны были после того, как народ поможет ему одержать победу. Хотя все посулы герцога были невыполнимы, он немало потрудился, создавая видимость их исполнения. Убеждая людей в своей искренности, он пустил в ход средства и запасы, что скопил до начала революции. Хотя герцогские сокровища были богаты, бесконечно облагать целый субсектор он не мог. На самом деле, после того как несколько агромиров было потеряно в первых боях, запасы герцога скудеют день ото дня.

Лишь самые доверенные приближённые Севера осознают, каково истинное положение дел. Обычные граждане, напротив, бесконечно преданны герцогу, веря в то, что он превратит миры Периферии в сияющие образчики идеальной цивилизации. На некоторых планетах даже среди последователей Имперской веры начали распространяться культы, провозглашающие герцога пророком Бессмертного Императора. По мнению этих фанатиков, любого, кто способен превратить отчаянное положение в отчаянное положение, на горизонтах которого маячит фантастическое будущее, должно быть, направляет рука Императора.

Ещё одна сложность заключается в том, что герцог пообещал подданным небывалые личные свободы. В Империи уровень таких свобод сильно разнится от мира к миру, зависит от политического строя отдельных планет и подчиняется требованиям Адептуса Арбитрес и Экклезиархии, но всегда остаётся довольно низким. Герцог же пообещал, что под его властью, каждый сможет сам решать, как ему жить. Собирается ли он выполнять эти посулы – ещё предстоит выяснить, но само обещание вызвало восторг у одних и ужас – у других. Имперская власть никогда не была сильна в Периферии, и потому очень немногие местные жители осознают, какую опасность могут нести такие новшества. Сама по себе щедрая идея личной свободы может привести людей к ересям, что мгновенно привлекут внимание ксеносов, псайкеров и даже самих Губительных сил. И хотя твёрдая вера в Бессмертного Императора может спасти от этого, иные вольнодумцы уже заговорили и о свободе вероисповедания, что помещает Имперской вере защитить людей Периферии.

Дальнейшие события показали, что герцог и не думал выпускать из рук власть над мирами домината. Север проследил, чтобы все принятые решения касательно личных свобод и форм правления, пошли на благо ему. Ради своих целей он был готов лгать и обманывать всеми возможными способами. На мирах, где должны были пройти выборы, герцог проследил, чтобы голоса правильно посчитали. Правительства планет с наследственной, теократической или военной властью отныне отвечали перед самим Севером. Так герцог создал видимость выбора и личных свобод, которых никогда не было и вряд ли когда-то будут.

Первоначальные ресурсы

Столетиями Северы понемногу теряли свои каликсидские владения. Герцог Север I завоевал немало миров и умело распорядился этим богатством, надёжно обеспечив потомков именьями по всему сектору. Увы, застарелые обиды и мстительность тоже стали частью его наследства. Потомки завоевателя растратили львиную долю богатств в бесконечных попытках очистить имя своего пращура. Когда титул принял Север XIII, едва ли не единственным его достоянием было имя да полуразрушенный дворец на планете, которой правил другой человек. Никак не назовёшь хорошим началом для восстания.

Но ещё до того, как стать герцогом, Север XIII берёт каждый грош и налаживал связи. Грандиозная мечта, которой он заболел ещё в детстве, не оставляла его ни на миг. Он был готов действовать сию же минуту, но цель требовала не спешить. Унаследовав титул, Север смог влиять на богатых и могущественных, но не столь знатных людей. Герцог заключил десятки союзов, что принесли ему немалую военную и политическую власть.

Отнюдь не слепой случай сделал герцога Севера правителем Периферии. Он сам нацелился на этот пост, и не без причин. Конечно, то, что именно Периферией мечтал владеть его предок, было важно. Кроме того, этот субсектор лежал на границе Империи, а потому обладал степенью самостоятельности, невозможной в сердце Каликсиды. Кроме того, именно здесь имелись ресурсы, что могли бы помочь новорожденному государству противостоять монолитной мощи Империи.

Ключевым преимуществом был варп-путь между Каликсидой и Скарусом. Корабли проходили через земли герцога, и он мог законно взимать пошлину – а также брать взятки и захватывать всё, что сойдёт за контрабанду. В худшем случае на этом важном торговом пути можно будет пиратствовать. А если дела пойдут совсем плохо так можно даже сбежать в Скарус.

Миры Северова домината

«За границами Империи есть миры, где живут люди, ничего не знающие о благодати Бессмертного Императора. Наш долг – принести им Его свет»

- вольный торговец Бастилл VI

Миры Внешнего фронта лежат на самой границе галактики. Кое-кто мог бы предположить, что в этих краях должно быть меньше звезд, а значит и меньше пригодных для жизни планет, чем в центральных областях Млечного пути. Но исследуя эти места, человечество осознало, что такое мнение совершенно ошибочно.

Хотя причины тому остаются неизвестными, звёзды в этом регионе – особенно те, которыми ныне владеет Северов доминат – окружены непропорционально большим количеством пригодных для человека миров. Мало какие можно назвать идеальными, но поддерживать самостоятельные колонии способны на удивление многие.

Сталинтия

Пустынные пейзажи Сталинтии таят в себе огромные богатства. Можно не погрешив против истины, сказать, что этот мир – один из важнейших для Северова домината. Сталинтия не может обеспечивать себе сама – она просто не в состоянии производить достаточно пищи – но снабжает металлом все остающиеся в руках сепаратистов мануфактуры. Пока северовцы в силах добывать богатства этой планеты и переправлять руду в другие системы, доминат может быть спокоен за часть нужного для войны сырья. Само собой, всё это делает Сталинтию целью едва ли не всех сторон, сражающихся на Внешнем фронте.

Климат

Столетия эксплуатации обезобразили поверхность планеты множеством карьеров и загрязнили её атмосферу, вызвав парниковый эффект. Воздух на планете наполнен мелкими частицами, и дальше нескольких метров уже ничего не увидеть даже в самый ясный день. Иногда загрязнение достигает таких величин, что любые фары и прожекторы становятся бесполезными – чтобы понять, где ты, понадобится радар или локатор. Для людей же такой воздух почти смертелен.

Почти все жители Сталинтии – горняки. Они трудятся с того дня, как смогут взять в руки лопату и до тех пор, пока их держат ноги. Добыча ископаемых ведётся открытым способом. Благодаря этому работники могут не бояться обвалов, не говоря уже о том, что в карьеры – в отличие от шахт – можно загнать почти всё пригодное к труду население и быстро получать самые ценные руды. Это варварское горнячество, даже при отсутствии машинерии, вносит весомый вклад в загрязнение Сталинтии. Работники перелопачивают целые горы земли, которые подхватывают свирепые ветры планеты и разносят в атмосфере.

На Сталинтии сравнительно мало водоёмов и много широких равнин – считается, что именно это сочетание порождает яростные ветры – у движущихся воздушных масс почти нет препятствий. Вероятно, гравитационное воздействие двух небольших спутников планеты также вносит свою лепту. Дождь – редкое зрелище на Сталинтии, а пылевые бури случаются часто. Самые сильные из таких ураганов способны содрать с человека кожу.

Забавная ирония – хотя поверхность планеты редко видит солнечный свет, она гораздо теплее чем, если верить старым легендам, была в далёком прошлом. Возможно, из-за загрязнения атмосферы стала удерживать намного больше тепла, а также рассеивать солнечные лучи, отчего времена года на Сталинтии мало отличаются друг от друга. Из-за этого же вездесущего загрязнения, планета погружена в вечный полумрак.

Мало какой воздушный транспорт сможет действовать на Сталинтии. Наполняющая воздух взвесь губительна для обычных двигателей. Именно поэтому большинство судов терпели крушение, едва войдя в атмосферу. Это делает транспортные челноки и десантные корабли неэффективными, а любые боевые действия на планете – в лучшем случае, утомительными.

История и культура

Большинство жителей Сталинтии почти ничего не знают о том, насколько богат ископаемыми их мир или насколько он важен для Северова домината, но удивляться этому не стоит. Почти все сталинтийцы живут на грани нищеты. Непросто поверить, что когда-то было иначе.

Легенды гласят, что когда человечество впервые заселило планету, её воздух был куда чище, а при желании можно было бы пахать и возделывать поля. Природное бедствие началось лишь, когда исследователи обнаружили огромные залежи полезных ископаемых. Вскоре почти все жители принялись долбить землю в поисках руд. Сперва это занятие давало неплохой заработок, но вскоре всё больше и больше людей стекалось в карьеры. Горная добыча приняла такие масштабы, что привела к сокращению пахотных земель и загрязнению воздуха. Вскоре планетарная знать начала завозить на Сталинтию провиант и товары первой необходимости и менять их на добычу местных старателей. Так почти все горняки превратились в кабальников. Герцог Север не мог желать лучшего – ему легко удалось превратить отчаяние в стремление к революции.

Приключения на Сталинтии

По последним донесениям, орки Мракозуба добрались до одного из спутников Сталинтии и прибрали в руки, как залежи ценных руд, так и местные мануфактуры. Чтобы дать отпор зеленокожим, на планете будет развернуто несколько подразделений, чьи солдаты окажутся заложниками смертоносной атмосферы и миллионов граждан домината, что считают имперских гвардейцев захватчиками.

Четвёртый рай

Четвёртый рай – агромир, что поставляет сецессионистам немало продовольствия. Кроме того, большая часть стратегических резервов домината – это солдаты, завербованные именно на этом мире. Падение Четвёртого рая может привести к сдаче ещё нескольких миров. Без богатств этой планеты сецессионисты не смогут кормить те, что зависят от ввоза продовольствия. Таким образом, Четвёртый рай – ключевое владение северовцев.

Климат

Жители Четвёртого рая могут наслаждаться очень мягким климатом и едва заметной сменой времён года. Во многом это вызвано тем, что орбита Рая – почти идеально круглая, а наклон по оси крайне несущественен. Сочетание таких факторов позволяет снимать урожай круглый год. И обитающие здесь животные, и колонисты научились брать всё от такого климата.

Если не принимать во внимание незначительные сезонные изменения, то температура почти по всей планете идеальна для человека. Небольшие дожди идут по всему миру почти каждый день, а сильные бури чрезвычайно редки. В писаной истории Четвёртого рая упоминаются всего два страшных шторма, но оба по-настоящему повредили только жителям побережья и прилегающих областей. На всей планете – за исключением тропиков и полюсов – будто бы стоит вечная весна.

Климатические отличия есть лишь у некоторых регионов – например, на полюсах и на некоторых возвышенностях немного холоднее, а на экваторе, напротив, теплее. Однако даже в самых

негостеприимных областях колонисты нашли растения, что можно выращивать, и снимают обильные урожаи.

Автохтонные формы жизни совершенно неопасны для колонистов. На самом деле, единственные организмы, способные оказать хоть какое-то влияние на посадки и пашни – это потомки животных, завезённых переселенцами. Неясно, отчего эндемики Четвёртого рая столь покорны, но, учитывая предрасположенность мира к сельскому хозяйству, это очень кстати. Некоторые радикалы из Адептус Механикус предполагают, что вся планета – это огромная конструкция, созданная для ведения сельского хозяйства. Впрочем, доказательств тому нет, и такие гипотезы остаются лишь шаткими предположениями.

История и культура

Имперские силы открыли эту планету в конце Голгеннова крестового похода. К тому мигу Верховное командование уже перенаправило большинство полков на другие войны. Расширение рубежей Империи всегда было важно, но крестовый поход увенчался успехом, обезопасив и приведя под руку Бога-Императора огромный регион, что стал сектором Каликсида. Уставшие от долгой войны гвардейцы более чем заслужили отдыха. Хотя их новый дом был гостеприимен и изобилён, его открыли слишком поздно, и надлежащей защиты Четвёртый рай не получил.

К дальнейшему заселению Рая Империи подошёл очень небрежно. Эта система была слишком далеко от более населённых миров и главных варп-маршрутов, так что никто и не пытался серьёзно привязать Четвёртый рай к Каликсиду. Он был многообещающей планетой – только поэтому колонизация вообще началась. По словам разведчиков, даже небольшая община сможет относительно быстро превратиться в процветающий народ. Эти прогнозы подтвердились – меньше чем через сто лет Рай пестрел десятками небольших поселений и факторий, а ведь первая волна колонистов не насчитывала и миллиона человек.

В итоге успех Четвёртого рая сыграл решающую роль в развитии других миров за пределами Периферии. Планета выращивала достаточно пищи, чтобы привлекать новых поселенцев и снабжать другие миры. Многие поселения не выжили бы без помощи Рая. Позже именно урожаи с этого мира помогут герцогу Северу завоевать преданность жителей Периферии и отделиться от Империи и станут одним из столпов его самостоятельности.

Несмотря на зависимость от богатств Рая, герцог Север с готовностью пожертвовал его частью, чтобы усилить свою власть в Периферии. В обмен на военную помощь, герцог отдал всех жителей южного полушария Детям Шипов. Тщательно обрывая связь – и сетуя на то, что на войне это необходимо – герцог изолировал друг от друга большие группы местных жителей. На переговорах тёмные эльдары требовали всё больше и больше расширить их охотничьи угодья на Четвёртом рае. Южное полушарие уже обезлюдело – там остались лишь рабочие сервиторы, что трудятся в полях. Последние донесения гласят, что Дети Шипов начали налёты на поселения на севере. Это может значить, что все соглашения между ксеносами и Севером отброшены или то, что отчаяние герцога куда больше, чем казалось.

Приключения на Четвёртом рае

Несмотря на расположение вдали от главных варп-маршрутов, этот мир – житница Северова домината. Верховное командование может решиться атаковать без подготовки, чтобы лишить сецессионистов поставок пищи. Впрочем, когда такой удар будет совершён, нехватка разведанных может привести имперских гвардейцев в области планеты, где бесчинствуют тёмные эльдары. Сражение с ними может стать почти самоубийственным для неподготовленных солдат, а может помочь бойцам прозреть чудовищную истину.

Мир Охма

Плотная и ядовитая атмосфера Мира Охма враждебна человеку. Природа его такова, что никто по своей воле не приедет на этот мир и не поселится в его бесчисленных маленьких шпилях. Местные жители – потомки колонистов, вынужденных тянуть лямку на этой богатой необычными природными ресурсами планете. Главное достояние Охма – его атмосфера, из которой можно выделять полезные вещества. Тщательная фильтрация позволяет местным жителям получать химикаты и составляющие, необходимые для производства адамантия.

Климат

Почти всё население Охма живет во множестве шпилей, тут и там пятнающих поверхность планеты. Эти хрупкие постройки почти так же высоки как обычные имперские города-ульи, но немного уступают им в занимаемой площади и значительно – в многолюдности. В первую очередь это вызвано тем, что охмские шпили не столько жилища, сколько огромные воздухоочистные системы. Исполинские сети, чьи «нити», состоящие из крошечных похожих на микроскопические перья, усиков, фильтруют атмосферу планеты. Воздух постоянно проходит через каждый город-улей, очистные устройства тщательно выскивают и отделяют полезные примеси. Несчётное количество мельчайших завитков хватают наполняющие охмский воздух частички ценных руд, меньше песчинки размером, и отправляют их на переплавку в слитки, что позже разойдутся по иномировым очистным заводам и мануфактурам.

Побочный, но чрезвычайно важный эффект такой очистки – пригодный для дыхания воздух – отправляется внутрь каждого улья. Без него жителям Охма приходилось бы постоянно носить дыхательные аппараты. Кислород здесь слишком разрежен, поэтому просто дышать через носовые фильтры-затычки или даже противогаз не выйдет. Большинство охмцев, что отваживается покидать ульи, берут с собой баллоны с пригодным для дыхания воздухом – иначе любой достаточно долгий выход на поверхность становится слишком опасным. Условия «снаружи» настолько суровы, что на всей планете нет людей – или даже мутантов – что жили бы вне ульев.

Страшная токсичность атмосферы не позволила агентам Адептус Механикус выявить какие-нибудь местные формы жизни. Техножрецы предполагают, что никакое существо на углеродной основе, которые дышало бы кислородом, не способно выжить на поверхности Охма. Если вне ульев действительно есть жизнь – как и говорят местные легенды – значит, это существа, совершенно чуждые потомкам терранцев.

История и культура

О заселении Мира Охма известно немного. Его очистные башни – одно из главных технологических чудес Северова домината, но кто и когда их выстроил – неизвестно. Методы их работы похожи на технологии Адептус Механикус, но упоминания о возведении таких шпилей могут найтись разве что в документах самих техножрецов, которые те ревниво оберегают от чужих глаз. Возможно, планета была заселена ещё до прибытия Голгеннова крестового похода.

Приключения на Охм

Звезд, в котором служат персонажи игроков, должен проникнуть в улей и обеспечить плацдарм для прибытия других подразделений. Гвардейцам предстоит высадиться на поверхность планеты и, борясь с токсичной атмосферой, добраться до города-улья. Справившись с охранением, персонажи должны удерживать захваченные позиции до тех пор, пока не придут подкрепления.



Не так давно Имперская Гвардия предприняла серьёзную попытку захватить Охма и получить источник важного сырья, заодно лишив такового северовцев. При этом и верноподданные и сепаратисты сходятся в том, что ульи слишком ценны, чтобы рисковать повредить их. Большая часть сражений происходит под открытым небом, вдали от ульев, в ядовитой хмари планеты. Впрочем, несколько раз агенты проникали в ульи и, пробившись через системы защиты, открывали гвардейцам путь внутрь, после чего начинались жестокие бои за каждое помещение.

Кокит

Война на Коките – это страшная и бессмысленная трагедия. В битвах на этой суровой и холодной планете, как Империи, так и Северов доминат, потеряли тысячи солдат, гибель которых не изменила ничего. С самого начала сепаратизма, обе стороны сочли, что Кокит станет важной точкой противостояния в Периферии. Это было ошибкой, но даже когда она раскрылась, каждый продолжал настаивать на своей правоте и всё больше и больше увеличивать масштаб столкновений.

Климат

Обычная погода на Коките – это холод, при котором вода обращается в лёд. Ночи на планете ещё холоднее. По мёрзлой земле беспрестанно проносятся суровые ветры. Океаны покрыты прочным ледяным панцирем и засыпаны толщей снега.

Древние документы указывают на то, что когда-то на Коките обитали автохтонные формы жизни, в том числе растения и животные, способные переносить местные холода. Когда грянула война, их стали встречать куда реже. Одни говорят, что эндемики вымерли из-за войны, другие предполагают, что они всё же выжили, но спали в спячку, чтобы пережить морозы.

До сецессии Кокит был почти самодостаточным миром – колонисты жили в утеплённых домах, спасавших от стужи. Людей кормили не зависящие от погоды за окном огромные гидропонные сады, что были у каждой общины. Увы, почти все такие города были разрушены в первые же месяцы противостояния. Война отняла у большинства кокитцев дома, и им пришлось выживать в лютые холода, не имея самого необходимого. Если погода не переменится, маловероятно, что хоть кто-то из местных увидит конец войны – чем бы она ни кончилась.

История и культура

Если верить преданиям, то когда на Коките появились первые люди, это был умеренный мир, чей климат хорошо подходил человеку. Планету заселили задолго до Великого похода, но она многие столетия пребывала в изоляции и воссоединилась с Империем лишь в последние дни Голгеннова крестового хода. Климат тогда уже сильно изменился – должно быть, на планете начался ледниковый период.

Немногие уцелевшие документы рассказывают о конфликте между кокитцами и имперскими исследователями. Местных жителей беспокоили подступающие холода, и они хотели перебраться на другую, более тёплую планету. К сожалению, быстрая геологоразведка Кокита обнаружила глубоко под толщей льда большие запасы прометия. Населению было приказано добывать горючее на благо Империиума.

Когда грянула сецессия, имперские силы нацелились на Кокит, желая завладеть его прометиевыми залежами. К тому же стремился Северов доминат. Только когда на планете началась война, выяснилось, что запасы почти исчерпаны. Сейчас Кокит уже не представляет ценности, но обе стороны продолжают сражаться на мёрзлой и пустынной поверхности бесполезного куска камня и льда.

Приключения на Коките

Персонажи внезапно обнаруживают подземное поселение, разрушенное в начале войны. Верховное командование требует занять его, чтобы замёрзшие тела местных можно было переработать в трупную муку – ценный ресурс на этой пустынной планете. Но ещё до того, как начнётся производство, разведка Северова домината также обнаруживает поселение. Вскоре начинается битва, наградой победителю в которой станут безжизненные руины.

Кравейл

Человечество начало заселять Куавейл задолго до основания Империиума. Это отдалённый и изолированный мир – крестоносцы Голгенны Анжуйского были очень удивлены, обнаружив на этой планете человеческую колонию. Исследования показали, что на Куавейле обитает два отдельных народа, чьему процветанию не мешают даже местные хищники. Экклезиархия послала на воссоединившийся с Империем мир миссионеров, чтобы куавейлцы могли познать величие Бессмертного Императора. Хотя сейчас планета приняла Имперскую веру, Куавейл слишком далеко от Каликсиды, чтобы между ним и агентами Святой Терры могли существовать устойчивые связи.

Климат

Поверхность Куавейла покрыта густыми и влажными, но не слишком жаркими джунглями. Циклопические деревья, порой нескольких сотен метров в обхвате, возносятся в небеса на километры. Они растут столь плотно, что их кроны полностью перекрывают путь солнечному свету. Из-за этого все, кто обитают на вершинах деревьев, знают, что такое день и ночь; все, кто ступает в тени деревьев, обречены на вечную тьму.

Хотя времена года на Куавейле несколько различаются, леса позволяют чувствовать эти отличия намного слабее. Исполинские деревья спасают всех обитателей земли от осенних ветров и укрывают от летней жары. Очень немногие из этих колоссов сбрасывают листву. Несмотря на то, что у подножья деревьев обычно можно найти много всего, как правило, это следы жизни облюбовавших дерево животных и мелких растений, с которыми лесные гиганты существуют в единой маленькой экосистеме.

Самая примечательная после деревьев форма жизни на Куавейле – драконы. Эти грозные высшие хищники представляют опасность для любого путешественника. Во многом это связано с необычным жизненным циклом таких чудовищ. Хотя они способны вырастать до чудовищных размеров – есть доклады о встречах со взрослыми особями, размах чьих крыльев превышал четверть километра – но рождаются очень маленькими. Когда наступает брачный сезон, взрослые самки строят гнезда в границах с джунглями засушливых горных районах. Драгонихи откладывают много яиц, и когда потомство начинает вылупляться, из каждого гнезда в джунгли могут хлынуть тысячи маленьких – не больше метра – хищных рептилий.

За несколько последующих недель подрастающий молодняк истребляет всю жизнь в нескольких сотнях квадратных километрах джунглей, попутно нещадно сражаясь друг с другом. Лишь малая доля драгонов из каждого гнезда переживает этот период неистовой охоты – остаются лишь самые сильные и хитрые. В последующие года и десятилетия, драконы продолжают расти. Они нередко охотятся на других драгонов наравне с прочими обитателями Куавейля. Если верить докладам эксплораторов, молодые драконы способны расти более чем на метр в год, хотя этот показатель сильно зависит от возможности добывать пропитание. Из-за этого ящеры ревниво оберегают каждый свои владения и хоть как-то взаимодействуют друг с другом лишь в период размножения. Говорят, что самым крупным драконам по несколько веков. Такие существа яростно защищают свою территорию, свирепо набрасываясь на любого пришельца, будто то одинокий исследователь, взвод солдат или танк.

Взрослый кравейльский драгон (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шит	Вос	СВ	Гов
55	-	10 _{/52}	10 _{/58}	45	12	37	30	-
Количество ран: 95				Скорость 7/14/21/42				
Общий ББ: 10				Броня: бронечешуя (всё по 6)				

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

Таланты: «Бесстрашие», «Обострённые чувства (Зрение)», «Стальные нервы», «Яростный натиск».

Особенности: «Летун (20)», «Природная броня (Бронечешуя)», «Размер (Огромный) (7)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+5)», «Свирепый натиск (+10)», «Смертоносное природное оружие», «Страх (1)»

Оружие: бритвенной остроты клюв (холодное, 1к10+10 Р, ББ 12), хваткие когти (холодное, 1к10+16 Р, ББ 2)



Точно неизвестно, как началась колонизация Куавейла. Имперские исследования показывают, что оба куавейлских народа – подземный и древесный – появились на планете примерно в одно время. Причины их разделения и делящейся взаимной изоляции утеряны в бездне времени. Нет никаких свидетельств тому, что люди жили здесь до Великого крестового похода, так что сейчас никто не уверен, когда был впервые заселён этот мир. Агенты Адептуса Механикуса могли взять биологические образцы и провести анализ, но предпринимал ли кто-то такое исследование – неизвестно.

Древесные жители обитают внутри исполинских куавейлских деревьев. Эти люди редко спускаются на поверхность планеты, и многие за всю жизнь не покидают пределов небольшой рощи. Общины таких колонистов целиком зависят от приютившего их дерева и других его обитателей – это могут быть животные множества видов, растения и даже грибные организмы, приспособившиеся жить на дереве. Многие из таких организмов способны эксплуатировать его собственные биологические процессы, другие просто наслаждаются создаваемым им микроклиматом. Куавейлцы одомашнили многие из этих растений и начали выращивать их для сельскохозяйственных нужд.

В противоположность древесным людям, подземники живут под деревьями, в пещерах и туннелях, которые, как они верят, остались от подземных рек и давно сгнивших корней. Эти колонисты приспособились к жизни в вечной темноте. Питаются они, в основном, грибными наростами да теми редкими животными, что обитают у подножия деревьев в постоянном страхе, но относительно безопасности от драгонов.

Северов доминат вербует в свои армии жителей обоих народов Куавейла. Часть сформированных полков используют для защиты самой планеты от недавно добравшихся до неё орков. Зеленокожие пока что пытаются приручить огромных драгонов, попутно нападая на ту или иную общину. Кажется, ксеносам сопутствовал некоторый успех – один раз уже видели летучего ящера с орками на спине.

Приключения на Куавейле

Куавейл – суровый мир, и в полевом выходе его природа будет опаснее для персонажей не меньше чем их враги. Вместе с тем, на этой очень древней колонии могут отыскаться технологические чудеса полузабытой эры – погребённые глубоко под землей или скрытые в кронах деревьев образчики артеотеха, которые прячут от страшных драгонов и берегут от разрушительного влияния времени усилия защитников, уже позабывших, что именно они должны хранить. Древние технологии – весома причина, по которой имперские гвардейцы могут сражаться среди древесных крон или в подземельях против повстанцев, орков или прожорливой мегафауны (или всех сразу!). Для посланцев Адептуса Механикуса реликвия времен Золотой эры Технологий стоит любой пролитой крови – хотя те, кому эту кровь предстоит проливать, могут с ними не согласиться.



Зона боевых действий

«Эпсилон»

«Славу можно заслужить лишь во имя Императора»

- комиссар Гораций Баргрейвс

Зона боевых действий «Эпсилон» – это средненаселённый мир в Периферии, ранее известный как Елена II. Открытая ещё святым Друзом во времена Голгеннова крестового похода, эта планета долгие столетия пребывала в забвении. Лишь во время расширения Каликсиды в конце М40, одновременно с заселением других многообещающих миров субсектора, колонизировали и Елену II.

Администратум полагал, что попытка заселения имеет все шансы на успех – планета располагала к тому, чтобы вести сельское хозяйство. Из таких соображений, первая волна колонистов была многочисленной, а дополнительные поставки и защита, которую обеспечивала небольшая эскадра Имперского Флота, позволили удивительно быстро превратить планету в процветающий агромир.

Всего через несколько столетий, мир уже мог обеспечивать своими урожаями другие планеты Периферии. Иные даже надеялись, что Елена станет житницей всего субсектора, одновременно продолжая снабжать Каликсиду. Миру были даны большие ресурсы – в том числе людские, необходимые для того, чтобы оживить «Ликург» – покинутый во время Голгеннова крестового похода звёздный форт. Когда его вернули в строй, Елена II, стала одним из самых производительных и лучше всего защищённых миров в субсекторе. Даже самые агрессивные ксеносы этих мест осознавали мощь звёздного форта и выбирали себе жертв послабее.

Для того чтобы поддерживать относительное процветание планеты и обеспечивать её безопасность, потребовались новые колонисты из Каликсиды. Администратум обратился к нескольким десяткам ближайших миров и, взяв с них десятину людьми, переправил этих сервов на Елену II. Приток подневольных работников сильно увеличил население планеты, а обеспечивать новоприбывших оказалось непросто. Поселения, что строились для сотен людей, ныне вмещали тысячи. Многие выходцы из ульев, рассчитывавшие на новую жизнь, пришли в отчаяние.

Планетарный губернатор сперва совсем пал духом – как он сможет кормить столько голодных ртов, не снижая поставок на иные миры? Было решено пустить в дело ещё неосвоенные земли – это могло значительно увеличить урожаи. Работники трудились дни и ночи напролёт, некоторые – в полях, что находились в сотнях миль от их домов. Через несколько лет Елена II вновь смогла кормить и себя, и соседей.

Домов для новой волны поселенцев так и не построили. Вместо этого колонисты – львиная доля которых была сервами – превратились в бродячие орды подневольных работников. Вокруг всех возделываемых земель отвели места под палаточные городки. Сервы трудились во время посевной, после чего сворачивали палатки и отправлялись работать куда-то ещё. Порой они возвращались собирать урожай на тех полях, что засаживали, но чаще этим рабам приходилось снимать чужие урожаи.

Елена II – колониальный и не слишком технологически развитый мир. Домашние животные здесь также считаются ценностью. Большинство жителей вынуждено пешком странствовать от одного поля до другого. Прошедшие столетия превратили этих людей в кланы кочевников. Они работают по несколько недель на каждом встреченном поле и идут к следующему, раскидывают там палатки и работают следующие несколько недель. Каждый год племена преодолевают тысячи километров, зачастую пересекая экватор, чтобы всегда успевать в нужный регион к сбору урожая.

Кочевой образ жизни приводит к тому, что у обитателей Елены II нет почти никакой собственности. У большинства есть лишь их одежда, семейная палатка да пара религиозных безделушек. В уплату за каждодневный изматывающий труд, правительство обеспечивает пахарей вещами первой необходимости. Каждый палаточный городок снабжают едой и водой – кочевникам под страхом пыток запрещено есть что-то из своего урожая.

Каждый год губернатор требует посылать часть мужчин и женщин планеты в Страдную гвардию. Её бойцы должны уметь обращаться со стандартным имперским оружием, что регулярно доставляют в колонию, а участие в посевных и уборочных заменяет им обычную физическую подготовку. Страдная гвардия была создана, в первую очередь, чтобы защитить Елену II от вторжений ксеносов. Кроме того, солдаты нужны губернатору, чтобы подавлять беспорядки. К счастью, жизнь на этом агромире настолько изматывает, что любые попытки восстаний обречены на быстрое поражение.

Перекрёсток варп-маршрутов

За столетия, что прошли с основания агромира, поток кораблей и грузов, проходящих через Елену II, значительно вырос. Сперва планету посещали лишь транспорты, вывозившие пищу на другие миры. Кроме того, близость «Ликурга» сделала Елену II идеальным отправным пунктом, с которого корабли Имперского Флота и вольных торговцев отправлялись в экспедиции за пределы субсектора.

Вскоре открылось, что звёздная система расположена очень близко к варп-пути в сектор Скарус. Корабли, идущие в Каликсиду или готовящиеся к другим путешествиям, нередко делали остановку здесь. За несколько десятилетий система стала настоящим перекрёстком варп-маршрутов. Большинство кораблей, путешествующих по этой части субсектора, делали здесь хотя бы краткую остановку. Конечно, по меркам более цивилизованных мест, Елену II не назовешь оживлённой, но для колониального мира проходящий через неё поток кораблей необычно велик.

Некоторые капитаны – особенно из числа вольных торговцев – стали вести дела с Еленой, пока их корабли стояли на приколе в звёздном форту. В городах планеты появилось множество необычных товаров – вплоть до ксенотека. Коммерсанты были приятно удивлены, сколько провианта можно скупить здесь почти за бесценок. Колонисты же были очарованы побрякушками с иных миров.

Ещё до сецессии Елена II стала одним из ключевых портов в холодной торговле. Флотские офицеры с форта и планетарное правительство сквозь пальцы смотрели на нарушения закона, количество которых росло с пугающей скоростью. Поговаривали даже, что власти предержащие Елены уже были развращены и осквернены запретными артефактами. Если бы не сецессия, распространение проклятых предметов вскоре привело бы к очищению мира Инквизицией, но и сейчас многие говорят, что такое расследование состоится, как только мир вернётся в лоно Империи.

Сецессия

Когда Северов доминат отделился от Империи, имперские силы на Внешнем фронте быстро оценили важность Елены. Командование обозначило агромир как зону боевых действий «Эпсилон» и направило туда войска, с приказом быстро отбить планету. Судьба экспедиционного корпуса так и осталась тайной – отправившись на Внешний фронт из центра Каликсиды несколько лет назад, он так и не вышел из Варпа.

Пока Северов доминат владеет зоной «Эпсилон», он может наладить через него сообщение с сектором Скарус. Торговля с ним критически важна для сотрясаемого войной домината, и он будет защищать её всеми силами. Если сецессионисты сумеют удержать контроль над системой, а значит и перекрёстком варп-маршрутов, Империя ждёт катастрофа. Эти причины лишь



увеличивают ценность Елены II. Лишившись линий снабжения, Северов доминат долго не протянет, а возможность пользоваться ресурсами Скаруса будет очень ценна для Имперской Гвардии. Предполагалось, что Страдная гвардия Елены II не сможет дать достойный отпор имперским силам, и планета будет взята быстро и малой кровью. Увы, бои за агромир оказались куда более ожесточёнными. Во многом, на это повлиял звёздный форт, благодаря которому северовцы могли лучше снабжать и быстрее пополнять свои армии.

Звёздный форт «Ликура»

В последние годы Голгеннова крестового похода у Империи было больше ценных ресурсов, чем подходящих для заселения пустующих звёздных систем. Флот иногда действовал множеством маленьких эскадр, ни одна из которых не была уверена в том, какую планету брать первой, а какой можно пренебречь. Череда побед, что одержал святой Друз, и проблемы со связью приводили к тому, что иногда флот прибывал в уже завоёванные системы. Бывало и наоборот – непродуманная стратегия приводила к тому, что на неприоритетный мир высаживали целые армии.

Случалось, что корабли, попавшие в такие «неважные» системы, годами терпеливо ждали дальнейших распоряжений – обычно это кончалось тем, что они гибли в какой-нибудь катастрофе или от истощения припасов. Другие возвращались туда, откуда пришли, и капитанов казнили как изменников, посмевших бросить свой пост. «Ликура» – одна из жертв такого забвения. Это форт, привезённый в неизведанные области Периферии, и терпеливо дожидавшийся появления крестоносцев, чья война уже давно закончилась. Изначальные планы похода предполагали, что эта система будет важнейшей точкой в продвижении имперских сил. Десятки судов Имперского Флота отбуксировали эту станцию типа «Рамиллис» к Елене II, ожидая, что рано или поздно такой опорный пункт пригодится крестовому походу.

Но поход закончился. Корабли, что привезли форт, были отозваны на более важные задания. Вскоре в субсекторе просто не осталось судов, чтобы отбуксировать куда-то «Ликург», и перемещение этой станции десятилетиями значилось в списке нерешённых проблем Имперского Флота. Всегда появлялись другие задачи – они требовали меньшего количества кораблей и немедленного решения. Большая часть экипажа с «Ликурга» была переведена на другие места службы. Наконец, кто-то из писцов Администратума вычеркнул форт из списка действующих военных объектов, полагая, что эта постоянно всплывающая там и тут строчка – не более чем повторяющаяся типографская ошибка. Так грозная боевая станция была заброшена.

Гарнизон форта, оставшийся без поддержки и снабжения, оказался отрезан от всего мира. Он медленно старился и умирал. Но благодаря строгому нормированию и жёсткой экономии на «Ликурге» удалось сохранить минимальный экипаж. Увы, к тому мигу, когда комендант форта решил, что стоит хотя бы попытаться вернуть станцию в Каликсиду, оказалось, что в системе нет кораблей, что могли бы буксировать «Ликург». Исполнинский форт столетиями находился на орбите Елены II – там ему и пришлось остаться, питая себя ресурсами планеты и сохраняя достаточно энергии, чтобы кое-как поддерживать работу своих систем и обеспечивать жителей воздухом.

«Ликург» был обнаружен вновь, когда человечество снова взялось за исследование Периферии. К тому мигу, на всей станции из живых осталось всего несколько сервиторов. Эти неумимые автоматы продолжали выполнять последние отданные им приказы, поддерживать работу станции и собирать все необходимое для этого.

Переоткрытие

Когда началась колонизация Елены II, Имперский Флот уже не мог обходить вниманием брошенный звёздный форт. Само его присутствие на орбите влияло на приливы и отливы на планете. Комплексы авгуров обнаружили, что плазменные генераторы колоссальной станции всё ещё работают, как бы неправдоподобно это не звучало. Несколько капитанов тут же зарылись в древние документы, касающиеся Елены II, спеша заявить права на временное управление станцией.

Всем было очевидно, что офицера, сумевшего оживить звёздный форт, ждёт повышение, не говоря уже о том, что владение столь мощной станцией в этом изолированном регионе само по себе многое означает. Кто бы ни стал комендантом пустотной крепости, она, равно как и корабли его владельца, смогла бы заставить отступить любого врага и задуть любой конфликт.

Вольный торговец Якоби Меддингтон с лёгкого крейсера «Слепая вера» был первым, кто опознал в звёздном форте «Ликург». Вооружившись этим знанием, он попытался пришвартоваться к станции. Приблизившись к станции, Меддингтон потребовал передать управление «Ликуртом» ему, назвав своё имя и сославшись на торговый патент. Едва он отправил это сообщение, как в форт пришло сообщение контр-адмирала Говарта Кеннингсли, что предъявил права на «Ликург» от имени линейного флота. Не желая расставаться со своим новым сокровищем, вольный торговец открыл огонь по эскадре Кеннингсли.

В разразившемся сражении погибли два и было повреждено ещё несколько крейсеров Имперского Флота, но форт достался контр-адмиралу. Позже пятьдесят капитанов Меддингтона и десятки офицеров были казнены за измену и пиратство. Кеннингсли обратился к командованию каликсидского линейного флота, прося выделить ресурсы на восстановление «Ликурга». Адептус Механикус сами предложили отправить на работы своих людей и даже послали два корабля и рукоположенных техномагосов. Поползли слухи, что контр-адмирал в ответ поделился с культом Машины могущественными археотехнологическими диковинками, что нашлись на станции. Дозащитность этому нет, и не было, а слухи и рассказы противоречат друг другу.

Тем не менее, было очевидно, что слуги Машинного бога вложили в «Ликурга» много труда. Лишь через несколько десятилетий работ, форту вернули былое величие. Все оборонительные системы действовали как должно, бригады сервиторов были восстановлены, а на борту осталось достаточно техножрецов, чтобы принимать и обслуживать корабли Имперского Флота.

В каждом из четырёх доков мог разместиться один большой корабль – вплоть до линейного крейсера – или множество судов поменьше. Даже если корабль оставался тут на длительный ремонт – а такой мог занять годы – форт всё равно мог принимать других «гостей» и защищать себя сам. Конечно, много судов требовали куда более тяжёлой работы от всего экипажа «Ликура». Как правило, именно это, а не техническая возможность принять очередной корабль служила главным ограничением.

Гортовой боец

Согласно древнему указу, Имперская Гвардия лишена собственных пустотных кораблей и авиации. Воздушную поддержку и межпланетную переброску сил осуществляет Имперский Флот. В свою очередь, сам Флот лишён солдат и боевой техники для войн на поверхности. Тем не менее, каждый корабль должен защищаться от abordжа (хотя каждый капитан надеется, что этого не случится). Поэтому на всех судах существуют подразделения бортовых бойцов, которым предстоит оборонять корабль в чрезвычайных обстоятельствах (хотя считается, что этим должны заниматься и остальные члены экипажа). Подготовка и снаряжение бортовых бойцов подразумевают сражения на пустотных кораблях, что исключает тяжёлое и дальнобойное оружие. Кроме того, подразделения такой «пустотной пехоты» служат флотской полицией, что разминает драки и отлавливает незаконных торговцев с нижних палуб.

Хотя очень небольшое личное оружие способно пробить корпус пустотного корабля, шальное попадание даже из лазгана может повредить важное, а то и жизненно необходимое корабельное оборудование. Среди бортовых бойцов очень распространены дробовики, удачно совмещающие малую бронейность и высокую эффективность против живой силы на коротких дистанциях, что очень кстати при абордажах. Грозная репутация такого оружия служит дополнительным преимуществом, и немало бунтов на нижних палубах прекратились сами собой, стоило мятежникам услышать слитный звук, с которыми бортовые бойцы одновременно досылали патроны в стволы дробовиков.

Бортовой боец (Рядовой)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цинт	Вос	СВ	Тов
35	37	35	35	35	28	35	30	25
Количество ран: 10				Скорость 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				Броня: лёгкий панцирный доспех (всё по 5)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обыденное знание (Война, Империзм, Имперский Флот) (Инт)», «Парирование (ББ)», «Уклонение (Лов)», «Языкознание (Имперские коды, Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Нокдаун», «Плечом к плечу», «Разоружение», «Стальные нервы».

Оружие: боевой дробовик (лёгкое, 30 м., 1/3-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Разброс) *или* шоковая булава (холодное, 1к10+3 У, ББ 0, Шоковое) и абордажный щит (холодное, 1к10+1 У, ББ 0, Оборонительное, +3 очка брони на торс и руку).

Снаряжение: униформа, четыре магазина для дробовика, дыхательный аппарат.

Сервитор-убийца

Сервиторы – это лоботомированные киборги, что играют в Империи множество ролей, а во владениях Адептус Механикус нередко превосходят численностью людей. Тогда как большинство сервиторов приметны методичностью при выполнении любой задачи, сервиторы-убийцы – это имя дано им не зря – разительно отличаются от своих собратьев. В их пронизанных электронными схемами мозгах заложено множество готовых способов убийства и процедур резни. Это буквальные машины смерти, ибо все пороки человеческого мозга сочетаются в них с беспощадной эффективностью и надёжностью холодной стали.

Сервиторы-убийцы применяются почти исключительно, на космических судах и орбитальных станциях, и тому есть причины. Абордажные бои и штурмы нередко превращаются в жестокие рукопашные схватки. И хотя в таких боях с предателями имперские солдаты не просят и не дают пощады, обычные люди в этих условиях не могут сравниться с орками, генокрадами, эльдарскими корсарами и другими ксеносами, которыми кишит космос. Бойцы, как бы они не были хорошо подготовлены и снаряжены, не выстоят против таких ужасов в узких коридорах.

Сервиторы-убийцы отлично себя показывают в сражениях с пиратами и бунтовщиками, превосходя в этом своих стрелковых собратьев, чьи тяжёлые орудия не подходят для боёв на пустотных кораблях и станциях. Как бы не были велики имперские корабли, на них остаётся много закрытых пространств. Сервиторы-убийцы успешно действуют и в других условиях – например, джунглях мира смерти или кишмящих людьми городах-ульях.

Такие сервиторы известны склонностью к сбоям и неполадкам – порой какая-нибудь *императива смертоубийства* намертво застревает в них, не давая подчиняться другим командам. Если такого «непокорного» сервитора не удержать, он может даже сбежать и начать беспорядочную резню.

Сервитор-убийца (Ядровой)

ВБ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цинт	Вос	СВ	Тов
40	15	7/55	45	37	15	39	35	05
Количество ран: 12				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ВБ: 4				Броня: машина (всё по 4).				

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

Таланты: «Амбидекстрия», «Парное оружие (Рукопашная)», «Стремительная атака».

Особенности: «Коренастое», «Машина (4)», «Ночное зрение», «Сверхъестественная Сила (+2)»

Оружие: орудия убийства (холодное, 1к10+7 Р, ББ 2).

Снаряжение: встроенная вокс-бусина.



Возможности звёздного форта

За столетия, что прошли с его восстановления, «Ликург» был укомплектован всем необходимым. Впрочем, обеспечить форт достаточным экипажем Имперского Флота, не говоря уже о подготовленных техножрецах, было куда сложнее. Ныне большая часть «Ликурга» полагается на труд сервиторов. Представители каликсидского Администратума с большой неохотой отправляют людей в Периферию. Неудивительно, что «Ликург» недоукомплектован, и большая часть его систем работает не так эффективно, как может. На форту есть несколько мануфактуров, но Имперский Флот не в состоянии послать туда достаточно техножрецов, чтобы следить за рабочими. Арсеналы «Ликурга», включая склады артиллерийских снарядов, тоже куда беднее, чем ожидаешь от фронтовой пустотной станции. Конечно, такие недостатки проявятся лишь при долгой войне, но само их существование – оскорбление строгим требованиям Флота.

Возможности и функционал «Ликурга» были немного изменены, чтобы лучше подходить ему. Станция расположена далеко от значимых фронтов, и её оснащение, предназначенное для поддержки крупного крестового похода, можно изменить. Кроме того, поскольку через Елену II проходит относительно немного кораблей, контр-адмирал Кеннингсли решил, что его станция должна обеспечивать себя сама. Многие системы и хранилища были переоборудованы, чтобы «Ликург» мог использовать помещения, когда-то предназначавшиеся под склады для деталей пустотных кораблей.

Несмотря на все изменения, форт всё ещё очень схож с СШК «Рамиллис», использованной при его создании. Считается, что переоборудование не повредило его оборонительным возможностям. Со всех четырёх сторон «Ликург» ошметинился грозными плазменными орудиями, опасными даже для самых устрашающих имперских кораблей. В дополнение к главным калибрам форт обладает лэнс-батареями и множеством ангаров для перехватчиков. Последние применяются мало – у Северова домина-



та, ныне удерживающего форт, слишком мало, как самолётов, так и подготовленных пилотов. Верные делу сецессии лётчики, как и их машины, с началом войны оказались нужны в других местах. Сейчас едва ли в каждом второй ангаре найдётся хотя бы одна полная эскадрилья, среди пилотов много зелёных новичков, а у остальных за плечами всего пара-тройка боевых вылетов.

Находясь на орбите Елены II, «Ликург» более чем способен обстреливать планету, если это потребуется, но командующие фортом офицеры пока не получали таких приказов. Тем не менее, правительство Елены II прекрасно осознаёт опасность, чьи очертания видны в пустоте. Обстрел с «Ликурга» способен нанести планете такой урон, что восстанавливаться она будет столетиями. У нынешнего гарнизона слишком мало опыта, поэтому командование домината не решается обрушивать ярость «Ликурга» на планету. Они опасаются, что попытавшись нанести точечный удар, они либо промахнутся, либо вместе с целью испепелят всё вокруг. Поговаривают, что сецессионисты так боятся возможностей звёздного форта, что вообще не способны с толком его применять.

И напротив, некоторые члены имперского командования на Внешнем фронте считают, что невежество предателей опаснее осведомлённости. Сецессионисты не могут позволить себе потерять столь универсальное и могущественное оружие как «Ликург». Хотя предателям пока не хватает духу использовать все возможности форта, обстановка для них становится всё безнадежнее, и они могут решиться. Потому Империи считает, что форт нужно отбить у Северова домината как можно быстрее.



Внешний фронт

Герцог Север никогда не признает этого, но он понимает, что проигрывает войну против Империи и орков, что вторглись на земли, которыми он надеялся править. Накопленных им запасов слишком мало, чтобы остановить набеги ксеносов, издавна терзавших эти края. Как бы герцог не старался, он не сможет провести никаких значимых изменений в то время, что у него ещё есть. Доминат лишь с большой натяжкой можно назвать самодостаточным. Войны разорили множество миров. Сецессионисты уже кладут бессчётные тысячи жизней в борьбе против Империи Человека, но этого недостаточно.

Елена чрезвычайно важна для домината. Это не просто обычный агромир. Он кормит немалую долю планет Севера. По меньшей мере, шесть звёздных систем завозят не меньше половины провианта с Елены II. С её утратой жители этих миров будут голодать. Возможно, герцог сможет перенаправить часть поставок, чтобы предотвратить бедствие, но запасов не хватит, чтобы кормить всех голодных до тех пор, пока не будет найден новый источник пищи.

Даже прибытие Имперской Гвардии не заставило доминат прекратить пахать, сеять, собирать урожаи и вывозить огромное количество провианта. Отчасти это объясняется берегающим планету звёздным фортом. Хотя «Ликург» не способен защищать всю систему, он достаточно грозен, чтобы отпугнуть многие имперские суда, пытающиеся высаживать десант. Вместо сотен столь нужных рот, Империи вынужден высаживать единицы. Хотя действия Имперской Гвардии не были совершенно бесплодными, но она уже потеряла больше десятка плацдармов. В таком положении защищающие Елену II сецессионисты могут выращивать еду прямо под носом у наступающих гвардейцев.

Если вывоз продовольствия с Елены II прекратится, некоторые из зависимых от неё миров наверняка отвернутся от Северова домината и попытаются вернуться в Империю Человека. Другие – более верные делу герцога – будут голодать и вымирать, а производство на них – падать. Это приведёт к тому, что способность сецессионистов сопротивляться, как оркам, так и Гвардии, резко упадёт. Фактически, победа на Елене II может стать переломным моментом во всей войне. Вряд ли потеря этого агромира убедит герцога сдаться, но ослабит его на многих фронтах и сделает лёгкой добычей.

Система Елены важна для домината не только как источник провианта. За прошедшие с её открытия тысячелетия, она стала знакомым портом и перекрёстком путей для многих кораблей. Даже после того, как Департаменту Мониторинга списал звёздный форт, многие капитаны помнили, где он находится, и использовали как надёжный ориентир. Наконец, Елена служит важной точкой на варп-маршрутах, связывающих известные миры за пределами Периферии. Когда был открыт путь в Скарус, поток кораблей только возрос. Каждое судно, следовавшее в этот сектор, проходило через Елену. Система стала знакома и навигаторам, многие из которых вели корабли именно через неё, нередко останавливаясь на «Ликурге», чтобы пополнить запасы. Постоянное использование превратило систему в важнейшую точку варп-перемещений по всему региону.

Если Имперский Флот завладеет этим перекрёстком, кораблям домината придётся идти в обход Елены. Любым другим судам, идущим к занятым сецессионистами мирам, тоже придётся искать иные пути. Само собой, верноподанным путь на планету домината тоже заказан. К несчастью для мятежников, в регионе нет хорошо известных варп-маршрутов, проходящих в стороне от Елены. Их звёздным кораблям и навигаторам придётся искать иные пути, если система попадёт в руки Империи Человека. Такие поиски обещают быть долгими и опасными, и пока они не увенчаются успехом, доминат будет связан по рукам и ногам.

Потеря, как источника пищи, так и времени, нанесёт сецессионистам двойной удар. Герцог и его присные больше не смогут перебрасывать подкрепления и грузы на многие миры замыкающей части Внешнего фронта. Без поддержки своего созеренца некоторые из этих миров могут вернуться в лоно Империи.

Важность звёздного форта

«Ликург» – не только ключевая точка в любом противостоянии за оберегаемую им звёздную систему. Он обладает множеством орудий и способен принимать и обслуживать пустотные корабли. Более того – на форту можно производить некоторые чрезвычайно важные узлы для кораблей, которые больше не сыщешь нигде на всём Внешнем фронте. Такие возможности «Ликурга» вынуждают северовцев защищать его любой ценой.

Во многом благодаря звёздному форту, сецессионисты и по сей день сохраняют позиции на Елене II, которые Империи так стремятся у них отбить. Его колоссальные батареи плазменных орудий способны несколькими залпами отвадить даже самых дерзких и отважных капитанов. По меньшей мере, два имперских корабля основного класса уже были уничтожены, попытавшись выйти на орбиту Елены II.

Имперский Флот выучил этот урок и сменил тактику. Вместо того чтобы пытаться подвести крупные суда, капитаны издали запускают множество челноков. Звёздный корабль – почти незаменимое сокровище, тогда как малые десантные судёнышки, равно как и их экипажи и грузы ценятся в Имперском Флоте куда меньше. На столь долгий путь до цели челноки тратят почти всё топливо, но это окупается безопасностью – орудия «Ликурга» не успевают наводиться на маленькие цели, и северовцам приходится поднимать немногочисленные эскадрильи перехватчиков. Пусть форт пока не удалось взять, такие атаки зарекомендовали себя куда лучше лобового противостояния «Ликурга» и крейсера.

Также именно в форту расположена верфь для ремонта кораблей – лучшая из тех, что остаются в руках сецессионистов. Флот домината малочислен, так что «Ликург» вполне способен принимать любые его корабли. Хотя у северовцев хватает доков для малых судов и кораблей сопровождения, чинить и обслуживать линейные крейсера они могут только на «Ликурге». Для домината каждый корабль на счету, но он не будет и пытаться захватывать новые без уверенности, что их можно будет привести в порядок на «Ликурге». Лишившись этого форта и его верфи, северовцы вынуждены будут бросать призовые суда, едва те получат серьёзные повреждения.

Кроме того, «Ликург», как и все звёздные форты типа «Рамиллис» способен производить и хранить снаряды для корабельных орудий. Без мощностей форта сецессионистам будет непросто обеспечивать боекомплект свои крейсера. Немногие способны даже правильно погрузить снаряды в специальный отсек пришевартовавшегося судна без помощи специальных устройств.

Таким образом, если «Ликург» перейдёт в руки Империи, флот домината лишится возможности даже перезаряжать самые большие из своих орудий, не говоря уже об обслуживании и ремонте кораблей, невозможном без космических доков этого форта. Лишённому тыла флоту сецессионистов хватит нескольких крупных боев, чтобы потерять около двадцати процентов наступательного потенциала, просто расстреляв боезапас.

Положение на фронтах

Хотя битвы идут далеко не по всей Елене II, планета удостоилась обозначения как зона боевых действий «Эпсилон». Бои на поверхности почти не прекращаются. Гвардия захватила и потеряла уже дюжину разных плацдармов. Каждое новое наступление гложет, когда армии не получают подкреплений и поставок. Когда подкрепления всё же приходят, им приходится прорываться на планету через яростные шквалы зенитного огня, и отчаянно окапываться, в надежде сдержать наступающие орды сецессионистов. По самым благоприятным оценкам, в зоне «Эпсилон» уже потеряны сотни тысяч солдат. Гвардейцы страшатся орбитального обстрела с «Ликурга», хотя северовцы пока не пускали его в ход. Вместо этого они полагаются на вылеты многочисленных бомбардировщиков, массированные артиллерийские обстрелы и бесконечный натиск едва вооруженных и недоученных повстанцев, веря, что этого будет достаточно, чтобы остановить имперцев.

«Они жаждут отнять у нас этот звёздный форт, солдаты. Имперские псы боятся нашего славного герцога. Они видят, что дело нашего повелителя – правое, и не могут не сомневаться в собственных притязаниях на владения Императора и дрожать от осознания того, что они – недостойны. Мы выступаем против тех, кто по невежеству боятся любых перемен. Мы преподадим урок заблудшим детям Императора и заставим их принять свою судьбу или услышать свой приговор!»

*- генерал Фредерих Константин,
командующий силами Северова домината на
«Ликурге»*

Обе стороны отлично понимают, насколько важен для домината этот мир, и не прекращают попыток выбить врага отсюда. Сецессионисты постоянно присылают подкрепления из других звёздных систем. Их транспорты могут приземляться спокойно, ведь угрозы, что представляет «Ликург» хватает, чтобы держать Имперский Флот подальше от зоны «Эпсилон».

Более того – местные сецессионисты на удивление хорошо снаряжены (по меркам домината, конечно). Кроме множества пехотинцев, у мятежников есть несколько рот средних танков. Геран Бострок, командующий наземными силами домината на Елене II, умело перебрасывает войска то туда, то сюда, чтобы отразить очередную высадку имперских сил. Из-за этого среди гвардейцев ходят слухи о том, что в «Эпсилоне» сражаются целые танковые легионы предателей. Уже появились подозрения, что звёздный форт был приспособлен для производства техники на шасси «Лемана Русса». Если это действительно так, форт стал ещё более ценным приобретением для своих владельцев.

Также Бострок показал, что не хуже танков он умеет распоряжаться артиллерией. Имперские силы не раз докладывали о том, что плотный и точный обстрел начинается с самого мига их высадки. Сколько именно орудий есть у предателей – точно неизвестно, но среди них определённо найдётся, по меньшей мере, рота самоходных установок. Вероятно, эти боевые машины привезли в «Эпсилон» с других миров домината. Если гвардии удастся захватить или уничтожить орудия северовцев, это станет сильным ударом по обороне планеты.

В то же время обе стороны боятся слишком сильно повредить сельскохозяйственным угодьям и пашням планеты, что и делают её такой ценной. Потери среди местного населения уже не поддаются подсчёту, но миллионы акров земли всё ещё обрабатываются, а их урожаи кормят бунтовщиков. Посевные и уборочные растягиваются – планете не хватает рабочих рук, а переброска в зону «Эпсилон» новых армий сецессионистов заставила Елену II кормить больше голодных ртов. Тем не менее, урожаев планеты хватает, как для «гостей», так и для вывоза на другие миры Северова домината.

Хотя Верховное командование Внешнего фронта осознаёт эту проблему, заняться ей вплотную оно не хочет. Именно поэтому оно так отчаянно пытается отвоевать агромир. Если Муниторум сам сможет пользоваться урожаями Елены II, ему больше не придётся возить провиант для солдат из самой Каликсиды. Владение зоной «Эпсилон» значительно снизит экономическую нагрузку на сектор. Это позволит вести войну с большим успехом и пойдёт на пользу как самой Каликсиде, так и Ахиллову крестовому походу, который также полагается на её ресурсы.

Кроме того, если Елену удастся отвоевать, немалая доля её населения будет принята в Имперскую Гвардию, по большей части в качестве штрафных легионов. Масштабная вербовка может снизить производительность планеты, но эта проблема решается более строгими требованиями к работникам и жёсткой экономией средств.

Империи пробует иной способ отвоевания мира, ведь нынешняя стратегия плохо себя показала. Генералы, наконец, поняли, что жизни солдат, посылаемых непосредственно на поверхность планеты, растрачиваются впустую. Чтобы победить, Империя должна вычеркнуть из этого уравнения «Ликург». Было принято решение, что перед тем как продолжать наступление на Елену II, нужно отбить звёздный форт. Как только эта угроза будет устранена, можно будет начать массированную высадку в зоне «Эпсилон». В систему стянуты такие армии, что поражение сепаратистов и их возвращение в Империю неизбежно. В штабах надеются, что сельскохозяйственные угодья планеты после этой операции уцелеют, и верные слуги Императора смогут пользоваться ими.

«Ликург» – не первый звёздный форт, ставший добычей мятежников со времён Великого крестового похода. Пустотная крепость в руках врага очень опасна, но верноподданные разработали тактику, позволяющую справиться с такой угрозой. Первым делом Департаменту Муниторум пытается воззвать к Адептус Астартес. Их вооружение и образ действий особенно подходят для штурма относительно замкнутых помещений станции группами отборных пехотинцев. Кроме того, сопутствующий ущерб форту в таком случае будет весьма незначительным.

Второй возможный подход – массированный обстрел кораблями Имперского Флота, что разнесёт форт в пыль. Залповый огонь флотских орудий более чем способен пробить броню «Ликурга». Если канонада будет длиться достаточно долго, могучая боевая станция превратится в кучу обломков, увы, годных разве что на металлолом.

Проблема заключается в том, что верховное командование хочет получить «Ликург» целым, а это делает обычный «флотский» способ неприемлемым. Форт слишком важен и в снабжении эскадр Имперского Флота может сыграть роль не меньшую, чем Елена II – в снабжении армий. Кроме того, на Внешнем фронте очень мало Адептус Астартес, а те, что есть – сражаются на более важных театрах военных действий. У командования нет космодесантников, что можно было бы направить на штурм «Ликурга» – все доступные подразделения уже где-то воюют или имеют на Внешнем фронте иные, более важные цели – зависит от ордена.

В отсутствие Ангелов смерти, имперским силам приходится полагаться на менее надёжные и более дорогие решения – в плане, как человеческих, так и материальных потерь. Лучшим вариантом был сочтён необычный полк Имперской Гвардии – востроянский 1054-й, он же «Пустотные палачи», чьи солдаты годами тренировались сражаться в условиях низкой гравитации и подготовлены к лобовым штурмам и abordажам космических станций, звёздных кораблей и других подобных целей. Высадка на «Ликург» даже для них будет непростым делом, особенно учитывая огневую мощь форта. Тем не менее, эти востроянцы выглядят лучшим вариантом из возможных.

Верховное командование надеется, что если усилить «Пустотных палачей» другими гвардейскими частями, вместе они смогут перенести обстрел форта. Оказавшимся внутри выжившим предстоит одолеть защитников, что предвещает целую череду долгих боев внутри станции. К счастью, коридоры и помещения «Ликурга» рассчитаны на то, чтобы по ним можно было перевозить узлы космических кораблей, а там, где можно протаскать столь габаритные грузы, пройдут и танки Имперской Гвардии. Тем не менее, «Ликург» – это бесчётные километры коридоров, в которых сепаратисты могли скопить значительные резервы.

«Пустотные палачи» раз за разом доказывали своё мастерство и умение побеждать превосходящих врагов в самых неблагоприятных условиях. В стенах звёздного форта их ждёт множество врагов, каждый из которых будет отчаянно сражаться за свою жизнь против «угнетателей». В незнакомых востроянцам воз-



душных дорогах, жилых блоках и сервоангарах «Ликурга», мятежники чувствуют себя как дома. Пустотным палачам уже приходилось воевать на фортах типа «Рамиллис», но переоборудованный и переживший несколько ремонтов «Ликург» отличается от них, что очень на руку его гарнизону. Востроянцам будет непросто даже закрепиться на плацдарме, ведь львиная доля оборонительных орудий располагается именно так, чтобы прикрывать доки. Если десантное судно решит войти в док, чтобы удобнее высадить солдат, его встретит сокрушительный огонь артиллерии.

Даже по самым оптимистичным прогнозам, всех пустотных палачей, сейчас находящихся на Внешнем фронте, будет слишком мало для этой высадки. Хотя бы один другой полк Имперской Гвардии должен поддержать востроянцев. Поблизости не найти ни одного подразделения, сведущего в пустотной войне, а значит придётся брать того, кто окажется под рукой. Верховное командование, вероятно, хотело бы послать полк, что дополнил бы умения «Пустотных палачей». Как только подходящий будет выбран, его перебросят в систему.

Если пустотные палачи, сопровождающие их части Гвардии и Имперский Флот сумеют захватить форт, обстановка в зоне «Эпсилон» резко изменится. Без «Ликурга», что держит враждебные корабли на почтительном расстоянии, северовцы ничего не смогут поделать с крупным контингентом Имперской Гвардии. Кроме того, психологический эффект от потери столь ценной станции может сломить боевой дух предателей. Хотя защитники Елены II верны делу герцога, они понимают, что значит противостоять ничем не сдерживаемой мощи Имперской Гвардии. Кое-кто в Верховном командовании домината уже стал поговаривать о том, что планету надо немедленно сдать. Если это и правда произойдёт, Департаменту Муниторум быстро найдёт применение её ресурсам.

Воюющие стороны зоны «Эпсилон»

«Лорды с далёкой Терры не знают нас и не заботятся о нас. Они разрушат наш дом и пожертвуют нами, если это сможет удовлетворить даже мельчайшую из их прихотей»

- генерал Фредерих Константин

Война в зоне «Эпсилон» ведётся только между людьми – миллионами людей. Сторонники Северова домината продолжают отстаивать планету от верноподданных гвардейцев. Орки, столь деятельные на других участках Внешнего фронта, ещё не проникли в эту систему. Герцог Север не рискнул позвать своих тёмных союзников-эльдаров на этот мир. Сторонний наблюдатель увидит здесь противостояние почти одинаково вооружённых и снаряжённых армий, применяющих друг против друга очень похожую тактику. Обе стороны ведут войну, полагаясь на древние военные традиции Империи Человека. И гвардейцы, и сепаратисты отлично понимают стратегию друг друга. На этой войне мало неожиданностей, ведь обе стороны используют оружие и подход, которого ожидает их противник.

Северов доминат

Стремясь удержать позиции, герцог и его советники по-новому оценили важность своих владений. Некоторые миры пришлось оголить, переведя солдат и припасы на более важные участки Фронта – в том числе, в зону «Эпсилон». Доминат не может потерять столь плодородную и стратегически важную планету. На защиту Елены II были брошены войска с планет, не считающихся первоочередными целями, ни для имперцев, ни для орков. Некоторые остались совершенно беззащитными и теперь едва ли способны дать отпор серьёзному вторжению. Другие миры важны для домината ископаемыми, производственными или иными ресурсами, а не людьми – на такие планеты герцог пустил союзников-ксеносов в обмен на защиту от Империи Человека. Впрочем, о зоне «Эпсилон» этого не скажешь – она как раз ценна жителями. Без них сельское хозяйство на планете рухнет. Герцог наотрез отказался пускать на Елену II тёмных эльдаров, как бы ни была важна защита этого мира и сколько бы советники не убеждали господина, что вскоре Империя нанесёт по ней массированный удар. Впрочем, если Гвардия начнёт брать верх, Север может отчаяться и передумать. Пока что до такого кризиса не дошло. Само собой, если ксеносы отзовутся и вмешаются в войну на «Эпсилоне», герцогу придётся платить за их услуги.

Когда Империя начал отвоевание Елены II, большую часть её населения составляли сервы-крестьяне. Страдная гвардия дурно показала себя. Её боевая и тактическая подготовка оказались куда ниже таковых у дисциплинированных имперских гвардейцев. Командование домината так и предполагало, но генералы были готовы пожертвовать местными сервами, чтобы убедиться в своей правоте. После того как первая высадка Гвардии закончилась поражением, сепаратисты быстро перебросили в систему значительный контингент пехоты, бронетехники и авиации. Гарнизон Елены II и «Ликурга» – это мешанина солдат со всех концов Северова домината. Их объединяет преданность делу сепаратизма и противоречащая ей глубокая верность Императору. Защитники домината носят одинаковую форму – мануфактурумы межпланетного государства неустанно работают в надежде таким образом вселить в солдат чувство единства.

Благодаря промышленным мощностям форта, сепаратисты снаряжены несколько лучше, чем обычно от них ожидают. У них достаточно оружия, экипировки и других запасов – в том числе целый арсенал тяжёлых боевых машин, спешно собранных командованием со множества миров. По меркам домината солдат хорошо кормят – всё благодаря скопленным на Елене II ещё до начала войны запасам.



«Эпсилон» защищают выходцы с самых разных миров, одинаково обработанных герцогской пропагандой. Бойцы твёрдо верят, что лишь в составе Северова домината их родина сможет выжить. И гражданские, и солдаты боятся ксеносов, но не меньше их страшит Империя Человека. Они верят, что приход Имперской Гвардии уничтожит родные планеты и привычное общество.

Главная слабость северовых гарнизонов – слабая тактическая подготовка и непонимание того, насколько колоссальные армии идут, чтобы истребить их. Многие герцогские солдаты приняли боевое крещение только в зоне «Эпсилон». На сегодняшний день они намного превосходят высадившихся гвардейцев числом, и потому одерживают все новые победы. Если же Империя сможет бросить против них по-настоящему значительные силы, защитников домината просто сметёт.

Генерал Фредерих Константин, что командует всеми силами предателей в системе – прагматик, что осознает, насколько его солдаты уступают имперским гвардейцам числом и выучкой. Этот офицер, что поверил обещаниям герцога о возможностях,

Генерал Фредерих Константин

Фредерих Константин был рождён для величия. Он – аристократ с Астериона, одного из самых развитых миров Периферии, чья знать считает себя самыми цивилизованными людьми в субсекторе. Имея такое происхождение, Константин никогда не был чужим для герцогского двора – на самом деле, Константина и Севера можно назвать почти что друзьями. Будучи старшим сыном в семье, будущий генерал получил чин и место в армии Астерионского протектората, где добился блестящих успехов. Таким образом Константин, сам того не зная, обеспечил себе место во главе армий тогда ещё не существовавшего Северова домината.

Генерал видит в подчинённых ему силах механизм из множества отдельных деталей, каждая из которых должна действовать в гармонии с остальными. При этом Константин не относится к служащим под его началом мужчинам и женщинам, как к личностям. Он ненавидит попусту терять людей, считая это бессмысленной тратой ценных ресурсов. Несмотря на такую философию, именно забота генерала об астерионцах и уроженцах других миров Периферии, во многом, побудила его поддержать сецессию. Когда война развернулась на полную, а Константин увидел, насколько безжалостно Империи бросает целые армии в мясорубку войны, он ещё больше уверовал в правоту герцога.

Генерал выглядит очень внушительно – он носит сверкающую броню и накидку из шкуры какого-то крупного кошачьего, что некогда обитали в экваториальных джунглях его родины. Сейчас эти звери давно вымерли, потому их мех – признак богатства и могущества.

Генерал Фредерих Константин (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
41	43	35	42	35	51	52	45	47
Количество ран: 22				Скорость 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				Броня: лёгкий панцирный доспех с кирасой (голова 5, торс 6, руки 5, ноги 5)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)+10», «Обыденное знание (Внешний фронт, Война, Империи, Северов доминат) (Инт)+10», «Парирование (ББ)+10», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземный транспорт) (Лов)», «Учëное знание (Тактика Империи) (Инт)+10», «Языкознание (Коды домината, Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Каменная кожа», «Крепкий орешек», «Молниеносная атака», «Офицерское оружие», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)» «Стальные нервы», «Стремительная атака».

Особенности: «Печать Судьбы (3)»

Оружие: плазменный пистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+6 Э, ББ 6, Маг 10, 3 ПД, Максимальный режим, Перегревающееся), силовой меч (холодное, 1к10+8 Э, ББ 5, Сбалансированное, Силовое поле), боевой нож (холодное, 1к5+3 Р, ББ 0), две фраз-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: отражающее поле, роскошная офицерская форма Северова домината с меховой накидкой, три магазина для плазменного пистолета, вокс-бусина, дыхательный аппарат.

что таит доминат, считает себя прогрессивно мыслящим стратегом. Его солдаты бодры и дисциплинированы – во многом, потому что до сих пор они одерживали верх в каждом столкновении с имперцами. Именно поэтому генерал избегает применять легатов – политических офицеров и надзирателей. Он ожидает, что вера бойцов в дело сецессии придаст им отваги. Если же имперцы начнут теснить северовцев, те могут в панике бежать, побросав оружие. Без легатов, что проводят в жизнь волю герцога, любое сопротивление Гвардии быстро рассыплется.

Генерал также не решается пустить в ход всё, на что способен звёздный форт, боясь, что неудачный обстрел или просто сопутствующий урон причинят слишком большой вред планете. Тем не менее, Константин осознает возможности «Ликурга» и то, какое он даёт преимущество. Обороняя станцию, командир домината готов пойти на крайние меры. Он осознает, что Имперский Флот хочет захватить столь ценную крепость, а не разрушить её. Для генерала этот единственный в Северовом доминате звёздный форт особенно ценен. Это его штаб и база для всех операций, откуда он может мгновенно ответить на любой удар. С недавних пор Константин даже начал переправлять солдат с Елены II в гарнизон «Ликурга».

Имперские силы в зоне боевых действий «Эпсилон»

Битвы за зону «Эпсилон» стали для Империи настоящей катастрофой. Из-за «Ликурга» любая попытка высадить десант на планету заканчивается трагедией. Сейчас только один полк Имперской Гвардии – «Пустотные палачи» – готовится штурмовать форт и ждёт подкреплений. Силы Имперского Флота помогут с переброской сил и окажут некоторое содействие при атаке на «Ликург».

Командующие имперскими силами не могут не осознавать, в каком тяжёлом положении оказались. Их предшественникам, что не сумели отбить у северовцев эту систему, уже даровали милосердие Императора. Изучив их ошибки, новые командиры пришли к выводу о том, что без захвата «Ликурга», планету атаковать нельзя. Следовать такой стратегии чревато обвинениями в ереси или некомпетентности, но все понимают, что если сперва не отбить форт, то новый десант на Елену II разделит печальную участь всех предыдущих.

Востроянский 1054-й, «Пустотные палачи»

На большинстве планет при каждом призыве в Имперскую Гвардию формируются новые полки. Об уже существующих остаются воспоминания в истории мира, но их традиции никак не влияют на новые части. Востроянцы делают по-другому – первенцы каждого поколения отправляются в уже созданные полки в качестве подкреплений. Новые части формируют только при избытке новобранцев или уверенности в том, что действующие полки не требуют пополнения. Неудивительно, что случается это нечасто.

Востроянский 1054-й сильно отличается от своих земляков, что обычно ведут осады или истребляют врагов в яростных городских боях. Уже несколько столетий солдаты 1054-го сражаются и умирают, терпят поражения и одерживают победы в царстве, которое кажется совершенно чуждым большинству мужчин и женщин Имперской Гвардии. 1054-й заслужил грозную славу и прозвище «Пустотные палачи» в глубинах космоса.

Отчаянные времена требуют отчаянных мер, и вся история «Пустотных палачей» тому доказательство. До того, как Департаменту Муниторум отправил 1054-й на штурм укрепленной пустотной станции мятежного губернатора Корса Ленкса, полк с яростью и отвагой сражался на нескольких мирах-ульях, участвовал в долгих кампаниях и твёрдо стоял на поверхности любого мира, что вызвал гнев Гвардии. Когда пришло время обрушить Молот Императора на отступника Ленкса, для этого был избран 1054-й. Чиновники Муниторума сочли, что заслуженный осадный полк справится с такой задачей, не утягивая огромной разницы между наземными боевыми действиями и сражениями в холодных глубинах космоса.



Тогда 1054-й понёс тяжёлые потери – виной тому было дурное командование, непривычность офицеров к пустотным боям, неподходящее оружие и снаряжение. Но через несколько месяцев боёв «Пустотные палачи» – под таким прозвищем стал известен полк – победили. Никак не подготовленные к таким сражениям мужчины и женщины востроянского 1054-го прорвались в пустотную крепость, расправились с фанатичными телохранителями и захватили в плен безумного лорда. Те, кто вернулись из разрушенного звёздного форта живыми, были лучшими бойцами полка. Каждый из них достойно заслужил место среди ветеранов Имперской Гвардии

С того мига, ветераны 1054-го, как и прибывающие с родины подкрепления, служат Императору пустотными осадными пехотинцами. Врождённая техническая сметка и заслуженный кровью опыт делают «Пустотных палачей» грозным оружием Империи против всех врагов, что прячась среди звёзд, мнят себя недостижимыми.

Годы службы в пустоте наделили гвардейцев 1054-го почти сверхъестественным чутьём, внимательностью и хитростью, а их снаряжение наилучшим образом подходит для тех необычных боёв, что ведут эти солдаты. Все «палачи» носят дыхательные аппараты, а их флак-доспехи можно ненадолго делать герметичными. Конечно, такую броню не сравнишь с полноценным пустотным костюмом, но благодаря ей солдат может продержаться в пустоте несколько минут. Обычно этого хватает, чтобы убраться из безвоздушного пространства через шлюз или люк. Многие первенцы собственноручно дорабатывают свои доспехи, чтобы сделать их ещё эффективнее. Впрочем, такие модификации часто лишают солдата подвижности и расходятся с официально установленными доктринами боевых действий 1054-го, а

потому официально не разрешаются. Тем не менее, многие унтера смотрят на этот запрет сквозь пальцы, признавая, что доработка снаряжения нередко служит традицией взвода или роты, что тысячелетиями служила в составе полка. Попытка вовсе запретить солдатам возиться со своими доспехами, может серьёзно ударить по боевому духу. Некоторые офицеры вслед за сержантами упорно изображают слепцов, другие же пытаются бороться с «самодеятельностью», но без поддержки унтеров их усилия обречены на провал.

Ротный командир Григорий Куликов

На плечах капитана Куликова, что командует отправленной в зону «Эпсилон» ротой «Пустотных палачей», лежит большая ответственность. Он знает обо всех провальных попытках отбить систему, полон готовности испробовать иной подход и осознает, что его полк подходит для этого лучше всего.

Когда дело доходит до боёв в невесомости, Куликов предпочитает командовать лично, опираясь на свой богатый опыт. На любом другом поле боя он с готовностью уступит командование офицеру, которому привычны сражения в таких условиях. Ротный достаточно опытен, чтобы осознавать границы своего мастерства, а также уважать и ценить чужое.

Куликов – осторожный командир, что не готов рисковать всем ради достижения цели. Как любой пустотный палач, он всегда готов пожертвовать собой на службе Императору. Вместе с тем, Куликов верит, что не стоит торопиться отдавать жизнь – пусть их лучше отдадут язычники, что посмели выступить против Империи Человека. Именно таким принципом руководствуется Куликов, резко разграничивающий приемлемые и неприемлемые потери. Если пустотные палачи начнут массово гибнуть, ротный очень захочет, чтобы тяжесть боёв выносил какой-нибудь другой полк из тех, что есть в зоне «Эпсилон».

Создание востроянского 1054-го

У Департамента Муниторум редко получается применить «Пустотных палачей» с толком. Во многом это вызвано тем, что полк – не такой, каким кажется. Востроянский 1054-й сильно отличается, как от других полков первенцев, так и от других осадных частей – а Администратум относит «палачей» именно к осадной пехоте. Из-за этой путаницы, солдат нередко отправляют на задания, не соответствующие их опыту, подготовке и снаряжению, из-за чего востроянцы несут тяжёлые потери. Примером тому могут служить туннельные бои на шахтёрских планетах, десантные операции на мирах-океанах и многочисленные осады взбунтовавшихся кузниц.

Неудивительно, что Муниторум далеко не всегда может обеспечить «Пустотных палачей» всем необходимым. Нужные поставки приходят редко, и снабжение – вечная головная боль всего полка. Львиная доля экипировки 1054-го схожа с той, что используют на Флоте, а не в Гвардии, и для того, чтобы её получить, приходится идти на всевозможные ухищрения. Это приводит к тому, что «Пустотные палачи» привыкли по возможности полагаться на поставки с Вострои. Увы, родина 1054-го далеко от Внешнего фронта, так что снабжение очень нерегулярно. Чтобы сгладить проблему, офицеры «палачей» активно покупают или выменивают нужное снаряжение у своих коллег из других полков или даже с кораблей Имперского Флота.

За всю историю полк побывал на множестве фронтов, в силу своей специализации, нередко действуя в отрыве от других частей. Нечасто встретишь целую планету, полную гравитационных аномалий – обычно «Пустотные палачи» оказываются на менее масштабных театрах военных действий, посылать на которые несколько полков излишне. Привычка к действиям без поддержки извне сделала солдат искусными и немного высокомерными.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к востроянскому 1054-му полку «Пустотные палачи», получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +6 к Выносливости, +3 к Силе воли, -3 к Интеллекту.

Начальные склонности: Сила воли.

Начальные умения: «Обыденное знание (Война, Империум, Имперская вера, Имперская Гвардия)», «Пользование техникой», «Языкознание (Низкий готический)».

Начальные таланты: «Стальные нервы».

Блаженное неведение: востроянцы знают, что лучший образ жизни – это тот, который выбрали и которого придерживались ныне ушедшие поколения. Единственной наградой за любопытство становятся ужас, боль и смерть, а тот, кто вздумает слишком пристально вглядываться во вселенную, увидит нечестивых существ, глядящих на него в ответ. Их мудрая слепота накладывает штраф -5 на все тесты умения «Запретное знание».

Знаки пустотной войны: «Пустотные палачи» не считают невесомость *пересечённой местностью*. Кроме того, тест Ловкости, необходимый для того, чтобы выдержать правильное направление при беге или *натиске* в невесомости становится для них только трудным (-10).

Начальное количество ран: персонажи из этого полка определяют начальное количество ран по общим правилам.

Стандартный полковой набор: лазган М36 и шесть батарей, нож, флак-доспех, две фраз-гранаты, две фотонных гранаты, одна дымовая граната, один подрывной заряд, пустотный костюм *хорошего качества*, униформа, комплект одежды для плохой погоды, череплячая сумка, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны-когномены, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели, респиратор, вокс-бусина, страховка, а также четыре пустых мешка и шанцевый инструмент – это же все-таки *осадный* полк.

Излюбленное оружие: ракетная установка, мельта.

Департаменту Муниторум справедливо полагает ненужным отзываться полк с фронта до тех пор, пока все поставленные ему задачи не будут выполнены. Не менее справедливо он не желает позволять частям оставаться без дела или направлять на задание избыточные силы. Из-за этого 1054-й почти всегда был сам по себе. Лишь когда поставленная задача оказывается первенцам не по зубам, они получают поддержку другого полка.

За несколько тысяч лет 1054-й научился великолепно работать малыми группами. За последние столетия многие роты «Пустотных палачей» сражались на разных концах сектора, действуя почти как самостоятельные подразделения и очень редко получая приказы от полковника – настолько далеко они были друг от друга и настолько внушительными послужными списками обладали. Первенцы поддерживают связь через астропатов, и лишь благодаря им «палачи» вообще могут получать приказы.

Такая независимость осложняет снабжение полка нужной экипировкой, провизией и новобранцами с Вострой. Нередко подкрепления проводят в пути десятилетия. Иногда пополнение посылают в нужное место, но когда корабль прибывает, «Пустотных палачей» уже успевают перебросить на другой фронт. Случалось, что 1054-й успевал сменить три-четыре зоны боевых действий до того, как отправленные с родины новобранцы и снаряжение, наконец-то, догоняли его.

Более того – согласно востроянским уставам, перед тем как начать службу, новобранцы должны представиться своему полковнику. Некоторые тратили годы на погоню за постоянно перемещающимся по разным фронтам командиром. Между тем, непрекращающиеся боевые задания и сопровождающие их потери уже несколько раз приводили к тому, что сильно выбитые роты приходилось объединять или расформировывать.

Востроянский 1054-й на Внешнем фронте

«Пустотные палачи» служат в Каликсиде больше столетия. Когда начался Ахиллов крестовый поход, командование сектора придало ему несколько рот первенцев. Их держали в резерве, приберегая на тот случай, когда их умения понадобятся. Хотя сражаться палачам приходилось не слишком часто, на их долю хватило боевых заданий, связанных с низкой гравитацией. Как правило, востроянцам приходилось штурмовать небольшие орбитальные поселения. Впрочем, некоторые командиры не обращали внимания на особую подготовку первенцев – потому «па-

лачам» довелось сражаться на нескольких пустынных планетах и даже один раз угодить на дикий мир смерти.

Когда из Периферии пришли слухи о *войне!* Мракозуба, Верховное командование принялось подсчитывать и оценивать наличные силы. «Пустотных палачей» сочли ценным и полезным полком. Было принято необычное решение – собрать разбросанные по сектору роты 1054-го в единую и довольно большую боевую группу. Надо сказать, это объединение провели без оглядки на логистические трудности и разницу в тактических подходах.

Капитан Куликов, как старший по званию во всех собранных ротах, возглавил боевую группу «Пустотных палачей». Он не только хорошо узнал своих новых подчиненных, но и изучил историю боевых действий каждой роты, чтобы найти способностям первенцев наилучшее применение.

С первых же столкновений с северовцами, «палачи» не раз выполняли неподходящие их полку задания. Во многом это вызвано бедностью врагов – у сепаратистов очень немного орбитальных станций и крупных боевых кораблей. Потому Верховное командование привыкло использовать их как особый осадный полк, а не часть специального назначения. Из-за этого капитан Куликов вынужден уделять много внимания поддержанию боевого духа солдат и офицеров, одновременно умоляя командование дать его людям «профильное» задание.

Создание «Пустотных палачей»

Востроянский 1054-й полк «Пустотные палачи» был создан по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 «**Базовой книги правил Only War**» и в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: имперский мир, но особенность «*Убий мутанта*» была заменена на уникальную особенность «*Знаки пустотной войны*», описанную выше.

Командир: флегматик.

Тип полка: полк осадной пехоты.

Доктрины: «*Железная дисциплина*».

Стандартный полковой набор: 5 очков.

Общая стоимость: 12 очков.

Гервара

*«Ничего не имею против того, чтобы драться с орками.
Их я хотя бы могу отличить от нас»*

- комендор-сержант Корбин Хэйворт

Война, что Имперская Гвардия ведёт в Периферии, защищая её от множества угроз, не прекращается ни на минуту. Удержание планеты Гервара жизненно важно для Северова домината, но здесь ему приходится сражаться, как с полчищами свирепых орков, так и с имперцами – Гвардией и верноподданными частями герварских СПО. Война тяжела, ибо Администратум отлично понимает, насколько ценна эта планета для сепсессионистов. Противостояние становится всё яростнее, и если местное население и сможет её пережить, то не иначе как чудом. В конце концов, хотя для Империи это всего лишь один из тысяч миров, для домината Гервара – это залог выживания.

Герцогские армии отлично понимают важность этой планеты, и потому хорошо закрепились здесь. Север XIII осознаёт, что без ископаемых богатств Гервары, промышленность домината встанет. Он может победить только одним способом – быстро нанести Империи такие потери, чтобы даже беспощадный к своим Департамент Муниторум решил отозвать и пополнить полки, перед тем как начинать новое наступление. Однако слабая подготовка герцогских солдат и ограниченные ресурсы Периферии не позволили доминату нанести столь необходимый решительный удар. Север отправил на планету одного из своих лучших командиров – генерала Михаила Августа. Пока что генерал не добился больших успехов, но не оставляет надежды вышвырнуть имперцев с пепельных пустошей Гервары.

Гвардии на этом театре военных действий сопутствовал куда больший успех. Иначе как чудом не назвать то, что часть СПО осталась верна Империи. Когда первые транспорты Муниторума появились над планетой, несколько подразделений герварских воинов-рудокопов восстали против своих земляков и обеспечили первому батальону Имперской Гвардии безопасную высадку. К сожалению, дальнейшие боевые действия уже не были столь бескровными. Повстанцы яростно защищали свои дома, и за каждый метр Гвардия платила кровью и сталью. Происходящее на планете привлекло внимание орков, что не преминули поучаствовать.

Для зеленокожих, Гервара – это богатое поле боя. Им по душе творящийся на планете хаос. Насколько известно Империи, сейчас орки удерживают несколько стратегически важных точек планеты. Как ни странно, но общая численность Имперской Гвардии и армий Северова домината превосходит орков, даже если посчитать местных зеленокожих дикарей. Тем не менее, по отдельности, и сепсессионисты, и верноподданные уступают ксеносам. Это позволяет последним сполна удовлетворять свою жажду битв. Если бы имперцы и их враги объединились, они бы быстро переломили ход боевых действий и уничтожили ксеносов, но учитывая ожесточённость противостояния, это вряд ли возможно. Так что орки, способные внезапно вмешаться в любую битву безо всяких причин, остаются важным фактором. Нередко они воюют, как с гвардейцами, так и с предателями, путая карты и атакующим и защитникам.

Война! Мракозуба привела на Гервару много механиков. Этими зеленокожими техническими гениями верховодит хитрый и жестоко изобретательный большой мех Пулежор, чьё вмешательство сильно поменяло облик герварской войны. Его механики соорудили или переделали несколько десятков бомбовозов. Ни имперцы, ни северовцы не были готовы к такому повороту, и налёты зеленокожих асов нанесли войскам людей немалый ущерб. Авиация Имперского Флота могла бы легко справиться с орочьими самолётами, но сейчас в системе нет ни одной должным образом снаряжённой эскадрильи.

Ныне, как Имперская Гвардия, так и армии Северова домината, вынуждены вести наземные наступления, поминутно глядя в небо и опасаясь услышать рёв орочьих самолётов и увидеть



оставляемые ими дымные следы. Множество герварских шахт и подземных ходов позволяет людям воевать, не боясь авианалётов, хотя ожесточённые схватки в глубинах пещер немногим лучше. Само собой, пока орки господствуют в небе, любая высадка подкреплений на планету небезопасна.

Природа

«Эти плодородные земли будут кормить бесчисленные поколения. Здесь мы будем процветать»

- герцог Север I

Гервара расположена на одном из варп-маршрутов, что ведёт из сердца Каликсиды в те края, что герцог Север XIII нарёк Северовым доминатом. Через лежащую на самой границе Периферии планету проходит немало кораблей – как идущих в сектор, так и из него.

До сепсисии на Гервару регулярно прибывали имперские транспортные корабли, что вывозили львиную долю добытых на планете полезных ископаемых на ненасытные миры-кузницы Каликсиды. В обмен Гервара получала оружие, снаряжение и всё необходимое для того, чтобы столь важный добывающий мир и перевалочный пункт не оказался в руках обитающих на нём зеленокожих – эта угроза нередко поднимала свою уродливую рычащую голову. Такое транспортное сообщение создало на Герваре общество, что хорошо осознавало опасности жизни на фронтире и безопасность жизни в Империи.

Около шестидесяти процентов Гервары занимает суша. Оставшаяся площадь находится во власти относительно неглубоких солёных океанов. Герварская суша, за малым исключением, представляет собой шесть континентов, достаточно крупных, чтобы на каждом могли образоваться разные климатические зоны, большая часть которых до упадка Гервары неплохо подходила для обитания. Герварский год насчитывает примерно

четыреста пятьдесят шесть дней, в каждом из которых двадцать два стандартных часа. Днём, что на экваторе длится примерно одиннадцать часов, бескрайние пепельные дюны и поросшие кустарником пустоши, озаряет солнце, чьи лучи с трудом пробиваются сквозь густые облака, сильно ухудшающие видимость. У планеты нет своих лун или крупных спутников, но в тёмное время суток можно ориентироваться по огням крепостей, что отражаются в висящих над Герварой облаках ядовитого смога.

По-настоящему жарко здесь бывает только на экваторе, где в полдень температура может доходить до пятидесяти двух градусов по Цельсию, становясь неудобной для человека без защитного снаряжения. Хотя местная флора и фауна способны выносить эту жару, никакие терранские животные и растения не выживают в таком пекле. Поэтому почти все герварцы живут на одном континенте в южном полушарии. В этом регионе смена времён года едва заметна, а полуденная температура почти всегда держится в пределах от восемнадцати до тридцати градусов. Когда имперцы заселяли эти места, единственными природными опасностями были ежегодные наводнения и сильные ветры.

Что же касается герварских орков, то врождённая выносливость и неприхотливость позволила им жить почти по всей планете. Впрочем, присутствие Имперского Флота удерживает ксеносов от слишком активных действий на поверхности – как только зеленокожих становилось много, корабли начинали орбитальный обстрел и уничтожали дикарей. Считается, что это вынудило орков уйти в пещеры, в которых они могут размножаться и обдумывать свои действия без помех.

Поскольку Гервара в первую очередь, шахтёрский мир, большая часть её населения обитает в глубинах земли. Кору планеты прорезает кажущийся бесконечным лабиринт природных и рукотворных пещер. В поисках местных руд шахтёры продолжают расширять сеть туннелей и по сей день. В подземельях живут целые семьи горняков, некоторые из которых могут проследить свою родословную до самых первых поселенцев Гервары. Многие из этих людей жили и умирали во тьме, никогда не видя солнца, зная лишь искусственный свет и слушая рассказы о божественном сиянии Императора.

Когда колонизация Гервары только начиналась, воздух на планете был примечательно чист. Местная флора – по большей части огромные лишайники, способные к фотосинтезу – очищали атмосферу от любого природного загрязнения. Поселенцы же, расчищая место для посевов и домов, свели немалую долю растений. Хотя часть герварской флоры одомашнили и стали выращивать, многие другие заменили на более привычные имперские сельскохозяйственные культуры. Лишайников почти не осталось, и некогда чистую планету охватили метастазы мутного ядовитого смога.

Отчасти причиной тому стали необычно беспокойные герварские вулканы. Проведённая геологическая разведка отнюдь не была исчерпывающей и не смогла ни определить причину их активности, ни указать на места будущих извержений.

На планете часто появляются новые горы, следуя незримому, но упорядоченному циклу. Многие из них выбрасывают в атмосферу тонны пыли, загрязняя воздух и придавая ему характерный для Гервары ржавый оттенок. Иногда целые горные хребты внезапно разрушаются, не простояв и тысячи лет, другие остаются незыблемыми. В иных регионах будто бы вовсе нет вулканической активности, а изучение их пород показывает серьёзные отличия от остальной планеты.

До сецессии воздух Гервары был неприятным, но в целом пригодным для дыхания. Отработанную породу и другие отходы шахт хранили или сливали в океаны. Хотя местные растения уже не могли сберечь атмосферу от вулканических газов, для того, чтобы воздух стал ядовитым, требовались тысячи лет.

Когда до Гервары докатилась война сецессии, и начались сражения, загрязнение атмосферы резко усилилось. Боевые машины и взрывы сотен тысяч снарядов поднимали в воздух тучи пыли, отравляя его. Несколько орочьих метеоров и два имперских фрегата, упавших на поверхность, лишь ухудшили обстановку. Всего за несколько лет, воздух из пригодного для человека стал

опасным. Сейчас большинство долин и низин окутывают бурые ядовитые облака.

Смог не убивает мгновенно – люди могут оставаться в нём короткое время, хотя запах там просто ужасный. Проведённые на скорую руку исследования показали, что задерживаться в герварских «туманах» надолго чрезвычайно опасно. Немногочисленные жители поверхности пользуются дыхательными аппаратами, что им приходится где-то доставать или мастерить самим; имперские гвардейцы и большая часть солдат Севера передвигается по поверхности в респираторах. Чистым остался лишь воздух в пещерах – благодаря то ли сохранившимся здесь лишайникам, то ли древним очистным системам, используемых в туннелях. Как бы то ни было, теперь многие наземники завидуют шахтёрам, у которых есть сколько угодно чистого воздуха.

Ядовитая атмосфера и непрекращающиеся горные работы сказались и на океанах Гервары. Горы пустой породы веками бесцеремонно сбрасывались в моря. Теперь, со всё большим загрязнением атмосферы, над водами кое-где уже висят клубы смога. На мелководье океаны уже больше похожи на токсичные болота, чем на нормальные водоёмы. Долговременные последствия таких изменений пока неизвестны, но местным жителям это не сулит ничего хорошего.

Единственными живыми существами, что, кажется, выиграли от усилившегося загрязнения, остаётся герварская флора. Местные лишайники, симбиоз растения и гриба, процветают в отравленном воздухе. Они питаются фотосинтезом, но густой смог, закрывающий солнце, им не помеха. Лишайники формируют огромные колонии по всему утерянному миру, и понемногу становятся основной пищей местного населения. О вкусе говорить не приходится (если вам не нравится острый привкус атмосферного загрязнения), зато хорошо усваиваются и содержат много белка. Кроме того, лишайники пачкают тёмно-зелёными пятнами всё, с чем соприкасаются, включая зубы едоков. Простой способ отличить ветерана, что уже порядком послужил на Герваре от новичка – посмотреть на его зубы. Некоторые старые солдаты пренебрежительно называют только что прибывших «белозубиками».

История

«Мечты и помыслы древних лежат под землёй. Они движутся загадочными путями, что мы не в силах понять, вечно ворочаясь в лихорадочном забытии»

- провидец Ллевеллин Мано – великому генералу Августу

Имперские силы из Каликсиды совсем недавно попытались отбить Гервару у домината. Война только началась, но яростные бои уже унесли множество жизней. На поверхности планеты остались отметины от тысяч пуль, лазеразрядов и неслучайных тонн взрывчатки. Война тяжким грузом лежит на памяти герварцев, но ещё тяжелее им вспоминать совсем недавнюю почти мирную жизнь – когда единственным врагом были зеленокожие.

Когда Каликсида только зарождалась, герцог Север I лично приказал заселить Гервару. Вольный торговец-крестоносец решил сделать этот мир шахтёрской колонией, исходя из плодов спектрографического анализа, советов своего личного астропата и пригодной для жизни атмосферы. Под его руководством десятки тысяч имперских граждан превратили планету зелёных лесов в обьятый смогом мир, отравленный промышленными отходами.

Вместе с колонистами на планету высадились резервные силы Голгеннова похода, что принялись очищать Гервару от орков. Все ксеносы на поверхности, были истреблены. В той войне не применяли по-настоящему разрушительного оружия – герцог не хотел, чтобы земля пострадала, ведь ей предстояло кормить новых колонистов. Эта осторожность позволила оркам скрыться в запутанных подземных туннелях. Там они продолжили жить и размножаться, представляя неистребимую, хоть и незначительную, угрозу человеческим поселениям.

Но ни герцог, ни поселенцы не осознавали, что они не первые люди на Герваре. Задолго до основания Каликсиды, в этих краях побывали корабли Великого крестового похода, и посланники Адептус Механикус начали превращать Гервару в мир-кузницу.

В ту эпоху безудержного расширения Империи, техножрецы начали перерабатывать добываемые здесь ископаемые и обогащать их. Чудотворная технология, что древнее самого Империи, помогла агентам Механикуса ускорить геологические процессы планеты. На Герваре сами собой воздвиглись новые горы, и начали извергаться вулканы. Их магма служила техножрецам готовым источником минералов и энергии для мануфактуров и очистных установок.

Гервара столетиями служила добывающим и производственным центром, но когда Великий поход остановился, планета потеряла связь с Империей. В конце концов, агенты Адептуса Механикуса вынужденно погасили заводы и покинули их. Без машинерии, что питала геологическую активность, запущенные техножрецами природные процессы начали останавливаться. Многие вулканы уснули. Начались землетрясения и сдвиги литосферных плит, что погребли под толщами земли большинство заводов. Немногие оставшиеся стали жертвой прошедших веков, орков или пиратов.

Хотя современные обитатели Гервары этого не понимают, успех их горнодобывающего мира лежит на плечах древних техножрецов и запущенных ими процессов, что вывели богатые руды ближе к поверхности земли. Многие местные шахты проложены через пробитые тысячелетия назад пещеры, которые сегодняшние колонисты считают природными. Более того – некоторые самые ценные рудные жилы и редкие «природные» сплавы – это запасы Адептуса Механикуса, что те оставили, когда покидали планету. Именно эти богатые и давно всеми забытые резервы сделали Гервару самой успешной шахтёрской колонией в субсекторе. Когда-нибудь – быть может, прямо в ходе идущей сейчас войны – древние запасы исчерпаются. Вероятно, тогда и Северов доминат и Империя сочтут, что планета больше не представляет ценности. Но пока этого не произошло, и Гервара всё ещё считается ценным ресурсом, который хотят заполучить все, кто сражается на Внешнем фронте.

Само собой, даже самые недалёкие рабочие, что каждый день трудятся в герварских шахтах, понимают, что с этим местом что-то не так. Сколь бы не пугала горняков орочья угроза, не менее часто они рассказывают о механических ужасах, что постоянно являются им в кошмарах. Несколько раз среди рудных жил и пещер находились образчики драгоценного археотека. Такие находки не назовёшь регулярными, но обычно столкновение с этими механизмами заканчивалось трагедией. Среди горняков рассказывают о том, что иные рабочие были щедро (по крайней мере, по их меркам) вознаграждены за находки, что привлекали внимание местной и инопланетной знати. Такие байки дают каждому несчастному шахтёру зыбкую надежду, что когда-нибудь его несчастная жизнь сможет поменяться.

Но, несмотря на всех слухи об археотехе, агенты Адептуса Механикуса не возвращаются на Гервару. В её шахтах можно встретить лишь рядовых членов этого ордена, а все заслужившие продвижение и посвящение в тайны культа переводятся на другие миры субсектора. Никто, кроме (быть может) лордов-драконов и других высочайших иерархов каликсидских Механикусов, не может твёрдо сказать, совпадение это или нет. В любом случае, такие материи выходят далеко за рамки интересов обычного гвардейца. Пусть техножрецы покинули Гервару и не желают возвращаться – они оставили после себя богатую технологическую базу.

Почти все добытые на планете ископаемые вывозятся – лишь малую толику обогащают перед отправкой. На остальное просто не хватает заводских мощностей. В обмен на богатства недр, Гервара получает технологические устройства, в том числе оружие. Такой обмен возможен лишь потому что герварская руда славится своим качеством. Кроме того, планета поставяет некоторые редкие минералы на мануфактуры Периферии, взять которые поблизости больше негде.

Общая ценность герварских ресурсов, делает планету важнейшим ресурсом для Северова домината. Аналитики Департамента Муниторум подсчитали, что этот шахтёрский мир может на тридцать пять процентов обеспечивать сырьём металлургическую промышленность всего субсектора. Без поставок с Гервары производство во владениях Севера встанет, и военная машина домината остановится.

Конечно, герцог Север XIII полностью осознает, насколько опасной будет для него утрата Гервары. Он позаботился о том, чтобы обеспечить преданность местных жителей, начав с того, что назначил лордом-губернатором этого мира своего родственника. Кроме того, герцог убедился в том, чтобы герварская знать и даже часть простолудинов, не оставалась без некоторых нехитрых радостей жизни.

Кроме обычных поставок, необходимых для продолжения горной добычи, герцог обеспечивает планеты провиантом – в том числе, редкой и экзотической пищей. Хотя жизнь на Герваре тяжела, массового голода в последние годы почти не случалось. Будучи только на пути к единоличной власти, Север позаботился о том, чтобы местные хорошо запомнили – их кормит герцог, а не Империя. Для большей части герварцев – особенно не сильно набожных – этого оказалось достаточно.

Как ни печально, но все труженики планеты подвергаются в глубинах шахт множеству опасностей. У горняков аномально часто образуются мутации, причины чего остаются невыясненными. Пока что сведения об этом скрывают от Инквизиции и Имперской Гвардии, присутствующих на Герваре. Выплыви такая правда на поверхность, кто поручится, что Империя не решит пойти на крайние меры?

Почему они ушли?

Причины, по которым Адептус Механикус оставил Гервару, окутаны пеленой времени. Нельзя точно сказать, были ли они скрыты намеренно или просто забылись с ходом тысячелетий. По пальцам можно счесть слуг Машинного бога, что вообще знают о том, что Гервара когда-то была их владением. Хотя некоторые техножрецы выказывали интерес к находящимся на планете фрагментам археотека, культ Механикуса никогда не пытался централизованно искать их. Возможно, это значит, что кто-то из властей предрежащих Механикус знает о каком-нибудь древнем проклятии, тяготеющим над этим миром.

Возможно, ведущий захочет придать тайне Гервары большее значение. На вопрос о том, почему техножрецы бросили эту планету, может быть несколько ответов

- В глубинах планеты древние техножрецы наткнулись на следы скверны. Баловство с вулканами и литосферными плитами пробудило древнее чудовище. Прошли тысячелетия прежде чем оно вновь погрузилось в сон. Новые исследования – как и военные действия – могут опять разбудить его, и тогда вся Каликсида окажется в опасности.
- Не все орки, что сейчас сражаются на Герваре – часть *войны!* Мракозуба. Некоторые обитали здесь издавна. Они могли ещё давно перебить техножрецов и завладеть их сокровищами. За последующие годы зеленокожие могли переделать и «усовершенствовать» похищенное и с его помощью истребить всех людей на Герваре.
- В древности по Герваре пронеслась техночума, выкосившая всех техножрецов и сервиторов. Горстка тех, что сумели избежать заражения, бежали с планеты, сбросив все ценное и спасая свои жизни. Быть может, в древних комплексах Механикуса даже сохранился штамм этого вируса, бродящий в древних когитаторах в недрах земли и ждущий подходящего мига для нового удара. Забравшись в спешно брошенные техножрецами руины исследователи могут случайно выпустить чуму на свободу, сильно осложнив обстановку на всей планете.

Война на Герваре

«Все планеты отличаются, но все битвы похожи. Смотри вперед да стреляй. Сегодня сидишь в одном окопе и смочишь лху, завтра сидишь в другом, и смочишь лху. Тебе нечего терять, кроме очередного окопа и очередной сигареты»

- капрал Двейн Бьен

Гервара – важнейшая зона боевых действий в регионе, не в последнюю очередь, благодаря расположению. Она лежит на ключевом варп-маршруте поблизости от важных миров Каликсиды, и служит узлом нескольких линий снабжения, благодаря которым Имперская Гвардия может развивать наступление вглубь Северова домината. Пока Империи не добьётся полного контроля над Герварой, ему придётся держать в регионе крупную эскадру Имперского Флота, чтобы не рисковать линиями снабжения. К сожалению, имеющиеся силы Флота больше подходят для молниеносных ударов по мятежным мирам, где не нужно бояться сопутствующего урона. Потому Имперская Гвардия стремится, как можно быстрее полностью завладеть Герварой, чтобы корабли могли отправиться на другие задания.

Гервара – шахтёрский мир, и добываемые на ней руды немедленно пускают в дело, и сепаратисты, и верноподданные. Эти ресурсы критически важны для домината, но Каликсиды истощена всё продолжающимся Ахилловым крестовым походом, и потому обе стороны стремятся захватить планету и воспользоваться её богатствами, не давая противнику делать того же.

Ценность планеты заставляет и имперцев и северовцев отчаянно сражаться за неё. Увы, сопоставимая мощь их армий, как и хаос, что вносят вторгшиеся на Гервару орки, очень затянули противостояние. Появление зеленокожих сильно осложняет столь необходимое для победы снабжение и пополнение армий. Если на Герваре появятся новые зеленокожие Мракозубы, орки могут выдвинуть с планеты, как гвардейцев, так и сепаратистов, продолжив новую тропу войны!

Присутствие орков сделало Гервару Внешним фронтом в миниатюре. Имперская Гвардия ведёт здесь войну против предателей-людей и бешеных воинственных ксеносов, пытаясь завладеть ресурсами, по праву принадлежащими Императору. Чтобы одержать победу, верноподданные должны быстро раздавить врагов и направить завоеванные ресурсы на правое дело – обеспечение новых войн во имя Бога-Императора. Ключ к победе – полки Имперской Гвардии, посланные на Гервару. Они сохраняют боеспособность, хотя уже понесли значительные потери.

Гвардейские полки на Герваре действуют совместно с дополнительными частями, что позволяет солдатам действовать в рамках своей специализации и не распылять силы. Теоретически, посылаемые им подкрепления должны обладать сходной боевой подготовкой, но желания Верховного командования нечасто совпадают с его возможностями, так что в отчаянную кровавую войну на Герваре может отправиться почти любой полк.

Сточные крысы Луггнума были посланы на Гервару благодаря опыту туннельных боёв. На планете есть обширная сеть пещер, что позволяет этим воинам сполна применять своё искусство ближнего боя против орков и северовцев. Луггнумцы уже заслужили награды за победы над сепаратистами, но куда хуже показали себя в сражении против зеленокожих. Орки нанесли сточным крысам чувствительные потери и пробудили в выживших понятную жажду мести.

Войей судьбы ещё до того, как стало ясно, что Герварская война превратится в долгую и безжалостную мясорубку, на неё был направлен корпус смерти Крига, которому не привыкать к отравленной атмосфере. Привычные криганцам респираторы защищают солдат от ядовитого воздуха, а умело выстроенные укрепления – от налётов орочьих бомбозовов. Благодаря своей подготовке корпус смерти отлично подходит для этой войны.

Приключения на Герваре

Никто не может предсказать, сколько продлится очередной варп-переход и что может случиться в это время. Задержки связи и общая ненадёжность астропатического сообщения не позволяют всегда иметь свежие разведанные, особенно когда речь идёт о столь масштабной войне, как противостояние на Внешнем фронте. Вполне возможно, что Департаменту Муниторум отправил полк, в котором служат персонажи игроков, сам толком не зная, какова обстановка на планете. Возможно, планировалось, что свежие силы просто помогут обезопасить уже покорённый мир или, получив дополнительное медицинское снаряжение, будут стоять во втором эшелоне или прикрывать понёсшие потери полки, а не отправятся в мясорубку на всё ещё враждебном мире.

Само собой, ведущий должен учесть тип полка, где служат персонажи, описывая прибитие на Гервару. Если персонажи – мотострелки или даже танкисты, вряд ли их поставят поддерживать другие части, как описано выше. Боевые машины скорее пошлют против сильно механизированных сил орков – либо поручив захват крепостей, потеря которых лишит зеленокожих превосходства в воздухе, либо бросив в бой прямо против орочьей авиации – если у персонажей найдутся «Гидры» или другие зенитки. Ведущему стоит учитывать тип полка персонажей, продумывая численность и оснащённость возможных врагов.

В слабозаселённых регионах планеты – особенно возле входов в шахты – действуют талларнские части. Ядовитая атмосфера докучает пустынным рейдерам не меньше чем криганцам, так что они вынуждены носить столь непривычные респираторы. Хотя пепельные пустоши Гервары мало похожи на пустыни Талларна, рейдеры чувствуют себя уверенно – здесь не меньше, чем в песках и дюнах нужно умение двигаться по изменчивому ландшафту и пользоваться укрытиями.

Первоначально планировалось, что Имперская Гвардия быстро захватит всю планету, после чего её ресурсы можно будет пустить в дело. Речь идёт как о полезных ископаемых, так и о людях. Герварские СПО всегда считались достаточно умелыми солдатами. Верховное командование полагает, что когда сепаратисты будут разбиты, можно будет сформировать несколько полков из верноподданных герварцев и бросить их в бой против северовцев. Хотя вербовка большого количества людей может сказаться на производительности шахт, большинство генералов считает, что спад не продлится долго.

Но война за планету затянулась, так что командованию пришлось пересмотреть свои планы. Поползли слухи о том, что если ход боевых действий не удастся ускорить, Гвардия пойдёт на крайние меры. Конечно, никто и не заикается об экстерминатусе – недра Гервары слишком ценны, чтобы ими можно было жертвовать – скорее речь идёт о массированных орбитальных обстрелах, что начнут после того как орки утратят воздушное и космическое превосходство, а если на Гервару будут отправлены дополнительные силы Имперского Флота, это станет более чем вероятно.

Кроме того, хотя утрата герварских природных богатств – это горькая чаша, Империи готов испытать из неё, чтобы лишить Северов доминат тех же ресурсов и приблизить его гибель в этой войне на истощение. Пока что нормальной эксплуатации планеты мешают громящие и гремящие самолёты, на которых орки, ликуя от собственной безнаказанности, сеют хаос по всей Герваре. Уничтожение обитаемого и богатого полезными ископаемыми мира, чьё население, хотя бы частично, верно Императору – это крайняя мера. Командование уверено, что его план по захвату планеты и использованию её ресурсов – наилучший.

Обстановка

*«Каждый мятежник, которого мы убьём сегодня,
не сможет застрелить нас завтра»*

- лорд-маршал Ковингтон Пашин

Самое ценное в Герварской войне – терпение. И гвардейцы и сецессионисты хорошо окопались. Сперва верноподданные планировали сокрушить врага могучим ударом, но Северов доминат сумел оказать неожиданно стойкое сопротивление. Отчасти это объясняется подкреплениями, что запрашивали и получали сецессионисты. Даже помощь герварских воинов-рудодокопов, что поддерживали Имперскую Гвардию, помогла лишь закрепить общую диспозицию. С самого начала войны Гвардия продвигалась вперёд медленно и платила кровью за каждый шаг.

Несмотря на то, что вмешательство воинов-рудодокопов спасло гвардейцев от тяжёлых потерь при высадке, Верховное командование не спешит доверять этим людям. Комиссариат вёл со множеством герварских офицеров долгие дознания, и выявил немало сторонников сецессии. Им были быстро вынесены приговоры, за исполнением которых дело тоже не встало. К счастью, как для воинов-рудодокопов, так и для зависящих от них гвардейцев, рядовые герварские солдаты почти не пострадали от чисток.

Некоторым взводам воинов-рудодокопов повезло. Верховное командование встретило их в иерархии Имперской Гвардии и применяет вместе с лугтнумскими сточными крысами. Воины-рудодокопы отлично знают герварские пещеры, что позволяет имперцам пользоваться больше никому не известными проходами, проникать в тыл врага и наносить удары с неожиданных направлений.

В Гвардии, а особенно в Верховном командовании, сохраняется страх того, чтобы якобы верноподданные части воинов-рудодокопов таят в себе шпионов Севера. Уже дважды попытки штурма, что имели все шансы на успех, наткнулись на укрепленные позиции сецессионистов там, где раньше их не было. Неизвестно, виной тому совпадение, предательство среди воинов-рудодокопов или просто некомпетентность военной разведки. Герварцы продолжают служить, но поступающие от них разведданные все чаще и чаще ставят под сомнение. Быть может, это часть плана по ослаблению местных СПО или знак того, что Комиссариат хочет продолжить «работу» с воинами-рудодокопами.

Как стало ясно только теперь, командование послало на Гервару не самые подходящие силы. В экспедиционный корпус отобрали полки, находившиеся отнюдь не в лучшей форме – некоторые понесли тяжёлые потери, некоторые были лишь отдельными батальонами уже раздробленных по разным мирам полков. Никто не ожидал, что война затянется, и все выделенные на неё силы должны были быстро вернуться к своим товарищам, как только Гервара будет взята. Кроме того, несколько батальонов попали в прямое подчинение командиров, слабо представлявших себе их обычный стиль ведения войны и особенности снаряжения. Хотя тяжкие потери, что понесли гвардейцы и медлительность их наступления, частично можно объяснить неожиданно стойким сопротивлением северовцев, очевидно, что главной причиной стала неподходящая стратегия. С каждой битвой солдаты и командиры все лучше приспосабливаются к обстановке, но есть мнение, что уже слишком поздно, и что оставшихся имперских сил недостаточно, чтобы справиться с сецессионистами и ксеносами.

При первой высадке никто не принял во внимание герварских орков. Последние разведанные говорили, что популяция зеленокожих на планете давно истреблена. Когда начались бои, в которые вмешалось немало ксеносов, стало ясно, что эти сведения устарели. Имперская Гвардия не была готова к этому, и понесла значительные людские и материальные потери от неожиданных нападений. Тогда в руки зеленокожих попало немало повреждённой имперской техники, которую они немедленно принялись перделывать на свой вкус.

Всего через несколько месяцев на планету обрушилась война! Мракозуба, которую привела сюда возможность подраться. Космолёты зеленокожих уничтожили или рассеяли силы Имперского Флота, что оказались в системе. Как ни странно, после этого большая часть «гостей» осталась на своих кораблях – так орки установили блокаду Гервары. Имперский Флот отступил, оставив Гвардию без воздушной поддержки и лишив её возможности быстро реагировать на стремительные изменения на фронтах.

В системе остаётся немало орочьих космолётов и метеоров, нападающих на приближающиеся суда Империи и домината. Так уже погибло несколько неготовых к такой встрече грузовых транспортов. Чтобы прорвать блокаду, Имперской Гвардии нужна поддержка Флота. Любой войсковой транспорт значительно уступает огневой мощью орочьим кораблям, и встреча с таким обрезаем перевозимые войска на незавидную участь.

Среди высадившихся на Герваре зеленокожих оказалось непропорционально много механьяков. Эти ксенозобретатели оказались отлично снаряжены и немедленно взялись за богатства планеты, хватая всё, что попадалось на глаза, и совершенствуя найденным свои боевые машины и оружие. Усилиями механьяков орки неожиданно быстро завоевали воздушное превосходство по всей планете. Авиакрылья их бомбовозов срывают все попытки имперцев отвоевать небеса. Совсем недавно в некоторых боях замечали и смертолёты. Эти ненадёжные шумные летательные аппараты оказались неожиданно полезны – оставляя позади дымный след, они проносятся в ядовитых небесах Гервары, заставляя и гвардейцев, и сецессионистов искать укрытие, едва заслышав страшный скрежет острых винтов.

Исход войны зависит от того, какая из сторон раньше прочих добьётся преимущества. Большой приток подкреплений или нового и неожиданного оружия может склонить чашу весов и отдать Гервару зеленокожим, имперцам или сецессионистам. Установленная орками блокада уже даёт им немалое преимущество. Чтобы просто надеяться на победу, как Гвардия, так и доминат сперва должны прорвать её.

Ординатус

*«Орудие размером с титана. Почти идеальное выражение
величия Омниссии и, конечно же, его могущества. Его
триумфальный звук развеет по ветру целые армии, и сами горы
раступятся по его приказу. Никто не сможет подчинить
столь могучий машинный дух – лишь получить его согласие»*

- техножрец Гаррулон Вайм

Покидая Гервару, Адептус Механикус оставили на ней несколько артефактов. Большая их часть – самые обычные устройства, что требовались для обслуживания мира. Другие были построены уже здесь, и оказались слишком громоздкими, чтобы их можно было вывезти. Зачастую, это совершенно обычные механизмы – например, шахтёрские буры и авторудодокопы. Но один реликт прошлого особенно приметен и важен для идущей войны – это ординатус.

Ординатус – это особенно мощное орудие, как правило, установленное на шасси с шестью гусеничными модулями, каждый из которых размерами превосходит сверхтяжёлый «Гибельный клинок», а в прошлом не раз служил штабом неисчислимых армий. На каждом модуле, кроме двух передних, установлены укрепленные вертикальные опоры, несущие главный калибр, что и даёт ординатусу его устрашающую мощь.

Легенды времён Великого крестового похода указывают, что Адептус Механикус построил больше десятка этих разрушительных машин. О каждой заботится Центурион Ординатус, одно из ответвлений культа Машинного бога. Ординатусы отличаются друг от друга не меньше титанов. Их главное отличие – это главный калибр. Каждый ординатус несёт одно-единственное орудие, размерами сопоставимое с теми, что обычно стоят на кораблях Имперского Флота – это может быть нова-пушка, установка ракет «Адское пламя», звуковой разрушитель.

Именно последнее установлено на ординатусе, укрытом в глущинах Гервары. Если зеленокожим удастся починить его и включить, чудовищная ударная волна сметёт всех живых существ до самого горизонта. Конструктивно машина похожа на знаменитый ординатус «Марс». Хотя никому неизвестно, где сейчас находится «Марс», нет никаких сведений о том, что эта машина когда-либо бывала в Каликсиде. Кроме того, задокументированные образы указывают на несколько сильных отличий древнего «Марса» и герварского ординатуса.

Ординатусы обычно носят имена миров, на которых их построили, или битв, в которых они приняли боевое крещение. Происхождение того, что нашёлся на Герваре, неизвестно. Никаких документов о нём не нашлось. Если орудие попадёт в руки Имперской Гвардии, Адептус Механикус обязательно попытаются доискаться до его прошлого.

Скорее всего, ординатус ещё во времена Великого крестового похода отправили на Гервару, чтобы привести в порядок после боёв. Возможно, его даже здесь ремонтировали и обслуживали – никаких записей об этой эпохе все равно не сохранилось. Другая версия – ординатус мог применяться в другой части Периферии, а на Гервару был временно доставлен ради быстрого доступа к нужным металлам или специалистам. Если машинный дух не хранит каких-то сведений, история этого орудия почти наверняка утрачена навсегда.

После прибытия на Гервару об ординатусе узнал большой мех Пулежор, и могущество этого вселяющего трепет орудия восхитило его до глубины души. Он немедленно занялся подготовкой артефакта к бою, забыв обо все остальном. Само собой, мех «готовит» ординатус по-орочьи – расписывает его глифами, обма-

зывает красной краской и навешивает всё больше и больше орудий, чтобы боевая платформа, изначально обладающая колоссальной огневой мощью, могла выдавать ещё больше стрельбы. Размах «усовершенствований» поражает – а ведь ординатус попал в руки меха совершенно целым и неповреждённым. По сравнению с этим проектом, сборка целого верзилы из всякого подручного хлама – дело на пять минут. Одержимость большого меха ординатусом объясняет, почему зеленокожие ещё не начали строить топталы или другие безумные боевые машины.

Сейчас ни имперцы, ни северовцы ничего не знают об ординатусе. Местные даже не слышали о нём – орудие хранилось в той части пещер, что никогда не разрабатывалась ни одним горным концерном. Если орки смогут применить ординатус против людей, ход войны резко повернётся в сторону зеленокожих.



«Проклятый меч взмахнёт над полем брани, и забвение тенью последует за ним. Он будет пожирать не людей, не боевые машины, не крепости. Его голод утолит лишь целый мир»

- отрывок из «Сомнамбулических слов»

Хейдрекса Пророка



Силы Имперской Гвардии

«Мы быстро покорим этот мир для Императора, послав наших солдат всюду, где они потребуются. Скоро Северов доминат увидит, как глупо было отвергать свет Императора. После победы на Герваре мы без промедления ударим в самое сердце богохульного мятежа»

- лорд-маршал Пашин, первый месяц Осады Гервары

Всеми имперскими войсками на Герваре командует лорд-маршал Ковингтон Пашин. Для него, ветерана двух войн, это первое самостоятельное командование вторжением на планету. Пашин получил свой чин во многом благодаря происхождению – он младший сын планетарного губернатора, так что после недолгой службы простым офицером, стал лордом-маршалом. Хотя Пашина нельзя назвать некомпетентным, ему недостаёт опыта, и назначение такого командующего немало раздосадовало многих попавших к нему в подчинение ветеранов.

Никто не ждал серьёзного сопротивления от герварцев, и предполагалось, что Пашин быстро закончит войну. Лорд-маршал уже показал себя искусным дипломатом, и многие советники считали, что он вернёт Гервару в Империум благодаря переговорам, что пройдут после краткой демонстрации силы и принятия безоговорочной капитуляции. К сожалению, демонстрация силы получилась неубедительной, а Северов доминат оказался готов до последней капли крови защищать планету и её богатства.

Лорд-маршал командует всеми силами Гвардии на планете. Он и его советники составили стратегию, предписывающую каждому командующему офицеру самому определять тактику своего подразделения. На Герваре присутствуют части трёх разных полков, и лорд-маршал поступил мудро, попытавшись задействовать сильные стороны каждого. Также Пашин не пытался создавать смешанные подразделения – вместо этого он позволил полкам действовать относительно самостоятельно, пока это не вредит боевой эффективности и не вызывает взаимной вражды.



Комиссариат

Силы Имперской Гвардии на Герваре – это три спешно переброшенных полка, разительно отличающихся происхождением и мировоззрением, а лорд-маршал Пашин не сделал ничего для укрепления единства. У каждого полка случались поражения, но командование каждого видит друга во всех трудностях, с которыми пришлось столкнуться их людям. Уровень недоверия отчётливо высок. Криганцы и талларнцы опасаются, что сточные крысы переметнутся на сторону сепаратистов. Пустынные рейдеры и луггнумцы считают, что корпус смерти прячется в траншеях, вместо того, чтобы вести наступление. Наконец, сточные крысы и криганцы уверены, что тактика малых групп, используемая талларнцами, бесполезна против орков.

Если бы не влияние Комиссариата, внутренних конфликтов избежать бы не удалось. Комиссары всех полков нередко общаются друг с другом прямо, в обход командования. Они всеми силами насаждают дисциплину и единство в своих частях. Их трудами взаимное недоверие гвардейцев стало порождать не свары, а ревнивое соперничество.

Кроме того, частичная передача командования офицерам, дала лорду-маршалу отличную возможность снять с себя любую возможную вину. Долгая война Пашину просто не по зубам. Он не способен придумать, что делать с бесчинствующими зеленокожими – личный опыт ничего не подсказывает. Окончится осада Гервары победой или поражением – зависит от подчинённых лорда-маршала и того, окажется ли кто-то из них достаточно деятельным и решительным, чтобы с толком воспользоваться полученными от Пашина полномочиями.

3-й полк луггнумских сточных крыс

На Гервару был направлен один батальон из полка сточных крыс под командованием майора Натальи Фодранг. Луггнумский 3-й, к которому принадлежит это подразделение – это лёгкий пехотный полк, сражающийся на Внешнем фронте. Верховное командование разбило его на несколько боевых групп, и отправило их на разные театры военных действий. Подвижные и легковооружённые сточные крысы хорошо себя чувствуют в любых условиях, на любом поле боя и против любого врага. Командование сочло, что урождённые шахтёры отлично себя покажут на тех мирах, где другие полки проявили себя хуже обычного.

Ещё до прибытия в систему, лорд-маршал Пашин лично приказал сточным крысам захватить герварские подземелья. Он счёл, что луггнумцы отлично покажут себя в туннельных боях. Однако это было до вмешательства ксеносов, а лорд-маршал не учёл, сколько мятежных воинов-рудодокопов скрывается в герварских шахтах. Сточные крысы понесли тяжёлые потери, столкнувшись и с орками, и с предателями. После кровавых стычек в подземельях, четыре роты из пяти пришлось объединить в две. Тем не менее, выжившие луггнумцы остаются лучшими туннельными бойцами среди всех отправленных на Гервару гвардейцев.

Чтобы солдаты могли отдохнуть от вечной темноты и суровых шахт, луггнумские роты помесячно чередуют службу под землёй и на поверхности. Сейчас они тесно сотрудничают с корпусом смерти Крига, оказывая поддержку осадной пехоте. Впрочем, в нынешних обстоятельствах многие сточные крысы предпочитают безопасность пещер, где их не достанут ни пули, ни бомбы, ни падающие и взрывающиеся самолёты орков.

138-й корпус смерти Крига

Четырьмя направленными на Гервару ротами механизированной пехоты 138-го корпуса смерти командует подполковник Хайнрих Воршт. Верховное командование посчитало слишком расточительным посылать целый корпус смерти на короткую (как тогда казалось) войну, и потому батальон Воршта оторвали от стоявшего на Синофии полка, собираясь вернуть после того как Гервару будет завоёвана.

Криганцы, отправленные на Гервару – почти новички. Планировалось, что они примут боевое крещение в этом не самом масштабном конфликте и наберутся опыта, который пригодится в будущих войнах. Увы, всё оказалось не так. Вскоре после появления орков, завоевавших господство в воздухе, линии снабжения криганцев серьёзно пострадали – солдаты остались без столь нужного осадного снаряжения. Корпус смерти сделал всё возможное, чтобы защититься от авиации, но мог он немного. Подготовка криганцев делала их очень зависимыми от своего снаряжения, а его не было. Хотя часть солдат всё ещё находится в поле, несколько рот уже перевели на гарнизонную службу.

Появление орков сильно изменило роль корпуса смерти. Изначально 138-й должен был быстро захватить все удерживаемые сепаратистами наземные комплексы Гервары. Теперь, в дополнение к этому, солдаты должны сдерживать и уничтожать орков-лихачей, что почти захватили сельскую местность, а сделать это с тем малым количеством боевой техники, что есть у 138-го – задача непростая.

35-й полк талларнских пустынных рейдеров

Талларнским батальоном, направленным на Гервару, командует майор Лорейн Аль-Фасра. Его ветераны составляют мобильный резерв имперских сил. Верховное командование не ожидало, что враг окажет серьёзное сопротивление, поэтому подразумевалось, что много сражений ветераны не увидят. Гервару считали относительно спокойным местом, где батальон сможет отдохнуть и оправиться от потерь, которыми сопровождалось предыдущее задание на Внешнем фронте. Рейдеры должны были подлатать «Часовых», обучить необъезженных скакунов, привести в порядок командную структуру и дать солдатам переформированных рот притереться друг к другу до того, как полк получит действительно опасное задание. Как можно догадаться, всё пошло не по плану.

Талларнский 35-й – это разведывательный полк, которому была придана рота «Часовых» и полная рота лихих всадников на муклаи. За год боевых действий безо всякой поддержки, скакуны талларнцев – как живые, так и механические – понесли значительные потери. Тем не менее, пустынные рейдеры не собираются отсиживаться в тылу. Из всех посланных на Гервару полков, они добились наибольших успехов в противостоянии с предателями, и они же понесли самые серьёзные потери.

Для лорда-маршала Пашина присутствие талларнцев – словно дар свыше. Неожиданно упорное сопротивление сепаратистов вынудило его бросить пустынных рейдеров в бой очень рано. Такое решение лишило Пашина резервов, но позволило вести наступательные действия. Талларнцы действуют вместе с герварскими войсками-рудодопами и нередко бывают в тылу врага, где атакуют беззащитные поселения безо всякой внешней поддержки.

Война! Мракозуба на Герваре

«Вести с ними переговоры? Переговоры с зеленокожими?»

Сгораю от желания приказать тебе этим заняться, но настолько идиотское предложение глупо даже обсуждать»

– коммодор Алоизий Кенг

Появление орков на Герваре вызвали жестокие битвы, что шли на планете между людьми. Сравнительно немногочисленные герварские зеленокожие увидели в войне между сепаратистами и гвардейцами отличную возможность подрасть самим и немедленно присоединились к боям. Отзвуки бушевавших сражений разносились в Варпе, и для орков они были подобны зову сирен. Зеленокожие со всей Периферии почувствовали большую войну – ни те, кто был далеко от Гервары, ни те, кто сам ещё не сражался, не смогли противостоять этому зову.

Босс Гарбарк – последователь воеводы Мракозуба Поработителя ничтожеств. Действуя по собственному почину, этот крупный орк собрал небольшую армаду космолётов и метеоров и собрался ввязаться в Герварскую войну. До нужной системы его перегруженные войнами сверх всякой меры корабли добрались относительно быстро. Вероятно, *война!* прошла через несколько других звёздных систем, где пополнилась орками, бросившими свои дела, чтобы присоединиться к Гарбарку.

Прибыв в систему, орки принялись охотиться за всеми находившимися там кораблями людей. Как только с ними было покончено, множество орков на метеорах спустилось на поверхность планеты. Пережившие приземление присоединились к местным оркам. Босс Гарбак стал вождём всей зелёной орды, а большой мех Пулежор принялся собирать боевые машины, что хорошо себя показали.

Гарбарк попытался объединить своих и герварских орков. Из-за долгой изоляции и отсутствия механиков, местные зеленокожие оказались снаряжены намного хуже, чем войны Мракозуба. Новый босс не даёт им оружия – он просто посылает их воевать в ближнем бою, а для своих вояк отводит более узкие роли.

Несмотря на то, что высадка уже закончилась, орочьи корабли остаются в системе. Такова часть стратегии босса Гарбарка, что выказал достойную воеводы хитрость и жестокость. Он рассчитывает, что его банды быстрее сметут людшек, если орбита будет у него под контролем.

Если Гервару удастся захватить, она даст *войне!* Мракозуба не только ресурсы, но и надёжный плацдарм, с которого можно ударить в самое сердце Каликсиды. Чтобы ускорить завоевание, Гарбак пошёл на необычный шаг – он оставил полноценные экипажи на пустотных кораблях, что пребывают в системе и обеспечивают блокаду. Брось он свои суда и веде войну как обычный орк, зеленокожие стали бы лёгкой целью для Имперского Флота. Но он лишил имперцев такого преимущества, сам захватив небеса множеством шумных и неожиданно смертоносных самолётов.

Гарбарк сильно зависит от машин, что даёт ему мех Пулежор. Неудивительно, что босс все меньше доверяет механику и боится того, насколько сильным и влиятельным тот стал. Многие орки-лихачи открыто преданы тому, кто обеспечивает их столь обожаемыми байками и самолётами, а поскольку именно авиация и мобильные группы оказались очень действенными против людей, все больше и больше бойцов становятся лихачами.

Чтобы не допустить переворота, Гарбак принялся тщательно следить за всем, что делает Пулежор. Когда командос обнаружили ординатус, Гарбарк немедленно сообщил об этом механику. Возня с огромной машиной отвлекла Пулежора от войны на поверхности и позволила боссу восстановить власть над своими бойцами, пока соперник корпел в темноте над могучим оружием.

Кроме того, орочьи интриги замедлили завоевание Гервары. Пулежор тратит огромные средства на ординатус, а простые орковозы и ревущие самолёты после каждого нового боя требуют всё более долгого ремонта. Кроме того, Пулежор принялся требовать у Гарбарка средств на то, чтобы продолжить переделку ординатуса. Он хочет, чтобы босс отправил бойцов разграбить имперские и северовские склады и натащить оттуда оружия и техники. Гарбарк же, напротив, старается либо влезать в уже идущие между людьми бои, либо сталкиваться с врагом в чистом поле. Особенно ярко эта разница целей проявляется, когда в бой идут лихачи, верные большому меху и его ученикам. Имперские гвардейцы заметили, что за прошлый месяц у орков будто бы упало число самолётов, но что стало тому причиной, не знают. Большинство солдат думает, что самолёты никуда не делись, просто они сами научились лучше от них прятаться. Гвардейцы продолжают придерживаться этой, как будто бы успешной тактики, надеясь, что она поможет даже когда орочьи налёты возобновятся со всем размахом.

Северов доминат

«Лишь верность герцогу может защитить вас от ложного поклонения Императору!»

- великий генерал Август из Северова домината

Солдаты на Герваре сражаются, потому что им нечего терять. Они прекрасно понимают, что будет, если планета падёт. Ни имперцы, ни орки не будут милосердны – и от тех, и от других глупо ждать снисхождения или помилования. Сецессионисты должны одержать победу – любой другой исход означает гибель их домов и семей. Почти все герцогские солдаты на Герваре готовы пожертвовать собой ради дела сецессии, если это даст их любимым возможность прожить ещё хотя бы один день.

Хотя герцог готовил сецессию больше десятилетия, ему пришлось растратить львиную долю запасов на то, чтобы сдерживать орков, напавших на субсектор. Потому войска Севера уступают Имперской Гвардии вооружением и подготовленностью, а значит и тактическим разнообразием. Лучшим решением для них стала бы партизанская война на имперских линиях снабжения, но для этого у северовцев просто не хватает опыта. Вместо этого они ведут отчаянную оборону, заставляя врага щедро орошать кровью каждую пядь земли.

Единственные наступательные действия, что получаются у Северова домината, обеспечены обманом и предательствами. Среди герварских воинов-рудокопов, что заявили о верности Империи, хватает солдат, страшась того, что будет твориться, если Имперская Гвардия отобьёт планету. Многие из них шпионят и передают добытые сведения офицерам великого генерала Августа, что командует герцогскими армиями на Герваре. Несколько раз полученные сведения позволяли сецессионистам устраивать засады на гвардейцев и атаковать слабо защищённые заставы. Хотя Комиссариат устроил в рядах воинов-рудокопов масштабные чистки, эти двойные предатели попортили Гвардии немало крови. Стоит отметить, что бесчинствующие на планете орки не вызывают у северовцев такого беспокойства, как Имперская Гвардия.

Разгром одной из «человеческих» сторон конфликта делает Гервару лёгкой добычей для зеленокожих, что попросту опустошат планету. Хотя местным не привыкать воевать с орками, тех становится всё больше и больше. Сецессионисты не теряют надежды, что терпение и превосходящая огневая мощь помогут им одолеть неорганизованных ксеносов, ибо эти создания, издавна обитавшие на Герваре, теперь страшат её жителей куда меньше чем слугители их бывшего божества.

Благодаря своим ископаемым богатствам, Гервара чрезвычайно важна для дела сецессии. Неожиданное вторжение орков – и ещё более неожиданно захваченное ими господство в воздухе – оставили единственными защитниками планеты местные СПО – воинов-рудокопов. Эти солдаты провели под землёй большую часть жизни – некоторые вовсе не видели солнца, пока не записались в армию или не были призваны. Неудивительно, что они отлично умеют устраивать засады на имперских гвардейцев в разветвлённых туннелях и пещерах под поверхностью Гервары. Воины-рудокопы снаряжены по стандартам Департаменту Муниторум, и они защищают свою родину – это делает их опасным врагом.

Сознавая важность Гервары, Северов доминат отправил на неё собственных офицеров и агентов, что должны руководить обороной планеты. Таких посланцев было бы больше, если бы не орочья блокада.

Приведённые ниже профили герварских солдат, сержантов и лейтенантов можно использовать, чтобы отобразить, как сторонников домината из числа СПО, так и рудокопов, помогающих Имперской Гвардии. В конце концов, как заметили многие гвардейцы, разницу трудно заметить, пока не станет слишком поздно.

Герварский воин-рудокоп

Регулярная армия Гервары отлично подходит для сражений в пещерах и туннелях её родины. В конце концов, большинство солдат росли и работали в тех самых шахтах, за которые столь ценит эту планету Северов доминат. Хотя воины-рудокопы снаряжены не настолько хорошо, как Имперская Гвардия, Департаменту Муниторум неплохо снабжал их до сецессии, и сейчас герварцы превосходят вооружением многих солдат домината.

Большинство воинов-рудокопов поддержали Северов доминат. Верность Империи сохранила лишь малая часть, но она сыграла важную роль в первых наступлениях Имперской Гвардии. Каждый герварский солдат-изменник, независимо от того, действительно ли он уверовал в дело Севера или просто последовал полученным приказам, осознаёт цену предательства и готов сражаться за свою родину до последней капли крови.

Привычка воинов-рудокопов к своим родным шахтам оказалась полезной в борьбе против Имперской Гвардии. Они не только легче гвардейцев находят путь в подземельях, но и отлично умеют пользоваться подрывными зарядами, которые шахтёры применяют для горных работ, а воины-рудокопы – для ловушек и даже уничтожения танков.

Воин-рудокоп (Ядровой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	35	37	30	27	36	23	25
Количество ран: 10				Скорость 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				Броня: герварский флак-доспех (всё по 4).				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Навигация (Планетарная) (Инт)», «Обыденное знание (Северов доминат) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Нокдаун».

Оружие: автоган (лёгкое, 100 м., 1/3/10, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 30, ПД) или лазкарабин (лёгкое, 75 м., 1/2/-, 1к10+3 Э, ББ 0, маг 60, ЧД, Надёжное) или дробовик (лёгкое, 30 м., 1к10+4 У, ББ 0, Маг 8, 2 ПД, Разброс) или автопистолет (пистолет, 30 м., 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 0, маг 18, ПД), кирка (холодное, 1к10+3 У, ББ 2, Прimitивное (7), Громоздкое) или боевой нож (холодное/метательное, 1к5+3 Р, ББ 0), две фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: униформа воинов-рудокопов, респиратор, два магазина для оружия, килограммовый подрывной заряд.

Сапёры: все воины-рудокопы умеют применять подрывные заряды. Они считаются имеющими умение «Пользование техникой», если речь идёт об установке и обезвреживании взрывчатки.

Верность герварских воинов-рудокопов

Около семидесяти процентов герварских воинов-рудокопов сохранили верность герцогу Северу даже после прибытия имперских сил. Тридцать вернулись в свет Бога-Императора и помогли его слугам одержать несколько побед и десятки раз переламывали ход боёв. Рудокопы обороняли космопорт, благодаря чему три батальона Гвардии высадились почти без потерь. Это позволило гвардейцам закрепиться на планете, несмотря на численное превосходство северовцев. Комиссариат же усомнился в верности множества офицеров-рудокопов и казнил их, что заставило солдат задуматься о том, стоило ли возвращаться в Империум.

Сержант герварских воинов-рудокопов

Большинству сержантов-рудокопов в прошлом доводилось сражаться только с орками, от которых издавна страдает планета. Воевать против людей для многих герварцев, в лучшем случае, неприятно. Моральные терзания – не единственная проблема. Сражения с армиями Императора требуют иной тактики и стратегии, чем привычна по боям с простаками-зеленокожими. Когда грянула сецессия, большинство сержантов-рудокопов перешло на сторону Севера, хотя некоторые отказались подчиняться предательским приказам и сохранили верность Императору. Некоторые из сержантов пользуются таким уважением, что за ними последовали не только их непосредственные подчиненные, но и солдаты других отделений.

Большинство сержантов-рудокопов подражают унтерам Имперской Гвардии, сражаясь цепным мечом и лазпистолетом – такое вооружение отлично подходит для боёв в тесных туннелях и пещерах герварских подземелий.

Сержант воинов-рудокопов (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
37	37	38	40	35	30	37	28	30
Количество ран: 12				Скорость 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				Броня: герварский флак-доспех (всё по 4).				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)», «Навигация (Планетарная) (Инт)», «Обыденное знание (Северов доминат) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Нокдаун», «Офицерское оружие», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)».

Оружие: лазпистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ЧД, Надёжное) или автопистолет (пистолет, 30 м., 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 18, ПД) или ручная пушка (пистолет, 35 м., 1/-/, 1к10+4 У, ББ 2, Маг 5, 2 ПД) или дробовик (лёгкое, 30 м., 1к10+4 У, ББ 0, Маг 8, 2 ПД, Разброс); кирка (холодное, 1к10+3 У, ББ 2, Прimitивное (7), Громоздкое) или цепной меч (холодное, 1к10+5 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывающее), две фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3))

Лейтенант герварских воинов-рудокопов

Герварским СПО постоянно приходится противостоять местным оркам, а потому офицеры воинов-рудокопов обладают большим боевым опытом, чем большинство их каликсидских коллег. Лейтенанты-рудокопы имели возможность пробовать разные тактики и приспосабливать их под обстановку. Сражения со свирепыми и яростными ксеносами испытывают и закаляют всех воинов-рудокопов, благодаря чему на командные должности попадают только лучшие. Тем не менее, бои с Имперской Гвардией – это совершенно новое испытание для герварских офицеров.

Лейтенант воинов-рудокопов (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
39	39	41	45	35	35	38	31	35
Количество ран: 15				Скорость 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				Броня: герварский флак-доспех (всё по 4).				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)+10», «Навигация (Планетарная) (Инт)», «Обыденное знание (Северов доминат) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)»

Таланты: «Амбидекстрия», «Быстрая перезарядка», «Нокдаун», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)».

Оружие: лазпистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ЧД, Надёжное) или автопистолет (пистолет, 30 м., 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 18, ПД) или ручная пушка (пистолет, 35 м., 1/-/, 1к10+4 У, ББ 2, Маг 5, 2 ПД) или дробовик (лёгкое, 30 м., 1к10+4 У, ББ 0, Маг 8, 2 ПД, Разброс); цепной меч (холодное, 1к10+6 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывающее), две фраг-гранаты (метательное, 12 м., 1/-/, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3))

Снаряжение: униформа герварских воинов-рудокопов, респиратор, два магазина для оружия, килограммовый подрывной заряд, катушка колючей проволоки.

Знай своего врага!

Кто: Герварские воины-рудокопы

Кому служат: Северов доминат

Кем являются: еретики

Цвета униформы: по уставу – чёрная, но возможны и другие варианты

Обмундирование: шлем, флак-камзол, штаны, ботинки, перчатки без пальцев

Эмблема: перекрещённые кирка и автоган на серебряном поле

Предпочитаемое стрелковое оружие: автоган

Предпочитаемое холодное оружие: кирка

Предпочитаемое тяжёлое оружие: автопушка

Известные транспортные средства: боевая машина пехоты «Химера»

Ереси: глупейшая попытка украсть у Империи Гервару, на которую он имеет священное право. Воины-рудокопы отвернулись от света Бога-Императора, своей волей ступив на ложный путь служения простому человеку и подняв оружие против сил, которым было предназначено защищать человечество присно и во веки веков. За своё предательство мятежники подлежат истреблению.

Дипломатические отношения Северова домината

*«Ваша светлость, умоляю вас прислать нам подкрепления.
Марионетки верховных лордов прискорбно превосходят нас
числом и умением. Я не знаю, сколько ещё мы сможем
сражаться за нашу свободу»*

- последние слова верховного маршала Якоби Ноулеса
Кокитского к герцогу Северу XIII

Северов доминат оказался плохо готов к долгой войне, разразившейся на Внешнем фронте. Север XIII потратил многие годы на приготовления, но все планы нарушило вторжение Мракозуба. Из-за него сепсессионистам пришлось сражаться на два фронта. Сейчас герцог всеми силами пытается помочь своим войскам, одновременно сиеся сберечь шаткий союз с Детями Шипов. Неясно, сколько ещё доминат сможет продержаться против превосходящих его врагов при страшной нехватке почти всех нужных ресурсов. Кажется, что единственный возможный выход – это столкнуть врагов лбами, заставив сражаться друг с другом, попутно пытаясь прибрать к рукам иные источники ресурсов.

Северов доминат исповедует тот же подход к дипломатии, что применял сам Север при создании своего царства – ложь. Все сосредоточено на том, чтобы задержать врага обманом. Обещания не могут быть слишком щедрыми, а ложь – слишком грязной. Сепсессионисты сознают, что они приперты к стенке. Все их действия – это плоды отчаяния; честность и порядочность уже ничего не значат для Севера и его присных.

Тёмные эльдары

Дети Шипов давно терпели присутствие людей в этом уголке галактики и пользовались им. До того, как эти малонаселённые планеты стали имперскими, они служили надёжным источником рабов для Комморры. Когда Империя взял эти миры под свою руку, они перестали быть лёгкой добычей и принялись давать отпор налётам кабалитов. Когда Север XIII посулил ослабить оборону некоторых планет в обмен на помощь в обретении власти, тёмные эльдары недолго раздумывали над столь щедрым предложением.

Этим соглашением герцог обрёк целые миры на кошмарную участь. Сотни тысяч имперских подданных попали в рабство. Север никогда не выказывал сожалений. Он твёрдо уверен, что без помощи ксеносов его непрочное государство погибнет.

Но недавно начали всплывать новые проблемы, вызванные тем договором. Когда Северов доминат теряет власть над мирами, его ресурсы сокращаются. Он теряет планеты, а значит, не может отдавать их обитателей на потеху Детям Шипов. Несколько планет домината уже отвоёваны Имперской Гвардией и перестали быть лёгкой добычей. Особенно верно это для миров, где Империя оставил крупные резервы – там налёты ксеносов встречают скоординированный отпор.

В ответ на это, кабалиты не замедлили выразить своё недовольство герцогу и его придворным. В конце концов, их союз целиком опирался на способность Севера устраивать им удобные охотничьи угодья, а он понемногу терял таковые. Чем меньше у домината оставалось миров, тем больше он от них зависел, и это лишь обостряло переговоры. Если ничего не изменится, доминат может вскорости потерять все миры и больше не сможет давать Детям Шипов достаточно рабов. Герцог прекрасно понимает, как ухудшилась обстановка и пытается пересмотреть своё соглашение с ксеносами и убедить тёмных эльдар брать меньше пленников.

Ксеносы уже поставили мятежникам небольшое количество оружия и технологий. Увы, их подарки могут сказать своё веское слово лишь в очень редких обстоятельствах. Но Дети Шипов обещали и иную помощь – особенно военную. С другой стороны, они готовы поддерживать войска домината лишь только будучи уверены, что смогут не просто повоевать, а захватить побольше рабов, почти не встретив сопротивления.

Когда ресурсы Северова домината начали истощаться, а нужды – расти, герцог попытался надавить на ксеносов, но это привело к тому, что переговоры окончательно превратились в череду взаимных обманов. Север и его представители дают обещания, что и не надеются исполнить, а кабалиты и не думают отвечать на отчаянные просьбы. Дипломатия выродилась в пустопорожную говорильню, где обе стороны пытаются играть словами. И герцог, и ксеносы видят, что противник пытается обмануть их, и пытаются выжать из сложившегося положения всё, что могут до тех пор, пока их союзу не пришёл конец.

Обе стороны преследуют свои интересы. Северов доминат пытается убедить ксеносов согласиться на меньшее число охотничьих угодий, одновременно укрепляя свои отдалённые поселения, чтобы обезопасить их от нападений кабала. Впрочем, это помогает далеко не всегда. Дети Шипов намного превосходят людей технологически, а пользуясь Паутиной, могут нанести удар, откуда угодно. Северов доминат же сильно пострадал от идущей войны. При всем желании, они не могут защитить все поселения и ресурсы, а потому сильно зависят от того, насколько кабал прислушается к просьбам атаковать только заранее обговорённые цели.

Сам кабал же не оставляет попыток получить с домината как можно больше выгоды. Герцог для них – просто по какому-то недоразумению ещё не убитое говорящее животное, и они не чувствуют необходимости выполнять данные ему обещания. Эльдары будут затягивать переговоры, будут даже сотрудничать – пока это приносит пользу, позволяет получать ценные сведения и добычу. Никакой преданности его делу они не испытывают. Если ксеносам подвернётся возможность заполучить что-нибудь, ничего не отдав взамен, они не преминут сделать это. Их несколько не смущает, что они используют герцога в своих интересах, хотя подозревают, что он думает о них так же. Если же Дети Шипов получат доказательства того, что Север предал или обманул их, они явно обернутся против него. Буде такое случится, это станет третьим фронтом сепсессионистов – тем, что может обречь их на гибель.

Ещё одно обстоятельство, что осложняет договор герцога с ксеносами – это верность его подданных Имперской вере. Сделки с ксеносами для них – чудовищное святотатство. Север прекрасно это понимает, и потому держит союз с Детями Шипов в тайне – лишь несколько высокопоставленных офицеров знают об этом сотрудничестве, а герцогские легаты и другие чиновники подавляют опасные слухи среди рядовых.

Война! Мракозуба

Возвышаясь, Север XIII медленно воплощал мечту пращура о собственном независимом царстве. Интриги и помощь нечестивых союзников – Детей Шипов – позволили ему отрезать Периферию от Империи без лишних проблем и не привлекая внимания сильных сектора сего. Увы, нашествие орков добавило в это уравнение новую переменную – ту, к которой герцог не был готов. Север испугался, что вторжение Мракозуба отнимет у него его вотчину – у герцога не хватало сил, чтобы сдержать орков самому, но он слишком боялся возвать о помощи к Империи, от которого так старательно и так скрытно отделялся. Когда орков стало слишком много, и утаивать их вторжение было невозможно, Север решился. Нынешняя обстановка на Внешнем фронте сложилась, во многом, из-за безумной северовой мольбы о помощи к лорду Хаксу. Если бы не орки, герцог успел бы всё подготовить и начать сепсессию на своих условиях. Война проходила бы совсем не так, не вмешайся Мракозуб, а быть может – вообще бы не случилась, если бы Север смог и дальше поддерживать изоляцию своего субсектора.



Сперва герцог надеялся сдерживать *войну!* своими силами, но быстро лишился множества ценных ресурсов, без которых отразить натиск зеленокожих было невозможно. Нашествие Мракозуба стало самой большой угрозой Каликсиде за последние несколько столетий. Множество систем, предназначенных именно для отражения врага такой численности, находились в упадке. Безумное стремление к расширению гнало людей вперед, не давая времени озаботиться достойными мерами защиты. Часть ресурсов, что герцог приберёг для того, чтобы обеспечить сецессию, были выделены ему именно для отражения теоретически возможного вторжения орков. Поскольку Север уже потратил эти запасы на другие замыслы, пустить их в дело по назначению не получилось. Как бы герцог не пытался, он не мог защитить все свои миры – приходилось или сосредоточить силы в нескольких важных точках или растянуть их по всей Периферии и дать оркам перебить солдат поодиночке.

Обстановка стала критической и лишь тогда герцог решился просить помощи у Империи, наконец, последовав советам приближённых, чьих предшественников казнил за такие рекомендации. Мракозуб уже захватил несколько планет, а герцог не мог и надеяться отбить их без помощи. Если на этих мирах ещё оставались люди, им были нужны подкрепления. Имперская Гвардия откликнулась на зов и прибыла в Периферию, но прошение герцога сделать его командующим отклонили. Таким образом, миры, на которых Гвардия сумела дать оркам решительный отпор, уплыли у герцога из рук. Так Марий Хакс лишился доминат нескольких ключевых миров, вернув их в лоно Империи. Поговаривают, что лорд сектора знал о тайном предательстве Севере, но какие-то неведомые причины удерживали его руку до тех пор, пока его прямо не попросили вмешаться.

Вынужденно сдав несколько миров оркам, Гвардии, своимравным предателям-кабалитам и бандам Хаоса (в том числе той, что возглавляет Сектох Шепчущий ложь), герцог в отчаянии собрал все оставшиеся у него планеты в «Северов доминат», открыто предав Империю. После этого лорд Хакс повернул полки Гвардии против мятежника, чтобы отвоевать занятые миры и покарать герцога за дерзость.

Орки же просто продолжают свою *войну!* – им неинтересны, да и просто неизвестны политические сложности, которыми заняты люди. Зеленокожие всё дальше разоряют Периферию и миры за её пределами, сея хаос и разрушение как среди северовцев, так и среди имперцев, сжигая или поработав каждый мир, до которого доберутся. Герцог осознал, что если он не сможет победить орков, он должен натравить зеленокожих на кого-то другого – в этом его единственная надежда на выживание. Лучше всего, если он сам сможет выбрать новую жертву Мракозуба – какую-нибудь планету, которую Империи не может позволить себе потерять. Убеждения Севера просты – все имперские гвардейцы, что воюют с орками, не могут воевать с его армиями.

Увы, направлять орков оказалось намного сложнее, чем казалось Северу. Манеру, в которой орки путешествуют между звёзд, не назовёшь предсказуемой – они бросаются в пустоту на борту едва управляемых метеоров и просто летят, пока не врежутся во что-нибудь интересное. Когда герцогу удавалось подбросить зеленокожим сведения об уязвимых местах Имперской Гвардии, они просто не обращали на это внимания, продолжая свои полуслучайные набеги по всему Фронту.

Герцог осознал ошибку и сменил стратегию. Отныне он всеми силами пытается втравить Имперскую Гвардию в необязательные конфликты с орками. Обманом и подлогами Север не раз заманивал гвардейцев на захваченные орками Мракозуба миры и глядел, как разгораются битвы между его врагами. Насколько хороша окажется такая стратегия в долгосрочной перспективе, ещё предстоит узнать.

Имперская Гвардия

С точки зрения Севера XIII Имперская Гвардия – его самый опасный враг на всём Внешнем фронте. Не потому что она превосходит его собственные вооруженные силы – а она превосходит. Не потому что она достаточно сильна, чтобы сдерживать натиск Мракозуба – а она способна и на это. Даже не потому что она многократно численно превосходит Детей Шипов, которые могут создать ей не больше проблем, чем обычные пираты и налётчики. Герцог страшится Имперской Гвардии потому что осознает, что Империи призовет его к ответу за создание Северова домината.

На Внешнем фронте действует несколько могущественных сил, оспаривающих друг у друга власть, и каждая более чем готова прибегнуть к любой необходимой жестокости. Но только Имперская Гвардия способна уничтожить одного из своих врагов, непосредственно расправившись с самим герцогом. Кроме того, именно от неё логичнее всего ждать покушения, хотя бы потому что без политической хитрости и красноречия Севера большая часть сецессионистов мгновенно вернётся в Империю.

Тёмным эльдарам Север не доверяет. С силами орочьих полчищ он вынужден считаться. Но он трепещет в ужасе перед монолитной мощью Имперской Гвардии. Он понимает, что долгое противостояние неминуемо закончится его поражением. Трудно даже осознать, насколько Империи превосходит его в количестве людей и оружия. Единственная надежда Севера – убедить Гвардию, что победа над доминатом обойдётся ей слишком дорого, а принесёт слишком мало. Это требует продуманной оборонительной стратегии. Если доминат сможет продержаться достаточно долго, Империи может отвлечься на что-то иное и бросить свои армии на более опасных врагов.

Только это даёт крохотный шанс на успех. Империи столь огромен, что кризисы в нём случаются постоянно. Кое-что происходит в самой Каликсиде – тайный Ахиллов крестовый поход продолжает тянуть из сектора людей, оружие и деньги – и мало кто из сражающихся на Внешнем фронте знает, куда отправляют столь нужные им ресурсы. Не меньшей проблемой для Каликсиды станет *война!* Мракозуба, если обогнёт Северов доминат и нацелится на другие миры сектора. Такие соображения заставляют герцога сосредоточиться на защите своих владений и ждать, что в Империи грянет кризис, что отвлечёт его армии от планет домината.

Для того чтобы такая катастрофа произошла, герцог кое-что предпринял. Хотя Севера во всеуслышание объявили предателем, у него остались связи в Каликсиде. Он уже раздал множество взяток и ещё больше – обещаний таковых, пытаясь спровоцировать какое-нибудь происшествие.

Пусть герцог не может расплатиться за услуги прямо сейчас, если львиная доля имперских сил будет отозвана с Фронта, у него появится время, чтобы укрепить оборону и ещё больше военизировать свои владения, а тот, кому удастся спровоцировать кризис, войдёт в высшую аристократию Северова домината. Разве не лучше быть почти королём в доминате, чем пешкой в Империи? Самым сложным для такого интригана будет избежать возмездия за содеянное.

Ещё одна сложность заключается в том, что все причины сецессии лживы. Верные последователи Бессмертного Императора могут раскрыть северовцам глаза, просто рассказав правду. И наоборот, герцог вынужден постоянно придумывать новую ложь, чтобы подкрепить старую. Со временем, его выдумки становятся всё менее правдоподобными. Чтобы справиться с такой проблемой, герцог попытался обрубить все связи между подвластными ему мирами и Империем и назначил легатов-пропагандистов, что готовы на всё, дабы привести в жизнь волю герцога. Эта мера оказалась успешной, но стоит поданным и солдатам узнать хоть немного правды, как они осознают, что совершили предательство и откажутся от своих клятв делу сецессии.

Отпрыски Хаоса

Разрозненные банды хаоситов, действующие на Внешнем фронте, угрожают Северову доминату, но эта опасность второстепенна по сравнению с орками и Имперской Гвардией. Герцог – мятежник, но не слуга Тёмных богов. У него мало общего с еретиками такого сорта, хотя он понимает, что они – тоже предатели, но в куда большей степени, нежели он. Для него, эти банды – угроза, которая должна быть устранена, но у домината нет средств заняться ими всерьёз.

Если же дела у герцога пойдут совсем плохо, он может и изменить своё отношение к хаоситам. Оказавшись на грани потери главных владений, Север может обратиться к прислужникам Губительных сил, прося о помощи против Империи. Хотя пока что нет никаких причин подозревать его в обращении к столь крайним мерам, благими намерениями отчаявшихся вымощены тысячи дорог к проклятию.



Поддержка сецессии

«Солдат с полным брюхом и ножом намного смертоноснее голодного, но с лазаном»

- максима Адептус Администратум

Провозгласить отделение от Империи оказалось куда проще, чем существовать в отрыве от него. Готовясь создать собственное государство, герцог Север провел годы, завоевывая преданность множества планетарных чиновников. Он выстроил огромные склады и до отказа забил их самыми разными грузами для миров, что будут зависимы от поставок извне. Под его наблюдением множество мануфактуров, производивших товары первой необходимости, превратились в кузницы, выпускающие оружие и военное снаряжение. Герцог провёл огромную работу, что совершенно изменила жизненный уклад миллиардов людей на десятках миров.

Но, несмотря на годы тщательной подготовки, всего оказалось мало. Внезапное вторжение Мракозуба смешало карты. Львиную долю столь осторожно собранных запасов пришлось пустить на войну с ксеносами. Что-то и вовсе попало в руки орков, и ресурсы, предназначенные Северову доминату, обернулись против него.

Положение стало ещё сложнее, когда прибыла Имперская Гвардия. Хотя большая часть ресурсов была отправлена на миры за пределами Периферии, кое-что осталось совсем рядом с Каликсидой. В конце концов, герцог ожидал, что эти миры тоже отойдут под его руку. Увы, Империи нанёс ответный удар раньше, чем рассчитывал Север. Его войска не были готовы дать решительный отпор Гвардии – офицеры подвели, защитить несколько мануфактуров не удалось, эвакуация запоздала и склады, доверху забитые необходимыми военными ресурсами, попали в руки врага. Так орки и имперские гвардейцы обесценили годы подготовки, что вёл герцог.

Новообразованное государство обладало достаточными запасами, чтобы кормить и одевать своих жителей несколько месяцев, но не более. Долгие часы Север обсуждал это с самыми близкими советниками. Он замучил личных астропатов, передавая всем подвластным мирам целый поток сообщений и получая столько же ответов. Он даже пустил на нужды сецессии часть собственного состояния.

Первые бои при всём желании было не назвать успешными. Герцог изучал бесконечные свитки с докладами и наконец, принял печальную истину. И орки, и Империя Человека недосдаемо превосходит доминат по человеческим ресурсам. Если восстание продолжится, он не сможет обойтись без поддержки извне. Нужно найти союзников, что поддержат его дело, но быть начеку и не надевать долгов, с которыми потом не сможет расплатиться его царство.

У домината было два пути обеспечить себя всем необходимым. Первый – поставить на широкую ногу торговлю. Продавая ненужные для войны товары, герцог мог бы пополнить часть необходимых ресурсов. Конечно, самые многообещающие торговые партнеры знали об отчаянном положении домината. Нечего было и думать, что признанный мятежным доминат сможет рассчитывать на хорошие условия. Тем не менее, герцог и его губернаторы подписали немало торговых соглашений. Очень немногие партнеры оказались полезными – куда больше проявили себя как воры и мошенники.

Был и иной вариант – искать союзников, соблазняя их обещаниями расплатиться в будущем. Почти все такие соглашения требовали от домината куда больше, чем давали. Некоторые советники говорили об опасности подобных договоров. По их подсчётам, если Северов доминат продержится сотню лет, за это время он выплатит едва ли два процента набранных долгов. Эти соглашения загонят всё государство в долговую кабалу, и даже если доминат сумеет отстоять независимость от Империи, он на тысячелетия превратится в раба своих кредиторов.

Несмотря на бедственные экономические предсказания, герцог не мог целиком полагаться на поиск сторонних союзников и партнеров. Торговли и займов было слишком мало, чтобы ограждать доминат от катастрофы. Север сохранял власть лишь благодаря тому, что на его стороне были, как планетарные губернаторы, так и народ. Он сумел убедить их поддержать своё дело и пойти на немалые жертвы, чтобы сбросить ярмо Империи. К сожалению, «дело» герцога густо замешано на лжи и полуправде. Ища чужой помощи, он одновременно должен был сохранять свой образ в глазах последователей. Если планетарные правительства узнают о заключённых от их имени договорах, они могут отвергнуть герцога и искать способ вернуться к относительно спокойствию и кажущейся безопасности, что давал Империи и его неисчислимые воинства.

Новые союзники

С мига сецессии ближайшим союзником домината оставались Дети Шипов. Видя, что война с Империей идёт всё тяжелее, герцог Север попытался расширить сотрудничество с кабалом. До сих пор его усилия не увенчались успехом. Тёмные эльдары прекрасно понимают все трудности, с которыми столкнулись сецессионисты. Их не прельщают новые предложения Севера, более того – кабал стал нарушать уже существующее соглашение, всякий раз, когда мог извлечь из этого выгоду. Неудивительно, что герцог принялся искать новых союзников, надеясь получить помощь от любых группировок, что готовы её предложить. Мудрый остерёгся бы заключать такие альянсы, но пред лицом отчаяния герцог утратил всю мудрость, что у него была.

Вольные торговцы

Среди звезд Периферии странствует несколько вольных торговцев. Здесь хватает ничейных миров, только и ждущих человека, у которого есть хорошо оснащённый корабль и решительность. Даже обладатели священных патентов вынуждены повиноваться законам, когда находятся в пределах Империи. И само собой, когда грянула сецессия, несколько самых дерзких династий посчитали, что имеют право вести торговлю с Северовым доминатом. Офицеры Имперского Флота не разделяли их мнения, но ещё меньше они были готовы без разбору стрелять по эскадрам вольных торговцев.

Сейчас, по меньшей мере, две династии – достаточно дерзкие, отчаянные или, и то, и другое – сотрудничают с Северовым доминатом. Они отказались помогать сецессионистам на войне, но ведут с ними широкую торговлю. Флоты этих династий начали возить грузы для Севера – официально они привозят товары с неизвестных миров, что лежат за пределами Империи. Человека и не продают герцогу ничего, что можно было бы применить на войне. Впрочем, достаточно очевидно, что поставки идут из Каликсиды, а династии нашли лазейки в условиях своих патентов или просто решили не обращать внимания на эти ограничения.

Благодаря договорам с вольными торговцами, доминат получает маленький ручеек товаров имперского производства, зачастую похожего на то, что уже есть у сецессионистов. Тем не менее, это лишь отсрочка, а не решение проблемы. Никто из вольных торговцев, подозреваемых в сотрудничестве с Севером, не сможет организовать постоянные поставки, что удовлетворяли бы нужды домината. Если предатели вскоре не разживутся целой грузовой армадой, им придется искать иные способы обеспечивать себя.

Орден

Недавно небольшая группа людей, называющая себя «Орденом» обращалась к герцогу, предлагая поддержать его восстание. Они смогли поговорить с Севером, несмотря на все меры предосторожности и посты охраны. Никого из советников герцога не было на этой встрече, но Север в подробностях описал своих «гостей» и показал заключённый с ними договор. Это весьма щедрое соглашение обещало людям, ресурсы и доступ к запасам, которых хватило бы на годы вперед. Взамен герцог должен был пойти всего лишь на несколько очень странных и кажущихся бессмысленными уступок – в том числе отдать под покровительство Ордена некоторых людей и прогнать трёх придворных.

После заключения договора Орден ни разу не выходил на связь. Север настаивает, что встреча ему не пригрезилась, а роскошный свиток с подписями служит весомым доказательством того, что сделка действительно состоялась. Тем не менее, Орден пока не предпринял никаких действий.

Кое-кто в окружении герцога подозревает, что их господин сошёл с ума и в отчаянии сам сочинил этот договор. Другие подозревают, что дело не обошлось без псайкера или колдуна и считают, что Север обрёл весь доминат на вечность во тьме. Лишь сам герцог знает, что та тайная встреча действительно была, и всё больше настаивает на том, что он обеспечил своим владениям безопасное будущее.

Сектор Скарус

Варп-путь в сектор Скарус даёт герцогу и его присным ещё одну возможность. Имперские силы пока не пытались ударить с этого направления. Некоторые военные советники герцога верят, что причиной тому мог быть лорд Хакс. Они предполагают, что правитель Каликсиды хочет, что сецессия оставалась внутренним делом его сектора, а не превращалась в общеимперскую угрозу. Причиной тому может быть хаксова гордыня или просто желание и дальше тянуть из Империи ресурсы на благо своего сектора.

Если правители Скаруса ничего не предпримут для того, чтобы перекрыть варп-путь, он останется ниточкой, связывающей Северов доминат и Империи. Власти запретили торговлю с сецессионистами, но они не единственные, у кого есть пустотные корабли. Кроме того, есть свидетельства того, что правительство Скаруса вообще не знает об отделении Северова домината, и торговля между ними продолжается безо всяких препон.

Некоторые криминальные организации также начали вести дела с мирами Севера. Однако, как герцог, так и преступные синдикаты не обладают достаточным количеством транспортных кораблей, а стало быть, многого из этого источника получить не удастся.

Однако это не значит, что герцог готов отказаться от всяких сношений с преступным миром или загубить возможный путь к успеху в будущем. Войска домината сами начали пиратствовать на варп-пути в Скарус – порой их добычей становились ценные и нужные для выживания домината ресурсы, но куда чаще мятежники стремились заполучить сами корабли. Если северовцам будет сопутствовать успех, они смогут серьёзно увеличить свои транспортные мощности. С другой стороны, власти Скаруса могут пойти на решительные меры, чтобы защитить свои суда и обезопасить варп-путь. Если это случится, доминат будет вынужден воевать с Империей ещё на одном фронте, который готов к обороне ещё хуже того, что уже есть.



Сектор Каликсиды

В Каликсиде можно найти множество маленьких группировок, недовольных тяжёлой рукой Империи. Хотя Инквизиция вылавливает таких еретиков ежедневно, ни она, ни правительство сектора не может полностью справиться со всеми угрозами. Некоторые из таких бунтовщиков мечтают побороть угнетателей, другие же просто ищут свободной жизни вдали от тяжелой руки Империи. Третьи достаточно отчаянны, чтобы ввязаться в настоящую войну.

Герцог Север XIII и его союзники пытаются выйти на связь с некоторыми из этих еретиков. Это очень непросто, ведь выйти на подобные ковенны для сецессионистов ещё сложнее, чем для Инквизиции, а свободно передвигаться по имперскому космосу сторонники Севера не могут. С другой стороны, несколько групп еретиков вышли на связь с доминатом по собственному почину.

Главная сложность во взаимодействии с такими союзниками — это наладить безопасную связь и транспортные пути между Северовым доминатом и Каликсидой. Имперский Флот перехватывает все суда, идущие в сектор со стороны домината. Для постоянного сообщения пустотные корабли должны ходить окольными путями и малоизвестными варп-маршрутами, а это сильно замедляет путешествия.

Союз Севера с каликсидскими еретиками ещё не принёс доминату ощутимых плодов, но может оказаться очень полезным, если Империя не сможет остановить эти сношения. Инквизиция уже осведомлена об этой угрозе и начала скрупулёзное расследование. Впрочем, если на подавление восстаний в Каликсиде потребуется часть имперских сил, это уже может дать доминату передышку и возможность укрепить свои миры.

Перераспределение ресурсов

Кроме поиска новых ресурсов, доминат ищет иные способы применять миры, которыми он уже владеет. Как правило, настоящего размаха эти попытки не достигают. Стройки на аграрных или пустынных мирах требуют куда больше времени и усилий, чем герцог может выделить. Что же до количества возможных солдат, то оно жёстко ограничено населением планет под властью Севера. К счастью для предателей, некоторые природные богатства их миров можно бросить в горнило войны.

Заготовка сырья

Один из самых главных ресурсов для домината — пища. Чтобы доминат выстоял, население отделившихся миров должно постоянно расти. Подданные Севера уже пожертвовали миллионами жизней, и должны будут положить на алтарь войны ещё больше. Но даже с учётом человеческих потерь, что уже понёс доминат, он едва-едва может себя прокормить. Для того чтобы возместить потери в живой силе, население должно расти, чтобы расти, ему надо есть, а потому герцог Север немало поменял в сельском хозяйстве и производстве пищи в своих владениях.

Производство пищи сильно зависит от климата и экосистемы. На многие миры провиант приходится завозить. Другие способны выращивать хоть что-то лишь на небольшом участке поверхности. Герцог наметил несколько планет, климат которых позволяет приспособить их под сельское хозяйство и перевёл туда часть специалистов с уже существующих агромиров. Эти знатоки ищут способ повысить производительность и ускорить рост растений. Внедрение таких изменений во всем доминате — процесс медленный, но самый выполнимый из всего задуманного.

Другие проекты Севера не назовёшь обречёнными на успех. С подачи советников начались поиски новых шахт и мест возможных лесозаготовок, но ощутимых плодов они пока что не принесли. Что же до использования в производстве других источников сырья, то такие попытки уже дважды приводили лишь к замедлению работы мануфактуров, которые не могли на ходу перестроить все привычные технологические процессы.

Промышленность

Промышленный потенциал домината невысок и целиком зависит от культа Машины. Большая часть Адептус Механикус отказалась поддержать сецессионистов. Некоторые мануфактуры и вовсе пришлось закрыть из-за того, что техножрецы вывели из строя или спрятали важные механизмы. Многие другие промышленные комплексы заполнены неумелыми работниками, что трудятся там без надзора слуг Омниссии. Немало трудяг уже погибло из-за незнания нужных обрядов и собственной беспечности.

В попытках справиться с таким положением, герцог и его советники ищут людей, чьи пути с Адептус Механикус разошлись. Как правило, это приводит к тому, что сецессионистам приходится сотрудничать с безумцами, которых куда больше интересуют собственные эксперименты, чем революция. У Севера были запасы промышленных товаров, но они далеко не бесконечны, и если обстановка не изменится, доминату придётся использовать все больше и больше снаряжения, произведённого самоучками. Если так пойдёт и дальше, сецессионисты будут искать иные источники поставок, иначе они просто не смогут снабжать солдат.

Исследования

Последний, продиктованный отчаянием способ герцога обеспечить себя ресурсами — это возобновить исследования космоса. Шансов на успех почти нет, но советники Севера надеются, что Бог-Император им поможет. Если сецессионисты смогут отыскать богатый ресурсами мир, это может сильно повлиять на войну с Империей. Лучший вариант — наткнуться на какую-нибудь давно потерянную колонию за границами Периферии, где могут найтись запасы археотехнологий, вроде тех, что уже обнаружили на Внешнем фронте. Само собой, отыскать этот мифический мир непросто, и у герцога мало союзников, готовых пускаться в подобные авантюры.



Удержание фронта

«Капитан, этот мануфактуром должен выстоять. Он важнее вас, ваших солдат, важнее всех, кто живёт на этой планете. Сделайте все, чтобы враг до него не добрался»

- планетарный генерал-губернатор Вортингтон Дерримор

Северов доминат – сравнительно небольшая территория, вынужденная сражаться одновременно с Империем и с полчищами Мракозуба. Другие, менее значимые группировки – банды Хаоса или Дети Шипов, неверные союзники герцога, тоже видят в доминате добычу. Отделяясь от Империи, сецессионисты ещё не были готовы к войне, а сейчас их и без того ограниченные ресурсы тают на глазах. Герцог – хитрый и властолюбивый человек, но он больше полагается на обман и коварные манёвры, чем на открытое противостояние. Ложь и отчаяние – вечные спутники Северова домината, как в политике, так и на войне.

С одной стороны, это вполне разумный подход – если доминат хочет выжить, он не может позволить себе серьёзных потерь. С другой стороны, настолько глухая оборона почти не позволяет северовцам пользоваться плодами своих побед – разве что снизить потери от неуклонного продвижения, как Имперской Гвардии, так и орков.

Если сецессионисты не смогут с умом потратить выигранное время, поражение неминуемо. Военные советники герцога беспрестанно это твердят. Единственный ответ, что даёт им герцог – время не уходит впустую, ведь прямо сейчас идёт работа над некими новыми замыслами. Впрочем, имперская разведка не подтверждает существования каких бы то ни было «замыслов», чтобы могли дать плоды в скором времени. Война продолжается на множестве фронтов, но если в ближайшие годы в ней не произойдет серьёзного перелома, её исход очевиден.

Глухая оборона

Для Северова домината важна каждая планета. Все миры под властью герцога снабжают его армии и питают идущую войну. Одни поставляют сырьё, другие делают оружие. Есть и такие, что дают солдат. В противостоянии такого масштаба, каждый вклад важен. За каждый пожертвованный на алтарь войны мир сецессионисты заставляют врагов платить огромную цену.

Герцог постоянно требует от генералов осторожности. По меньшей мере, четыре раза Север отзывал высокопоставленных командиров с фронтов, посчитав их образ действий неприемлемо дерзким, и его не останавливали даже успехи, которых достигали эти генералы. Верность герцога своим принципам очевидна. Не менее очевидно и то, что Север не готов прислушиваться к советам более умелых и подготовленных командиров. Это лишает его подчинённых тактической гибкости.

Страх перед опалой сделал многих офицеров домината чрезвычайно осторожными. Подавляющее большинство командиров целиком полагается на бункеры и другие укрепления, возводимые руками своих солдат. Наступления на имперские позиции случались в самом начале конфликта, а сейчас почти прекратились.

На нескольких планетах командиры довели это до абсурда, совершенно прекратив разведку и бросив борьбу за превосходство в воздухе. У танкистов и мотострелков отняли боевые машины, превратив те в неподвижные укрепления. Эти решения делают северовцев очень уязвимыми к тщательно продуманному и искусно проведённому штурму. Тем не менее, это позволяет сецессионистам нести очень низкие потери. Непохуже, что герцог таким образом надеется выиграть войну, но эта стратегия не даёт ему быстро проиграть. До тех пор, пока линии снабжения домината будут в целости, он сможет держаться.

Сокращение потерь

Герцог приказал своим войскам не только держать оборону, но и всеми силами избегать ненужных потерь. Речь идёт не только о солдатах, но и об их снаряжении и территориях, что они защищают. Снова и снова звучит мысль о том, что ресурсы домината конечны – особенно в сравнении с его врагами. Один из таких конечных ресурсов – время. Всем свободным рукам нужно найти применение как можно быстрее. Доминат выживет, если все и каждый будут постоянно и упорно трудиться.

Наставления герцога изменили подход к военным действиям, привычный офицерам, ранее изучавшим «Тактику Импералис». Многие командиры Имперской Гвардии привыкли полагаться на многочисленность человеческих волн, что сметут любого врага. Комиссары знамениты готовностью казнить солдат за сомнения и колебания. Сецессионисты же отказались от этих подходов. Они всегда пытаются оправдать проявления трусости или неверности среди солдат, а на смену человеческим волнам пришли длинные артиллерийские обстрелы.

В русле этой же философии у солдат Северова домината (как и у гражданских) нет времени на отдых. Каждый их день жёстко расписан по минутам, и перерывы выдаются редко. Между боевыми заданиями солдаты нередко работают на мануфактурах, агромирах или даже в шахтах. Нередко рабочие и станки получают новые задания, изготовленное ими оружие, снаряжение и боевые машины покидают заводы едва-едва готовыми к сражениям. Солдатам приходится самим доводить лазганы и боеприпасы до ума перед тем как с ними можно будет идти в бой. Обычно они занимаются этим в то время, что иначе ушло бы на строевую или физическую подготовку – хотя перетаскивание тяжёлых ящиков со снаряжением можно счесть тренировкой силы и выносливости.

Солдаты также приучены собирать и сберегать всё, что можно найти на поле боя. Оставленную еду заберут и распределят. Повреждённое снаряжение скорее починят, а не заменят. Как правило, сецессионисты носят потёртую униформу и старую амуницию. Конечно, это не так важно, и играет роль разве что при инспекции. Тем не менее, очень немногие солдаты учатся чинить экипировку своими силами. Время идёт, и предатели вынуждены полагаться на всё более и более ненадёжное снаряжение, чей задуманный при изготовлении срок жизни уже подошёл к концу.

Само собой, такая политика полностью противоречит союзу герцога с Детями Шипов. Северов доминат пожертвовал немалой частью своих владений, отдав их жителей на потеху жестоким ксеносам. Герцог не сожалеет об этом соглашении, но не хочет обсуждать его почти ни с кем из своих советников, и таит его от народа. Если слух о таком союзе и его цене разнесётся по Периферии, любовь большинства граждан и солдат обернётся ненавистью.

Сталкивание лбами

Имперская Гвардия появилась на Внешнем фронте из-за полчищ Мракозуба. К мигу появления зелёной орды герцог Север ещё не был готов отделиться от Империи. Если бы не вторжение орков, планеты Периферии ещё столетия или даже больше оставались бы внешне имперскими. Гвардия появилась на Фронте, чтобы дать отпор Мракозубу, а сражаться пришлось ещё и с герцогом Севером.

Орки – даже самые выдающиеся их особи – похожи друг на друга. Как правило, любые зеленокожие атакуют в лоб и жестоко расправляются с каждым, кто встанет у них на пути. Имперские гвардейцы в этом отношении несколько более избирательны – они атакуют того, кого прикажет офицер. Таким образом, судьбу планет Северова домината определяют решения имперского Верховного командования. Всякий раз, когда сражаются орки и гвардейцы, сецессионисты могут с облегчением видеть, как их злейшие враги истребляют друг друга.

Офицеры домината пытаются срабатывать имперцев и зеленокожих, но больших плодов эта стратегия пока не принесла. Тем не менее, герцог требует от своих офицеров пытаться столкнуть врагов лбами при каждой возможности. Он даже размышлял над тем, как лучше отвести зеленокожих от своих владений и отправить в сторону Каликсиды. Если предателям удастся такой манёвр, доминат сможет перераспределить силы и дать передышку фронтовым частям.

Проблема кроется в том, что у сепаратистов нет никаких способов наладить связь с орками. Любой разговор с этими ксеносами неминуемо заканчивается ещё одной схваткой. Частично это вызвано несклонностью зеленокожих к переговорам, но также тем, что миры домината лежат слишком близко к пути орочьей миграции.

В свою очередь, имперцы тоже не могут закрывать глаза на существование домината. Имперская доктрина гласит – предателю нет прощения, так что Гвардия и другие ведомства со всем тщанием истребляют выявленных сепаратистов. Перенаправить внимание Империи на войну с ксеносами – задача не из простых.

Несмотря на постоянные неудачи, северовцы не оставляют попыток столкнуть зеленокожих и гвардейцев друг с другом. Доминат позволил оркам завладеть специально составленными картами, перехватить заранее подготовленные вокс-передачи и даже поохотиться на несколько кораблей-приманок, что должны привести их к имперским мирам. Кроме того, северовцы повсюду расставили множество маячков, передающих фальшивые сигналы бедствия, и отправляют в Империум лживые мольбы о помощи, в надежде, что откликнувшись на них, какой-нибудь корабль попадёт в систему, занятую зеленокожими. Даже незначительное столкновение орков и гвардейцев может обойтись обоим сторонам в десятки тысяч жизней, а такой успех стоит всех усилий, что прилагают агенты домината.

Тайные операции

Север доминат делает всё, что в его силах, чтобы подточить силу своих врагов. Для сепаратистов брошенные против них армии – это неосстановимый враг. Если позволить им действовать свободно, они сметут любую защиту, что может выставить доминат. Чтобы не допустить этого, предатели стали применять множество разных тактик, призванных задержать и затруднить вражеское наступление.

Агенты сепаратистов часто внедряются в приданные имперским подразделениям рабочие части. Нередко одна простая диверсия может привести к катастрофе эпических масштабов. Порой достаточно сменить ярлыки на снарядных ящиках, чтобы посыпался фронт. Не обходится и без более рискованных дел – например, взрывов или поджогов. Увы, такие акции намного более заметны, а потому их устроители нередко гибнут.

Иногда агенты Севера пытаются прямо устранить важных имперских офицеров или вождей ксеносов. Подобные попытки редко заканчиваются успехом – у сепаратистов просто нет ни хорошо подготовленных убийц, ни возможности обучать таковых. Кроме того, важные персоны нередко бывают готовы к покушениям.

Часть тайных операций направлена против имперских верноподданных, что живут и действуют на мирах домината. Связи Периферии и Империи (пусть и не всегда прочные) строились столетиями, и на её мирах и по сей день живёт множество людей, сохранивших верность Святой Терре. Порой имперским силам удавалось получить от них ценные разведданные. Хотя среди таких информаторов встречаются подготовленные шпионы, большинство агентов – обычные люди, действующие из своих убеждений и рискующие попасться в лапы самых пылких герцогских легатов.



Психологическая война

Герцог Север – искусный политик и дипломат. Эти таланты помогли ему преодолеть упадок, в котором пребывала его семья. Конечно, немалая доля его успеха зависела от удачи и умения не привлекать внимания, но нельзя не признать, что ему удалось обмануть жителей множества миров и убедить их присягнуть своему делу. Он и правда одарённый и сильный лидер. Успехи герцога на политическом поприще – и неудачи на многих других – убедили его, что красноречие и дипломатия сослужат неплохую службу и на войне. Север лишь составляет планы их применения, но несколько советников уже признали, что эти планы не лишены достоинств.

Пока что сепаратисты сосредоточились на пропаганде дезертирства среди солдат и младших офицеров Имперской Гвардии. Нередко они убеждают слушателей присягнуть делу Севера, но удаётся это редко. Чтобы достичь этой непростой цели, пропаганда должна быть простой, но звучать отовсюду.

Краеугольный камень обращённых к имперским гвардейцам речей – «сепаратисты сражаются за правое дело». Пропагандисты подкрепляют такое заявление напоминаниями о том, что вторжение в Север доминат не поколебало веру его обитателей в Бога-Императора и рассказывают о положении на фронтах. Почти полное отсутствие наступательных действий со стороны Севера лишь укрепляет слова его пропагандистов. Доминат редко действует прямо, и это лишь усиливает впечатление, что сепаратисты вовсе не хотят враждовать с Империей.

Конечно, убедить в этом гвардейцев непросто. Самые преданные просто следуют полученным приказам не обращать внимания на вражескую пропаганду. Потому для того, чтобы нужные северовцам сведения всё же распространялись, приходится внедрять агентов в имперские силы. Обучать таковых негде и некогда, а потому кандидаты очень мало. Но отчаянные времена требуют отчаянных мер, и герцог готов нести пропаганду любыми средствами. Например, он приказал некоторым гражданским притворяться былыми верноподданными, только что уверовавшим в герцогскую «правду» и нести слово революции в Империю.

Линии снабжения

Есть лишь одна цель, ради которой герцог готов одобрить рискованные наступательные действия – это захват военных грузов и поставок. Успешные операции такого рода становятся для сепсессионистов победой вдвойне – они не только обеспечивают припасами себя, но лишают снаряжения своих врагов. Известно, по меньшей мере, два случая, когда северовцам удалось сдерживать наступление имперских сил, и короткие стычки превратились в долгие войны, в ходе которых сепсессионисты прибирали к рукам грузы, предназначавшиеся верноподданным. Для того чтобы совершать такие операции, доминату нужны два важных инструмента. Во-первых – свежие разведданные об имперских линиях снабжения. Во-вторых – должным образом подготовленные и снаряжённые подразделения, что смогут захватить нужные грузы и переправить их туда, где они больше всего нужны.

К добру ли, к худу, но сепсессионисты не могут похвастаться изобилием ни первого, ни второго. Сведения о маршрутах снабжения доминат обычно получает от местных жителей, согнанных имперцами в трудовые лагеря. У этих людей почти нет, ни доступа в информации, ни средств связи. Зато поступающие от них сведения очень точны. Иные источники столь ценных данных – это люди, что имеют доступ в офицерские клубы и столовые Имперской Гвардии. Некоторые маршруты имперских транспортов смогли распознать и подсказать пираты. Впрочем, нельзя забывать, что ни один из этих источников не назовёшь по-настоящему надёжным. На операцию, что потребует бросить в бой значительные силы и сулит неизвестную заранее добычу, не решатся даже самые отчаянные сепсессионисты.

Подразделения, что отправляются захватывать поставки, должны быть подвижными и способными перевозить значительные грузы. Сепсессионисты уже успели превратить немало боевых машин в неподвижные огневые точки, так что теперь приходится искать иные пути. Один из таковых – похищать грузы во время их перевозки, заодно захватывая машины, что их везут. Такая стратегия, конечно, не подходит, если планируется нападение на слабо защищённый склад. Кроме того, порой транспорты бываю

ют защищены лучше складов, что только добавляет проблем.

По первости доминату сопутствовал успех, но потом в Империи осознали, что сепсессионисты сделали своей целью склады и колонны снабжения. Командование начало намеренно допускать утечки ложной информации о маршрутах важных караванов, и две следующие атаки закончились поражением северовцев безо всяких значительных потерь с имперской стороны. Такую тактику Гвардия начала применять совсем недавно, и пока неясно, что доминат предпримет в ответ.

Подобные диверсии против ксеносов северовцы почти не устраивают. Во многом – потому что сепсессионисты всё равно не смогут воспользоваться большей частью трофеев. Тем не менее, такие операции проводились и проводятся, но лишь, когда риск минимален.

«Мы должны принести и ксеносам, и предателям равное милосердие – Его Милосердие. Таков наш долг – даровать его стремительно, без тени сомнения, с радостью в сердце, ибо искоренение ересей и заблуждений – святое дело, угодное Ему»

- архикардинал Мэйхью Файнс,
услышав о сепсессии

Полки Северова домината

«Боже-Император, спаси нас от своих ложных слуг!»

- боевой клич охмской Стражи шпилей

Некоторым игрокам может прийти по душе идея кампании в **Only War** на стороне Северова домината. Хотя персонажи-северовцы остаются верны Имперской вере, они отвергают власть верховных лордов Терры. Это даёт игрокам возможность по-новому взглянуть на Империум и как следует настрадаться от нехватки всего самого необходимого.

Этот раздел описывает один из множества полков, что служит Северову доминату – охмскую Стражу шпилей. Её может использовать как ведущий – чтобы создавать NPC – так и игроки – чтобы сделать себе героев-северовцев. У домината хватает и других знаменитых полков – например, мрачные кокитские ветрогоны, каравасские ленники, знаменитые своим кодексом чести, и зловещий култский 57-й, более известный как «Мясники». Эти и многие другие полки северовцев можно создать, используя правила создания полка из «Базовой книги правил». В них нужно будет внести несколько изменений, ведь сепсессия создала различия между Имперской Гвардией и силами домината, которые не перекрывают схожие подготовка и образ действий.

Самое очевидное различие – это сопровождающие полк герцогские легаты, что заменяют повстанцам комиссаров (подробнее о легатах см. стр. 48). При этом другие *приписанные специалисты* никуда не деваются – у северовцев есть и священники Министорума, всё так же проповедующие веру в Императора, и члены Адептус Механикус, слишком погружённые в работу, чтобы следить за политикой, и даже недолуды, когда-то приписанные к полкам домината.



Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к охмской Страже шпилей, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +2 к Ближнему бою, +3 к Силе, +3 к Ловкости, +3 к Товариществу, -3 к Интеллекту.

Начальные склонности: Сила воли.

Начальные умения: «Атлетика», «Обман», «Обыденное знание (Северов доминат)», «Языкознание (Низкий готический)».

Начальные таланты: «Быстрая перезарядка», «Дальновидность», «Параноя», «Уличный боец».

Привычка к толпе: ульевики выросли в окружении людских толп, и привыкли с легкостью просачиваться даже через самые тесные скопления народа. Толпа для ульевиков не считается *пересечённой местностью*. Совершая *натиск* или *бег* через толпу, ульевики не получают штраф на тест Ловкости, сделанный для того, чтобы устоять на ногах.

Привязанные к улью: ульевики редко сталкиваются с ужасами открытого неба или выходят на унижительно открытые пространства. Находясь вне закрытого помещения или искусственного окружения (город-улей, звёздный корабль и т. п.), ульевики получают штраф -10 на все тесты «Выживания» из-за слишком большой чуждости им таких мест.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка уменьшают начальное количество ран на 1.

Стандартный полковой набор: лазган М36 и четыре батареи, гвардейский флак-доспех, две фраг-гранаты, две крак-гранаты, меч *хорошего качества*, респиратор, фотовизор, вокс-бусина, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, столовый прибор и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, «Северово наставление воину», запас пайков на две недели.

Излюбленное оружие: мельта, тяжёлый огнемёт.

Хотя сецессия Севера на первый взгляд кажется лишь вызванной непониманием политической схизмой, это лишь одна их множества междоусобиц, постоянно сотрясающих Империум. Даже самым праведным из слуг Императора редко открывается Его воля, а для каждодневных кровопролитных войн хватает и куда менее значимых причин. Выбрать «правильную» сторону для солдата сорок первого тысячелетия почти невозможно — боец, попавший на Внешний фронт, может лишь надеяться, что он окажется на той стороне, что выживет и войдёт в историю.

12-й полк охмской Стражи шпилей

Древние шпили Мира Охма — восхитительный образчик действующего археотеха и огромная ценность для сецессионистов. Эти постройки ограждают своих обитателей от безжалостных ветров планеты и захватывают содержащиеся в этих воздушных потоках полезные «извлекаемые». Само собой, имперские силы жаждут отбить у предателей, как сами шпили, так и собираемые ими ресурсы. И лишь у Стражи шпилей хватает смелости защищать сокровища от угнетателей, крепко положивших глаз на этот туманный мир.

Каждый из маленьких ульев Охма отдаёт часть жителей в Стражу шпилей. Эта традиция простирается вглубь веков вплоть до начала писаной истории планеты. Когда крестоносцы Голгенны Анжуйского наладили связь с Охмом, Стражу шпилей стали готовить на стандартах Имперской Гвардии. Изначально предполагалось, что из неё сформируют целый полк. Но важность Охма как добывающего мира и скудость его населения, избавили планету от гвардейской десятины.

Тем не менее, Стража продолжала существовать, постоянно пополняясь и обучаясь. Столетиями роты стражей участвовали в бесконечных войнах на Охм и других мирах Периферии. Зачастую стражи сражались внутри планетарных ульев, где бездумная пальба могла сильно повредить воздухоочистной системе. Тем не менее, охмцам доводилось воевать и на поверхности планеты, где природа их родины уносила больше жизней, чем огонь врага. Именно в таких боях, стойко защищая свой дом и неся тяжёлые потери, прославился охмский 12-й. Герцог Север лично приказал этому закалённому полку после реформирования оставаться на родине и продолжать защищать её.

Сражения в ульях — главная специализация Стражи шпилей. Такие подразделения тщательно учат избегать сопутствующего ущерба. Они продолжают действовать с оглядкой на это даже вне ульев, что делает такие полки крайне осторожными в баталиях под открытым небом.

12-й полк охмской Стражи шпилей на Внешнем фронте

Ныне полк несёт службу на самом Мире Охма — недавнее наступление имперцев на эту систему вынудило оставить «дома» почти всю Стражу шпилей, отказавшись от идеи бросить этих солдат против орков. Стратегия боевых действий, которой придерживаются охмцы, основана на хорошем знании своей родной системы — это даёт Страже немалое преимущество перед наступающими гвардейцами, что пытаются выбить северовцев с Охма.

Создание 12-ого полка охмской Стражи шпилей

12-й полк охмской Стражи шпилей был создан по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 «Базовой книги правил Only War». При этом были использованы следующие доктрины:

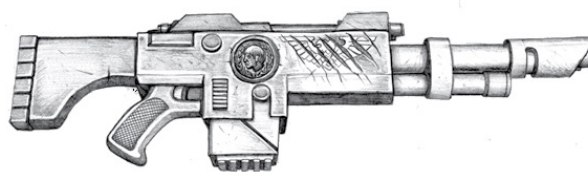
Родной мир: мир-улей.

Тип полка: линейная пехота.

Доктрины: «Закалённые бойцы», «Железная дисциплина».

Командир: перестраховщик.

Общая стоимость: 12 очков.



Войска Северова домината

«Сегодня мы сражаемся с прислужниками тиранов, чтобы галактика стала такой, о какой мечталось Богу-Императору. Здесь начинается революция, что охватит весь Империиум Человека»

- герцог Север XIII провозглашает основание Северова домината

Солдаты, сражающиеся на стороне домината, очень похожи на бойцов Имперской Гвардии. Во многом это вызвано тем, что и тех и других учили войне по догматам «Тактики Импералис». Отличия между сецессионистами и верноподданными скорее философские. Кроме того, некоторые отличия вносит и родина каждого из солдат.

Солдат Северова домината

Как правило, солдаты, что служат в армии домината, когда-то готовились защищать Империиум. Население миров за Периферией росло и вместе с ним внедрялись новые методы боевой подготовки, очень похожие на те, что применяются в Имперской Гвардии. Рано или поздно, эти миры вошли бы в Империиум, и они должны были быть готовы немедленно поставлять боеспособные полки. Муниторум снабжал многие из этих планет, а герцог Север XIII постоянно просил о расширении поставок, уверяя, что всё это будет использовано для обучения новобранцев.

Потому не следует удивляться тому, что вооруженные силы Северова домината по организации, снаряжению и философии очень похожи на имперских коллег. Куда большие различий кроется в требованиях к солдату, методах обучения и способности военной машины обеспечивать их. Бойцы Севера, когда это потребуется, должны выполнять и иные обязанности, в том числе гражданские. Во многом это вызвано нехваткой рабочих рук на мятежных мирах – как для мирных, так и для военных нужд.

В последнее время все больше и больше подразделений северовцев вооружаются автоганами и дробовиками. Во многом это вызвано нехваткой у сецессионистов батарей для лазганов и сложностями с их подвозом, а также тем, что производство патронов у них налажено лучше.

Солдат Северова домината (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
36	34	35	35	37	28	34	26	33
Количество ран: 10				Скорость 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				Броня: флак-броня (всё по 4)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Вос)», «Обыденное знание (Внешний фронт) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический)».

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Орлиный глаз», «Уличный боец».

Оружие: автоган (лёгкое, 100 м., 1/3/10, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 30, ПД) или лазкарабин (лёгкое, 75 м., 1/2/-, 1к10+3, ББ 0, Маг 60, ЧД, Надежное) или дробовик (лёгкое, 30 м., 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 8, 2 ПД), боевой нож (холодное, 1к5+3 Р, ББ 0), три фраз-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: униформа Северова домината, набор простых инструментов, два магазина для главного оружия, «Северово наставление воину», талисман с родного мира, стандартный полковой набор.

Сержант Северова домината

Большинство сержантов в армиях домината, получили своё звание ещё в ходе начальной подготовки. Солдаты, что выказали глубокое понимание военной философии и непоколебимую преданность делу сецессии, получают условное повышение. Во время обучения сфера полномочий новоиспечённых унтер-офицеров расширяется. Успешно освоившие весь курс подготовки становятся сержантами и получают под своё командование отделение. Успех сопутствует не всем, и салаг обычно распределяют по уже существующим подразделениям.

Конечно же, едва-едва закончившего подготовку сержанта не сравнишь с ветераном сотни окопных боёв. Обычно сецессионисты пытаются отдавать зелёных унтеров под командование опытных лейтенантов или приставлять к едва оперившимся офицерам матёрых сержантов. Повстанцы стремятся иметь в каждом взводе хотя бы одного закалённого унтера, который мог бы поделиться своей мудростью с новичками. Учитывая, какие потери несёт доминат, у него всегда будет в достатке выбитых отрядов, остатками которых можно усиливать новобранцев.

Сержант Северова домината (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
37	36	35	35	37	30	35	30	39
Количество ран: 12				Скорость 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				Броня: флак-броня (всё по 4)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Вос)», «Командование (Тов)», «Обыденное знание (Внешний фронт, Война) (Инт)», «Парирование (ББ)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт)+10», «Языкознание (Низкий готический)».

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Орлиный глаз», «Нокдаун», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Стальные нервы», «Уличный боец».

Оружие: автопистолет (пистолет, 30 м., 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 18, ПД) или лазпистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ПД, Надежное), цепной меч (холодное, 1к10+5 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывающее), три фраз-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: униформа Северова домината, набор простых инструментов, три магазина для главного оружия, «Северово наставление воину», талисман с родного мира, стандартный полковой набор.



Советы ведущему: применение солдат Северова домината

Линейные части домината очень похожи на пехоту Имперской Гвардии – это такие же хорошо подготовленные и умелые солдаты, что остаются всего лишь людьми. Они нередко прибегают к тактическим хитростям и стремятся избежать ненужного риска (если могут распознать его).

Столкновение

Как и большинство других воинов, северовские солдаты больше любят устраивать засады, чем попадать в них. Они часто используют укрытия и складки местности, чтобы не подставляться под плотный огонь, а наступают враспынную, чтобы одно попадание из гранатомёта не уничтожило всё подразделение. Северовцы обычно пытаются отойти на более удобные для обороны позиции, если враг сумел захватить их врасплох или пытается навязать ближний бой.

Тактика

Солдаты домината действуют под началом сержантов, лейтенантов и иных полевых офицеров, координируя действия с другими отрядами и поддерживая друг друга. Ведущий может использовать правила *подразделений* (см. главу IV), чтобы сполна отразить их тактику. Большинство северовцев – профессиональные и умелые солдаты, сражающиеся врагов последовательными залпами лазганов и специального вооружения (если оно есть) и выбирающие цели в зависимости от того, какую опасность те представляют для отряда. Защитники домината избегают ближнего боя, и переходят в него только для того, чтобы окончательно разгромить уже сломленных и побежавших врагов.

Большинство отделений возглавляет сержант. Отделения во главе с лейтенантами, командующими или даже герцогскими легатами, действуют схожим образом, но они стремятся не просто пережить бой, но достигнуть каких-то стратегически важных целей и лучше распознают опасности. Кроме того, такие отделения всегда стремятся сберечь жизни своих командиров любой ценой, ибо опытные офицеры очень ценны. Ведущий может воспользоваться правилами *подразделений* из главы IV, чтобы показать тактическую грамотность и умение северовцев.

Лейтенант Северова домината

Некоторые офицеры Северова домината особенно поднаторели в боях с определённым врагом. Одни годами и десятилетиями сражались с орками и постигли тонкости их тактики и стратегии (насколько у зеленокожих вообще может быть тактика или стратегия, не говоря уже о «тонкостях»). Другие подолгу воевали с еретиками и набили себе руку в войнах против людей. Учитывая, что Северов доминат вынужден сражаться с Империем Человечества, офицеры с таким опытом в большой цене. Иронично, что многие особенно набожные северовцы, для которых нет врага заклятого, чем еретик, ныне обращают свои умения против солдат Бога-Императора. Некоторые из них – а это зависит от чина и обстоятельств – даже не знают о предательстве своего герцога (или, по крайней мере, о его глубине); другие же прекрасно осведомлены об отступничестве и вынуждены были как-то объяснить себе это.

Офицеры, заматеревшие в войнах против других людей, играют ключевую роль в противостоянии с Империем. Герцог Север всегда стремился выделять таких офицеров и заботиться о том, чтобы они располагались на самых стратегически важных участках Периферии. Неясно, оказалось ли существование таких военных традиций счастливым совпадением для новорожденного домината или один из предков Севера XIII намеренно разжигал в субсекторе ереси и восстания, чтобы всегда иметь обстрелянных солдат и опытных командиров именно для будущей войны с Империем.

Лейтенант Северова домината (Элита)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	40	35	35	35	35	37	39	40
Количество ран: 16				Скорость 3/6/9/18				
Общий ВВ: 3				Броня: флак-броня (всё по 4)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Вос)», «Командование (Тов)+10», «Обыденное знание (Внешний фронт, Война) (Инт)», «Парирование (БВ)+10», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт)+10», «Языкознание (Низкий готический, Коды домината) (Инт)».

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Орлиный глаз», «Нокдаун», «Офицерское оружие», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Стальные нервы», «Уличный боец».

Оружие: болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее), цепной меч (холодное, 1к10+5 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывающее), три флаг-гранаты (металлическое, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: униформа Северова домината, набор простых инструментов, три магазина для болт-пистолета, «Северово наставление воину», талисман с родного мира, стандартный полковой набор.



Командующий Северова домината

Немногие из старших офицеров в армии Севера получают свои чины за заслуги. Что бы сецессионисты не говорили о свободе от угнетателей, доминатом правят потомки знатных родов, которые владеют этими мирами сотни лет. Офицеры герцогской армии – все как один отпрыски благородных семейств – получают чины по праву рождения. Военная служба для них – это испытание пригодности. Те, что показывают себя умелыми боевыми командирами, нередко получают особые должности на родном мире, когда уходят в отставку и присоединяются к его правящему классу.

В основе военной философии северовцев лежит «Тактика Импералис», но не меньшее влияние имеют взгляды самого герцога, требующего осторожности и осмотрительности. В целом, его офицеры склонны отступать, столкнувшись с превосходящими силами противника – они могут жертвовать людьми и снаряжением, но только если другого выхода нет. Очень немногие командиры готовы рисковать своими жизнями ради подчиненных. Нередко такое отношение вызвано не трусостью, а страхом перед провалом и гневом герцога Севера, который непременно обрушится на родных и близких офицера, что подвёл его.

Командующий Северова домината (Вост)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	33	36	39	37	38	40	38
Количество ран: 18				Скорость 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				Броня: флак-броня (всё по 4)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Безопасность (Инт)», «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Вос)», «Командование (Тов)+20», «Обыденное знание (Внешний фронт, Война) (Инт)», «Навигация (Планетарная) (Лов)» †, «Парирование (ББ)+10», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт)+10», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)».

† *Примечание переводчика:* подозреваю, что это опечатка и имелось в виду «Управление (Наземная техника)». Ещё странно, что лейтенант знает коды домината, а командующий – нет.

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Орлиный глаз», «Молниеносные рефлексы», «Нокдаун», «Офицерское оружие», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Стальные нервы», «Уличный боец».

Особенности: «Печать судьбы (1)».

Оружие: болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее), цепной меч (холодное, 1к10+5 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывающее), три фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: униформа Северова домината, набор простых инструментов, инфопланшет, три магазина для болт-пистолета, «Северово наставление воину», талисман с родного мира, стандартный полковой набор.

Ударный пехотинец Северова домината

Северов доминат вынужден растягивать свои войска по большой территории, и едва может снабжать их. Тем не менее, командование отличает солдат, доказавших своё мастерство. Такие ветераны получают лучшее оружие и доспехи, что найдутся у сецессионистов, и сводятся в отряды отборной ударной пехоты.

Большинство герцогских солдат – ещё салаги, особенно по меркам Имперской Гвардии. Неудивительно, что ударные пехотинцы встречаются редко. Командование не спешит разбрасываться столь ценными воинами, и отправляет их только на задания, что

не по плечу простой солдатне. Послать ударную пехоту в бой – значит рискнуть жизнями опытных бойцов, их оружием и бронёй, а такие решения не даются легко. Работа ударной пехоты – молниеносные рейды и спецоперации, но благодаря опыту и непоколебимой верности, они нередко попадают в охрану генералов и иных важных персон. Эти отборные солдаты преданы герцогу и готовы пожертвовать собой, защищая его владения.

Ударный пехотинец Северова домината (Ядровой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	40	36	38	38	30	36	31	32
Количество ран: 12				Скорость 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				Броня: панцирный доспех штурмовика (всё по 6)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)», «Обыденное знание (Война, Внешний фронт, Империи, Северов доминат) (Инт)», «Парирование (ББ)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Непоколебимая вера», «Нокдаун», «Плечом к плечу», «Стальные нервы».

Оружие: пробивной лазган (лёгкое, 60 м., 1/3/-, 1к10+4 Э, ББ 7, Маг 30, 2 ПД), автопистолет с бронебойными патронами (пистолет, 30 м., 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 3, Маг 18, ПД), боевой нож (холодное, 1к3+3 Р, ББ 0), три фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)), две крак-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10+4 В, ББ 6, Маг 1, Оглушающее (0)).

Снаряжение: униформа Северова домината, вокс-бусина, дыхательный аппарат, фотовизор, три магазина бронебойных патронов, «Северово наставление воину».



Герцогский легат

Чтобы Северов доминат выжил, его граждане должны усердно и преданно трудиться. Войны с орками и Империем служат постоянным напоминанием о тиранах, что пытаются уничтожить межзвёздное государство. Но даже к таким условиям люди быстро привыкают, забывают о важности своего дела и утрачивают бдительность.

Чудовищная нагрузка и строгое нормирование иссушают сердца и умы подданных герцога. Это приводит к падению производительности и катастрофическим потерям — а во времена столь отчаянной нужды доминат не может позволить себе ни того, ни другого. Если герцог будет сидеть сложа руки и позволять производству падать, он сам обречёт себя на поражение.

Север XIII внедрил в общество домината своих политических посланцев, считая их лучшим средством напоминать людям об их долге. Частично такое решение вдохновлено имперским Комиссариатом, с образом действий которого герцог хорошо знаком. Армии Севера, что готовились как будущие имперские гвардейцы, обучены действовать совместно с комиссарами. Когда грянула сецессия, на отделившихся мирах оказалось несколько представителей этого ведомства, что занимались своими обычными делами, помогая обучать солдат за пределами Периферии. Ни один комиссар не пошёл на службу к Северу — все сохранили верность Империи и потому были казнены. Таким образом, в иерархии вооружённых сил домината образовалось пустое место.

Новых политических офицеров герцогу взять неоткуда — хоть его подданные и преданы Имперской вере, на мирах домината нет ни единой Схолы Прогениум, а комиссаров обучают только там. Север хоть и не был военным гением, но понимал, насколько политические офицеры необходимы его армиям и озабочился программами подготовки таковых задолго до объявления сецессии. В свои наработки герцог внёс немало изменений, отражающие его личные и политические взгляды, а также связался с несколькими десятками многообещающих кандидатов, что хорошо подходили на роль его посланцев и разделяли убеждения своего сюзерена.

За несколько лет Север превратил этих мужчин и женщин в идеальных политических офицеров — он назвал их легатами. Когда началась сецессия, первые ученики герцога сами стали наставниками для новых кандидатов в легаты. Сейчас на каждом мире домината есть хотя бы одна герцогская школа, что обучает посланцев Севера, без которых сецессия будет задущена.

Идеалы Северова домината

Легаты — зримое воплощение идеалов, за которые ратует Север. Герцог приказал своим посланцам заботиться о том, чтобы каждый солдат знал, что сражается за правое дело. Поэтому первое, что изучает каждый легат — это основы философии Севера.

Первый столп герцогской идеологии — взаимозависимость. Каждый мир домината может существовать, лишь полагаясь на помощь остальных планет, а каждый человек — полагаясь на других людей. Каждому рабочему на каждом мануфактуруме, и каждому солдату в каждом взводе постоянно напоминают, что его успех зависит от тяжёлого труда товарищей и наоборот. Такие идеи подкрепляет система распределения товаров, особенно дефицитных. Нередко легаты сами раздают пайки и вещи, напоминая, откуда они взялись. Очень многие миры домината издавна зависели от поставок из Каликсиды и Империи, и для того, чтобы сделать своё царство самодостаточным, Север не устает подчёркивать, насколько важна и ценна каждая из его планет.

Второй идеологический столп домината — справедливость. О ней часто говорят заодно с взаимозависимостью. Ни от миров, ни от людей не требуют невыполнимого, но ждут, что каждый будет трудиться на пределе возможностей. Постоянная слежка очень помогает доминату в этом. Того, кто делает меньше возможного, берут на карандаш. Порой это приводит к снижению требуемых норм, порой — к немедленному наказанию. Герцог разжигал се-



цессию, обвиняя верховных лордов Терры в том, что они слишком много отнимают у Периферии и ничего не дают взамен — и сейчас важно, чтобы каждый подданный домината чувствовал, что власть Севера более справедлива.

Последний столп — честность. Легаты требуют от жителей домината совершенной искренности. Граждане обязаны сообщать обо всех, кто своими действиями вредит делу сецессии. Без этого не получится выявлять предателей и шпионов. Такая система выявляет много людей, что не справляются со своими обязанностями — таких ждёт *переподготовка*. Само это слово вызывает страх у многих жителей домината и служит действенным орудием поддержания порядка. Увы, постоянная паранойя вредит производительности, поэтому легаты должны вести себя открыто и доброжелательно, чтобы сглаживать вызываемый их действиями страх.

Воля герцога

Легатам дарована власть делать всё, что потребуется для того, чтобы исполнить волю герцога. Многие жители Периферии верны Северу, потому что считают его методы менее жестокими, чем у других пэров Империи. Красноречие легатов лишь укрепляет людей в этом заблуждении. Впрочем, также герцогский посланник имеет право судить и казнить непокорных чиновников и офицеров на местах. Ораторское искусство при этом пригодится, чтобы успокоить и урезонить коллег приговорённого. Если же надо без лишнего шума избавиться от нежелательного человека, большинство легатов не погнушаются ложными обвинениями и подлогами.

Герцогские посланцы почти столь же фанатичны и безжалостны как имперские комиссары, но в отличие от них предпочитают носить маски сердечных и заботливых наставников, а не суровых надзирателей. Чтобы обычные жители домината не разуверились в своём добром герцоге, легаты редко прибегают к насилию. В их арсенале – хитрость и двуличие. Искусно сформулированными речами и наводящими вопросами они направляют действия планетарных правительств, позволяя населению упиваться мнимой «независимостью». Конечно, если для достижения цели, понадобятся более грубые методы, легаты прибегнут и к ним.

Изначально легаты работали лишь среди солдат домината. Они хорошо себя показали, и герцог расширил полномочия своих посланцев. За последние месяцы на самых разных уровнях и в самых разных ведомствах домината (в том числе имеющих очень отдалённое отношение к вооружённым силам) появилось множество легатов, взявших на себя роль надзирателей. Герцогский посланник, хладнокровно руководящий подчиненными, стал обычным делом для множества жителей домината.

Герцогский легат (Элита)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
43	43	39	42	40	45	41	45	47
Количество ран: 20				Скорость 4/8/12/24				
Общий БВ: 4				Броня: одяжение легата, панцирный нагрудник (торс 6, руки 4, ноги 4)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Допрос (СВ)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+30», «Навигация (Планетарная) (Инт)», «Обаяние (Тов)+10», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Внешний фронт, Война, Северов доминат, Сектор Каликсида) (Инт)», «Парирование (БВ)+10», «Проницательность (Вос)», «Сбор информации (Тов)+10», «Уклонение (Лов)», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический, Коды домината) (Инт)+10»

Таланты: «Аура власти», «За герцога и доминат!» †, «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Стальные нервы», «Стремительная атака».

Особенности: «Печать судьбы (1)».

Оружие: болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее), силовой меч (холодное, 1к10+8 Э, ББ 5, Сбалансированное, Силовое поле).

Снаряжение: униформа Северова домината, вокс-бусина, три магазина для болт-пистолета, кольцо-печатка, талисман с родного мира.

† **За герцога и доминат!:** дело легата – вдохновлять солдат герцога своим красноречием. Один раз за сцену, легат может в качестве частичного действия предпринять **средний (+0) тест Товарищества**. За каждую ступень успеха, что он наберёт, все союзники, что могут его слышать, получают бонус +5 к тестам Силы воли до конца сцены.

Советы ведущему: применение герцогских легатов

Герцогские легаты – прирождённые лидеры, способные подчинять своим капризам целые толпы. Их красноречие покоряет сердца и умы рядовых.

Столкновение

Легаты почти не встречаются на передовой, и не поджидают врагов в засадах. Куда больше им нравится командовать из-за спин большой толпы солдат. Угодив в засаду, герцогские посланники нередко командуют тактическое отступление.

Тактика

Хотя большинство легатов не стремится лезть под пули, порой среди этих политических офицеров встречаются искусные тактики и воины – обычно это выходцы из вооружённых сил домината. Другие же – дипломаты, сроду не нюхавшие пороха. Оказавшись в бою, легат почти наверняка кликнет рядовых себе в помощь и защиту, и будет подбадривать их вдохновляющими речами, требуя сражаться с врагами герцога Севера (см. правила на *подразделения* на стр. 142).



«Если слуги так называемого Императора захватят ваш мир, они не удовлетворятся тем, что казнят губернатора и генералов. Нет, они придут за вашими семьями, вашими сыновьями, вашими дочерьми, и сделают из них пример для всех прочих. Нет, поколениям герварских воинов лучше благородно пасть в бою, чем сдаться на милость мясников»

- сэр Иниго Клейбель, герцогский легат





Зверь

Воны активности

•

Война! Мракотуба
и другие воюющие
стороны

•

Войска орков

•

Орочи кланы

Путеводитель гвардейца по Внешнему фронту

Глава V, раздел I (Орки),

подраздел I (Вступление)

Ксеносы, именуемые «орками»

Из всех нечестивых врагов человечества, проклятых в глазах Императора, немногие столь явно омерзительны, как орки. Это жестокие и тупые звери, что слепо бродят во тьме и воют в пустоту. Они скитаются повсюду жалкими, разрозненными толпами, пытаются давить врага числом и бесцельно гибнут на полях брани. Несмотря на упорные еретические слухи, говорящие об обратном, орки неопасны для умелого и должным образом вооружённого солдата Имперской Гвардии. Хотя орк выглядит грозно, расправится с ним просто.

Не позволяй страху пустить корни в твоей душе, верный слуга Бога-Императора! Разве Имперская Гвардия – не одна из самых могучих армий во всей галактике? Разве вера и пыл не помогут справиться с толпой омерзительных ксеносов? Разве оружие и броня гвардейцев – не самое лучшее и смертоносное из всего, что известно человечеству, если не считать святое оружие императоровых Ангелов Смерти? Ты прав – всё именно так. Не забывай о тренировках и помни – любой имперский гвардеец может выйти на бой против самого крупного, самого свирепого орка и одержат верх над этим зверем благодаря вере и праведности.

Вера – отличное оружие. Но мне больше по душе фраз-гранаты



Если ты видишь орка, что выглядит так, а сам не сидишь за пушкой «Василиска», беги в укрытие. Считай это «тактическим отступлением на заранее подготовленные огневые позиции», если тебе или твоему комиссару от этого легче. Не лезь в драку с таким монстром, если хочешь жить.

Бешеная угроза

Хотя орки не представляют большой опасности для натренированного и дисциплинированного гвардейца, их звериный нрав и бездумная свирепость делают их опасными для неподготовленных гражданских. Люди, что уступают могучим гвардейцам силой духа и тела, всегда могут пасть жертвой этих бешеных орд. Орки убивают и пожирают всех гражданских, каких смогут одолеть. Не знай жалости к зеленокожим чудовищам, ибо они не знают её!

Как убить орка

Ты и правда можешь убить орка из лазгана. Но ты можешь убить орка и консервной банкой, если постараться. Лучше возьми мелту, автопушку или «Сотрясателя».

Хотя могучее оружие, такое как благородный лазган может сразить орка, эти ксеносы чрезвычайно живучи. Лучшие ксенобиологи спорят, причина это или следствие их невероятной неуклюжести, но сходятся в том, что этих богохульных монстров действительно сложно убить. Поскольку их безобразные тела во всём уступают совершенному облику человека, созданному по Его образу и подобию, неудивительно, что орочий организм устроен так странно и необычно, что важные органы находятся не там, где ожидаешь. Именно поэтому, благодаря вопиюще недоразвитой нервной системе, орки не чувствуют боли так, как другие существа. На самом деле, вопрос о том, чувствуют ли они вообще боль, остаётся открытым. Раненый орк - если только он не был разорван на части или другим образом мгновенно убит - может пережить даже самые тяжёлые раны и быстро восстановиться. Методичность и упорство помогут тебе упокоить такую тварь и спасти мирного жителя, сослуживца или даже комиссара!

Я видела одного, что продолжал драться без головы. Здесь эта книжка не врёт.

Заключительные слова о зеленокожих ксеносах

У орков нет культуры, которую можно было бы так назвать. Они не строят городов, не рисуют картин, не рассказывают историй, не играют музыку, на ставят памятников и не создают ничего ценного. Их богомерзкая религия - если она вообще достойна так называться - похожа на культ предков, что порой встречается на заштатных изолированных планетах, где свет и величие Бога-Императора были преданы забвению. У зеленокожих нет священников, нет храмов, нет обрядов, таинств и литаний. Как они поклоняются своим «богам», не имея никакой иерархии, остаётся непостижимым даже для самых умудрённых и широко мыслящих имперских учёных.

Если вообще дать себе труд задуматься об орках, то описать их можно просто - язычники и еретики. Они живут жалкими нищими племенами, которые называют «кланами». Предполагается, сами кланы делятся на группы, принадлежащих к которым орков отличают схожие черты и инстинкты. В этих разрозненных и разношерстных ватагах, как и во всём орочем «обществе», прав тот, кто сильнее, и на вершину власти поднимаются самые большие и свирепые орки. Самые крупные, бешеные и жестокие зеленокожие быстро занимают главенствующее положение в своих племенах и становятся «боссами» (так они это называют), благодаря бессмысленному насилию и братоубийству - впрочем, он столь порочных и тупоумных существ странно было бы ожидать иного.

Несмотря на свои очевидные недостатки, орки каким-то образом овладели простыми военными технологиями - вероятно, украв священные реликвии Империи Человечества. Умудрённые адепты культа Машин не могут объяснить, как это получилось, но несомненно то, что орки способны переделывать под себя (если не создавать с нуля) простое и грубое оружие, броню, укрепления и даже боевые машины.

К сожалению, орки обитают на множестве миров Внешнего фронта. Их зараза беспокоит верноподданных граждан Империи, оставшихся уязвимыми перед злобными и бесплодными нападками Северова домината. Святой долг Имперской Гвардии - изгонять этих тварей отовсюду, освобождая наши невинные миры от вторгнувшихся туда зверей и предателей-северовцев. Планета, свободная от ксеносов - это планета, помогающая бороться с отступниками и еретиками, сплотившимися вокруг герцога Севера Предателя, и вновь вернуть на Внешний фронт вечный мир и процветание, каким он наслаждался, будучи частью Империи Человечества.

Напоминание Комиссариата МХХVII всем войскам Внешнего фронта

Примитивное оружие и боевая техника орков в массе своей украдены у более технологически развитых противников (в том числе Имперской Гвардии, чего орки добиваются при помощи воровства и прорех в системе безопасности). Орки неизбежно оскверняют и портят любые механизмы, с которыми соприкасаются. Не пытайтесь работать с какими-либо устройствами, созданными, переделанными или просто находящимися поблизости от этих чудовищ, ибо измученные машины духи таких устройств могут повредить вашей душе или взорвать своё жилище. Докладывайте полковому комиссару и представителям Департамента Муниторинга о каждом, кто работает с орочьими технологиями для вынесения надлежащего наказания и запроса на подкрепления.

Береги руки. Не касайся их хлама

Глава III

Зверь

«Если орки будут хотя бы каждый второй бой затевать с нами, а не друг с другом, у всего нашего похода начнутся большие проблемы»

- полковник Кристофф, 526-й полк ледяных воинов Вальхаллы

Эта глава более подробно, чем **«Базовая книга правил»** рассказывает об огромной *войне!* вождя Мракозуба Поработителя ничтожеств. Раздел описывает некоторые миры, ныне захваченные орками, в подробностях рассказывает об отношениях между зеленокожими и другими крупными игроками Внешнего фронта (но все эти отношения описываются одним словом – насилие), а также рассуждает о стратегии, тактике и долгосрочных целях *войны!* Мракозуба. Этот воевода – один из самых опасных врагов Имперской Гвардии на Внешнем фронте, и сия глава предназначена для того, чтобы ведущий мог во всей красе вводить в игры его бешеных зеленокожих. Также этот раздел описывает разных орков-NPC, таких как могучие воеводы или чокнутые мехи, и рассказывает о разных кланах этих ксеносов. Эти сведения позволят игрокам и ведущим добавить глубины Внешнему фронту, помогут подробно описывать миры, на которые гвардейцев занесёт служба, и наделять своих врагов уникальными отличительными чертами.

Зоны активности

«См’три-ка сюда. Эти миры – мои, а эти – ск’ро будут мои. Я захвачу все, и никто не см’жет меня остан’вить. В моей галакт’ке не будет ни человечиек, ни этих кичливых сопляков и уж точно – других орков!»

- воевода Мракозуб Поработитель ничтожеств

Зет числа мирам Империи, в которые железной хваткой вцепился вождь Мракозуб. Эти планеты превратились в огромные лагеря рабов, охотничьи угодья и титанические кузницы. Жизнь уцелевших людей под его властью полна беспросветного отчаяния и страстной жажды спасения или смерти, которая сама по себе станет спасением.

Описанные ниже планеты – лишь часть из сотен миров, что захватила *война!* Мракозуба. Ведущий может использовать эти сведения, как считает нужным. В разделах о каждом поработённом мире хватает зацепок для будущих приключений, а опираясь на общие описания, ведущий может легко придумывать новые планеты, занятые зеленокожими. Жестокая и непредсказуемая природа орков позволяет им нахлынуть почти на любой мир Внешнего фронта, и победоносное сражение Гвардии с силами Северова домината может быстро стать отчаянной борьбой за выживание.



Авгурия

Расположенная на рубежах Северова домината неподалёку от смертоносного Ириса, Авгурия – это странный и завораживающий мир с отвратительной репутацией. Это пятая планета в Литии – звёздной системе, которую издавна считали логовом культов, обиталищем демонов и источником необъяснимых феноменов. Говорят, что на Авгурии живут призраки, и что под её поверхностью скрыты тайны пространства и времени. Долгое время считалось, что на этой планете часто бывают пираты, бандиты, орксары и корабли наёмников, что действуют на границах Северова домината. На деле даже самые закоренелые и гнусные злодеи сторонятся Авгурии. Пустотников часто считают рабами своих суеверий, но для пустотников, чья жизнь связана с криминалом, это верно стократ. Их страх перед Авгурией не сравнить с обычным для прочих весёлым пренебрежением.

Планета отличается разнообразным, но мягким климатом. Моря здесь тихие, богатые жизнью и ценными ресурсами. На Авгурии три больших континента и множество маленьких атоллов и гряд островков. По экватору планету опоясывает бурный океан, где ветра, течения и постоянное тяготение двух спутников планеты превращает воды в едва преодолимый шторм. На Авгурии сохранилось несколько поселений – некоторые из них по-настоящему древние и до сих пор полны бесценных сокровищ. Увы, все эти поселения заброшены – на планете не живёт никто, кроме редких отшельников и дерзких эксплораторов. Самый большой из трёх континентов, представляющий собой бескрайние и бесплодные каменистые пустоши, с северо-запада на юго-восток пересекает окутанный туманами горный хребет, похожий на огромный застарелый рубец. Именно эти горы создали Авгурии дурную репутацию и именно они отбрасывают тень страха на планету и всю звёздную систему.

Сохранившиеся в покинутых деревнях и городах документы много раз упоминают горный хребет, что называют то Оракулус Максимус, то Горами Вечности, то как-то ещё. Что именно там находится – до сих пор загадка. В записях встречаются разные предположения, одно невероятнее и возмутительнее другого. Среди них можно найти доклады о злых духах, демонах, живых горах, вратах в Варп, армиях призраков и тысяче других историй, которые больше похожи на сборник басен и народных преданий, собранных со всего Империиума. Исследователи, достаточно храбрые, чтобы задержаться на планете, сообщают о медленно растущей непоколебимой уверенности в надвигающейся неотвратимой гибели. Большинство не решились ждать дальше, бежали с Авгурии при первой возможности и не возвращались никогда. Полевые исследования выявили психическое поле, покрывающее всю планету, и настолько сильное, что его можно почувствовать даже из центра системы. Вся Авгурия пронизана таинственными энергиями, происходящими из постоянного и пока что не опознанного источника.

Напав на Авгурию, орки столкнулись лишь с одиноким пиратским рейдером, что стоял на высокой орбите. После короткой перестрелки и выматывающей погони, пират был вынужден ускользнуть в Варп, чтобы скрыться. Рейдер вернулся к своим товарищам, а орки начали высадку. Лишь приземлившись зеленокожие поняли, какое горькое их ждало разочарование. Не нашлось ни добычи, ни сражений, ни даже пары зубов, чтобы путешествие стоило того. Орки не боялись Авгурии – они рассчитывали по всей планете и принялись выжигать её, разыскивая хоть что-нибудь ценное. Пока шли поиски, один чудила пожаловался на страшную головную боль, голоса и шёпоты в голове, которые больше никто не слышал, и неясные видения, которые он мог зацепить лишь краем глаза. Чем дольше орки бродили по Авгурии, тем хуже становилось и другим чудилам. Вскоре у многих из них пошла кровь из носа и ушей и начались неуправляемые выбросы психической энергии. Наконец, орки-псайкеры стали умирать в страшной агонии и криках, чем изрядно развлекли соплеменников. Посмеявшись над вопящими и стонающими чудилами, что сгорали дотла, взрывались изнутри вихрем кровавых потрохов или выворачивались наизнанку, орки решили, что на сегодня хватит – тут не было ни трофеев, ни веселья, а значит, пора возвращаться на корабли.

Хотя на Авгурии не нашлось ни добычи, ни рабов, ни добрых драк, планета оставалась во владении Мракозуба Поработителя ничтожеств около полугода с начала вторжения. Потом у зеленокожих начались бои с Имперским Флотом и Северовым доминатом, и контроль над Авгурией десятки раз переходил из рук в руки. Орочий пыл и жажда боя, тем не менее, несколько поулеглись. Планета оказалась скучной, и многие умные бойцы и немало чудил, побывавших там, жаловались на «забавное чувство», которое они испытывали вдаль от других орков. По этой и многим другим причинам всё больше и больше орков уходит с планеты и присоединяется к основной части *войны!*, отчего битвы на Авгурии становятся ещё скучнее. Северов доминат отозвал свои войска с планеты, чтобы укрепить фронты на войнах с Империиумом, так что сейчас Авгурия вновь в руках зеленокожих.

Потоп

Первым миром, что попал под пята *войны!* Мракозуба, стал Потоп, девятая планета в системе Велес, лежащей на рубежах Северова домината противоположных вращению. Эта система почти не картографировалась, а сам Потоп, на первый взгляд, кажется пустышкой, которая ничем не может привлечь завоевателей. Потоп – это мир-океан, почти полностью занятый глубокими, холодными, невообразимо огромными штормовыми морями, в которых обитают древние титанические существа.

На Потопе есть и земля – обычно это оторванные друг от друга и почти лишённые полезных ресурсов скалы, продуваемые всеми ветрами гряды островов и пустынные континенты. Первое же исследование показано, что мир покрыт всепланетным ураганом – повсюду беспрестанно хлещет дождь, завывает ветер, глаза слепят вспышки молний, ярятся километровые приливные волны и вечно гремит гром. Потоп был обозначен как бесполезный и неподходящий для эксплуатации из-за ужасной погоды, постоянных сумерек (вызванных как удалённостью от звезды, так и



густыми облаками), нехватки пресной воды и тысяч других, более мелких факторов, открывшихся экспедиции Адептус Механикус, что первая осматривала планету.

Веками этот неприветливый мир был не более чем точкой на звёздных картах эксплорационных флотов. За все годы лишь несколько заведомо обречённых на гибель экспедиций, включающих и техножрецов, высаживалось на Потоп. Документы, касающиеся этих попыток довольно смутны и неполны – часть записей была потеряна, часть уничтожена, часть – просто пострадала от времени. Так Потоп существовал в полубезвестности до самого окончания Голгеннова крестового похода.

Если верить документам каликсидского Синода, в начале М40 некая группа нищенствующих эстетов с Синтиллы взошла на борт «Бастиона Веры» – корабля, принадлежащего известной набожности, но уже давно погибшей династии Анкора, и отправилась на мир DV-440. Эти паломники хотели молиться и размышлять о Боге-Императоре в тишине и одиночестве, вдали от развращающего влияния и упадка нравов Синтиллы. В зависимости от того, какому из противоречащих докладов верить, паломники то ли смогли прибыть на нужную планету и устроить там монашескую колонию, то ли пропали в Варпе вместе с «Бастионом Веры». Считается, что упоминаемый в документах DV-440 – это и есть Потоп, и что те древние паломники положили начало маленькой нищенствующей колонии, что существует на планете по сей день.

После того как появившаяся будто из ниоткуда война! Мракозуба захватила Потоп, все и без того редкие контакты с общиной резко прекратились. Лорд Север не слишком интересовался, что произошло с колонией – он не сделал ничего сам, не оповестил ни Имперский Флот, ни эксплораторов (хотя они все равно не смогли бы выделить ни одного корабля). Никто толком не знает, что орки делают на Потопе, но все уверены, что ни к чему хорошему это привести не может. Пси-ауспиции обнаружили множество плавучих лагерей и заводов, а также целые флотилии блуждающих между ними морских судов, кишаших орками и гретчинами. На крошечных участках суши тут и там стоят постоянно дымящиеся мастерские. Кособокие буровые платформы, окруженные километровыми пятнами химикатов, выкачивают ядовитые вещества из чёрных бездн.

На каменистых побережьях сотнями и тысячами разбросаны туши морских тварей – орды гретчинов разделявают их, запасая мясо, органы и кости, пачкая скалы чёрной кровью. Возможно, на Потопе зеленокожие запасают еду и сырьё для войны!, но когда речь идёт об орках, ни в чём нельзя быть уверенным.

Что же до местных жителей, то ни астропатические сообщения, ни разведывательные корабли не смогли наладить связь с ними. Тем не менее, надежда остаётся – один из астропатов обнаружил подозрительно «пустое» место на поверхности планеты, близкое к вероятному расположению религиозной общины и экранированное от всех попыток пси-зрения. Разведка Имперской Гвардии не может сказать, что это за пятно – смогли ли сами колонисты как-то себя защитить или то неизвестный, но присущий энергическим полям самой планеты феномен, или просто результат присутствия на Потопе орков-чудил. Чем бы ни была эта аномалия, она вызывает беспокойство, как в Верховном командовании, так и вне его.



Ирис

На границах Северова домината, совсем немного в сторону вращения от Авгурии, лежит плодородный и смертоносный Ирис. Это крупный, земледобный мир, примерно с Синтиллу размером. Ирис – четвёртая планета, обращающаяся вокруг необычной фиолетовой звезды, что на древних картах обозначена как Иридаэс. Из дюжины миров и множества планетоидов в системе, Ирис – единственный, на поверхности которого есть жизнь. На самом деле, планета буквально кишит жизнью – возможно, это как-то связано с полной безжизненностью всей остальной системы. Ирис – относительно молодой мир. Его поверхность изборозжена высокими горными хребтами, холмистыми равнинами и километровой глубины каньонами, по которым катятся стремительные реки. На экваторе Ириса много вулканов, что извергают пепел, ядовитый дым и гулкие голоса могучих тектонических сил, что трудятся в глубинах планеты.

Небольшие и неглубокие моря планеты горячи – их согревает жар, идущий из недр. В них обитает множество странных и чудовищных тварей. Тут и там пейзаж Ириса пятнают почти кипящие озера и потоки, что испускают клубы пара и запах серы. Но вся природная роскошь – кипящие воды, возвышающиеся горы, светящаяся цепь вулканов, опоясывающая экватор – меркнут перед главной приметой планеты – её растительным миром. Если не считать холодные полюса, выжженные лавой равнины у экватора да вершины самых больших горных хребтов, весь мир покрыт густыми непроходимыми джунглями. Неохватные деревья километровой высоты, оплетённые лианами, толщиной в руку человека, образуют тропические леса в сотни тысяч квадратных километров площадью. Их кроны настолько густы и широки, что целые континенты, скрытые лесами, никогда не видели тусклого света местной звезды, сияющей в фиолетовых небесах. Там, где солнечные лучи пробивают листву, землю густо усеивают самые разные растения, оплетённые ползунами, цветами, шипами, иглами и листьями всех форм и оттенков. Большинство растений – либо плотоядны, либо опасны, и для зверя, и для человека чем-то другим. Они пускают в ход феромоны, облака психотропных спор, усыпляющее и жгущие листья, душащие побеги и множество иных способов насытится свежим мясом и кровью. В этих джунглях всегда жарко и влажно, воздух порой так плотен, что становится трудно дышать, а видимость падает до опасно низких величин. Большую часть длинного планетарного года эти леса терпят муссонные дожди, и даже в более спокойные месяцы буря может налететь, будто из ниоткуда и обрушить на джунгли миллиарды галлонов воды.

Хотя на Ирисе творится настоящее буйство хищной флоры, животный мир не уступает ему в разнообразии. На планете можно встретить множество птиц, пресмыкающихся, паукообразных, насекомых и млекопитающих. Хотя все представители местной фауны выглядят угрожающе, почти все – неагрессивные одиночки. Тем не менее, на Ирисе встречаются и действительно опасные твари. Здесь водятся ядовитые змеи и арахниды, чьи клыки полны яда, который может в несколько секунд превратить человека в жижу или вызвать у жертвы приступ мучительных судорог, сотрясая в которых она сломает себе спину. Под сводами джунглей обитают огромные полуразумные обезьяны, что живут общинами и ходят войнами друг на друга, и целые стаи свирепых ящероподобных тварей самых разных размеров, что рыскают по планете в поисках пищи. Небесами владеют несметные стаи птиц – как хищных, так и нет – чьи крылья затмевают солнце. Тем не менее, на Ирисе есть и иная жизнь, что существуют наравне с этой свирепой и неукротённой фауной.

По всему Ирису обитает множество первобытных человеческих племён, что постоянно воюют друг с другом и с кочевыми бандами диких орков. На планете образовалась несколько больших «империй» – крупных племенных союзов, со сложной культурой, структурой общества, религией и экономикой. Многие из таких протогосударств уже научились обработке металла и каменному зодчеству – они расчистили небольшие участки джунглей и выстроили там городки, что стали сердцем их полудиких империй.

Впрочем, большая часть ирисцев обитает в крошечных деревнях и занимается земледелием, ловит рыбу или добывает руды. Пока их сородичи из каменных городов живут в непредставимой роскоши, одеваются в позолоченные мантии и усыпанные драгоценными камнями платки, пахари и рудокопы ютятся в соломенных хижинах, с трудом выживая в джунглях. Здесь встречаются свирепые хищники, жестокие обезьянолюди, банды диких орков и другие опасности. Простому люду неведомы высокие технологии, и противостоять врагам приходится с пращами, копьями, бронзовыми мечами да обсидиановыми ножами.

Но, несмотря на жестокую природу мира, что эти люди зовут своим домом, их общество – самое развитое на планете и уверенно противостоит, как привычным врагам – диким оркам, так и новоявленным зеленокожим завоевателям.

Когда *война!* Мракозуба докатилась до Ириса, орки быстро нашли здесь множество диких сородичей и столь же первобытных людей. Сочтя планету лёгкой добычей, зеленокожие начали наступление и немедленно оказались втянуты в ожесточенное противостояние, и с людьми, и с другими орками.

По первости аборигены приняли орков Мракозуба за какое-то новое племя и почти не обратили на него внимания. Вскоре орочьи банды разорили несколько деревень и начали разведывательные наступления на более заселённые районы, захватывая добычу и рабов. Разрозненные царства объединились против новой угрозы, и спешно собранное воинство умелых воинов джунглей сумело сдерживать зеленокожих. Кроме того, насильственные попытки мракозубовых бойцов включить местных орков-дикарей в свои ряды были встречены ответным насилием. Зеленокожим туземцам пришлось не по нраву странные, будто с неба свалившиеся сородичи, что собрались отнять их землю и испортить весёлую жизнь, и вместо изъявлений покорности, дикари начали против пришельцев собственную войну. Сперва это противостояние развлекало орков Мракозуба, но постепенно всё больше и больше зеленокожих покидало Ирис в поисках мест, где битвы будут больше, а трофеи – богаче. В конце концов, из пришельцев на планете остались только группки зеленокожих, состоящие почти исключительно из змеекусов.

Сейчас между туземцами, местными орками и немногочисленными змеекусами воцарилось шаткое перемирие. Набеги и стычки случаются постоянно, но безжалостная партизанская война поутихла – теперь каждая сторона старается не переходить собственных границ, оставив соседей в покое. Змеекусы верят, что нашли настоящий рай Горка и Морка, и не устают сражаться. Их приводит в восторг местная дикая и опасная природа, а их лагеря превратились в гигантские питомники для самых разных сквигов. В грязных загонах обитают твари всех сортов и размеров, вплоть до неуклюжих сквигготов. Постоянные эксперименты подсказали сквигговам новый вид корма для своего зверья, и сейчас зеленокожие выращивают всё более и более крупных тварей – вплоть до жутких сквигготов-исполинов.

KW-9

Расположенная в давно покинутой системе Луканис, что в сторону края галактики от Мелькарта, купающаяся в неверных лучах адского света туманности Ктхалга, KW-9, пережившая всех своих братьев и сестёр, одиноко ждёт окончательного распада. Последний из всех планет, когда-то сгрудившихся вокруг белого карлика KW-80104, этот одутловатый газовый гигант окружён большими, сверкающими, лазурными кольцами и осколками множества спутников. Превосходящая размерами даже гордый Юпитер из Солнечной системы, KW-9 слабо мерцает в свете далёкой умирающей звезды, а на её поверхности бушуют синие и зелёные вихри. Кольца планеты содержат кусочки льда – одни размером с человеческий палец, другие – с небольшой спутник. Эти плотные скопления льда отражают мягкий свет приютившей их планеты и свечение умирающей KW-80104 – такой пейзаж захватывает дух и не зря считается самым живописным в этой постепенно погружающейся во тьму системе.

Ни в одном из местных имперских архивов нет никаких документов об этой планете или звёздной системе. Колонистов в KW-80104 никогда не было, эксплораторы не искали среди погибших миров ни новых ресурсов, ни древних цивилизаций. Нет ни единого свидетельства того, что в этой системе хоть когда-нибудь кто-то жил.

Как бы ни захватывала дух такая картина, очевидно, что вся звёздная система доживает последние дни. Все остальные её миры погибли, рассыпались или обратились в облака мусора и обломков. Медленное умирание звезды нарушило хрупкое равновесие природных сил и превратило систему в смертельную ловушку для пустотных кораблей. Через KW-80104 постоянно проносятся мощные, непредсказуемые гравитационные волны, унося обломки планет и спутников всё дальше в межзвёздную пустоту. Безжалостные радиационные бури выжигают всё вокруг. В системе встречаются участки настолько сильной радиации, что способна пробиться даже через пустотные щиты и корпуса кораблей и заключить беззаботных путешественников в свои объятия. Повсюду висят почти незримые глазу облака твёрдых частиц, оставшиеся от расколотых спутников, космического мусора и – быть может – реликтов древней цивилизации, из которых ничто и никто не сможет выбраться в целости и сохранности. Вокс-связь в KW-80104 почти невозможна, ибо те частоты, что не глушатся радиационными бурями и пылевыми облаками, тонут в стенаниях умирающей звезды.

Система, в которой несёт свою одинокую стражу KW-9, должно быть, одно из самых негостеприимных мест в галактике. К счастью, оно настолько изолировано и так далеко от обычных маршрутов торговцев и путешественников, что случайному кораблю или эскадре не грозит ненароком попасть сюда и погибнуть от гравитационных волн или обломков. Тем не менее, несмотря на то, что эта система очень далеко, путешествовать по ней невероятно трудно, а ничего ценного там нет, мракозубовы орки не раз бывали в KW-80104, и находили себе занятие. Как зеленокожие вообще оказались на этих задворках галактики – остаётся только гадать, но небольшая флотилия их кораблей из нескольких космолётов, одного линейного космолёта типа «Молот» и множества канонерок и штурмовых кораблей сейчас пребывает на орбите KW-9. Малые судёнышки роятся вокруг больших кораблей и снуют туда-сюда. Штурмовые катера бродят в астероидных полях разрозненными эскадрильями и будто что-то ищут. Орочьи пепелацы и другие малые судёнышки беспрестанно снуют между астероидами и большими кораблями, перевозят тонны руды и камня. Другие возятся в планетарных кольцах, добывая лёд.

Кроме того, зеленокожие отбуксировали три десятка самых крупных астероидов и развели на них кипучую деятельность. Множество орков и гретчинов в самодельных скафандрах возится на этих камнях и бесконечно что-то сваривают, режут, пилят, стремясь превратить обычные астероиды в боевые метеоры. В системе уже нечего атаковать на таких метеорах, но орков это не останавливает – они продолжают выдалбливать астероиды изнутри, набивать их двигателями, рулями и увешивать жутко огромными пушками. Что ксеносы собираются делать, когда метеоры будут готовы и как они собираются их перемещать – пока остаётся загадкой. Тем не менее, сам факт того, что целая, пусть и небольшая, но сильная эскадра орочьих кораблей занимается постройкой десятков боевых метеоров, должен озаботить Верховное командование Имперской Гвардии. То, что KW-80104 изолирована и плохо подходит для начала завоевательного похода, настораживает ещё больше – это заставляет предположить, что эта система всё-таки чем-то важна, и орки это осознали, а Империя – пропустил.



Лет

Лет – суровый мир-фронт, шестая планета в системе Аннигил, лежащей чуть в сторону вращения от мёртвого Слифа. Это умеренная и приятная планета широких саванн, бескрайних поросших травой равнин, огромных степей и старых, низких гор. Лет благословлён бесчисленными гектарами плодородной земли и множеством легкодоступных рудных жил, где можно добывать полезные ископаемые и драгоценные камни. Ещё несколько столетий назад Лет был просто точкой на карте, которой вольный торговец, что зарабатывал состояние, возя колонистов из Каликсиды, отметил очередной пригодный для заселения мир. Когда Лет переоткрыла разведывательная группа Имперского Флота, на нём не обнаружилось никаких следов обитания человека. Исследования, что Флот провёл вместе с магами Адептус Механикус, не выявили на планете никаких человеческих или ксенопостроек – Лет был нетронутой планетой, готовой к колонизации и эксплуатации. Как только новости о новом мире достигли Синтииллы, множество разных ветвей Адептус Терра послали на Лет свои корабли – среди них был и каликсидский Синод, и Адептус Механикус, которые добились своей доли земли на этом многообещающем новом мире.

В первые десятилетия население Лета росло как на дрожжах – у колонистов рождалось много детей, да и поток новых переселенцев не ослабевал. Деревни превращались в городки, объединялись и становились большими городами. Возникали аграрные колонии, чьи жители собирали местные травы и возделывали плодородную почву планеты, выращивая урожаи и пуская на экспорт в Каликсиду. Промышленные объединения – как частные, так и созданные марсианским Техножречеством – росли вокруг множества шахт, насыщаясь энергией из дымных геотермальных печей, созданных в глубинах планеты.

Колония развивалась, но её жители никогда не утратили присущий первооселенцам образ мышления, что выработался в первые голодные и тяжёлые годы. Люди жили большими семьями, а чувство разделения тягот и привитая Империем привычка к труду, определяли их жизнь. Стремясь к великим свершениям и достижениям, летцы строили города, пахали землю, прокладывали глубокие шахты и стремились к долгой и плодотворной жизни. Всё это погубило в один миг, когда в небесах налетел Летом появился первый орочий космолёт.

Первым с *войной!* Мракозуба столкнулся флотский сторожевик «Отмщение». Когда появились зеленокожие, этот корабль, состоящий в небольшой эскадре, отправленной на орбиту Лета, дабы направлять прибывающие и отбывающие пустотные корабли и защищать их грузы от хищных пиратов и мародёров, был в патруле у облака Оорта. Орочьи корабли разом вывалились из Варпа, и «Отмщение» мгновенно оказалось окружено гротескными неуклюжими посудинами. Не было ни приветствия, ни предложения переговоров, только рёв и тарабарщина по вокс-связи, а потом – ослепительный свет слитного бортового залпа десятка кораблей. Всего за минуту «Отмщение» было уничтожено, и его тлеющий остов и погибший экипаж медленно двинулись к холодным, тёмным окраинам системы. Они не успели предупредить товарищей, и орочий коммодор не терял времени. Всего через несколько часов его армада вышла на орбиту Лета. Захваченные врасплох флотские отчаянно защищали планету, бросив в бой и крупные корабли и эскадрильи истребителей. Увы, каждое судно и каждый космоплан погиб и обрушился на Лет, оставляя след из огня и обломков.

На поверхности же началась резня. Гарнизона Имперской Гвардии на планете не было, а если не считать местных силовиков, то единственными защитниками планеты стали разрозненные группы ополченцев, собранные из фермеров, шахтёров и торговцев. Они дрались так же отважно, как храбрые пустотники Имперского Флота, но это никого не спасло. С пепелацев на планету высадились полчища зеленокожих и легко одолели кое-как вооружённых и едва подготовленных ополченцев. Орки наводняли города и фермы, а люди спешили к убежищам, схватив лишь самое необходимое и оставив всё остальное на пожую ксеносам-грабителям. Бешеная зелёная волна прошла по городам и поселениям Лета, почти не встречая сопротивления, грабя



и сжигая дома, хватая и убивая каждого человека, что оказался недостаточно умён или быстр, чтобы спрятаться.

Резня и грабежи продолжались несколько недель. Когда всё закончилось, вторжение стало превращаться в оккупацию. Орочья тяга к сражениям и трофеям немного поутихла, и коммодор Солнцегас, что командовал вторжением, приказал своим бойцам ловить выживших людей и стогнать в кучу. Часть пойманных отправили вождю Мракозубу. Остальных вернули в поля, шахты и кузни. Под надзором механьяков, сквиговодов и целой армии грофов, колонисты работают на износ, кормя и вооружая растущую *войну!* Мракозуба.

Ярмо рабства и постоянный ужас неизменно сопровождают каждого жителя Лета. Каждодневный изматывающий труд и орки не позволяют ни начать сопротивление ни даже послать весть за пределы планеты. Зеленокожие надзиратели всегда сопровождают невольников из лагерей на работы и ни на минуту не спускают с них глаз, выискивая любой признак заговора. Но сказать, что жители Лета сломлены – значит поспешить. Дух привычных к труду и опасностям жителей фронта горит в каждом из них. Если на планету придёт Имперская Гвардия, она обнаружит здесь множество людей, готовых восстать по первому зову.

Порфир

Порфир – это сухой, скалистый мир, где встречаются насекомые, множество змей и пресмыкающихся, несколько видов чахлах, но грозно выглядящих растений и почти ничего иного. Это пыльный, иссушённый солнцем мир тёмного, пурпурно-красного камня и ослепительных пустынь из полей кристаллов, что сверкают под вечно безоблачными лазурными небесами подобно звёздам.

Пейзажи этой немилосердной планеты впечатляют перепадами высот – здесь огромные зазубренные горные цепи пересекают каменистые равнины, а невероятно глубокие каньоны тянут без-

донные солоноватые озёра. Ветра и движение почв покрыли планету удивительными каменными образованиями – до странности живописными и сплошь умахёнными осколками обсидиана, что легко может прорезать флак-броню. Эксплораторы нашли свидетельства того, что раньше Порфиром владела некая высокоразвитая и технологичная цивилизация. Её полуразрушенные города всё ещё стоят на открытых всем ветрам равнинах северного и западного полушарий. Нет никаких свидетельств того, что Порфир когда-либо заселяли люди, а найденные на планете постройки, артефакты и предметы искусства не выходят соотнести ни с одной известной расой ксеносов.

Не так давно на Порфире обосновалась многочисленная миссия Адептус Механикус со Станков, принявшихся осваивать ископаемые богатства планеты. Сотни шахт испещрили скалы и долины прекрасного мира. В земную кору вгрызлись буры и заступы, люди и сервиторы трудились как муравьи, и повсюду простёрлись обширные карьеры, вырытые исполинскими неторопливыми горными машинами, что поднимают миллионы тонн породы так же легко, как человек поднимает лазган. Годами тысячи сменяющих друг друга рабочих под скрупулёзным управлением эксплораторов и неусыпной защитой скитариев приносили кузницам далёких Станков столь нужное сырьё. *Война!* Мракозуба стала для шахтёров полной неожиданностью – все, кто защищался, были убиты.

Битва за Порфир была яростной и кровопролитной – никто не просил и не давал пощады. На орбите несколько эксплораторских крейсеров вступили в отважный, но обречённый бой с пустотными посудинами орков. Эскадра Механикус была уничтожена – её корабли погибли или попали в руки зеленокожих. Шахтёры взяли за инструменты, превратив их в какое-никакое, но оружие и встали плечом к плечу с грозными скитариями. Многие тысячи погибли, когда зеленокожие заполонили шахты и перерабатывающие заводы. Сдавшихся или захваченных врасплох согнали в наспех созданные невольничьи лагеря, а взявшихся за оружие и сопротивлявшихся перебили без промедления. Обычно, если орки берут рабов, то вывозят их туда, где находится их *война!*, но в этот раз зеленокожие оставили пленных на Порфире, заставив работать на благо своей орды.

С мига вторжения и оккупации Порфир почти не выходил на связь с остальной галактикой. Никто не знает, что случилось с рабами и смог ли спастись хотя бы один техножрец. Впрочем, через несколько недель после вторжения с Порфира пришёл сигнал бедствия – его принял крейсер «Виндикатор». Его капитан по пути на фронт, сделал крюк к источнику сигнала и обнаружил многочисленный орочий флот вокруг планеты, которой раньше правило Техножречество. Быстро осознав, в каком он меньшинстве, капитан «Виндикатора» немедленно отступил в Варп, не дав неповоротливым орочим штурмкораблям перехватить себя. Когда крейсер уходил в Варп, его сигнальная команда приняла ещё одно сообщение с Порфира. Во время варп-перехода за этот спешно записанный в корабельные хранилища данных и надёжно закодированный сигнал взялись офицеры связи, но когда «Виндикатор» добрался до точки назначения, расшифровка едва продвинулась. Сообщение явно было имперским, часть была быстро распознана, но код оказался столь сложен, что два использованных для работы с ним когитатора просто сгорели. Капитан посоветовался с корабельным машиноведом-примасом, и та доложила, что такое шифрование применяют эксплораторские флоты, но она не знает этого кода и не представляет, как его взломать.

Когда «Виндикатор» вернулся к своей эскадре, капитан подал официальный рапорт адмиралу и доложил об обстановке на Порфире, но эти сведения попали под сукно – у Флота хватало других насущных проблем. Сведения из рапорта, что подал капитан «Виндикатора», медленно просочилось из флотского Верховного командования на разные корабли, а оттуда дошли до ушей гвардейских офицеров.



Война! Мракозуба и её враги

«Стреляйте! Крушите!

Разорвите в клочки этих мягкотелых, ребзя!»

- босс Тордаз устанавливает контакт с группировкой отступников-хаоситов

К счастью (по мнению орков) *война!* Мракозуба существует не в вакууме. Орки Поработителя ничтожеств знали, что в Периферии их ждёт много хороших боёв и горы добычи, и хорошо подготовились к сопротивлению, что человечки окажут их великому походу. Захлестнувших субсектор ксеносов приятно удивило, что здесь можно воевать не только с людьми. В Периферии оказалось полно коварных тёмных эльдаров и еретических слуг Губительных сил, занятых тут никому неизвестными делами. Столкнувшись с теми и другими, орки немедленно установили с ними контакт, а «установить контакт» по-орочи означает «начать полномасштабную войну». Этот раздел описывает несколько основных группировок, действующих в Периферии и их отношения с зеленокожими Мракозуба (как правило, жестокие и кровавые).

Люди

«Кто-кто это? Север-дом-нат? Не, не слышал про таких»

- Газгор, орк-ноб на Култе

Для орков Мракозуба почти нет разницы между Имперской Гвардией и войсками Северова домината. Для зеленокожих, люди – это просто люди. Какая оркам разница, что за цвета носят человечки и кому присягали, если битвы с ними приносят трофеи и веселье? Когда *война!* опустошила регионы вокруг Периферии, а вождь Мракозуб начал укреплять завоёванные планеты, его бойцы сталкивались и с сепаратистами, и с верноподданными гвардейцами. Единственная форма, которую принимают переговоры вождя Мракозуба с людьми Периферии – это оглушительный, передаваемый на всех частотах свирепый рык *«ВОЙНА!»*, транслируемый с кораблей Поработителя ничтожеств – предвестие скорой резни.

Стратегия Мракозуба в отношении людей всегда проста – поработить или истребить. Хотя вождь более дальновиден, чем большинство его соратников, он без всяких сомнений уничтожает миры, что оказывают слишком ожесточённое сопротивление (или просто увлеклись). Порой орки Мракозуба сжигали целые звёздные системы, лишь потому что их защитники яростно сражались, а орки отвечали тем же, и разошедшаяся *война!* пожирала людей и уничтожала потенциальную добычу.

Слуги Губительных сил

«Хаос? Эти шипастые сопляки в смешных шапках?»

А сверху их и не узнать!»

- Борлокс, пилот смертолёта из злых солнц

Многие слуги Губительных сил, воодушевлённые внезапным падением имперской власти в Периферии, заполонили субсектор, надеясь выкроить себе собственное маленькое королевство. Из Коронуса прибыли разбойничьи и пиратские флотилии, намереваясь устроить охоту на незащищенные гражданские суда, одинокие корабли Имперского Флота, чьи экипажи не знают отдыха, и торговые флотилии, убегающие от наступления *войны!* Мракозуба. На осаждённых и оккупированных мирах расцветают тёмные культы, а боги Хаоса устами своих последователей – вероотступников, бандитов, лжецов и развратителей из Волящего вихря – шепчут отчаявшимся имперским подданным извращённую ложь. На тёмных окраинах субсектора таятся де-

моны, а несколько миров уже покорились могущественным бандам космодесантников Хаоса. Сейчас и на их владения пришла война! Мракозуба, и слуги Тёмных богов схлестнулись с орками. В наводняющих субсектор силах Хаоса орки видят – как и в любых других живых существах – вызов своим силам и долгожданную возможность отвлечься от избияния младенцев и схватиться с настоящим врагом. Убивать чемпионов Хаоса непросто, но зеленокожим нравятся такие трудности, и радует возможность побеждать и уничтожать «здоровяков с шипами», как они их называют.

Одной из таких банд верховодит безжалостный убийца, что зовет себя Азг’отром Хулителем. Изгнанный из легиона Железных Воинов, это безумный отступник собрал целую орду культистов и создал множество демонических машин в знак преклонения пред своими божественными покровителями. Сейчас главной проблемой Азг’отра остаются именно орки. Его банда, вобравшая в себя множество новобранцев и прихлебателей, постоянно сталкивается с войной!. Надо сказать, ксеносы и хаоситы совершенно по-разному смотрят на это противостояние. Слуги Губительных сил считают, что ведут пусть партизанскую и не очень масштабную, но всё же войну за изгнание орков из тех мест, что Азг’отр избрал и нарёк священными. Для орков же, банда Хулителя – просто ещё один враг, которого нужно разбить, ещё один источник славных драк. Азг’отр видит в орках немалую угрозу своему возвышению, тогда как зеленокожие обращают на хаоситов внимание лишь, когда пути войны! и банды Хулителя пересекаются, и у орков выдается возможность обрушиться на них всеми силами (по крайней мере, если не будет драк поинтереснее).

Такое положение приводит Азг’отра в бешенство. Орки нарушают его планы, похищают с трудом украденные припасы, а чем больше налётчиков убивает Хулитель, тем с большим энтузиазмом их сородичи продолжают свои набег. Когда эта банда хаоситов и орочья ватага сталкиваются друг с другом, зеленокожие приветствуют своих врагов насмешками и оскорбительно весёлыми криками, а потом бросаются в бой, крича и хохоча – то

есть, не выказывают и доли той серьёзности, которой, по мнению Азг’отра, заслуживают их бои. Вполне возможно, что только подобное отношение орков и медленные, но постоянные потери солдат и ресурсов ещё не дали умному и одержимому бредом величия Хулителю воплотить свои коварные планы.

Тёмные эльдары

«Чего? Я? Я боюсь этих сопляков? Кучки т’нконожек, что могут то’ко бегать туда-сюда да п’стреливать? Кого они вообще напугают?»

- Чернонож Поджопник, орк-коммандо

Дети Шипов с первых дней появления в субсекторе мозолили оркам глаза. Неприемлемая для прямолинейных бойцов Поработителя ничтожеств, трусливая тактика «ударил-отступил» раздражает Мракозуба и других зеленокожих больше всего на свете. Тёмные эльдары и зеленокожие пытаются не сталкиваться друг с другом – у первых есть дела поважнее, а вторые заняты другой войной, хотя, если представится случай, не упустят возможности скрестить клинки с этими коварными созданиями.

Большинство действующих в Периферии тёмных эльдаров – это пустотные пираты и корсары, и воюют с ними обычно не простые зеленокожие, а боссы и экипажи орочьих посудин. Их корыта превосходят эльдарские корабли живучестью, но страшно проигрывают в скорости и маневренности лёгким и вёртким рейдерам, на которых летают Дети Шипов. Обычная пустотная тактика («Тараним их и берём на abordаж, парни!») против такого врага не работает, и зеленокожим пришлось переосмыслить её. Увы, психология орков и примитивность их кораблей делает противостояние очень сложным, но кое-каких успехов им удалось добиться. Тех немногих кэпов, что сумели подбить тёмно-эльдарский корабль, награждал сам Поработитель ничтожеств.



Тёмные эльдары находятся почти в самом низу списка лучших противников, с которыми бы хотел подраться каждый орк. Эти ксеносы любят скрытность и норовят отступить, едва столкнувшись с орущей ватагой зеленокожих, а потому победа над тёмными эльдарами у орков не считается подвигом. Тем не менее, в *войне!* Мракозуба есть командос (в основном из кровавых топоров), что обожают сражения с тёмными эльдарами. Радость от применения подлой тактики против любителей подлых тактик подталкивает командос ко всё более изощрённым проявлениям орочьей «хитрости» в попытках перешеголять друг друга количеством добытых тёмноэльдарских голов. Между отрядами тех и других ксеносов вспыхнула невероятно кровавая вендетта. Они безжалостно охотятся друг на друга по всем окраинам субсектора, ведя собственную тайную войну на истребление. Сейчас преимущество остаётся за эльдарами, но орков это не останавливает.

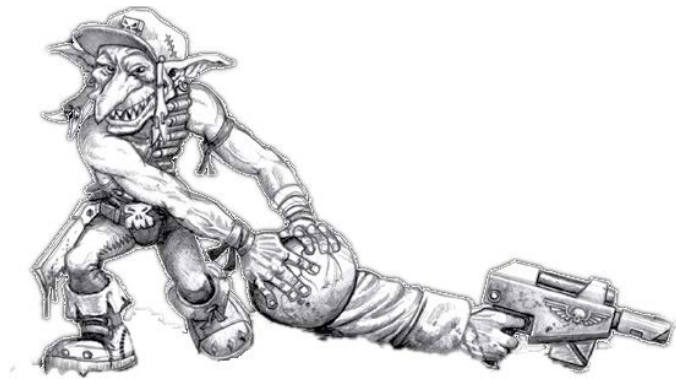
Один из командос – Чернонож Поджопник, сражавшийся на *войне!* Мракозуба с первых её дней, особенно предан идее победить в этой относительно незримой войне. Он постоянно носит с собой десятки собранных им эльдарских черепов и к концу войны намеревается украсить своё логово ещё сотней-другой.

Другие группировки

«Эти зеленокожие должны умереть. Отведи своих воинов, человек, и тогда нам не придётся убивать их, чтобы добраться до орков»

- охотник Керилк из рода Хладного пламени

Кроме Северова домината, Детей Шипов и нечестивцев-хаоситов в Периферии действует несколько малых группировок, что могут оказаться помехой планам Мракозуба. Стаи круутов-наёмников разбойничают на пустотных линиях сообщения и служат шпионами, разведчиками и убийцами тому, кто больше заплатит. Некоторые рода нанимаются к кому угодно – даже к оркам – другие готовы отложить иные планы, если представится возможность поохотиться на зеленокожих. Вооруженные до зубов флоты вольных торговцев устраивают блокады, сражаются с ксеносами и хаоситами, а также снабжают Имперскую Гвардию подкреплениями и припасами из Каликсиды. Есть даже сообщения о том, что в Периферии появились ударные крейсера Космодесанта, что занимается тут какими-то своими делами, не обращая внимания на уже идущую войну. Мракозуб и его *война!* почти не сталкивались с ними.



Состав и организация войны! Мракозуба

«Взять их!»

- Горг Спинолом, ноб с Гервары

Этот раздел предназначен для того, чтобы игроки и ведущий имели представление о том, что может ждать гвардейцев, противостоящих *войне!* Мракозуба. Во-первых, описывается стратегия и долгосрочные планы вождя Мракозуба (а таковые существуют) и его конечные цели. Во-вторых, этот раздел рассказывает о типичной орочьей тактике, о том, как и почему зеленокожие воюют и какие войска и силы поддержки применяют.

Стратегия орков на Внешнем фронте

В главном зале на вершине шаткого шпилья Железной горы, вождь Мракозуб Поработитель ничтожеств восседает на своём бронированном троне и окидывает взглядом выжженные степи Авитохолы – столицы своей новой империи. Мракозуб достиг небывалых успехов – по крайней мере, другие зеленокожие это признают. Его могучая *война!* десятилетиями шагает по владениям жалких людешек, не встречая сопротивления и подгребая под себя рабов, ресурсы и развитую промышленность субсектора. Миллиарды людей-рабов стонут под зелёной пятой, без передышки трудясь в кузницах, плавильнях и шахтах по всей Периферии, добывая сырьё и создавая оружие для вечно голодной *войны!*

Но сидя на троне и вспоминая свои достижения, Мракозуб чувствует, что балансируя между упоённым самодовольством и глубокой, всеохватывающей меланхолией, он что-то упускает. Великий вождь несчастлив – ему не сидится на железном троне, он недоволен тем, как продвигается *война!*, его утомляют собственные нобы и мольбы множества просителей. У Мракозуба уже есть столько богатств и власти, что и не снилось даже самым амбициозным и жадным зеленокожим. Несметные миллионы бьются и умирают по его слову. У него самые лучшие доспехи, оружие и боевые машины, что можно найти. Что бы ни пожелало его чёрное сердце, он тут же это получит. Всё, что угодно, кроме Синтиллы, сверкающей столицы Каликсиды.

Мракозуб – не самый умный, но невероятно хитрый и амбициозный орк. Щедро наделённый способностью строить планы, что идут дальше следующей драки или очередного обжорства (а это, по меньшей мере, необычно для орков), Мракозуб, ещё будучи юным, своими глазами видел богатства и роскошь Каликсиды и осознал, что всё это должно принадлежать ему. Молодость он провёл, сворачивая шеи и собирая силы в далёком и загадочном диком космосе за границами Периферии. Миллионы зеленокожих собрались под его знамёна, привлечённые словами о том, что их ждёт столько битв, сколько они захотят, и столько добычи, сколько смогут унести. Мракозуб собрал вокруг себя нобов, что оказались не только верными соратниками, но и неплохими полководцами сами по себе. Строились целые армады кособоких орочьих посудин, а их трюмы наполнялись оружием, снаряжением и бойцами. Когда Мракозуб счёл, что его *война!* достаточно сильна, он вторгся в Периферию и начал поход на Синтиллу. Сейчас, спустя десятилетия битв и грабежей, когда Поработитель ничтожеств почти достиг того, что хотел, он вновь смотрит в будущее и ищет себе новую цель.

Как и все, что касается орков, планы Мракозуба до жестокости просты и прямолинейны. Он вторгается и заливают кровью столько миров, сколько сможет. Столь немудрёная стратегия приносила свирепому вождю победу за победой – его растущая *война!* захватывала очередной мир, приводила его к покорности и шла на следующий. «Планы» Мракозуба (если их можно так назвать) по порабощению всех и вся идут с необычайным успехом. Множество кузниц по всему Фронту были завоёваны и переделаны – теперь они бесконечным потоком производят оружие и снаряжение для арсеналов Мракозуба. Во всей Периферии свирепствует множество армий его *войны!*, завоёвывая миры и сокращая всех, кто осмелится оказать сопротивление.

Орочья тактика

«Так вот, с'ушай план, ага? Я сперва заору «Война!», побегу вперёд, чтоб' им наддать. Когда я уже буду бежать и орать, но ещё не начну их бить, вы все заорёте «Война!» и тоже побежите на них, ясно? И мы навешаем им вместе, усекли? Ну, как план? Людишки такого т'чно не ожидают»

- Толчок Молотоголов, ноб из кровавых топоров

Орки – чудовищно простая и прямолинейная раса, лишённая всего наносного. Хотя отдельные особи могут быть большими хитрецами, умниками и изобретателями, в бою они действуют намного проще. Тактика зеленокожих сполна отражает их культуру – они действуют быстро и без раздумий, а сражаются яростно и безжалостно. Должно быть, одна их самых сильных сторон любой орочьей орды (кроме неутолимой тяги сражаться) – это свобода от множества соображений, которых не могут не принимать в расчёт любые другие командиры.

Орков никогда не заботят такие глупости как дружественный огонь, убийства сородичей, тяжёлые потери, гибель командиров, страх, паника или контузии. Они лишены инстинкта самосохранения, они не боятся смерти и готовы с хохотом и улюлюканьем побегать прямо на вражеские орудия, просто ради азарта боя да шанса добыть славу и трофеи. Зеленокожие живут даже не сегодняшним *днём* – они живут мгновеньем, не задумываясь о прошлом и не размышляя о будущем – кроме того, где бы найти хорошую драку и побольше добычи. Для орков, война – это война, это образ жизни, для которого они родились, их причина существовать. Их не пугают утомительные переходы, разгромные поражения, потери живой силы и снаряжения, что сломили бы дух и боеспособность любой другой армии. Многие схоляры описывали поведение орков как глупость и безумие, но дело в том, что для орка нет ничего лучше, чем сражаться и умереть лучшим из возможных способов – на самом верху горы убитых врагов. Гвардейцы, которым доводилось воевать с орками, описывают такие столкновения как нечто среднее между яростной битвой и кровавым бунтом. В бою оркам нет дела до тактики – они просто дерутся и наслаждаются этим всей душой. Орки в бою – это неистовство, боевые кличи, оглушительная пальба, яркие цвета и громкие взрывы. Их разваливающиеся на ходу боевые машины носятся по полю брани, сея смерть на своём пути, а с небес, оставляя за собой клубы маслянистого чёрного дыма, пикируют полные хохочущих орков самолёты, что держатся в воздухе на одном честном слове. Сражения с орками, как ничто другое, грозит перегрузкой всех органов чувств. Зеленокожие – дикие и примитивные существа, целиком отдающиеся собственным инстинктам, чей уровень просвещённости и стремления к самосохранению не знает себе равных в галактике. Это придаёт им отваги, уверенности в себе, и делает очень, очень опасными.

В небольших столкновениях – например, между одним отделением гвардейцев и небольшой ватагой орков – зеленокожие действуют не раздумывая – заглатывают любую наживку и отвечают на любой брошенный вызов. Орки – безжалостные бойцы; они всегда стремятся сблизиться с врагом и рубить, крушить, молотить и давить его. Когда у зеленокожих стрелков кончаются патроны, они не будут перезаряжать оружие, а будут бить им противника. В ближнем бою эти ксеносы пользуются преимуще-



ствами, что даёт размер – они просто сминают слабых врагов и втаптывают их в землю коваными сапожищами. В крупных сражениях – битвах полков или целых армий – орки бросают в бой все свои силы и не заботятся о резервах, ведя по-настоящему неограниченную войну. Как правило, при этом зеленокожие превосходят противника числом вдвое, втрое или даже ещё больше. Такой перевес необходим для того, чтобы работала привычная стратегия зеленокожих (связанная с волнами идущих в лобовую атаку орков и гротов, которые отвлекают врага и позволяют основным силам ударить и смести противника). Полчища зеленокожих нередко состоят из множества разных племён и сотен тысяч бойцов. В полномасштабных *войнах!* счёт орков идёт на миллионы.

Первыми на поле боя появляются толпы верещащих гретчинов и их хозяева-сквиговоды, что гонят мелочь на вражеский огонь. Вооруженные ржавыми ножами да кое-как собранными пулялами или стрелялами, гретчины – это пушечное мясо, что должно собрать вражескую стрельбу и отвлечь внимание от настоящей атаки. Такую первую волну порой сопровождают боевые банки, что помогают управляться с гретчинами. Когда лавина гротов разобьётся о вражеские позиции, за ней тут же поспешат ватаги орущих и улюлюкающих орков-рубак, что стремятся побыстрее добраться до врага и задать ему жару. Этих бойцов обычно поддерживает огонь стрелков, летящие бомбы-колотушки и бросающиеся в самую гущу схватки взрывчатые сквиги.

Байки, багги и набитые зеленокожими орковозы обходят врага с флангов, преследуют передовые отряды и пытаются разбить силы противника на несколько отрезанных друг от друга и уязвимых частей. Тем временем, танкобойи уничтожают вражескую бронетехнику, а поджигалы выкуривают пехоту из укрытий и заливают бункеры и укрепленные огневые точки жарким пламенем. Орочья бронетехника состоит из трофейных танков, орковозов, увешанных пушками грузовиков, громадных тракторов и редких боевых фур, что на пару с пехотой, смертодредрами и механьяками, громяхают по полю боя, сталкиваясь с вражескими танковыми колоннами. Орк-воевода всегда находится в самом сердце битвы и ведёт зеленокожих личным примером. Нередко



запакованный в мегаброню и окруженный свитой нобов, больших мехов и других последователей, воевода лично возглавляет любой штурм и сражается вместе со своей ордой на самом остром атаки.

Начав бой, орки обычно дерутся до тех пор, пока не победят или не погибнут. Численность, свирепость и бесконечное упоение битвой помогают им перемолоть врагов в пыль и победить, не смотря ни на что. Иногда – особенно если ватагой командует особенно хитрый вожак – орки, столкнувшись с превосходящими силами, могут отходить и перегруппировываться. Но даже такое отступление будет лишь небольшой передышкой. Орки – большие оптимисты, и их не сильно волнует исход боя. Они могут победить, могут погибнуть (и тогда всё это уже не имеет значения), или отступить, чтобы потом вернуться и драться дальше. Победили зеленокожие или проиграли, ждал их провал или триумф – битва заканчивается и наступает тишина, нарушаемая лишь стоном раненых да криками стервятников. В это время на поле боя появляются трофейщики с ножами в руках, что общаривают трупы орков и их врагов в поисках чего-нибудь ценного.

Использование орков

На первый взгляд зеленокожие кажутся непобедимыми противниками для гвардейцев. В конце концов, даже обычные орки крепки как камни. К счастью, эти же обычные орки умны, тактически грамотны и проницательны как те же камни. Хотя нобы и боссы выделяются умом или хитростью, они всё ещё уступают гвардейским офицерам подготовкой, опытом и знаниями. Средний орк сильнее и крепче гвардейца, а зачастую ещё и лучше вооружён. Но это – не недостаток! Такие обстоятельства вынуждают игроков действовать изобретательно, пробовать новые тактики и приёмы. Это делает бои не только более сложными и захватывающими, чем обычное «стою и стреляю», но и добавляет разнообразия, даже если врагом выступают уже знакомые ватаги орков-бойцов. И напротив, за некоторым исключением, орки – это очень предсказуемые противники. Даже самый хитрый и умный орк не сможет сопротивляться своим глубинным звериным инстинктам, стоит его спровоцировать – и умный гвардеец будет этим пользоваться.

Войска орков

«Ну вот, тут есть простые бойцы, а есть сумасброды, видите? И так зовут, п'тому что они чутка не в себе, вкидываете? Но драться и грабить могут не хуже нас»

- Джезза, штурмач из кровавых топоров, обращаясь к молодняку клана

Воиины-орки, описанные в этом разделе – самые опасные зеленокожие, что могут выступить против Имперской Гвардии. Эти могучие ксеносы могут возглавлять ватаги простых орков, описанных в **главе IX «Базовой книги правил Only War»** (стр. 349-357), но даже в одиночку они представляют немалую угрозу любому отделению.

Воевода

«Босс с утра сожрал полдюжины сквигов, убил трёх нобов и прибил уши Халишаза к доске гвоздями. Злой? Не, не злой. Сегодня у него хороший день».

- Боржаж Машинолом, большой мех

Воевода – это самый большой, самый зелёный и самый свирепый орк в племени, а значит его слово – закон для любого подвластного ему зеленокожего. Эти чудовища – хитроумные (по орочьим меркам) командиры и невероятно могучие воины, что делают карьеру, побеждая в битвах и убивая каждого глупца, что попытается занять их место. У воевод самое лучшее и самое большое оружие и доспехи, а своими габаритами эти вожди выделяются даже на фоне самых крупных нобов.

Каждый воевода, в первую очередь – это лучший воин. Он командует орками с передовой, сполна отдаваясь жажде крови и ведя зеленокожих к новым вершинам жестокости и свирепости. Воеводы врубаются в ряды врагов во главе целой волны обычных бойцов, рубя, режа и кромсая противников на части в кровавом и громогласном вихре жестокости. Сражающийся воевода – проявление всех орочьих идеалов, живое воплощение Горка и Морка – богов-близнецов из пантеона зеленокожих. Их свирепость и мастерство внушают трепет, вплоть до того, что даже закалённые боевые братья Адептус Астартес относятся к зрелым и успешным воеводам с некоторым уважением, ибо космодесантники могут узнать настоящее воинское искусство, когда видят его.

Самые могущественные, богатые и успешные воеводы нередко называют себя вождями. Под знамена вождей стекаются разрозненные орочьи племена, ватаги и банды, чтобы вместе идти к великой цели. Великой целью нередко оказывается «опустошить все звёздные системы, сжечь в каждой подвернувшейся битве и наложить руки на все сокровища, что найдутся». Впрочем, нередко, такие полчища превращаются в полномасштабные *войны!* и становятся нешуточной опасностью даже для самых хорошо защищённых секторов и сегментумов. Такие легендарные и беспощадные убийцы как архиподжигатель Харадона и Газкулл Маг Урук Трака, пророк *войны!* – всего два примера чудовищных воевод, что разоряют земли Империиума.

Палки боссов и боевые трофеи

Босса судят не только по размеру, цвету и смертоносности, но и по воинскому искусству и числу убитых врагов. Почти все орки в каждой ватаге видели каждую победу своего вождя и не устают рассказывать о них друг другу. Впрочем, боссы любят напоминать о своих триумфах и показывать подчинённым, кто тут босс. Именно поэтому многие носят знамёна и доспехи, красочно рассказывающие об их свершениях, и собирают трофеи с тел самых сильных врагов.



Палка босса – это просто длинный шест с перекладиной ближе к вершине, с которой свешивается множество знамён, флажков, побрякушек и черепов убитых врагов. Босс носит эту конструкцию за спиной даже в бою. Флаги исписаны грубыми глифами, пиктограммами и содержащими массу орфографических ошибок девизами, рассказывающими о том, насколько смертоносен и «хитёр» их обладатель. Один лишь вид босса, окруженного своими нобами и развевающимися знамёнами, вселяет такой пыл в обычных бойцов, что они становятся ещё более опасными и безрассудными противниками.

Кроме палки, любой воевода, что стоит своих зубов, обладает целой коллекцией трофеев. Нередко это засушенные или мумифицированные головы врагов, что воевода сохранил, дабы выставлять напоказ в своем тронном зале, но также трофеями могут послужить оружие, части силовых доспехов или даже целые танки и боевые машины. Боссы часто носят трофеи в бою, подвешивая на пояс или украшая ими палку, дабы устроить врагов и вдохновить своих бойцов.

Воевода (Босс)								
ВБ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
60	30	11/60	11/60	40	30	35	40	30
Количество ран: 45				Скорость 5/10/15/30				
Общий ВБ: 11				Броня: крепкая броня (всё по 5)				

Умения: «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10», «Парирование (ББ)».

Таланты: «Аура власти», «Бесстрашие», «Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Крепкий орешек», «Неистовый натиск», «Паранойя», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царापина».

Особенности: «А ну работай!», «Коренастое», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+5)», «Свирепый натиск (+4)», «Страх (1)», «Чувство локтя».

Оружие: двуствольное большое стреляло (тяжёлое, 80 м., 1/3/10, 1к10+6 У, ББ 1, Маг 40, 2 ПД, Неточное, Ненадёжное, Спаренное), большое рубило (холодное, 2к10+14, ББ 2, Разрывающее, Несбалансированное), силовая клешня (холодное, 2к10+21 Р, ББ 7, Громоздкое, Силовое поле).

Снаряжение: палка босса †, 3к10 орчих зубов, блестящие побрякушки, трофеи, ручной боевой сквиг.

† **Палка босса:** все дружественные воеводе орки, что могут видеть его, получают бонус +10 к тестам *страха* и *подавления огнём*. Кроме того, если палка увешана трофеями, взятыми с тел великих врагов (шлемами космодесантников, оружием инкубов), уровень *страха*, вызываемого воеводой, увеличивается на +1.

Босс Гарбарк

Гарбарк – босс, потому что он – самый большой, самый свирепый и самый безжалостный орк в банде. Кроме того, он превосходит остальных зеленокожих хитростью и способен строить планы больше чем на несколько минут вперед. В то время как его бойцы просто хорошо проводят время на Герваре и дерутся для того, чтобы драться, босс надеется завоевать планету, чтобы заслужить ещё более грозную славу, чем у него уже есть. Когда орки нашли ординатус, война на Герваре обрела для Гарбарка новый смысл – он надеется, что наложив лапы на разрушительное орудие, он станет более важным в глазах Мракозуба и затмит других боссов. Гарбарка ведут амбиции, хотя это не значит, что ему не нравится просто владеть такой большой штукой. Как у любого настоящего орка, переизбыток мыслей в голове вызывает у Гарбарка желание подраться (хотя такое желание у него вызывает практически всё). Запаковавшись в мегаброню работы Пулежора, Гарбарк превращается в огромное, устрашающее и почти неостановимое чудовище.

Босс Гарбарк (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Ципт	Вос	СВ	Тов
54	20	10 ₅₅	10 ₅₃	39	32	35	45	36
Количество ран: 45				Скорость 5/10/15/30				
Общий ББ: 10				Броня: мегаброня (голова 4, торс 12, руки 7, ноги 7)				

Умения: «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10», «Парирование (ББ)».

Таланты: «Аура власти», «Бесстрашие», «Бугрящиеся бицепсы», «Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Мастер рукопашной», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Стремительная атака», «Уличный боец», «Ураганный натиск». «Это просто царапина», «Яростный натиск».

Особенности: «А ну работай!», «Коренастый», «Кто сильнее, тот и прав», «Печать Судьбы (2)», «Размер (Большой) (6)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+5)», «Свирепый натиск», «Страх (2)», «Чувств локтя».

Оружие: силовая клешня (холодное; 2к10+20 Р; ББ 7, Силовое поле, Несбалансированное), двуствольное стреляло (лёгкое, 60 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 60, ПД, Неточное, Ненадёжное, Спаренное).

Снаряжение: 4к10 орчих зубов, ручной боевой сквиг, обедки, блестящие побрякушки.



Советы ведущему: применение воевод

Воевода – это всегда самый большой и злобный орк в округе, самый яростный и жадный среди всех сородичей, потому что не будь он таким, он бы не стал воеводой. Любый воевода очень опасен для любого *отделения*, что не имеет артиллерийской поддержки.

Стратегия

Излюбленный образ действий воеводы сильно зависит от клана, к которому он принадлежит (см. стр. 77).

Столкновение

Завидев врага, воевода обычно очертя голову несётся в ближний бой, криками увлекая за собой обычных бойцов, даже если он устраивал засаду или попал в неё сам. Добежав до врагов, воевода принимается крушить их направо и налево и вряд ли найдет в себе силы отступить, бросив столь увлекательную резню.

Тактика

Хотя разные воеводы могут действовать по-разному, большинство любит лезть в бой против самых здоровенных врагов и сражать их шквальным огнём, свирепыми ударами или и тем, и другим, чтобы лишний раз напомнить другим зеленокожим, кто тут главный. Зачастую воевода целиком отдаётся любимой тактике, забывая об осторожности.

*«Эй, дай мне вот ту штуку, как её... Сварку!
Ага, её. А щас, гляди, чё будет!»*

- последние слова меха Голмака Ключеломы

Орки наделены инстинктивным пониманием технологий. Как именно это работает – остаётся загадкой, хотя некоторые исследования магов Биологис показали, что причиной могут быть врождённые психические способности, которыми обладают все зеленокожие. Так это или нет, помогает оркам психический дар или генетическая память, природная склонность или тупое запоминание, каждый зеленокожий в галактике способен придумать и собрать простое оружие, а то и боевую машину. Такие технические склонности означают, что каждый орк в ватаге способен мало-мальски вооружиться и снарядиться сам – ему не нужны оружейники, склады или интенданты. Такая самостоятельность и приспособляемость превращает расу зеленокожих в гибкую и пугающе эффективную армию.

Хотя все орки способны крутить гайки или стучать молотком, среди них есть порода особенно одарённых мастеров – механьков или просто мехов. Эти зеленокожие куда лучше своих простых собратьев понимают, как собирать, ремонтировать и доводить технику. Кроме того, мехи благословлены умением переделывать любые устройства и пускают это искусство в ход, не взирая ни на какой риск.

Механьки, странная смесь инженеров и безумных учёных – до смешного непредсказуемые мастера, чьими руками сделана большая часть орочьего снаряжения. Уникальные таланты делают мехов особой кастой среди зеленокожих и приносят место в свите любого стоящего воеводы наряду с другими непростыми орками, вроде доков и чудил. Кроме инженерных способностей, механьки известны умением с первого взгляда определить природу и ценность любого хлама и придумать способ его применения. Острый глаз и невзыскательный вкус на добычу позволяют им пускать в дело любые находки и создавать несравненное оружие, которого требуют бойцы, нобы и воеводы.

Механьки разнятся по силе и влиянию. Выделить в хаотичном орочьем «обществе» какие-то конкретные категории непросто, но можно определить простой принцип – чем больше, хитрей и богаче мех, тем он могущественней. Самые многочисленные (и наименее влиятельные) называются просто мехами. Обычно они работают со свитой гретчинов на подхвате и обеспечивают плодами своих трудов небольшие ватаги или банды. Подросшие и набравшиеся опыта становятся большими мехами. Они творят самое мощное орочьё оружие и снаряжение, вроде мегаброни и штучных взрывострелов, а в бою командуют обычными мехами и полчищами гровов. Большой мех, что соберет под свои знамена целое племя в тысячи орков-бойцов, будет титуловаться не иначе как «мех-босс». Клань, которыми правят мехи, обычно имеют много доработанного или комбинированного оружия, а также киборков и сложных боевых машин, вроде смертодредов, мегадредов, топтал и даже взрывоопасно-смертоносных верзил.

Привычные орудия меха – здоровенные гаечные ключи, клёпалки, сварочные горелки, резаки, кувалды – всегда грубые самоделки. Каждый из таких инструментов идеально лежит в мозолистых руках своего творца и выдерживает постоянное и грубое обращение. В орочьих ангарах, мастерских и кузницах не продохнуть от сигарного дыма, маслянистого тумана, мелких металлических опилок, но мехи увлечённо работают там вместе со своими подмастерьями-гретчинами, что таскают инструменты, подносят запчасти, смазывают и склеивают нужные детали. В ужасно шумных мастерских мехи с помощниками создают тысячи пулял, стрелял, бомб-колотушек, брони и другого барахла, что кормит ненасытные *войны!* Мехи увлечены «доводкой» снаряжения, а порой делают это и для других орков. Кроме того, они конструируют снарягу и боевые машины для воевод, нобов и простых бойцов, у которых хватит зубов, чтобы заплатить. Некоторые механьки чудовищно изобретательны, и их большие умы породили немало устрашающих и губительных (и для своих и для врагов) боевых машин.



Трофейные образцы орочьих технологий, исследованные Адептус Механикус, не поддаются классификации. Каждый образчик собран исключительно под влиянием – за неимением лучшего термина – «вкуса» конкретного меха, так что среди их поделок не найти и двух похожих. У зеленокожих нет никаких стандартов, не в ходу массовое производство, а облик и конструкция снаряжения отличается настолько, что каждый образец по-своему уникален. Единственная общая черта, что выделили умудрённые магосы марсианского Техножречества, сводится к тому, что каждый самопал, орковоз или мегадоспех выглядят как куча металлолома, мусора и бронепластин, сваренных и склёпанных случайным образом и просто не способная работать.

Тем не менее, их развалюхи ездят, ужасно грубые самолёты летают, несмотря на вопиющую аэродинамику, а оружие изрыгает потоки свинца, струи пламени, сгустки плазмы и других энергий, хоть и выглядит как набор горячего мусора. Чтобы какая-то вещь работала, мех должен знать, что он хочет сделать. Он не силах просто склепать что-то похожее на самопал и палить из него по врагам, чем и как захочет. Нет, если мех хочет собрать плазменный пистолет, он будет конструировать нечто, что, по его мнению, похоже на плазменный пистолет. Если эти труды не прервёт внезапный взрыв, в какой-то миг собранная пушка начнёт работать именно как плазменный пистолет, хотя ни один имперский учёный или техноадепт не в силах объяснить, как у орков это получается.

У зеленокожих множество странных последовательных суеверий, касающихся цветов. Лучшее всего известное бытующее среди злых солнц и приверженцев Культа скорости убеждение в том, что «красный – значит быстрый». То, что у орков это действительно так, продолжает досаждать Адептус Механикус. Именно множество поверий, воплощающихся в подобных гештальт-феноменах, в сочетании с умением орков собрать простое оружие из чего угодно, делают зеленокожих столь опасным врагом, несмотря на предрасположенность этой расы к слепому насилию.



Мех (Элита)								
БВ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	20	8 ₄₅	8 ₄₀	35	35	35	35	25
Количество ран: 35				Скорость 4/8/12/24				
Общий БВ: 8				Броня: флак-броня (голова 1, торс 3, руки 3, ноги 3)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обыденное знание (Техника) (Инт)», «Пользование техники (Инт)+10», «Ремесло (Оружейник) (Инт)+10», «Управление (Наземный транспорт) (Лов)».

Таланты: «Бугрящиеся бицепсы», «Громовой удар», «Доводка»†, «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Мастер-машиновед», «Неистовый натиск», «Оружейник», «Ритуал освобождения», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царапина».

Особенности: «А ну работай!», «Коренастый», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Свирепый натиск (+3)», «Страх (1)», «Чувство локтя».

Оружие: пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадёжное) или стреляло (лёгкое, 60 м., 1/3/10, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Неточное, Ненадёжное) или потрясающая шок-пушка (тяжёлое, 200 м., 1/-/-, 3к10 В, Взрыв (3), Неточное, Перегревающееся), большой гаечный ключ (холодное, 1к10+10 У, ББ 0, Прimitивное (7), Громоздкое).

Снаряжение: инструменты меха, 2к10+5 орочьих зубов, глот-смазчик, блестящие побрякушки, технологический мусор (всякие разные пружины, шестерёнки, провода, электросхемы, клапаны и т. д.), штучное защитное поле ††.

† **Доводка:** перед боем, мех может доработать количество единиц орочьего оружия, равное своему бонусу Интеллекта (то есть 3). Такое оружие получает свойство «Шоковое» и наносит на +1к5 урона больше до конца сцены.

†† **Штучное защитное поле:** это устройство считается защитным полем (см. стр. 194 «Базовой книги правил») с уровнем защиты 50, которое перегружается при выпадении 15 или меньше. При *перегрузке* это поле отключается на 1к5 раундов и немедленно наносит 1к10+5 единиц энергетического урона с бронбойностью 0 и свойством «Шоковое» всем, находящимся в 2к10 метрах от меха (включая самого меха, конечно же).

Большой мех Пулежор

Пулежор – давний приверженец Культа скорости, всю жизнь строивший всё более быстрые и быстрые машины, которые объединившиеся вокруг меха лихачи. Впрочем, ординатус немного сдвинул мировоззрение Пулежора. Несмотря на все «улучшения», что внёс большой мех, ординатус остаётся медленным орудием, но его незамутнённого величия и очевидной «убийственности» главного звукового калибра оказалось достаточно, чтобы вызвать у Пулежора одержимость. Мех предан ординатусу как только может быть предан зеленокожий, и готов драться до последнего со всяким, что попытается отнять у него эту колоссальную игрушку, будь то человек или орк.

Пулежора не зря называют «большим мехом» – он выше и крупнее всех остальных мехов и помощников, и габаритами может поспорить с грозными нобами. Пулежор – искусный оружейник, создавший немало большого и громкого оружия для трофейщиков, а его собственный штучный мегавзрывострел – подлинный шедевр механика. Это по-настоящему опустошительное, пусть и немного своенравное оружие.

Хотя по орочьим меркам, Пулежор довольно умен, его умения, как и у большинства механиков, скорее заслуга инстинктов, чем учения. Тем не менее, это смертоносный и непредсказуемый враг даже для самых искусных гвардейцев – он хитёр, его защищают трофейщики и лихачи, у него огромные арсеналы и толпы гретчинского пушечного мяса.

Большой мех Пулежор (Босс)								
БВ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	27	8 ₄₅	8 ₄₅	34	38	37	41	29
Количество ран: 34				Скорость 4/8/12/24				
Общий БВ: 8				Броня: флак-броня (голова 1, торс 3, руки 3, ноги 3)				

Умения: «Запугивание (Сил)», «Командование (Тов)», «Пользование техники (Инт)+20», «Управление (Наземный транспорт, Воздушный транспорт)».

Таланты: «Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царапина».

Особенности: «А ну работай!», «Коренастый», «Кто сильнее, тот и прав», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Свирепый натиск», «Страх (1)», «Чувство локтя».

Бионика: бионическая левая рука, бионические глаза со встроенным наводчиком (уменьшает штраф на тест Дальнего боя на 10), черепная броня.

Оружие: штучный мегавзрывострел (лёгкое, 100 м., 1/-/-, 4к10+7 Э, ББ 6, Маг 10, 3 ПД, Взрыв (2), Накачка, Перегревающееся, Шоковое), рубило (холодное, 1к10+10 Р, ББ 2, Разрывающее, Несбалансированное)

Снаряжение: 3к10 орочьих зубов, блестящие побрякушки, разные пружины, шестерёнки, печатные платы и другой технологичный хлам.



Советы ведрущему: применение мехов

Мехи умны и дьявольски изобретательны. Они подвластны своим инстинктам, и потому безостановочно возятся со всеми механизмами, что только увидят. Их поделки бывают очень опасными, и порой обвешанный своим игрушками мех может навредить даже тем, кто не сражается с ним, а просто оказался неподалёку.

Столкновение

Мехи настолько увлечены изобретательством, что порой возятся с разными жестянками прямо в бою. Благодаря этому осторожный и предприимчивый гвардеец сможет легко перехватить инициативу.

Тактика

Мехи обычно не идут в бой в первых рядах – их часто окружают другие воины, странные механизмы и гроты-подмастерья. Прямо в бою мех может хватать оружие своих бойцов и как-то химичить с ним прямо во время стрельбы. Многие спутники меха нередко могут похвастаться доработанным оружием (см. описание таланта «Доводка»). Впрочем, мех и сам может постоять за себя в ближнем бою, но куда больше такие орки любят странное и мощное стрелковое оружие, вроде легендарных потрясных шок-пушек, и расстреливают каждого несчастного, который попадётся им на глаза, когда мехам взбрѣдѣт в голову испытать своё жуткое оружие.

Ноб

«У меня есть куча зубов, завались добычи, вот эта пушка и мегаброня. Вот почему я тут главный, по'яли, гроты? Попробуй скажи чѣ поперѣк, так мигом огребѣшь!»

- Мошонк Топтатель ничтожеств, меганоб

Нобы – это бесспорный правящий класс в странно равноправном обществе орков. Это самые большие и самые опасные орки во всей банде, уступающие только вождю или воеводе. Подобно последним, нобы достигают своего положения, сражаясь в битвах и убивая соперников. Ноб, что много дерѣтся и побеждает, быстро зарабатывает уважение и страх обычных бойцов и становится более влиятельным. Нобы нередко составляют свиту воевод, помогая в каждодневном управлении племенем, и без конца соперничая друг с другом. Стоит воеводе погибнуть или утратить своё положение, его нобы мгновенно передерутся. Кровь будет литься до тех пор, пока не останется один достойный стать новым воеводой. Порой нобы возглавляют небольшие шайки орков-бойцов, предпочитая сами кого-нибудь пинать и шпынять, а не просто вечно подлизываться к воеводе. В бою нобы командуют сородичами из первых рядов, подавая оркам пример жестокости и свирепости.

Нобы угнетают нижестоящих под любым предлогом и превращают их жизнь в ад. Нобу не нужна причина, чтобы быть жестоким. Эти чудовища считают всех, кто слабее, просто расходным материалом – особенно плакс-гретчинов – и не устают это показывать. Помимо жестокости, нобы любят хвастать богатством и положением, что позволяют им владеть самым лучшим оружием и броней. Кричащие мегадоспехи, мудрёные стильные стволы и ярко раскрашенные орковозы – вот признаки настоящего ноба.

Ни один орк в банде (кроме воеводы) не может владеть оружием и снаряжением лучше, чем у нобов – просто потому что те мгновенно отберут любые интересные игрушки. Как правило, нобы тратят все силы и сбережения на добычу нового снаряжения и всё более «стрелючих» пушек. Немало мехов сколотило состоя-



ния, удовлетворяя недешѣвые прихоти нобов и воевод (хотя некоторым приходилось работать просто под угрозой страшной расправы).

Чрезвычайно опасные и бездумно жестокие, нобы воплощают все характерные для зеленокожих черты, уступая в этом лишь воеводам. Корыстолюбие и свирепость нобов не знают себе равных, и куда бы они не пошли, смерть и раздор не отстают от них ни на шаг. Даже один ноб опасен для целого отделения гвардейцев, и на Внешнем фронте распространено немало полковых наград, к которым солдат представляют за уничтожение ноба. Сразить такое чудовище – значит заслужить славу среди товарищей-гвардейцев и привлечь внимание воеводы. В конце концов, если эти человечешки смогли убить одного из его приближенных, значит, с ними будет весело подраться и самому.

Мегаброня

Самые могущественные орки иногда носят мегаброню – лучшие доспехи, что встречаются у этих ксеносов. Такая броня – вершина мастерства зеленокожих механьяков. Её собирают из толстых кусков металла, украденных или найденных сервоприводов, мощных гидравлических поршней и другого промышленного и военного хлама. Каждый мегадоспех собирают специально для «заказчика» – обычно это крикливый и властный ноб, порой – босс или другой высокопоставленный орк. Неуклюжие, громыхающие и дымящие доспехи позволяют воеводам или нобам на равных сражаться с терминаторами Космодесанта. Обычному гвардейцу, чтобы справиться с меганобом, понадобится, по меньшей мере, противотанковое орудие. По решению ведущего, воевода также может носить мегаброню. Мегаброня даёт 14 очков брони на торс, по 9 – на руки и ноги и 5 – на голову и увеличивает Силу носителя на +30 (в профиль меганобов этот бонус уже включѣн), но накладывает штраф -20 на все тесты Ловкости и не позволяет бегать.

Ноб (Элита)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
45	20	9/50	9/47	39	30	30	35	35
Количество ран: 25				Скорость 4/8/12/24				
Общий БВ: 9				Броня: крепкая броня (всё по 5)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10».

Таланты: «Аура власти», «Бугрящиеся бицепсы», «Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Молниеносные рефлексy», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царапина»

Особенности: «А ну работай!», «Автостабилизация», «Коренастое», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Свирепый натиск (+3)», «Страх (1)», «Чувство локтя».

Оружие: силовая клешня (холодное, 2к10+19 Р, ББ 7, Громоздкое, Силовое поле), двуствольное большое стреляло (тяжёлое, 80 м., 1/3/10, 1к10+6 У, ББ 1, Маг 40, 2 ПД, Ненадёжное, Неточное, Спаренное).

Снаряжение: 1к10 орочьих зубов, блестящие побрякушки, острые штуки.

Советы ведрущему: применение нобов

Сила позволяет нобам командовать другими орками. Ноб чудовищно превосходит простого гвардейца грубой мощью и стойкостью, и любое отделение, что хочет убить хотя бы одного такого монстра, должно призвать на помощь весь свой ум и мастерство.

Столкновение

Большинство нобов бросается вперёд, едва завидев бой, увлечённо, но неточно паля на бегу. Это не зависит от того, был ноб готов к сражению или враги застали его врасплох. Нобы, что носят обычную броню, могут порой действовать скрытно (хотя в целом их поведение сильно зависит от клана), а меганобы в своих громоздких, лязгающих и дымящих доспехах не способны на засады.

Тактика

Меганобы привыкли бросаться на самых опасных врагов, сминая и затапывая их или сокрушая могучими ударами рубил и клешней. Обычные нобы иногда могут действовать более осторожно (насколько слово «осторожно» можно применять к оркам), выбирать цели более внимательно и объединять силы против особенно сильных врагов. Их поведение сильно зависит от клана – подробнее см. стр. 77.

Меганоб

Орки говорят, что кто сильнее, тот и прав, а значит, сильные могут отбирать у остальных всё, что хотят. Экономика у зеленокожих развита слабо, и единственная валюта, что они признают – это жестокость и зубы. Последнее – буквальные орочьи зубы, а поскольку они у зеленокожих растут всю жизнь, потерять парочку тут да там – не более чем болезненная неприятность. Само собой, лучший способ добыть зубов – выбить их у другого орка. Такая система делает самых больших и сильных орков ещё и самыми богатыми, а всю «зубную» экономику превращает в ещё один повод подраться. Кроме того, самое лучшее снаряжение и самая ценная добыча оседают в руках самых могучих нобов, что правят обычными бойцами и уступают силой и размерами только вожаку. Один из примеров такого снаряжения – мегаброня, которую, кроме боссов и механьяков (которые её и конструируют) носят лишь самые умелые и живучие нобы. Нобы в мегаброне или «меганобы» – это лучшие из лучших. Нередко они сражаются плечом к плечу с самим боссом.

Мегаброня – это вершина искусства механьяков. Эти громадные доспехи, способные потягаться с силовой бронёй Астартес, настолько тяжелы, что даже самый сильный и большой орк не сможет залезть в них сам. Мегаброня оснащена грубыми сервоприводами и поршнями, что питаются от ненадёжного и дымящего реактора. Такой доспех и реактор не только позволяют владельцу двигаться, но и увеличивают и без того немалую орочью силу до совершенно безумных пределов.

Меганоб (Элита)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
45	20	12/80	9/49	39	30	30	35	35
Количество ран: 25				Скорость 4/8/12/-				
Общий БВ: 9				Броня: мегаброня (торс 14, руки 9, ноги 9, голова 5)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10».

Таланты: «Аура власти», «Бугрящиеся бицепсы», «Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Молниеносные рефлексy», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царапина»

Особенности: «А ну работай!», «Автостабилизация», «Коренастое», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Свирепый натиск (+3)», «Страх (1)», «Чувство локтя».

Оружие: силовая клешня (холодное, 2к10+22 Р, ББ 7, Громоздкое, Силовое поле), двуствольное большое стреляло (тяжёлое, 80 м., 1/3/10, 1к10+6 У, ББ 1, Маг 40, 2 ПД, Ненадёжное, Неточное, Спаренное).

Снаряжение: 1к10+5 орочьих зубов, блестящие побрякушки, острые штуки.



Трофейщик

Трофейщики – это несравненные воры и мародёры, собирающие любой хлам откуда угодно и всегда первыми успевающие обогнать убитых врагов. Другие орки знают, что надо следить за своим добром, если рядом околичивается трофейщик. Примечательная склонность таких орков – они любят оружие чужаков, хотя никогда не отказываются от «улучшений», что может предложить механьяк. Некоторые трофейщики лишь немного подгоняют под себя найденное где-то оружие, другие же заказывают мехам смертострелы – огромные наплечные пушки из множества трофейных стволов. В зависимости от того, из чего и кем он собран, смертострел может действовать совершенно по-разному, с каждым нажатием на спуск принимаясь палить из другого ствола или черпать боеприпасы из другого магазина.

Трофейщик (Ядовитой)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
31	26	42	6/44	30	25	33	24	21
Количество ран: 12				Скорость 3/6/9/18				
Общий БВ: 6				Броня: разномастная броня (все по 1к5)				

Умения: «Запугивание (Сил)», «Ловкость рук (Лов)».

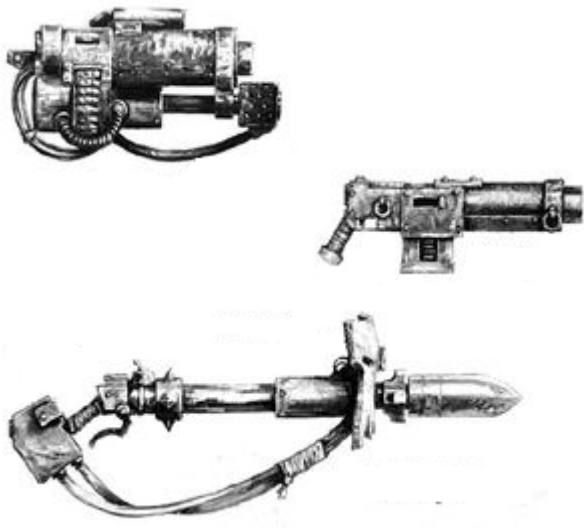
Таланты: «Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царпина»

Особенности: «А ну работай!», «Коренастый», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Свирепый натиск», «Чувство локтя».

Оружие: смертострел (тяжёлое, 90 м., РО и урон см. ниже †, ББ 1к5, Маг 50, 1к5 ПД, Неточное) или одно любое оружие по решению ведущего. Такое оружие получает свойство «Ненадёжное», если ещё не обладает ей.

Снаряжение: 2к5 орочьих зубов, краденое добро и разный хлам.

† Смертострел получается, когда механьяк собирает из множества пушек, что принёс трофейщик, одну – большую и многоствольную. Никто не предскажет, что может случиться, когда стрелок нажмёт на спуск. Каждый раунд, после того как трофейщик выберет цель, бросайте 1к10. Если выпало 1 – трофейщик стреляет *одиночным*, если 2-5 – *короткой очередью*, на 6-10 – *длинной очередью* (количество выстрелов в такой очереди равно выпавшему числу). Попадание наносит Хк10 ударного урона с бронебойностью Х, где Х равен 1к5-1 (до минимума в 0).



Бах! Бах! Бах!

Если ведущий хочет повысить градус непредсказуемости, он может применять для смертострелов ещё одно правило. Перед тем как стрелять из смертострела, сделайте бросок по **таблице 2-1 «Свойства смертострелов»**, чтобы определить, какое свойство получит следующая атака. Конечно, делать лишний бросок за каждого трофейщика каждый ход – это очень долго, так что ведущий может решить, что такие броски нужны только в начале боя, только каждые несколько раундов или только после перезарядки смертострела.

Таблица 2-1 «Свойства смертострелов»	
Бросок к10	Свойство оружия
1	Примитивное (8)
2	Взрыв (3)
3	Оглушающее (2)
4	Огненное
5	Шоковое
6	Перегревающееся
7	Накачка
8	Опутывающее (3)
9	Дымовое (8)
10	Мельта

Коммандо

Некоторые знатоки из Ордо Ксенос утверждают, что орки-коммандос настолько успешны, потому что никто не ожидает, будто зеленокожие будут действовать тихо и станут прибегать к уловкам и трюкам. Тем, кто видел коммандос в деле, пришлось отказаться от былых предрассудков и признать, что такие орки на голову превосходят остальных зеленокожих хитростью и умением действовать скрытно. Вымазанные грязью и запёкшейся кровью коммандос устраивают диверсии, пользуясь тактикой «ударил-отступил». В отличие от большинства орков, что любят убивать громко, коммандос вполне удовлетворяются бульканьем из рассечённого горла или хрустом сломанной шеи. На Герваре коммандос стоят за несколькими нападениями на имперские силы, которые ошибочно приписали северовцам.

Коммандо (Длиня)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	22	46	6/45	38	28	35	26	21
Количество ран: 12				Скорость 3/6/9/18				
Общий БВ: 6				Броня: тихарский костюм (всё по 2)				

Умения: «Запугивание (Сил)», «Навигация (Планетарная (Инт))», «Скрытность (Лов)+10»

Таланты: «Амбидекстрия», «Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Калечащий удар», «Каменная кожа», «Кулачный боец», «Молниеносные рефлексy», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царпина»

Особенности: «А на работай!», «Коренастый», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Свирепый натиск», «Чувство локтя».

Оружие: пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадёжное), рубило (холодное, 1к10+6 Р, ББ 2, Разрывающее, Несбалансированное), три бомбы-колотушки (метательное, 12 м., 1/-/-, 2к10+2 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3), Огриноустойчивое, Ненадёжное).

Снаряжение: страховка, капкан, 1к5 орочьих зубов.

Лихач

Култ скорости, наиболее распространённый среди злых солнц, объединяет маньяков, которых обуревают непреодолимая жажда крови. Большинство орков-лихачей обожает громкие звуки и весёлую пальбу не меньше других зеленокожих, но считают, что всё это ощущаешь куда лучше, когда несёшься вперед на сумасшедшей скорости.

Лихачи считаются буйными даже по орочьим меркам, и большинство боссов дважды подумают, прежде чем давать им приказы, требующие подолгу торчать на одном месте. На Герваре большой мех Пулежор собрал вокруг себя много лихачей, что очень уважают его (насколько орки могут «уважать» кого-то) за удивительные изобретения и переделки байков, багги, орковозов и других машин, что попадают ему в руки. Многие лихачи считают главной заслугой Пулежора бомбовозы, построенные в первые дни войны. Когда мех с головой ушёл в работу над ординатусом, лихачи зароптали и с тех пор нередко дерутся друг с другом за уцелевшие самолёты и оставшиеся на ходу машины.

Лихач (Ярядовой)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
37	22	6/43	6/42	43	25	34	25	22
Количество ран: 12				Скорость 4/8/12/24				
Общий ВВ: 6				Броня: кожанка (торс 2, руки 2)				

Красная краска

Все орки знают, что красный – значит быстрый, но никто не ташится от этого так, как лихачи. Зеленокожие из Культа скорости обычно красят свои машины в красный. Автоэрудиты и техножрецы не раз наблюдали заметную разницу между скоростью красных и обычных машин орков, но редко упоминали об этом в официальных отчётах – за такие нелепые заявления машиновед рискует отправиться на очищение разума. Красная краска – это улучшение боевой техники, которое можно применить к любой орочьей машине. Это увеличивает её тактическую скорость на 3 м., а крейсерскую – на 15 км/ч.

Умения: «Запугивание (Сил)», «Навигация (Планетарная) (Инт)», «Управление (Воздушная техника, Наземная техника) (Лов)».

Таланты: «Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царапина».

Особенности: «А на работай!», «Коренастый», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Свирепый натиск», «Чувство локтя».

Оружие: рубило (холодное, 1к10+5 Р, ББ 2, Разрывающее, Несбалансированное), пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадёжное).

Снаряжение: 1к5 орочьих зубов, блестящие побрякушки.



Боебанка

«Йар! Кто теперь самый большой и злой, а? Я покажу вам, я покажу вам всем! Только попытайтесь остановить меня!»

– Горлохват Пинайног, пилот боебанки

Жизнь гrotов опасна, жестока и коротка. Всё их существование – отчаяние обречённых, одноразовых, а порой и съедобных рабов. Всю жизнь они терпят тычки, пинки, гневные окрики, их заставляют работать до смерти, их тысячами гонят прямо на вражеский огонь или под колёса боевых машин. Вся короткая и жестокая жизнь гrotа полнится унижениями, большими и малыми. Но несмотря ни на что, гретчины продолжают всеми силами служить своим большим братьям, чтобы их не съели. Многие гrotы помогают хозяевам – например, механикам и докам-сквиговалам – или выполняют другую необычную работу. Некоторые гретчины, особенно те, что уже натерпелись от орков, жаждут большего, чем жизнь раба и скудный паёк, едва позволяющий таскать ноги. Эти несчастные, как бы они не были трусливы, стремятся к тому, что они считают вершиной карьеры любого гrotа – превращению в боевую банку.

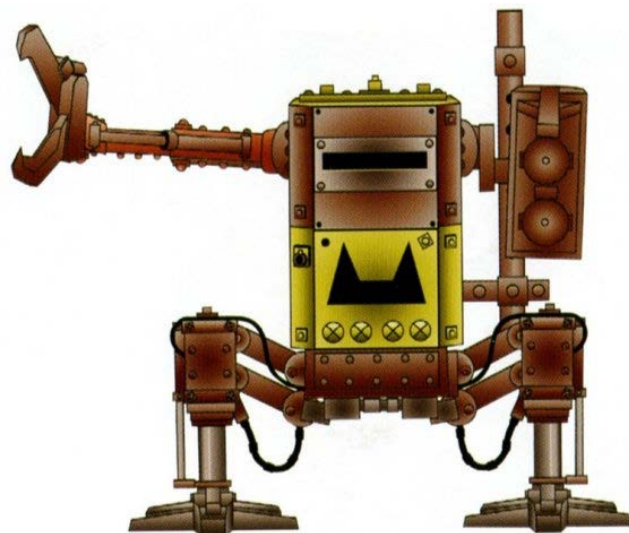
Боебанки – это небольшие двуногие шагоходы, состоящие из кособокой легкобронированной жестянки на паре механических ног с гидравлическими приводами и комплекта вооружения. По орочьим меркам эти довольно примитивные и хлипкие машины, остаются опасными благодаря скорости и небольшому габаритам, а вдвоём боебанки способны уложить гвардейского «Часового». Что же до пилотов, то ими служат особенно озлобленные гретчины, что не столько управляют шагоходом, сколько живут внутри. Для того чтобы сделать боебанку, требуется механик, а чтобы усадить и подключить к ней гретчина-добровольца – док. Это болезненная процедура чем-то напоминает создание дредноутов Космодесанта, хотя остаётся намного более грубой и грязной. Такая операция не только вынуждает пилота терпеть боль, но и рывком поднимает его агрессивность и свирепость до невероятных пределов.

Несмотря на множество недостатков – кошмарную боль, развивающуюся жажду крови, пожизненно-посмертное заключение внутри крошечной грохочущей жестянки – одна лишь сила и слава, что ждёт боебаночников, заставляет многих гретчинов потерять голову. Мечты о жестоком возмездии и расправах над угнетателями влекут многих гrotов, и от добровольцев никогда нет отбоя. Более того – борьба за честь стать боебаночником бывает настолько жестока, что во многих бандах гретчинов и мастерских принято выбирать будущих пилотов простой жеребьёвкой.

Будучи избраны и получив новые стальные тела, боебаночники нередко устраивают страшную резню сразу после активации. Крича и завывая, они носятся по округе и несут заслуженное возмездие бывшим обидчикам и угнетателям, кромсая их пилами, разрывая силовыми клешнями и решета их из тяжёлых пушек. Многих орков развлекают такие жестокие представления – по крайней мере тех, за кем не гонится озверевшая боебанка. За созданием каждой новой партии банок неизменно следует очередной кровавый спектакль.

Жизнь гретчина, запаянного в банке, становится ещё более кровавой и захватывающей, но в остальном меняется мало – но ему хотя бы нечего бояться, что его съедят. Не участвующие в битвах боебанки спят в специальных загонах. Старшие собратья считают гретчинов-боебаночников полезными, но одноразовыми ударными войсками. Эти ходячие жестянки обычно идут впереди орочей орды, врываются в ряды врагов и принимаются шинковать противника циркулярками, кромсать клешнями и расстреливать из тяжёлых стрелял и выжигал.

Хотя боевые банки могут показаться устрашающе эффективными войсками, у них есть и свои недостатки. Эти закованные в тяжёлую броню, вооруженные и усиленные поршневыми мышцами гrotы всё равно остаются гrotами. И хотя боебаночники намного «топтучей и убивучей» чем может надеяться стать обычный гретчин, они всё такие же пугливые, рассеянные бес-



стыдные трусы, чуть что готовы побежать. Борясь с природной трусостью гrotов, механики выводят боебанки целыми толпами, надеясь, что уверенность в численном превосходстве окажется сильнее страха. Хотя это нередко срывается, боебанки всегда могут запаниковать, начать метаться из стороны в сторону, что-то бормотать и в ужасе убежать от мало-мальски сильных врагов. Тем не менее, гrotы наделены тем же пороком, что и все трусы – столкнувшись с раненым, отвлечённым или растерянным врагом, они – особенно если превосходят числом – немедленно и безо всяких раздумий набрасываются на неприятеля и, пользуясь уязвимостью противника, рвут его в клочья.

Боебанка (Элита, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шит	Вос	СВ	Тов
35	33	40	-	30	30	40	20	25
Прочность: 8 Броня: лоб 15, борт 15, корма 15				Скорость: крейсерская – 55 км/ч, тактическая – 10 м.				
Размер: крупный (5)				Маневренность: +10				

Особенности техники: «Закрытый», «Развалоха», «Форсаж», «Шагоход»

Экипаж: запаянный внутрь гrot-пилот

Транспортная вместимость: нет.

Оружие

Как правило, боебанки вооружают одной пушкой и одним оружием для ближнего боя, вроде силовой клешни или жуткого вида пилы. Впрочем, технологии орков таковы, что вряд ли можно встретить две одинаковые боебанки. На боебанку можно установить **две любых единицы оружия из этого списка:**

- Большое стреляло (лоб, 120 м., –/–/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Ненадёжное, Неточное).
- Ракетница (лоб, 150м., 1/–/–, 3к10+5 В, ББ 9, Маг 1, ЧД, Ненадёжное, Неточное).
- Гротская базаука (лоб, 50 м., 1/–/–, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 25, 2 ПД; Неточное, Ненадёжное, Разброс, Разрывающее).
- Выжигала (лоб, 30м., 1/–/–, 1к10+7 Э, ББ 3, Маг -, Перезарядка – нет, Огненное, Распыляющее, Ненадёжное).
- Кромсалки (холодное, 2к10+6 Р, ББ 6, Бритвенной остроты, Несбалансированное).
- Циркулярка (холодное, 2к10+8 Р, ББ 4, Громоздкое, Разрывающее).

Советы ведущему: применение боебанок

Боебанки топчут поля сражений, наслаждаясь новообретённой мощью и испытывая её на бывших обидчиках и всех, кто попадётся под руку. Уничтожение даже одной боебанки на близкой дистанции, без поддержки бронетехники, может стать непростой задачей для большинства отделений. К несчастью, боебанки нередко ходят целыми шайками.

Столкновение

Боебанки не способны устраивать засады — для этого они слишком большие, шумные и заметные. С другой стороны, пойманным в засаду боебанкам требуются огромные усилия, чтобы, неожиданно столкнувшись с врагом, преодолеть врождённые и выпестованные гротескные инстинкты, не запаниковав и не побежав прочь.

Тактика

Боебанки остаются опасным и свирепым врагом до тех пор, пока сидящие внутри гроты верят, что у них есть преимущество. Но стоит боебанке столкнуться с превосходящими силами врага (или подумать, что она столкнулась), как гретчинская трусость берёт верх и стальной шагоход нелепо бежит прочь. Умный гвардеец попытается сыграть на этой слабости, но не будет забывать, что боебанки — это смертоносный враг, как на близкой дистанции, где они могут перемалывать врагов градом свинца, так и в ближнем бою, в котором грязную работу делают их здоровенные ноги и жуткое оружие.

Смертодред

«Эт' вам не мелкая боебанка, так что с'час я вас перетопчу как гротов! Это вам не боебанка!»

— Тарантаск Раарх, пилот смертодреды

Большинство орков-бойцов хотят только одного — жить войной, сражаться и добывать трофеи. Самые умные и амбициозные направляют своё мастерство и командирские умения на то, чтобы карабкаться вверх по социальной лестнице в странно равноправном орочьем обществе. Однако орки, по природе своей, нетерпеливы и жаждут всего и сразу. Возвышение простого рубаки до великого воеводы может потребовать долгих лет сражений, множества хитрых «интриг» и пробитых голов.

И хотя большинство орков следует этому пути, несмотря на сжигающее их нетерпение, находятся те, что готовы ухватиться за любую возможность дорваться до могущества поскорее. А поскольку у орков прав тот, кто сильнее, один из самых быстрых (но не самых простых) способов стать сильнее — залезть в смертодред.

Смертодреды — это громыхающие, лязгающие, грохочущие и дымящие машины несравненного разрушения. Это наводящие на врагов ужас двуногие шагоходы, закованные в прочную броню, увешанные тяжёлыми пушками, громадными пилами и клешнями. Основанные на схожей, но тысячекратно огрубленной технологии, что почтенные дредноуты Астартес, смертодреды намного превосходят своих младших сородичей — боебанок. Их броня толще, пушки — больше, реакторы — мощнее, чем у большинства шагоходов схожей весовой категории, и для своих габаритов смертодред обладает огромной огневой мощью и способностью разрушать всё вокруг.



Как не бывает двух одинаковых боебанок, так и не встретишь двух похожих смертодредов. Как правило, такие шагоходы вооружают двумя большими, прикрученными прямо к корпусу и нацеленными вперёд пушками – выжигалами, ракетницами или большими стрелялами – а также кучей механических лап с силовыми клешнями, молотами и множеством видов ревущих и раздрающих плоть пил.

В остальном, механьяк вооружает и украшает смертодред на свой вкус. Что же до пилота, то, как и в случае с боебанками, орка-добровольца навечно запаивают внутрь шагохода. Чтобы повернуть такую операцию, требуется как мех, так и док, ведь пилоту нужно вживить множество трубок, мозговых зондов, черепных разъемов и других, ещё более эзотерических штук, вин, что втыкаются в головной и спинной мозг.

Запаковка в смертодред – очень болезненная и мозголомная процедура, из-за которой орку придётся отказаться от всего орочьего в своей жизни и до самой смерти сидеть в тесной, ужасно шумной, жаркой и неудобной металлической банке с одной лишь смотровой щелью – и всё это ради силы и мощи.

Хотя для некоторых слегка сумасшедших орков это может звучать даже заманчиво, смертодредов никогда не бывает много – орков отпугивает то, насколько длинна и неприятна операция по запаковке туда. Как бы не были крепки орки, ни доки, ни механьяки, не будут с ними нежничать.

В бою смертодреды действуют как части поддержки и подвижные орудия, шагая в одном ряду с бойцами или поддерживая огнём воеводу и его меганобов. Даже один смертодред, ломящийся в гущу боя, дабы поддержать пехотинцев, обладает достаточной мощностью и «топательностью», чтобы в самой отчаянной битве склонить чашу весов в сторону зеленокожих. Смертодреды недешевы и – к радости врагов – те воеводы, что могут позволить себе такие машины, используют их осторожно. Это ещё больше раздражает запаянных внутри пилотов, для которых крушить и убивать врагов – единственный способ развеять скуку. Когда смертодреды всё же выходят в бой, сеемое ими опустошение приводит врагов в ужас. Лишь самые отважные или самые глупые имперские гвардейцы могут выстоять против чудовищ, чьи огромные ножищи, лязгающие когти и грохочущие пушки уничтожают всё, до чего могут достать.



Смертодред (Босс, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шит	Вос	СВ	Тов
45	20	55	-	20	25	35	30	20
Прочность: 25 Броня: лоб 30, борт 30, корма 25				Скорость: крейсерская – 25 км/ч, тактическая – 8 м.				
Размер: большой (6)				Маневренность: +10				

Особенности техники: «Закрытый», «Неуклюжий», «Развалюха», «Шагоход»

Экипаж: запаянный внутри орк-пилот

Транспортная вместимость: нет.

Оружие

Как правило, смертодред вооружают двумя пушками и двумя единицами оружия для ближнего боя, но, как это всегда бывает у орков, говорить о единых стандартах не приходится. На смертодред можно установить **четыре любых единицы оружия из этого списка:**

- Большое стреляло (лоб, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Ненадёжное, Неточное).
- Ракетница (лоб, 150 м., 1/-/-, 3к10+6 В, ББ 9, Маг 1, ЧД, Ненадёжное, Неточное).
- Штучный мегавзрывострел (лоб, 100 м., 1/2/-, 4к10+7 Э, ББ 6, Маг 10, 3 ПД, Взрыв (2), Ненадёжное, Неточное, Перегревающееся, Шоковое).
- Выжигала (лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+7 Э, ББ 3, Маг -, Перезарядка – нет, Ненадёжное, Огненное, Распыляющее).
- Горелка (лоб, 40 м, 1/-/-, 1к10+4 Э, ББ 2, Маг -, Перезарядка – нет, Ненадёжное, Огненное, Распыляющее)
- Силовая клешня (холодное, 2к10+16 Р, ББ 7, Громоздкое, Силовое поле)
- Циркулярка (холодное, 2к10+12 Р, ББ 3, Громоздкое, Разрывающее)

Советы ведущему: применение смертодредов

Смертодреды – жестокие боевые машины, что уничтожают всё на своём пути, благодаря сокрушительной огневой мощи и бесконечной жажде насилия, что обуревают заключенного внутри зверя.

Столкновение

Скрытность – это не про смертодредов. Едва завидев врага, такой монстр бросается вперед, паля в белый свет, и пытается растоптать противника в кровавую кашу, что бы ни творилось вокруг.

Тактика

Смертодреды носятся по всему полю боя от одного врага к другому, истребляя их избыточно мощным огнём пушек или разрывая на куски огромными когтями. Эти шагоходы редко стремятся завалить определённого врага, вместо этого пытаясь нанести как можно больше урона как можно большему количеству несчастных. Иногда смертодреды намеренно бросаются на самых крупных врагов, будь то бронетехника или иные крупногабаритные создания.

Сквиггот

«Не лезь к сквигготу! У тебя что, мозгов как у сморчка? Им это не нравится, они с этого хандрят. Ну, или не ори на меня, когда он откусит тебе пальцы»

- Заргоз, сквиговод из клана змеекусов.

Сквигготы – вершина мастерства орочьих сквиговодов. Это самые огромные и самые злобные из всех сквигов. Их выращивают змеекусы и некоторые другие кланы и продают любой банде или племени, которые смогут заплатить. Такие звери – колоссальные четвероногие ящеры, более всего приметные пастями, что усеяны сотнями чудовищно острых зубов, и невероятно свирепым нравом. Есть сведения о сквигготах, что не были рептилиями – например, те, что росли в арктическом климате, покрыты густым мехом. Размер зверя сильно зависит от корма. У каждого сквиговода свой особый рецепт, по которому он выкармливает сквигготов и который он постоянно совершенствует, стремясь сделать своих питомцев настолько большими, насколько это возможно. Самые маленькие сквигготы – размером всего с «Леман Русс» – выращены на скверных кормовых смесях и кажутся карликами в сравнении с более везучими собратьями. Крупные сквигготы – а такие габаритами могут сравниться с разведывательным титаном – росли на тщательно подобранном рационе (дополнительно сдобренном орками, что оказались слишком близко от сквигготовой пасти), а легендарные и исчезающе редкие сквигготы-исполины, взращиваемые змеекусами, набирали рост и силу, питаясь самыми лучшими кормами, что могли достать их зеленокожие пастухи.

Орки используют таких зверей как танки, пехотные транспорты и подвижные осадные орудия. Размеры, универсальность и бездумная свирепость сквигготов очень близка зеленокожим, и такие чудовища – как и почти все части орочьего «общества» – идеально приспособлены для того, чтобы играть свою роль и отвечать вкусам хозяев. Даже самые обычные сквигготы – это идеальные боевые звери. Их колоссальные тела покрыты толстой чешуйчатой шкурой, что служит недурной защитой, а гру-

бая сила, здоровенные клыки и исполинские лапищи способны прорывать даже самую стойкую линию обороны. Спущенный с цепи разъярённый сквиггот на поле брани способен вселить ужас даже



в самые отважные сердца. Само собой, сквиггот остаётся зверем и довольно тупым – их трудно обучать, трудно заставить выполнять команды и не съедать своих так называемых, владельцев.

Дикие орки и часть змеекусов привыкли использовать сквигготов как вьючных зверей и транспорт для бойцов, не особо заботясь о дополнительном снаряжении, в то время как иные кланы научились по-другому применять этих свирепых исполинов. Готовя сквиггота к бою, орки множества кланов облачают его в грубо состряпанную составную броню и устанавливают на спине зверя огневую платформу – так называемую «люльку» – полную тяжёлого оружия и бойцов, как сидящих внутри, так и болтающихся снаружи на верёвках и цепях. Сквиггот с люлькой служит одновременно самоходной артиллерийской установкой и заменой бронетранспортёру, позволяя свежей ватаге орков добраться до боя, поддерживая огнём уже сражающихся. Как и менее «ручные» сородичи, что встречаются у змеекусов и диких орков, такие бронированные сквигготы могут сеять настоящее опустошение своими клыками, бивнями и лапами, и пока бойцы в люльке увлечённо поливают противника свинцом, их зверь кусает, бодает и топчет всех, кто окажется рядом. Сквигготы-исполины нередко таскают на спинах целые крепости – укреплённые огневые точки, оштетинившиеся пушками и стрелялами, и по праву могут считаться одним из самых разрушительных видов оружия во всей галактике. К счастью, такие чудовища очень редки.



Скви́дгот (Босс)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Ципт	Вос	СВ	Гов
55	-	20 ₉₀	16 ₉₀	25	10	25	30	05
Количество ран: 90				Скорость 14/28/42/84				
Общий БВ: 16				Броня: броня скви́дгота (все по 12)				

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

Таланты: *«Каменная кожа», «Сокрушительный удар», «Это просто царапина», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Зверь», «Паникёр», «Природное оружие», «Размер (Колоссальный) (9)», «Сверхъестественная Выносливость (+7)», «Сверхъестественная Сила (+11)», «Свирепый натиск (+8)», «Смертоносное природное оружие», «Страх (2)», «Четвероногое».*

Оружие: огромные клыки (холодное, 2к10+22 Р, ББ 10, Разрывающее), лапищи (холодное, 2к10+22 У, ББ 8, Оглушающее (5)).

Снаряжение: броня скви́дгота, люлька.

Скви́дгот-исполи́н (Босс)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Ципт	Вос	СВ	Гов
55	-	28 ₉₀	20 ₉₀	25	10	25	30	05
Количество ран: 125				Скорость 16/32/48/96				
Общий БВ: 20				Броня: броня скви́дгота (всё по 15)				

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

Таланты: *«Каменная кожа», «Сокрушительный удар», «Это просто царапина», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Зверь», «Паникёр», «Природное оружие», «Размер (Титанический) (10)», «Сверхъестественная Выносливость (+11)», «Сверхъестественная Сила (+19)», «Свирепый натиск (+10)», «Смертоносное природное оружие», «Страх (3)», «Четвероногое».*

Оружие: колоссальные клыки (холодное, 1к10+30 Р, ББ 10, Разрывающее), лапищи (холодное, 1к10+30 У, ББ 8, Оглушающее (8)).

Снаряжение: броня скви́дгота, люлька.

Люлька

Перед боем на спине скви́дгота часто устанавливают бронированную огневую платформу – люльку, полную орков-бойцов и больших пушек. Обычно люлька представляет собой коробку размером с «Химеру», сваренную и склёпанную механьяками из подручного металлолома, трофейных бронепластин и кусков танковых корпусов.

Люлька – это просто огневая платформа на спине зверя. Это не полноценная боевая машина, а потому не имеет таких характеристик как *крейсерская скорость*, *тактическая скорость* и *маневренность*. Для расчёта передвижений используйте *скорость передвижения* скви́дгота и его показатель Ловкости. Тем не менее, у люльки есть показатель *прочности* и *очков брони*, как у любой единицы техники. Ниже приведён профиль самой обычной люльки.

Люлька (Техника)	
Прочность: 25 Броня: лоб 35, борт 25, корма 10	Скорость: крейсерская – тактическая –
Размер: большой (6)	Маневренность: -

Особенности техники: *«Открытый», «Простая конструкция», «Развалюха».*

Экипаж: орк-погонщик

Транспортная вместимость: десять орков в люльке и до двенадцати снаружи. В люльке скви́дгота-исполи́на вмещается двадцать орков и ещё две дюжины могут разместиться вне её.

Оружие:

- Неподвижная суперпушкوپульта (лоб, 30-200 м., 1/–/–, 4к10 В, ББ 5, Маг 1, ПД, Взрыв (10), Оглушающее (6), Навесное, Ненадёжное, Неточное)
- Две пары турельных больших стрелял (левый/правый борт, 120 м., –/–/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Ненадёжное, Неточное).

Дополнительно

В люльку можно дополнительно установить до двух орудий из следующего списка:

- Корпусная пушка (левый/правый борт, 200 м., 1/–/–, 3к10+6 В, ББ 6, Маг 1, ПД, Взрыв (4), Оглушающее (2), Ненадёжное, Неточное).
- Корпусная пушка-убивушка (левый/правый борт, 100 м., 1/–/–, 3к10+8 В, ББ 8, Маг 1, ПД, Взрыв (8), Оглушающее (3), Ненадёжное, Неточное).

Советы ведущему: применение скви́дготов

Скви́дготы, что могут потягаться размерами со сверхтяжёлыми танками и линейными титанами, попросту слишком велики, чтобы пехотинцы могли представлять для них непосредственную опасность. На Внешнем фронте для борьбы с таким зверьём привлекают танковые роты, осадные орудия и щедрые орбитальные обстрелы.

Столкновение

Лишь в чрезвычайно необычных условиях скви́дгот может устроить засаду. Как бы ни началась схватка, эти звери действуют всегда одинаково – ревут и бросаются в атаку, круша и топча всё на своём пути.

Тактика

Скви́дготам не нужна банда орков-погонщиков, чтобы быть агрессивными – они и без этого готовы топтать копошащихся под ногами врагов и рвать их на части бивнями. Хотя от клыков и лап таких тварей гибнет немало пехотинцев, как правило, скви́дготы не пытаются убить кого-то определённого, вместо этого истребляя целые роты и сокрушая танки, а оказавшиеся поблизости солдаты обычно ничего не могут предпринять, уже будучи слишком напуганы или мертвы.



Бомбовоз

Зеленокожие лихачи на Герваре с радостью летают на собранных большим мехом Пулежором бомбовозах, ведь нет ничего быстрее самолётов. Как и в случае с большинством орочьих «изобретательств», у бомбовозов нет единой модели. Среди их машин есть ревущие быстрострелолеты, извергающие прометей бомбовозы-зажигатели и непредсказуемые быстробомберы. Каждый построенный самолёт для меча – это ещё одна попытка сделать штуку, что будет летать ещё быстрее. Орки-летуны, дожидаясь пока им привезут топлива, рьяно малюют на своих машинах отметки за каждого подбитого врага, пишут девизы и рисуют звериные морды, делая каждую машину особенной. Хотя некоторые бомбовозы одноместные, мехи часто навешивают на них много оружия, так что на борт приходится брать гrotтов-стрелков. Некоторые творения безумной орочьей инженерии настолько необъяснимо универсальны, что способны действовать и в атмосфере, и в пустоте. Орки-летуны считаются безбашенными и ненормальными даже по меркам других лихачей. Их самоубийственное пренебрежение простейшими мерами безопасности в сочетании большим количеством нередко обеспечивает зеленокожим господство в воздухе, как, например, на Герваре.

Бомбовоз (Техника, авиация)	
Прочность: 25	Скорость:
Броня: лоб 25, борт 25, корма 25	крейсерская – 2300 км/ч, тактическая – особая
Размер: большой (6)	Маневренность: +15

Особенности техники: «Орколёт».

Экипаж: орк-летун.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: две неподвижные суперстрелялы (лоб, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 500, Неточное, Спаренное).

Дополнительные штуки

Бомбовоз может быть оснащён чем угодно из нижеприведённого списка, как подскажет меху (или ведущему) его безумный гений.

- Грот-стрелок (добавляет гретчина (профиль см. на стр. 352 «Базовой книги правил»), который может управлять одним орудием)
- Две башенных больших стрелялы (120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 500, Неточное, Спаренное).
- Ракетница (300 м., 1/2/-, 3к10+8 У, ББ 7, Взрыв (2), Оглушающее (3)).
- Две бум-бомбы (неограниченная дальность †, 1/2/-, 3к10+5 В, ББ 3, Маг 2, Взрыв (8), Оглушающее (2), Навесное).

Новая особенность техники: «Орколёт» (Flya)

Бомбовозы ведут себя совершенно не так как танки Имперской Гвардии или даже орковозы и фуры зеленокожих. Орколёты движутся настолько быстро, что нельзя говорить ни о каком продолжительном бое между ними и пехотой или наземной техникой – как правило, воздушные лихачи просто изрыгают шквал пуль или сбрасывают бомбы, пролетая на огромной скорости, и мгновенно скрываются из вида. Бомбовозы не следуют обычным правилам на боевую технику. Каждый раунд пилот обязан тратить хотя бы частичное действие на движение, чтобы его самолёт не упал. При этом пилот всё ещё может предпринимать действия *перемещения*, что требуют полного действия (например, «Хатичное маневрирование»). Орколёт должен выходить из боя как минимум на один раунд после каждого своего хода. Таким образом, он может атаковать или быть атакованным не чаще чем через раунд (этот интервал может быть и больше, если пилот на что-то отвлекается и делает крюк). Кроме того, благодаря этому, бомбовоз может всякий раз атаковать с новой стороны. Орки-пилоты нередко водят свои орколёты опасно низко (иные говорят, что самоубийственно низко) над землей, так что даже неподготовленная к такому пехота теоретически может подбить его. Тесты Дальнего боя против бомбовоза считаются **изнурительными (-50)**, но если используемое оружие специально предназначено для поражения воздушных целей, сложность падает до **сложной (-20)**. Этот штраф накладывают высота и скорость движения самолёта – расстояние до цели и фигуры пилотажа, что эта цель выделяет, могут ещё больше усложнить тест. Оружие с дальностью поражения меньше ста метров вообще не может попасть по целям, имеющим особенность «Орколёт», если ведущий не постановит, что тот летит очень-очень низко даже по орочьим меркам.

Критический урон

Обычно бомбовозы летают едва ли не честном слове. Повреждён двигатель или перебито крыло – и самолёт сваливается в штопор или взрывается впечатляющим огненным шаром. Бомбовоз, получивший критический урон, выбывает из боя. Быть может, он на всей скорости врезался в землю в нескольких сотнях метров поодаль и взорвался или, хромая на одно крыло, просто убрался подальше, оставляя за собой густой дымный след (более густой, чем обычно).

- Две бомбы-зажигалки (неограниченная дальность †, 2к10+7 В, ББ 6, Маг 2, Взрыв (6), Огненное, Навесное)

† Бомбы имеют неограниченную дальность полета, но только в одном направлении – вниз.



Кланы орков

«У каждого клана своя фишка есть, сечёшь? Злые солнца самые быстрые и тащатся от своих машин, смерточерепа – шайка воров, плохие луны мнят о себе невесть что, кровавые топоры – грязные ч'ловеколюбы, а змеекусы просто стрёмные. А мы – гоффы! Мы самые бо'ише, самые зелёные и самые свирепые и поэтому у нас самые лучшие боссы!»

– Галтазар, гофф-крепыш

Внутри орочьего «общества» хватает самых разных объединений, и каждый зеленокожий может присоединиться к тому, что ему по нраву. Первичная «организация» орков – это банда. Так называется большая шайка разных орков, которую собрал и которой командует особенно жёсткий и жестокий зеленокожий – воевода. Банды делятся на ватаги, каждая из которых представляет собой банду в миниатюре и служит не только боевым подразделением, но и «клубом по интересам», что объединяет орков, со схожими вкусами. Ватагами командуют орки и боссы, подчиняющиеся воеводе. Как правило, банда – это лишь часть большого племени, что может состоять из сотен, тысяч и даже миллионов зеленокожих, которыми заправляет могущественный вождь.

Но кроме этой «формальной» иерархии существуют идущие поперёк неё кланы, объединяющие орков со схожим образом мышления. В галактике есть шесть кланов – плохие луны, смерточерепа, кровавые топоры, гоффы, злые солнца и змеекусы. Каждый клан обладает своей философией и признан воплощать один преобладающий над другими аспект «орковости». Врождённые таланты и склонности вынуждают членов клана тяготеть к определённой роли.

Плохие луны

«Ты б 'гатый! Ты крутой! У тебя все'да набито брюхо, а твоё 'ружие вдвое бо'ише, круче и стрелочей, чему у любого другого орка! Разве это не жизнь?»

– Блазарг Златозуб, понторез

Самые богатые и заносчивые из всех орков, плохие луны – это бездельники и показушники, бравлирующие своим богатством для того, чтобы держать менее удачливых зеленокожих в узде. Орочья «экономика» построена на зубах – речь идёт о совершенно буквальных орочьих зубах, которые можно собрать с живых или мёртвых зеленокожих. Поскольку зубы у них растут постоянно и на замену потерянным быстро появляются новые, это служит неиссякаемым, пусть и медленно возобновляемым источником валюты. В таких условиях, орки, у которых зубы растут быстрее, будут самыми богатыми, а зубы плохих лун растут быстрее всех. Зеленокожие из этого клана – громогласные хвастуны со сбитыми кулаками, что тратят свои зубы лишь на самые лучшие рубилы, самые громкие стреляла и самые яркие одежды. Плохие луны обожают хвастаться богатством и «стилем», а потому, и в лагерях, и на поле брани, они приметны самой лучшей бронёй, которую только можно купить за зубы, увешаны множеством блестящих шутовин из драгоценных металлов и камней, трофеев и других дорогих вещей. У них самое лучшее оружие – большое, разрушительное, позолоченное, но прежде всего – громкое, а их боевые машины – самые шумные и броские. Боссы и нобы клана обожают здоровенные, тяжелобронированные, блестящие боевые фуры, созданные для того, чтобы вести в бой всю ватагу, вместе с её гретчинами, сморчками, сквигами и всем барахлом, которое туда можно впихнуть.

Среди самых богатых плохих лун много понторезов. Хотя это не уникальное явление для клана, изобилие зубов у плохих лун чаще всех приводит их в ряды понторезов, то есть орков с неборимым пристрастием к самым громким, блестящим и



навороченным пушкам. Понторезы вечно выпендриваются своими дорожными стильными стволами и штучными стрелялами и считают, что «понты дороже зубов», что жадные плохие луны очень ценят. Хотя всех понторезов зеленокожие считают высокомерным, равнодушным, вероломным сбродом с наёмническим и совершенно «неорочьим» складом ума, для понторезов из плохих лун всё это верно стократ.

У богатства есть и обратная сторона – хотя у плохих лун больше зубов, а значит, есть возможность добывать лучшие трофеи, их легко лишиться такого богатства. Всё, что нужно – это более сильный и крепкий орк, что выбьет плохой луне зубы, тем самым нанеся серьёзный удар по состоятельности сородича. Все орки – даже сами плохие луны – считают такой порядок вещей нормальным и справедливым, и типично орочья максима «кто сильнее – тот и прав, самый большой – это самый лучший» уравнивает богатство клана, которое иначе бы постоянно росло.

Хотя плохие луны живут ради богатства и добычи, они играют важную роль в орочьем обществе. Плохие луны – это великие торговцы и ростовщики. Они могут определить ценность любой штуки с одного взгляда, а едва глянув на другого орка, легко понимают, сколько точно с него можно содрать. В любой толпе орков, где меняются разным добром, найдется громогласная плохая луна, вечно стремящаяся ко всё большим богатствам.

Советы ведущему: применение плохих лун

Плохие луны больше всех прочих орков предпочитают атаковать врага с расстояния, обрушивая на них ревущий шквал огня своего длинноствольного оружия.

Стратегия

Любимое орудие убийства у плохих лун – их экстравагантные и оглушительно громкие пушки. В рядах плохих лун много понторезов, что появляются на поле брани ещё до того, как начнётся серьёзная заварушка и расправляются с каждым, кто угодит им в прицел.

Тактика

Хотя плохие луны не уступают прочим оркам в ближнем бою, им больше по нраву стрелять. Если враг подобрётся близко, и плохие луны не смогут с толком применять свои пушки, они могут сменить позицию, чтобы продолжать беспрепятственно поливать неприятеля огнём.

Плохие луны одеваются ярко и кричаще и обожают жёлтый, золотой и красный цвета. Знак их клана — злобный жёлтый полумесяц поверх чёрного лучистого солнца на жёлтом же флаге. Нередко такие стяги украшают чёрно-белые клетки с кусочками золота и разными блестящими штуками. По орочьим меркам, плохие луны живут в роскоши и с размахом. Вместо того, чтобы, подобно многим сородичам, сломя голову бежать в рукопашную, они держатся чуть поодаль, паля из смертоносных стальных стволов, пока всю грязную работу по сдерживанию врага ведут рабы-гретчины с рубилами, когтями и зубами.

Бонус клана: в дополнение к присущим всем оркам талантов, особенностей и преимуществ, описанных на стр. 349 «Базовой книги правил Only War», орки из клана плохих лун получают умения «Торговля (Инт)+10», «Обман (Тов)+10» и «Ловкость рук (Лов)+10», а также талант «Свинцовый дождь». Кроме того, всё оружие и броня плохих лун могут быть *хорошего* или *высшего качества* (по решению ведущего).

Кровавые топоры

*«Эй, да забей, они просто завидуют. Мы первыми повстали
людишек и научились с ними торговать и убивать их ещё
того, как стальные узнали, что такое стреляла.*

*Они не узнают, что такое «хитрость»,
даже если той ткнуть им в харю»*

- Халгаз Темноход, орк-коммандо из кровавых топоров

Орки из клана кровавых топоров чаще всего сталкиваются с Империем Человечества и за долгую историю не самых гладких «взаимоотношений» с ним, эти зеленокожие набрались умений и наклонностей, что не вызывают одобрения у других орков. Зеленокожие из иных кланов не доверяют кровавым топорам, считая их странными и слишком заикленными на тактике и хитростях, в ущерб столь ценимой грубой силе. Кровавые топоры нередко покупают, а не воруют, говорят, а не орут, скрываются, а не несутся прямо на вражеский огонь, очертя голову, а порой даже отступают, а не гибнут в одной куче со всеми, где никак не проявишь своё мастерство. Вдобавок к решительно неорочьей тактике, кровавые топоры известны тем, что порой сражаются за Империум как наёмники, беря плату монетами и другими добром, а не зубами. Некоторые даже становятся орксарами, что поочередно занимаются пиратством, налётами и честной торговлей. Кровавые топоры — такой же грозный про-



тивник, как и их менее «утончённые» сородичи, а быть может — и более за счет врождённой хитрости, что позволяет им сперва подумать, прежде чем браться за дело. В бою кровавые топоры используют почти армейскую тактику, что сильно отличает их от обычных для орков зелёных волн — они сражаются относительно организованными отрядами, а не ватагами, и не гнушаются такими ходами как продольный огонь, ложные обходы, осторожное продвижение вперед, и могут порой блеснуть военной хитростью. Воеводы из кровавых топоров обычно лучше других умеют мыслить стратегически, а большинство самых продуманных и разыгранных как по нотам *войн!* в имперской истории вели как раз кровавые топоры.

Должно быть, самой неприятной для противника заикленностью кровавых топоров остаётся их склонность к скрытности, применению камуфляжа и диверсиям. Они считают, что нет смысла тужиться, выдумывая «хитрый план», а потом помереть как дурак, выполняя его, и потому действуют куда осмотрительнее. Из кровавых топоров выходят не только великие воеводы, но и многие коммандос. Пусть они не настолько бесшумны как их «коллеги» из числа людей, эльдаров или тау, они остаются безжалостно эффективными. Именно склонность к хитрости, запутыванию врага и скрытным действиям создала топорам дурную репутацию среди сородичей. Многие зеленокожие — особенно гоффы — насмеваются над топорами и считают их трусливыми отморозками. Впрочем, самим кровавым топорам на это плевать. Они уверены, что никто другой не знает, как правильно воевать с людьми, и гордятся традициями своего клана, а услышав оскорбления, либо смеются и уходят, либо смеются, дают обидчику в зубы и уходят, разбогатев.

Кровавые топоры предпочитают приглушённые цвета — их одежда и снаряжение часто выкрашены в чёрный и зелёный. Также в этом клане существует множество видов камуфляжной расцветки, как самодельной, так и трофейной. Кровавые топоры — единственные, кто вообще использует камуфляж, хотя даже они не понимают, как он работает. Бойцы в одной ватаге могут вымазаться в совершенно разные цвета, ещё и не подходящие к окружающей местности. Это неважно — вне зависимости от цвета, рисунка, а также того, сколько веток, кусков мха, металла и другого мусора они навешают, прикрепят или приклеят на себя, их камуфляж будет работать, скрывая хозяев от чужих глаз, пока те считают, что он и правда скрывает. Знамена кровавых топоров — чёрные, с тёмно-зелёным кругом, в котором намалёваны окровавленные клинки. Также нередки изображения топоров и иных знаков, символизирующих хитрость и скрытность.

Бонус клана: в дополнение к присущим всем оркам талантов, особенностей и преимуществ, описанных на стр. 349 «Базовой книги правил Only War», орки из клана кровавых топоров получают +5 к Силе и Восприимчивости, умение «Обыденное знание (Империум) (Инт)+10», «Проницательность (Вос)+10» и «Скрытность (Лов)+10».

Советы ведущему: применение кровавых топоров

Кровавые топоры скрытно подбираются к своим жертвам, не давая им возможности начать стрельбу и убивают врагов до того, как те поймут, что начался бой.

Стратегия

В отличие от большинства орков, кровавые топоры старательно избегают вражеских пуль и лобовых атак. Нередко они пытаются поймать противника в засаду, особенно если позволяет местность — джунгли, руины или иные закрытые пространства, где можно добраться до врага быстрее, чем он успеет понять, что происходит. Порой такие орки пытаются поймать неприятеля на живца, выманивая ложной уязвимостью. Столкнувшись с серьёзно превосходящими числом силами противника, кровавые топоры могут отступить, перегруппироваться и снова атаковать, если представится возможность.

Тактика

Кровавые топоры предпочитают сражаться с врагом в ближнем бою и брать жертв живыми. Они часто пытаются подобраться к противнику бесшумно (насколько умеют) и рассыпаются по укрытиям, встретив ожесточённое сопротивление.

Злые солнца

*«Злые со'нца бо'ше всего л'бят гонять быстро и громко.
Вот п'чему это у нас так получается!»*

- Лугнут из злых солнц

Проще всего сказать, что все орки из клана злых солнц помешаны на скорости. Это самые отчаянные водители и пилоты в галактике, а мастерство опытного злого солнца за рулем или штурвалом не уступит умению любого гвардейского танкиста или флотского лётчика. Эти прирождённые пилоты питают необоримую страсть к любой достаточно быстрой и громохочущей машине, в которую смогут втиснуться. Злые солнца очень легко отвлекаются – даже по меркам других орков – и почти никогда не сидят на месте, сполна отдаваясь скорости и шуму. Даже пешие злые солнца – а это нечастое зрелище – представляют собой гиперактивную раскрашенную красным, орущую, хохочущую ватагу, полную едва сдерживаемой энергии, вечно идущей выхода. Выезжая на поле брани, злые солнца давят пехоту, таранят вражеские танки и укрепления. Они наносят как можно больше урона, а потом мгновенно уносятся на другой участок фронта, где будут сеять ещё больше мотострелкового хаоса.

Злые солнца – один из самых технически одарённых кланов, особенно во всём, что касается столь обожаемых ими орковозов, багги и боевых фур. Громовой рёв могучего двигателя, стон перегруженного турбонаддува, лягг гусениц, визг шин звучат для них как музыка, а запах горящего топлива и жжёной резины для этих адреналиновых наркоманов слаще любого другого аромата. Они без конца переделывают и доводят свои машины – ставят всё более мощные двигатели и обвешивают всё новым и новым оружием. Любовь злых солнц к скорости приводит многих в Культ скорости, что объединяет орков-лихачей – так они себя называют. Эти сумасшедшие пилоты обожают опасности и трудности, что таит в себе скорость и шеесломительное вожделение, при котором малейшая ошибка означает верную смерть (как правило – быструю, жестокую, громкую и с обязательным огненным шаром, что ставит точку).

Злые солнца обожают красный цвет и красно-белые клетки. Так они поддерживают традицию, восходящую к древнему орочьему обряду намазывать пасти кровью убитых врагов. Хотя более старые и приверженные обычаям орки всё ещё используют

Советы ведущему: применение злых солнц

Как правило, злые солнца рвутся в бой на орковозах, байках и фурах, выжимая из машин всю возможную скорость.

Стратегия

Злые солнца бьют свирепо и прямолинейно, целиком полагаясь на невероятную скорость. Они не таятся, а идут на острие атаки. Такие орки нередко направляют свои машины прямо на вражеские позиции в надежде сокрушить их столь неожиданным натиском.

Тактика

Эти маньяки всегда наступают самым прямым и коротким путём (лучшего всего – на быстроходной машине и дико крича). Если первая атака не сокрушает врага, злые солнца могут описать круг и пойти на повторный штурм.

кровь, большинство давно перешло на густую и яркую красную краску, применение которой превратилось в суеверие. Каждому злому солнцу и каждому лихачу отлично известно, что «красные – самые быстрые». И в самом деле – кажется, что любая орочья машина, покрашенная в красный, едет быстрее – этот факт приводит имперских наблюдателей в ступор. Злые солнца идут в бой под знамёнами, что они вывешивают на каждом орковозе, байке, фуре, и даже пустотном корабле. Их флаг – бело-костяного цвета полотнище, на котором красным намалёвана ухмыляющаяся орочья рожа в обрамлении кривых солнечных лучей, и появление таких стягов на поле брани знаменует наступление неистовой какофонии, которой сопровождается каждое наступление злых солнц.

Бонус клана: в дополнение к присущим всем оркам талантов, особенностей и преимуществ, описанных на стр. 349 «Базовой книги правил *Only War*», орки из клана злых солнц получают +10 к Ловкости, умение «Управление (Воздушная техника, Наземная техника) (Лов)+10» и талант «Ас». Кроме того, *тактическая скорость* любой единицы техники, которой управляет злое солнце, увеличивается на +5, а *крейсерская* – на +10.



Смерточерепа

«Эва, а это что? Целая куча людских стрелял? Совсем ничья?
Жуть! Эй, помоги-ка п'двинуть мертвяков, чтобы мы могли
найти 'тим пушкам новый дом»

- Злобнокрад Карманник, трофейщик-смерточереп

Орки из клана смерточерепов пользуются заслуженной репутацией бесчестных мародёров, падальщиков, воров и проныр. Никто из них не будет честно вносить свою долю или платить зубами, если нужную вещь просто украсть. Другие зеленокожие доверяют смерточерепам не больше чем кровавым топорам. И если дурная слава топоров совершенно незаслуженна, о смерточерепах такого не скажешь. Если смерточереп не обшаривает тела убитых (неважно, орков или нет), он явно дерётся или торгуется с кем-то за собранные с трупов трофеи или крадёт все, что не прибито гвоздями. Часть украденного они продают другим оркам или используют сами, но львиную долю добычи просто прячут. Всё что «может как-нибудь пригодиться» они хранят в одном из своих убежищ – там может оказаться и оружие, и доспехи, и счастливые амулеты и просто странные штуковины, чьё происхождение неизвестно, равно как и применение.

Склонность видеть ценность в любом хламе и с ходу понять, как его можно применить (если вообще можно) в сочетании с врождёнными техническими способностями, могли бы сделать смерточерепов лучшими конструкторами среди орков, если бы не поро́чи маленький объём внимания, из-за которого они могут забыть о трофеях, едва добыв их. Несмотря на взбалмошность и коварство клана, в нём появляется немало механьяков, ведь одержимость этих орков какой-нибудь штукой обычно проходит, стоит им наложить на неё лапы. Мехи занимают высокое положение в клане, ведь именно они собирают из добытого хлама и трофеев могучее оружие, танки, багги и другие столь обожаемые смерточерепами штуки. Хотя механьяки этого клана могут собрать из натасканного соплеменниками барахла почти всё, что угодно, больше всего они знамениты смертоносным комбиоружием, которое они собирают из множества разномастных пушек, что валяются у них в мастерских. Среди смерточерепов необыкновенно много трофейщиков, а трофейщиков из других кланов встречают тут с распростёртыми объятиями, как братьев по оружию. Смерточерепа с размахом используют отнятую у врага технику, так что нередко можно увидеть в орочьей колонне не только орковозы и фуры, но и «Леманы Руссы», «Носороги», «Хищники» и другие, ещё более экзотические боевые машины, по-орочьи «улучшенные» и размазанные их варварскими глифами. В больших войнах можно повстречать «Гибельные клинки», остовы тяжёлых гравитанков и даже титаны, увенчанные рогатыми черепами, что служат гербом этому клану. Лишь злые солнца любят ездить и воевать на самой разной технике больше смерточерепов, но даже они уступают им в тяге и добыванию и переделке огромных боевых машин где угодно и у кого угодно.

Любимые цвета смерточерепов – чёрный, белый, но больше всего – тёмно-синий. Невероятно суеверные – в этом они превосходят даже маньяков-адреналинщиков из злых солнц – смерточерепа считают синий счастливым цветом, что способен защитить от ран и неудач. Порой все имущество смерточерепа от оружия, брони и боевой машины до самых обычных повседневных вещей, покрыто множеством слоёв синей краски – на удачу. Иногда эти орки даже закрашивают гордый зелёный цвет своей кожи синим, веря, что это уберёжет от ран, болезней и несчастных случаев. На полночно-синем знамени смерточерепов красуется костяного цвета рогатый череп и мелкие белые узоры. Древко, на котором поднимают знамя, обычно собрано из смотанных вместе вражеских костей и черепов. Как ни странно, синий цвет действительно помогает – так же, как любая другая странная идея, что выдаёт орочье сознание, или собранные мехами пушки, что не должны работать, но работают. Смерточерепа явно удачливее всех остальных орков, а их оружие работает лучше.



Бонус клана: в дополнение к присущим всем оркам талантов, особенностей и преимуществ, описанных на стр. 349 «Базовой книги правил Only War», орки из клана смерточерепов получают +5 к Ловкости и Товариществу, умение «Обман (Тов)+10», «Скрытность (Лов)+10» и «Пользование техникой (Инт)+10», а также бонус +5 к любым тестам, в которых применяется оружие, боевая машина или иной предмет снаряжения, выкрашенный в синий цвет (на удачу!). Орки-смерточерепа, относящиеся к категориям «Элита» и «Босс» также получают особенность «Печать Судьбы (1)» (или увеличивают показатель этой особенности на +1, если она уже у них есть).

Советы ведущему: применение смерточерепов

Смерточерепа – ужасно жадные и суеверные орки, которые верят, что множество талисманов и амулетов позволят им держать судьбу в своих руках.

Стратегия

У смерточерепов часто встречается неожиданное оружие, странные боевые машины, а внезапное появление особенно могучего танка порой может переломить ход битвы. Случается это в результате хитрого манёвра или просто из-за вызванного синей краской везения (как считают сами смерточерепа) – целиком зависит от точки зрения наблюдателя.

Тактика

Смерточерепа нередко пытаются нахватать трофеев – оружия, боевых машин и другой добычи – прямо в ходе битвы. Они даже могут попытаться наложить лапы на особенно интересный танк или пушку, не уничтожая его. С отрядами смерточерепов часто бывают чудилы (см. стр. 354 «Базовой книги правил Only War»), чьи жутковатые способности делают орков из орков ещё более грозных бойцов.

Змеекусы

*«Живи просто. Ищи войну. Убивай тех, кто па'йдет близко.
Старые обычаи – самые лучшие»*

- Гродд, сквиговод из клана змеекусов

Клан змеекусов – это замшелые традиционалисты, о чём лучше всяких слов говорят их племенные обычаи и поведение. У них толстые шкуры и неотёсанные (даже с точки зрения орков) манеры. Имя клану дала одна любопытная традиция, которой нет у других орков – обряд инициации, в котором применяются живые ядовитые змеи. Молодой орк должен дразнить опасную змею, провоцируя укус, а потом высосать яд из раны, тем самым доказав свою стойкость. Благодаря такому обряду и частым укусам от других ядовитых тварей, что разводят эти орки, змеекусы вырабатывают природный иммунитет ко всем ядам, кроме самых сильных.

Редкого змеекуса увидишь без ручной змеи, арахнида или другого небольшого зверя – разве что на мирах, разочаровывающе лишённых ядовитых форм жизни, где орки вынуждены обходиться без таких спутников.

Зеленокожие из этого клана известны не только как любители змей, но и как лучшие сквиговоды. Они выращивают самых свирепых, стойких и послушных тварей, а их разросшиеся воюющие зверинцы – вершина орочьей селекции. Только змеекусы знают, как выращивать и чем кормить ужасных сквигготов. Эти огромные твари и яростные гроты очень полезны в стремительных лобовых атаках, которые так любят змеекусы. Тактика зелёных волн отлично работает против технологически превосходящих врагов, и от рук бешеных орков, кусачих шипящих сквигов и буйных гротов погибло немало имперских гвардейцев.

Змеекусы любят приглушенные землистые цвета – коричневый и зелёный с вкраплениями грязно-жёлтого и белого. Их клановой знак – ядовитая змея на зелёном или жёлтом знамени, а в бой такие орки нередко идут, закутавшись в тяжёлые меха и шкуры и украсив себя змеями.

Бонус клана: в дополнение к присущим всем оркам талантов, особенностей и преимуществ, описанных на стр. 349 «Базовой книги правил Only War», орки из клана змеекусов получают особенности «Природная броня (3)» и «Свирепый натиск», а также увеличивают на +1 показатель своей «Сверхъестественной Выносливости». Кроме того, они получают таланты «Неустовство» и «Сопrotивляемость (Токсины)».

Советы ведущему: применение змеекусов

Змеекусы отвергают технологии – им куда больше по душе старомодные, максимально жестокие убийства.

Стратегия

Змеекусы часто гонят впереди боевых зверей, стремясь задавить врага лавиной сквигов и даже сквигготов ещё до того, как до него доберутся бойцы. Наравне с обычным зверьём, в бой идут гроты-рабы, которых неустанно подготавливают орки-сквиговоды.

Тактика

Змеекусы полагаются на свою природную стойкость и отвлекающий фактор в виде рвущейся вперед орды орков, сквигов и гротов, которая соберёт на себя огонь врага, а потом перейдёт в рукопашную. Как только дело доходит до ближнего боя, врождённая свирепость змеекусов обычно приносит победу.



Гоффы

*«Хватит с тебя, м'лкота. Д'ржи рот на замке и не лезь,
когда говорят бо'ишие»*

- Борзарл Топтун, гофф-механьяк

Свирепость, стойкость, жестокость – эти качества ценят все орки. Также единственное, чего хочет любой орк – это быть достаточно большим, сильным и амбициозным, чтобы стать вождём. В их обществе прав тот, кто сильнее, а самые сильные происходят из клана гоффов. Рослые, широкоплечие и невероятно свирепые гоффы – это архетипичные орки. Именно они приходят на ум, когда в лагерях и казармах Имперской Гвардии или колоссальных залах Департамента Муниторум заходит речь об орках, и именно такими чудовищами родители пугают непослушных детей по всему Империи. Размеры, злоба и амбиции делают гоффов естественными предводителями, и именно из рядов этого клана вышли самые грозные и жестокие воеводы в истории. Такие звери – в их числе сам Газкулл Мак Урук Трака, пророк войны! – носят чёрно-белые цвета гоффов, а большинство самых успешных банд в галактике возглавляют злобные монстры из этого клана. Гоффы чрезвычайно суровы и не понимают шуток, из-за чего у них нередко выходят трения с братьями, что смотрят на жизнь проще.

Должно быть, главная примета гоффов, помимо дурного нрава – это их размеры. Гоффы превосходят любых других орков длиной рук и шириной плеч. Благодаря габаритам, силе и выносливости они могут поколотить, побороть и пережить почти любого врага. Гоффы – по-настоящему опасные и умелые бойцы, способные справиться даже с боевыми братьями Адептус Астартес. Своенравные и склонные к бессмысленной жестокости гоффы всегда жаждут битвы. Когда такие зеленокожие не сражаются с врагами, они могут затеять драку друг с другом или с орками из иных кланов. Войско гоффов – почти поголовно пехота, что предпочитает стрельбе быстрое сближение и поединки.

Гоффы отвергают презируемые Горком и Морком хитрые тактики и диверсии, которых не чуются некоторые другие кланы – они не подкрадываются к врагам, как тусы. Во многом это вызвано их врождённым складом ума и пониманием того, что война! должна быть настоящей войной – с лобовыми атаками и рас-

правами над врагом с помощью рубил, когтей и клыков. Неудивительно, что «визитная карточка» гоффов — это огромная, рычащая толпа. Как правило, армии этого клана многочисленнее и однороднее всех прочих. Порой гоффы выдают пристойные стратегические решения, но их тактика лишена всяких хитростей и целиком сводится к старому доброму «ори погромче и беги прямо на их пушки». Любимое оружие гоффов — вездесущие пулялы, нередко со штыком или иной приспособой для ближнего боя, а также самые тяжёлые, самые жуткие и самые рубящие рубила, какие только можно поднять. Не меньше драк гоффы любят славные взрывы и нередко носят с собой по целой связке бомб-колотушек, которые швыряют направо и налево и которыми очищают бункеры и укрепления.

Гоффы известны прямолинейностью и любовью к рукопашному бою — неудивительно, что большинство в их клане составляют рубаки и крепыши. Иногда они несутся в бой на орковозах, но намного чаще идут в битву на своих двоих — их могучие пехотные волны поддерживают чудилы, сквиговоды, боебанки и редкие смертодреды. Нобы из этого клана очень часто пакуются в мегаброню, считая это лучшим способом сражаться, убивать и калечить врагов.

Цвета гоффов — чёрный и белый. Такая скупая палитра считается у них единственно достойной серьёзного воина. Символ клана — чёрная бычья голова поверх красного круга на чёрном же знамени, нередко дополненная черно-белыми клетками по краям. Такие же клетки часто встречаются на броне гоффов, их снаряжении и боевых машинах, но это единственные цвета, к которым готов прибегнуть уважающий себя гофф. Что же до камуфляжа, то саму его идею они считают трусливой и неудобной Горку и Морку. Они не одобряют яркие цвета и разные полированные блестяшки, и использовать их — значит нарываться на крепкую головомойку от сердитого старейшины. Единственный вид «украшений», что приемлют гоффы — это здоровенные изогну-

тые рога, отрезанные с голов самых опасных врагов и носимые на шлемах в знак неустранимости и грубой силы владельца.

Бонус клана: в дополнение к присущим всем оркам талантов, особенностей и преимуществ, описанных на стр. 349 «Базовой книги правил *Only War*», орки из клана гоффов получают +5 к Ближнему бою и Силе, умение «Запугивание (Сил)+20», а также таланты «Калечащий удар», «Сокрушительный удар», «Кулачный боец» и «Мастер кулачного боя».

Советы ведущему: применение гоффов

Гоффы — жестокие и бесхитростные воины. Они самые крупные и жестокие из всех орков, и мало кто устоит, задев их неуправляемую зелёную лавину.

Стратегия

Гоффы верят, что надёжность любого плана проверяется только в бою (то есть в бою с теми глупцами, кто осмелился противостоять им). Они затапливают поля брани неисчислимыми волнами бойцов и нобов, которыми командуют их воеводы.

Тактика

Для гоффов стратегия и тактика значат ещё меньше, чем для всех остальных орков. Любая преграда должна быть сметена, а любое поведение, отличное от безжалостного забивания врага до смерти всем, что попадётся под руку, считается решительно «неорочьим».





Таящиеся
во мраке

Тёмные зльдары
•
Войска кабала
•
Крууты-наёмники
•
Войска круутов
•
Еретики и
предатели
•
Войска Хаоса

Глава V, раздел I (Коварные эльдары),
подраздел I (Вступление)

Напоминание Комиссариата МССХVI всем войскам Внешнего фронта

Как установил Департаменто Муниторум, избыточные размышления о действиях ксеносов могут погубить душу. Поэтому все разговоры, касающиеся недавних происшествий на Кальфе, отныне и впредь запрещены духовным принципом Сигма-Альфа СХХVI. Пожалуйста, докладывайте о таких разговорах вашему комиссару для надлежащей их оценки. Помните, что духовный принцип Сигма-Бета ХХХV запрещает умалчивать о таких разговорах под страхом смерти, либо перевода в штрафной легион, либо переработки в сервитора в зависимости от содержания известного или предполагаемого разговора.

О предполагаемых различиях среди эльдаров

Некоторые имперские учёные считают, что эльдары, подобно людям, могут делиться на несколько ветвей. Департаменто Муниторум не обнаружил никаких достойных тому подтверждений, и отсылает всех солдат, интересующихся такими вопросами к их полковым комиссарам.

Касательно пиратской трусости

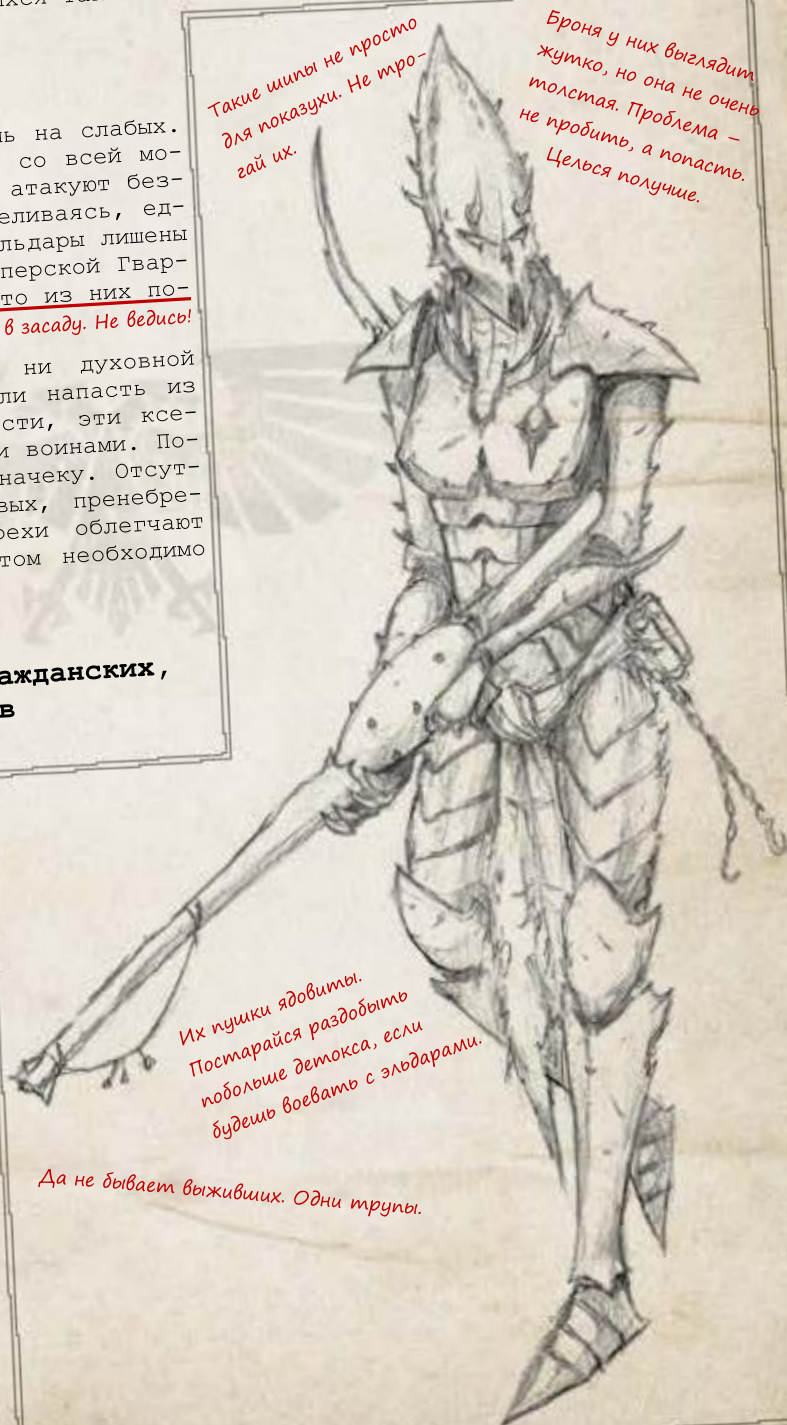
Эльдары – это пираты, что нападают лишь на слабых. У них не хватает решимости столкнуться со всей мощью армий Императора. Они почти всегда атакуют беззащитные цели и бегут, суматошно отстреливаясь, едва встретив серьёзное сопротивление. Эльдары лишены боевого духа и дисциплинированности Имперской Гвардии и нередко бегут прочь, стоит кому-то из них погнубнуть.

Так они заманивают врагов в засаду. Не ведись!

Эльдары не отличаются ни телесной, ни духовной стойкостью, и опасны лишь, если смогли напасть из засады. Лишившись элемента неожиданности, эти ксеносы не смогут справиться с праведными воинами. Поэтому все солдаты должны быть всегда начеку. Отсутствие дозоров, невнимательность часовых, пренебрежение молитвами и тому подобные грехи облегчают действия нечестивых ксеносов – об этом необходимо докладывать полковому комиссару.

Как лучше всего поднять дух гражданских,
пострадавших от набега эльдаров

Миры Внешнего фронта часто становятся жертвами эльдарских пиратов, что зверски расправляются с местными жителями прежде чем скрыться в ночи. Хотя такую напасть можно счесть карой, что Бог-Император обрушил на сторонников домината, предательство герцога Севера не даёт эльдарам права разорять миры, принадлежащие Империи Человечества. Проявляя службу на планете, подвергшейся нападению этих ксеноизвергов, не забывай напоминать выжившим о бесконечном милосердии Бога-Императора, что послал свою Гвардию, дабы обезопасить своих верноподданных от ужасных ночных налётчиков и угнетателя Севера. Император и его Гвардия будут защищать их, покуда их вера крепка.



Такие шипы не просто для показухи. Не трогай их.

Броня у них выглядит жутко, но она не очень толстая. Проблема – не пробить, а попасть. Целюсь получше.

Их пушки ядовиты. Постарайся раздобыть побольше детокса, если будешь воевать с эльдарами.

Да не бывает выживших. Одни трупы.

Глава III

Таящиеся во мраке

«Тьма – это наш путь. Это наша вотчина, где тусклый свет разума меркнет и умирает. Иди во тьму, если посмеешь...»

- Идрис Кьюн'Аньюн, комморский налётчик

На Внешнем фронте полыхает жаркая война между Имперской Гвардией, Серовым доминатом и *войной!* Мракозуба, а на рубежах великих сражений действуют иные силы. Одни – беспринципные хищники, набрасывающиеся на жертв, ослабленных большими битвами. Иные преследуют более зловещие цели, и используют хаос и неразбериху, что сопровождают любую войну, для того, чтобы раскрывать древние тайны, овладевать чудовищной силой, творить невыразимые обряды и ослаблять власть Империи на Внешнем фронте. Эта глава описывает безжалостных налётчиков-комморцев, хищных круотов-наёмников и нечестивых воинов Хаоса – в том числе падших астартес. Ведущий может использовать изложенные в этом разделе игромеханические характеристики, а также сведения о стратегии и тактике таких врагов наряду с описанным в «Базовой книге правил» (см. главу IX «Противники и NPC»), чтобы в полной мере отразить мощь этих врагов.

Тёмные эльдары

«В галактике есть силы, коим неведомы добродетели, милосердие или честь. Они бы погасили свет Императора, если бы могли, просто для того, чтобы увидеть, как он потухнет. Гвардейцы! Помните, что свет Императора вечен! Помните, что нет в галактике силы, что могли бы сравниться с Ним-на-Земле! Не бойтесь угроз и хитростей этих разбойников, но заставьте их самих страшиться Императорова гнева! Ни один враг не сможет взять это кре...»

- последние слова полковника Фредерика Йорка из аргосского 199-го полка тяжёлой пехоты во время Агонии Железной твердыни

Чудовищные тёмные эльдары – капля в море, среди врагов, что встретил Империи на Внешнем фронте. Немногие солдаты оказались достаточно невезучи, чтобы столкнуться с ними на поле брани и считанные единицы – пережили эти встречи. Это порождает всё больше мрачных слухов, что охватывают лагерь Имперской Гвардии. Истории о свирепых, ловких убийцах, что появляются из тени и похищают целые полки, о кошмарных крылатых машинах, что спускаются с неба на крыльях ночи и о ещё более жутких существах гуляют по всему субсектору. Как бы ни старался Комиссариат, эти слухи отказываются затихать, ибо нечто чудовищное и непостижимое действительно таится на рубежах Внешнего фронта.

Воны активности на Фронте

Тёмные эльдары совершают набеги по всему Внешнему фронту, в том числе и на хорошо защищённые и укрепленные планеты. Технологии ксеносов таковы, что они могут не учитывать то, что иные расы называют «линией фронта» – это повергает в ужас генералов Ганзорика, ответственных за безопасность имперских территорий. Некоторые миры пострадали от рук комморцев сильнее прочих, но лорд-маршал медлит с переброской сил, всё ещё не доверяя военной разведке – он помнит её провал во время наступления на Авитохол.



Зоварные пески

В пустынях Кальфа погибло и пропало без вести множество людей, а носимые ветром барханы порой целиком поглощают поселения. Когда до Верховного командования дошли доклады о ксеносах-налётчиках, что приходят из глубины кальфских пустынь, от них сперва отмахнулись как от не заслуживающих внимания солдатских выдумок. Увы, командованию пришлось задуматься об этом, когда из укрепленного лагеря, даже находящегося не в пустынях, бесследно пропал целый пехотный полк. Несколько других частей, едва прибывших в этот же лагерь, получили новые приказы и смогли втянуть значительную группировку тёмных эльдаров в отчаянный бой, что стоил большой крови обоим сторонам. Дальнейшая разведка показала, что на Кальфе и в соседних системах ещё остаются несколько других групп, впрочем, ставших намного осторожнее. Хотя сейчас на Кальфе действует соединение из четырёх полков, искоренить ксенозаразу пока что не удалось. Люди гибнут от сурового климата, местных хищников и в столкновениях с эльдарами, и редко удаётся точно определить, кого из этих врагов винить в очередных потерях.

Имперская разведка определила группировку ксеносов на Кальфе как часть ковена, что называет себя Безглазыми наблюдателями. Командует ими гемункул Тевриэль Вектеш. Совершенно секретные доклады связывают Вектеша и его ковен со зверствами по всему сегменту, но такие тайные экспедиции на Кальф совсем не похожи на присущий Вектешу образ действий. Гвардейцы рапортуют, что войска ковена не раз отступали, даже имея явное преимущество, или вели масштабные наступления на самых малозначимых участках планеты, оставляя имперских стратегов в недоумении. Становится ясно, что ковен преследует на Кальфе какую-то цель, которую его чудовищный повелитель ставит превыше захвата рабов или удовлетворения собственной гордыни.

Последние слухи о масштабных раскопках в глубине пустошей привлекли внимание самого лорда-маршала и, несмотря на своё недоверие к военной разведке, он приказал нескольким приданным его штабу ксеноэрудитам изучить связь между Кальфом и другими местами, где побывали Дети Шипов. Непосвященные штабисты не видят причин для таких исследований, а кое-кто за закрытыми дверями порой предполагает вмешательство Инквизиции.

Порочные сердца и порочная плоть

Имперские гвардейцы мало знают о планете Циск – обычно лишь ловят вездесущие слухи. Когда очередной полк возвращается с Циска, куда отправлялся защищать планету непонятно от кого, эти слухи оживают, хотя сами ветераны почти ничего не рассказывают, не желая вспоминать тёмные топи или сражения с бандами безобразных мутантов, что бродят по пустошам. Недавно вернувшиеся солдаты бараспайнского 75-го ведут себя примечательно по-другому – от выпившего ветерана можно услышать рассказы о «бледном, гниющем урожае», что собирают жестокие и грациозные воины. Суровые чистки, что провёл Комиссариат, заставили замолчать тех, кто не понял, что надо держать рот на замке, но слухи, что родились в незаконных пивных, где собирались солдаты 75-го, так легко было не заглушить. Наконец, Комиссариат издал эдикт, гласящий, что любой, распространяющий такие сплетни, попадёт в штрафной легион, что находится на самом Циске, и слухи стали тише, но исчезли далеко не везде.

Большинство историй об «урожае» и «жестоких воинах» уже не имеет отношения к Циску или бараспайскому 75-му – нельзя же бесконечно сочинять страшные истории, постоянно перетасовывая одни и те же малочисленные факты. Несколько полков, особенно тех, что служили вместе с бараспайнцами, знают часть правды – на Циске побывали тёмные эльдары. Как ни странно, лучше всего обстановку там понимают не солдаты 75-го, не их сослуживцы из других полков и даже не комиссары. На отдалённых от Циска планетах Внешнего фронта, видели комморрцев, что гнали перед собой толпы цискских мутантов, служащих им пушечным мясом. Эти нападения приписывают культу Изогнутого ножа, одному из ксеноских «ведьминских культов». Доклады, продолжившие себе путь наверх по цепочке командования, указывают на связь между боевыми рабами Изогнутого ножа и затишьем на Циске.

Хотя стратеги из штаба лорда-маршала давно знали о том, что комморрцы любят использовать боевых зверей и «расходных» рабов, идея нечестивого союза мутантов и чужаков глубоко поразила некоторых генералов. Те, кому хватило духа копнуть глубже, обнаружили рапорты из других зон боевых действий, подтверждающие, что культ Изогнутого ножа любит использовать безобразных мутантов. Некоторые члены Верховного командования настаивают на установлении полного карантина на Циске, но большинство относится к этому с большим скепсисом, не веря, что блокада сдержит тёмных эльдаров и оправдает потраченные на неё ресурсы – по крайней мере, сейчас.

Жезрмый ржас

На каждое подтверждённое столкновение с тёмными эльдарами приходится с десяток мрачных легенд и сотни таинственно обезлюдевших поселений. Хотя уставы Имперской Гвардии требуют докладывать Верховному командованию о каждом инциденте, всегда есть и будут битвы, в которых не осталось выживших, способных рассказать о произошедшем. Главная опасность тёмных эльдаров Внешнего фронта кроется в том, что масштаб этой угрозы почти невозможно оценить. Их умение появляться то в одной, то в другой зоне боевых действий означает, что одни и те же комморрцы могут сражаться по всему Фронту, а могут покинуть сектор и отправиться на другой конец галактики. Департаменту Муниторум сейчас изучает около десятка миров, разыскивая возможные следы тёмных эльдаров или свидетельства их заинтересованности, и берёт на заметку десятки других, которыми можно будет заняться, когда появятся сво-

бодные полки. Планеты Внешнего фронта далеки от цивилизации, и далеко не каждый тайный ими секрет означает вмешательство кабалитов.

Подозрения Муниторума вызывают необъяснимые многочисленные исчезновения среди полков, переведённых на Циклопею, чтобы организовать созыв новых частей. Официально в этом обвиняют диверсантов и преступников среди населения, но многие офицеры сомневаются в том, что местные могли истребить столько солдат и не попасться. И хотя циклопейские легенды о нечеловеческом хохоте, звучащем среди планетарных монолитов, остаются просто легендами, один полковник уже начал готовить своих людей к возможному эльдарскому налёту.

Куда больше внимания привлекают доклады с Охма – на его затянутых смогом равнинах нашлись жестоко истерзанные тела пропавших ранее дозоров и разведывательных команд. И те, и другие необходимы для действий в условиях плохой видимости Охма, и растущие потери в их рядах сильно осложняют положение. Попытки увеличить численность патрулей или подстраховать их подразделениями быстрого реагирования оказались бесплодными. Все сведения об убийцах сводятся к одной панической вокс-передаче от пилота «Часового», что предупреждал о «теньях, что ходят как люди».

Самые противоречивые сведения связаны с легендами, что бытуют среди варварских племён Тефиса. В болотах и долинах северного континента этой планеты поколениями рассказывают о кошмарных тварях с кожей из зазубренного металла и оружием, способным уничтожать целые племена. Вся история планеты полнится истреблениями или похищениями, что устраивали эти чудовища, по описанию и применяемой тактике очень похожие на кабалитов. И хотя некоторые советники лорда-маршала убедились в связи между Тефисом и целями комморрцев, большинство генералов не воспринимают всерьёз басни дикарей с заштатной изолированной планетки.

Отношения с другими воюющими сторонами

«Только безумец станет иметь дело с чужаками. Только глупец будет полагаться на чужаков. Только мертвец будет доверять чужакам, хотя некоторые из таких мертвецов считают, будто ещё живы»

- «Размышления о неизбежности войны», воспоминания лорда-милитанта Тарка Хола

Департаменту Муниторум с трудом удаётся собирать надёжные разведданные, касающиеся действий тёмных эльдаров на Внешнем фронте, но немалыми усилиями, ему удалось достичь общего понимания. Увы, даже эти ограниченные сведения касаются лишь группировки, известной как «Дети Шипов» и ничего не говорят о других. Достичь больших результатов явно удастся не раньше, чем военная разведка опрашивается от проведённых Ганзориком чисток.



Отношения с Имперцумом

Дети Шипов – неизменный и постоянный враг имперских сил, что явно предпочитает их любому другому врагу и иной, более лёгкой добыче. Возможно, кабалиты поступают так, поддерживая Северов доминат, а быть может, это просто знак их глубокой ненависти.

Имперская Гвардия

Если верить официальным отчётам стратегов-аналитиков из Департаменту Муниторум, Дети Шипов признаны «незначительной угрозой». Несмотря на это, те, кто обладает упорством, чтобы продрагаться через эти документы, и цепким умом, может задаться вопросом, почему область, где действует «незначительная угроза» пестрит сотнями крепостей с многочисленными гарнизонами. За закрытыми дверями этому противоречию находится объяснение – стратегические планы требуют найти способ столкнуть комморцев с многочисленными силами Имперской Гвардии – способ, который пока так и не был найден.

Среди офицеров, что служат под началом лорда-маршала Ганзорика, не найти ни одного, кто не согласился бы с тем, что обычные доктрины Имперской Гвардии совершенно не подходят для противостояния тёмным эльдарам. Хотя надёжные укрепления и многочисленные гарнизоны могут отбить или отогнать налётчиков, у Имперума остро не хватает солдат, чтобы надёжно защитить все возможные цели комморцев. Неравное распределение сил неизбежно приводит к тому, что в обороне появляются слабые места – например, склады или посты связи – что становятся первыми жертвами молниеносных набегов, предвещающих наступление. Имперские командиры вынуждены либо удерживать доверенные им позиции, не имея ни связи, ни снабжения, или распылять силы, гоняясь за армией дурачащих их призраков. Правильного выбора нет – Дети Шипов отлично умеют выпытывать из пленных гвардейцев всё о стратегических предпочтениях их командира и готовятся соответственно. Падение Урсидова бастиона – самый яркий пример такой тактики. Его комендант сам повел отряд на вылазку, а возвращаясь с пустыми руками, попал под огонь собственной крепости, уже захваченной ксеносами.

Всё становится ещё сложнее, когда Имперской Гвардии приходится не просто сражаться, но и защищать мирных жителей. Выстроить линию обороны, что охватывала бы все важные поселения, почти невозможно, не говоря уже о том, чтобы защищать отдалённые изолированные посты. Когда комморцы начинают набеги на беззащитных гражданских, оставшихся вне кордонов, гарнизону приходится, помимо всего прочего, иметь дело с беспорядками и падением боевого духа. Порой взбудораженные толпы становятся почти так же опасны, как страшщие их налётчики.

Учитывая все трудности в борьбе с тёмными эльдарами, победа над кабалитами считается величайшим свидетельством стойкости простых защитников Имперума. Офицеров, что командовали победоносными гвардейцами, можно найти во многих полках, что происходят со многих миров, но всех объединяет гибкость и быстрота ума, столь нужные на безостановочно меняющемся театре военных действий.

Увы, каждая увенчавшаяся триумфом стратегия теряет часть своей силы, ибо коварные ксеносы учатся куда быстрее скованных догмами гвардейцев. Впрочем, если и есть что-то столь же неизмеримое, как резервы Имперской Гвардии, так это эльдарское высокомерие. Их безумное позёрство можно обратить в смертельную слабость, а неготовность архонтов признавать небезупречность своих планов делает кабалитов уязвимыми. Опытные командиры с Внешнего фронта умеют заманивать Детей Шипов в самоубийственные бои под огонь такого множества орудий, что бывает лишь у Имперской Гвардии. Увы, тактические приёмы нередко переживают своих создателей, что становятся целями для чудовищного возмездия нечестивых и мстительных комморских владык.

Чудовищные налёты

Тёмные эльдары – страшный враг и для подготовленных солдат Имперской Гвардии, а их воздействие на беспомощных и суевверных гражданских и вовсе не поддаётся описанию. Хотя большинство миров живёт в блаженном неведении обо всём, чему их не учит Имперская вера, для некоторых драгоценная завеса незнания рушится, а их дома сгорают в тёмном пламени. Даже та малая толика знаний о ксеносах, коей дозволено обладать гвардейцу, остаётся под безусловным запретом для гражданских – это необходимо, дабы поддерживать веру, рвение и гордость за человеческую расу. Когда столь фундаментальные истины рушатся, целые города впадают в панику и неистовое безумие. Неудивительно, что гвардейцам редко удаётся отпраздновать тяжёлую победу над налётчиками из Комморры – вместо этого солдатам приходится немедленно устанавливать кордоны и зачищать поле боя от любых следов, что оставили ксеносы.

Когда тёмные эльдары нападают на имперское поселение, они обычно не оставляют свидетелей, которые могли бы рассказать о произошедшем, но нередко это и не требуется. Само по себе обнаружение некогда процветавшего городка, где не осталось ничего, кроме пустых домов и непогребённых мертвецов, может сильно ударить по боевому духу полка, порой непозволительно уронив его пригодность к исполнению долга. Как ни странно, но самыми тяжкими оказываются последствия тех эльдарских налётов, в которые Гвардия успела вмешаться и защитить мирных жителей. Когда гражданские слышат, что они в безопасности, но в ушах всё ещё отдаётся эхом издевательский хохот ксеносов, когда нужно возвращаться к обычной работе, а улицы ещё не очищены от трупов, многие готовы возложить вину за свои страдания на тех самых солдат, без вмешательства которых, им была бы уготована участь хуже, чем смерть.

Лишь самые дипломатичные командиры способны вернуть пережившее такой набег поселение к чему-то напоминающему обычную жизнь, а многие считают самым целесообразным решением и вовсе полное уничтожение поселения при первых же признаках беспорядков и повторную колонизацию. Но каким бы хитроумным или безжалостным не было принятое решение, оно почти всегда оставляет прорехи в местных СПО, которые нередко становятся следующей жертвой комморцев, продолжая цепочку страданий, которой нет конца.

Отношения с орками Мракозуба

Дети Шипов избегают сталкиваться с зеленокожими Внешнего фронта. Пропанганда представляет это как свидетельство присущей ксеносам трусости и вероломства, но скорее причиной такого равнодушия служит то, что Мракозуб не подмал под себя ни одной планеты, из тех, что Дети Шипов считают важными, и никак не прогневал последних. Самые заметные схватки между ксеносами происходили, когда кабалиты наступали глубоко внутри территории, удерживаемой ордами Поработителя ничтожеств. Каждый налёт имел чёткую цель, был стремителен и беспощаден, а продолжался всего несколько дней, если не часов – эльдары всегда исчезали до того, как нобы успевали навести порядок и устроить ответную атаку. Говорят, что сам воевода уделил внимание этим набегам и может с типично орочьей целеустремлённостью и жестокостью, готовить ответ, что откроет новые фронты. Один из последних докладов с Авитохолы, полученных перед отступлением, намекал на возможную причину. Рабы, спасённые из трудового лагеря, рассказывали об эльдарской воительнице, что пробилась на свободу от самого подножия мракозубова трона. Этот доклад сперва выделили к уничтожению, но пересмотрели это решение, когда имперские войска, действующие против орков, получили поддержку с неожиданного направления. Подкрепления, посланные в крепость Сигма XVII на Култе докладывали, что зеленокожие, собиравшиеся штурмовать цитадель, были найдены перебитыми и выложенными в идеальный круг, диаметром в километр, опоясывающий крепость. Солдаты клялись, что орков перебили эльдары на гравитационных машинах, которыми командовала неистовая воительница со свежим шрамом на спине. Это описание совпадало с тем, что говорили об эльдарке, сбежавшей из дворца Мракозуба.

С тех пор со всего Фронта стали появляются доклады о суккубе, называющей себя Виривизль Обезображенная. Она командовала разными тёмными эльдарками из самых разных группировок, но кажется, ближе всего ей культ Изогнутого ножа. Её налёты немало повредили *войне!*, но переменчивые комморрцы никогда не упустят возможности напасть на любую уязвимую цель, едва утолив жажду мести. Похоже, что даже целеустремленность Виривизль не может сдерживать аппетиты её подчинённых, но сама суккуб редко выходит на бой с кем-то, кроме самых сильных воинов Поработителя ничтожеств.

Отношения с предателями и еретиками

Растущее количество еретических культов и банд предателей, действующих на Внешнем фронте, не ускользнуло от внимания Детей Шипов. Есть подозрения, что между ними есть связь – не раз и не два хирургически точные налёты комморрцев происходили одновременно с восстаниями. Прежде считалось, что эльдары разжигают такие бунты через внедрённых агентов, но последние доклады указывают, что кабалиты зачастую расправляются с еретиками не с меньшей жестокостью, стремясь как обезвредить культ, так и воспользоваться прорехами в имперских линиях обороны. Если еретические культы и правда пляшут под дудку комморрцев, то их ценность для ксеносов невелика.

Ещё больше всё усложняют сообщения о временных союзах и сговорах между Детьми Шипов и некоторыми могущественными бандами Фронта. Такие альянсы кажутся лишь краткосрочным объединением сил ради общей цели – захвата рабов или разжигания беспорядков – и нередко прекращаются ещё до того, как настанет время делить добычу. Имперские стратеги всё с большим беспокойством наблюдают за союзом кабала и банды Слайдеона Чувственного – этому альянсу не помеха даже присутствующим обоим сторонам подозрительность и вероломство. Известия об их деяниях нередко засекречиваются, ибо осознание чудовищных зверств, порождённых жестокостью кабалитов и языческим безумием хаосопоклонников, может подорвать бое-

вой дух всех солдат Фронта. Даже самые закалённые офицеры Верховного командования считают необходимым ничего не есть перед совещаниями, касающихся этих врагов, буде такие потребуются.

Странное сочетание жестокого противостояния, взаимных предательств и осторожных союзов делают отношения кабалитов и еретиков очень сложными – их не описать одним словом. Верховное командование издало приказ, требующий прекратить попытки разобраться в этом вопросе, дабы не поддаться Губительным силам – считается, что такую меру продавил сам лорд-маршал Ганзорик. С тех пор как эдикт вступил в силу, несколько офицеров уже были казнены за то, что санкционировали разведывательные операции против Детей Шипов, и это заставило многих командиров решить, что неведение – это лучше, чем обвинение в ереси. Иные считают, что добровольная слепота слишком дорого обходится. Их позиции крепнут после каждого успешного рейда комморрцев, и нередко такие вольнодумцы попадают на карандаш Комиссариату.

Отношения с Северным доминатом

В Верховном командовании только начали осознавать, что Дети Шипов прямо поддерживают сецессию герцога Севера и ревниво оберегают те немногие сведения о соглашении домината с ксеносами, что удалось раздобыть. Но даже самые осторожные понимают, что на войне долго скрывать это не получится. Когда конфликт обострился и противостояние на Внешнем фронте стало открытым, завеса тайны так истончилась, что кое-что понять может и достаточно опытный солдат.

Договор, скреплённый кровью

Верховному командованию неизвестно, с чего начался кошунственный союз герцога Севера и Детей Шипов. Сведения о том, как именно такой договор был заключен, вероятно, остаются в инфохранилищах всеведущей Инквизиции, а военные предпочитали не задавать об этом вопросов. Сам лорд-маршал Ганзорик выразил недовольство расспросами и велел офицерам сосредоточиться на идущих войнах, а не копаться в уже свершившемся. Впрочем, среди посвящённых нашлись вольнодумцы, что говорят, будто лучшее понимание союза поможет разорвать его и сэкономить силы.

Как бы то ни было, Верховному командованию удалось составить для себя связную схему отношений домината и кабала. Находятся новые свидетельства того, как герцог отдавал свои планеты на потеху комморрцам, и общая картина всё больше проясняется. В частных офицерских молельнях по всему Фронту всё чаще звучат литании мирам, преданным своим господином и павшим жертвами нечестивых страстей комморрцев.

Считается, что Дети Шипов содействуют Северу непрямыми методами. Допросы пленных солдат домината показали, что северова армия не знает о тёмном договоре, жертвами которого стали столь многие их собратья. Самая заметная и очевидная помощь кабала – нападения на гвардейцев, но солдаты Севера не видят, как их неведомые союзники атакуют – лишь находят опустевшие крепости и лагеря, полные перебитых имперцев. Рядовым бойцам велено не обращать внимания на такие картины, а их командиры утверждают, что всё идёт по плану.

Дети Шипов также помогают доминату и прямо, но такие действия кабала отследить ещё сложнее. Большая часть налётов была безошибочно точно нацелена на развёртываемые против герцога силы – эльдары наносили жестокий удар по наступающим ещё до того, как те начинали наступление, или бесчинствовали в тех местах, оборона которых была временно ослаблена. Согласно докладам, эльдары также нападают на изолированные и стратегически незначимые поселения домината, которых незадолго до этого лишают охраны и возможности звать на помощь. Комморрцы явно не довольствуются богатой добычей, что можно взять у Имперума, проскользнув через его линии обороны, но требуют от герцога уплаты старых долгов, чтобы насытить свои чудовищные аппетиты.



Неизвестная цель

Несмотря на всё политическое искусство герцога Севера, от сделки с тёмными эльдарам его доминат скорее проиграл. Чем дальше, тем больше он полагается на Детей Шипов, и тем меньше может удовлетворять их аппетиты, и тем наглее становятся их требования. Некоторые документы в архивах Верховного командования показывают, что порой кабал действовал против своих «союзников», сполна пользуясь каждой задержкой выплат. Это можно счесть всего лишь очередным доказательством присущего ксеносам – и особенно коварным эльдарам – вероломства, если бы такие столкновения не происходили лишь на некоторых мирах. Скрупулезный анализ, что вели логические машины Механикум и гадатели по императорскому таро, показал, что Дети Шипов преследуют некую несвязанную с Северовым доминатом цель, что привлекает их куда больше, чем все рабы, что они могут получить по договору с герцогом.

Эта цель, если она правда существует, остаётся тайной для имперских стратегов. Многие прикомандированные к Имперской Гвардии астропаты, пытаясь постичь её, испытывали жуткие видения, в которых им являлась закутанная в тени и пламя фигура с пустыми глазами, но этот образ никак ни о чём не говорил и не удовлетворил их надзирателей из Комиссариата. Если верить прогностикаторским архивам, такое знамение прежде не являлось никому, хотя некоторые записи, нашедшиеся в пыльных инфохранилищах Синтиллы говорят о похожих видениях, что возникали во время Голгеннова крестового похода.

Стратегия

«Мать теней грядет! Она ступает путем, что вырезал Отец греха, и ищет безликие лики, что стерегут её наследие. К герцогу приходит она, и его наследия ищет, но путь приведёт её туда, где не ступала нога смертного. Страшитесь того, что было утрачено на заре славы, ибо оно может быть вновь обретено, когда ночь укроет людские души»

– стратег-прогностикатор Фаддей Тел
(ожидает решения своей участи Комиссариатом)

Верховное командование почти ничего не знает о том, какую цель преследуют тёмные эльдары на Внешнем фронте (и есть ли она у них вообще). Действия комморрцев выглядят случайным хищничеством, но ветераны боёв с этими вероломными ксеносами знают, что считать эльдаров бесцельными пиратами – значит недооценивать их.

Союз предателей

Может показаться, что сотрудничать с герцогом Севером, что отвергает принесённые клятвы и обвиняет в своих ошибках несчастных советников, будет непростой задачей для Детей Шипов. На деле же, его двуличность и вероломство выглядят очень бледно для тех, кто выживал в Тёмном городе. Возможные ошибки кабалитов – это следствие их презрения к своему якобы покровителю и тщательно выпестованной паранойи имперских стратегов, а не результат неверных суждений или недостатка искусности. Обычно кабал поддерживает доминат непрямыми методами – например, бесчинствуя на имперских линиях снабжения далеко от главных владений Севера.

Даже когда Дети Шипов действуют совместно с войсками домината, осознать их союз почти невозможно. Северовцы и комморрцы никогда не сражались плечом к плечу и не вели совместных наступлений, но в их, казалось бы, никак не связанных действиях, видная отвратительная для многих командиров согласованность. Порой комморрцы разрушают склады оружия и боеприпасов – хотя обычно такие цели им неинтересны – а потом наносят удар в глубине имперских позиций, как раз, когда, когда войска домината начинают наступление на позиции гвардейцев. Иногда эльдары уничтожают посты связи, оставляя имперцев в неведении, как о приближении ударных пехотинцев герцога, так

и о собственном участии в диверсии до тех, пор пока гвардия не попытается вернуть пост.

Тёмные эльдары тщательно скрывают цели, которые они преследуют на Внешнем фронте. Герцог Север явно виновен в сговоре с ксеносами, но такие обвинения Верховного командования подкреплены скорее праведным гневом, чем вескими аргументами. Среди его членов есть несколько самосозерцателей, страшась того, что тёмные эльдары смогут обернуть добродетельную подозрительность против Империи. В конце концов, это раса известна своими хитрыми манипуляциями, а пламя веры может ослеплять фанатика не меньше чем мрак, из которого приходят ксеносы. Таким образом, даже подобающая паранойя генералитета может оказаться частью вражеского плана.

Тактика

«Объясни, что ты имеешь в виду, раб, и говори проще. Мой переводчик сбивается на твоём примитивном языке и без конца повторяет какую-то глупость про «честный бой» – что бы это ни значило»

– архонт Моригис – дерзкому пленнику

Война, как её понимают в Империи, оскорбляет чувства комморрцев. Тёмные эльдары стремиться лишь к могуществу, и любые методы, тактики и стратагемы ценятся ими лишь, пока они приводят к успеху. Безжалостная борьба внутри их общества губит всех, кто использует понятия, вроде «невинные гражданские», «боевые порядки» или «законы войны», кроме как для того, чтобы играть на слабостях врага. Империи может вести всегалактическую войну, но тёмные эльдары ведут лишь всегалактическую резню.

Смерть от тысячи порезов

Тёмные эльдары редко начинают противостояние с кем бы то ни было, не будучи совершенно уверены в победе, будь то целая череда набегов по всему сегменту или разорение одного поселения на заштатной планетке, что оскорбляет архонтово чувство прекрасного. Такое отношение вызвано легендарным высокомерием комморрцев – в Тёмном городе нет места вожаку, что показал себя неудачником. Тысячелетия коварных заговоров и беспощадных триумфов оправдывают высокомерие этой расы.

Всё военное искусство комморрцев – это умение совершать набеги. Так они воспринимают даже масштабные конфликты – например, когда гордыня архонта заставляет его выйти на бой против могучего врага или отправится за драгоценным сокровищем на один из грязных миров вне Паутины. Вперёд отравляются незримые и хитроумные разведчики, что должны найти уязвимую цель или распознать охраняемую. Когда кабалу приходит время бросить свои силы в бой, его воины уже знают всё о своём враге, а он о них – ничего. Каждые врата в Паутину поблизости от цели внезапно оживают, а передовые командиры открывают новые. В такие набеги отправляется куда больше сил, чем хватило бы для достижения цели, и сокрушительная мощь комморрцев позволяет сломить любое сопротивление и наложить руки на добычу ещё до того, как об их нападении разнесётся слух.

Как правило, в этом и заключается вся стратегия комморрцев – молниеносный удар и быстрое возвращение в Тёмный город, где можно сбыть с рук рабов и добычу. Масштабный конфликт – это бесконечное множество таких налётов на разные цели, неизменно оставляемые уязвимыми в результате прошлого налёта. В конце концов, ужас и смятение поражают врагов не хуже зазубренных клинков, которыми сражаются воины-кабалиты. Победоносные ксеносы забирают приглянувшуюся добычу и покидают театр военных действий.

Цели и подготовка

Тёмные эльдары не отправляются в тварный мир без причины. Их извращённые души не могут долго существовать вне лабиринтов Паутины, и потому каждый набег должен быть тщательно спланирован, а победа — одержана до того, как жажда причинять страдания заставит комморрцев обернуться друг против друга. Тварный мир не может предложить много того, чем тёмные эльдары не могут наслаждаться в своих владениях, а потому кабалиты могут тысячелетиями оттачивать своё мастерство, чтобы во время набегов легко забирать всё, что приглянется.

Рабы

Самая расхожая цель любого набег комморрцев в реальный мир — это захват рабов, что будут питать бесконечную жажду страданий, что охватывает Тёмный город. В основе любой битвы, что ведут тёмные эльдары, лежит набег за рабами, и мало в каком бою кабалиты не найдут возможности взять пленных. Самые целеустремлённые охотники используют мыслефазовые перчатки, обездвиживающие когти, гранаты-фантазмы и ещё более необычные устройства, что позволяют легко брать пленных. Тёмные эльдары отлично умеют сохранять жизнь пленных и пользоваться каждой каплей их страданий, а потом возвращать невольников с самой грани смерти, чтобы отправить на рынки Тёмного города. Их несчастные рабы испытывают смерть тысячи раз, пока она, наконец-то не придёт.

Сила моя — их боль

Хотя большинство тёмных эльдаров совершают набеги ради рабов, они никогда не упускают возможность причинять боль и внушать ужас. Обычно это становится второстепенной целью, ибо чужие страдания усиливают кабалитов и помогают выдерживать пагубное для комморрцев воздействие реального мира. Незадачливых противников медленно истязают прямо в бою, а пленники, слишком слабые, чтобы дотянуть до ранка рабов, умирают под пытками в собственных домах. Их истерзанные тела обычно служат единственным свидетельством того, что до успешного налёта в ныне безжизненном поселении вообще кто-то жил.

Иногда неистовая жестокость становится самоцелью всего набег. Целые шпиль зачищают квартал за кварталом, лишь для того, чтобы сломить волю врага или нагнать страху на соседние миры, дабы проще было собрать урожай и там. Нередко такие деяния — часть плана, призванного заманить ослеплённого жаждой мести врага в ловушку или увлечь опасных, но осматрительных врагов подальше от своих.

Надежда на спасение

Комморрцы тщательно готовятся к каждому набегу и вооружаются лучшим оружием, и потому редко терпят разгромные поражения. Тем не менее, когда ослеплённый гордыней архонт велит начать лобовую атаку или цель оказывается защищена лучше, чем ожидалось, исход может стать катастрофическим. Стремительность, с которой кабалиты ведут штурм, может обернуться против них, и большая часть эльдаров погибнет под огнём врага, раньше, чем осознает опасность.

Обычно, когда чаша весов клониться в сторону врага, кабалиты пытаются сократить потери и отступить. Такой позор в Комморре может оказаться смертельным, а потеря большей части воинов станет смертельной вне всяких сомнений. Как правило, поражение можно отворотить, перебросив силы на новую цель или отступить и ударить вновь по уже выдохшемуся врагу. В самых отчаянных боях командир может пожертвовать частью своих сил, создав отвлекающий отряд, что ударит по менее важной цели, перетягивая внимание врага и позволяя основным силам отойти. Как ни странно, на такую роль находятся добровольцы, что готовы рисковать жизнью в надежде на большую долю добычи и славу.

Впрочем, нередко отбив атаку кабалитов, обороняющиеся остаются под защитой стен и орудий и поздравляют себя с победой. Командирам это не всегда по нраву, но решение вывести солдат из безопасной крепости и преследовать кошмарных ксеносов под открытым небом нелегко даётся даже самому суровому комиссару. Не раз и не два радость от победы оказывалась преждевременной, ибо налётчики возвращались и пользовались несогласием среди защитников.

Отмщение

В тех случаях, когда враг одерживает верх над тёмными эльдарами, выжившие комморрцы быстро расплачиваются с ним за такое оскорбление. Даже целиком уничтоженная группа кабалитов может вызвать у их архонта желание доказать своё превосходство над павшими. Независимо от того, кто устраивает такие налёты, их цель одинаково проста. Месть должна напомнить галактике о расе, что когда-то правила ей, потрясти выскочек, что пришли после и не видели всей мощи эльдаров.

Комморрцы никогда не ведут себя более жестоко, чем, когда их превосходство поставлено под сомнение. Если оскорбление нанесено одному кабалу — особенно если этот кабал потерял много воинов в проваливавшемся набеге — то ответом на него обычно становится обезглавливающий удар по самому подходящему врагу. На вражеских командиров-триумфаторов будут охотиться как на диких зверей, стоит им покинуть свои убежища. Всех мало-мальски заметных воинов, что были среди победителей, ждёт поразительно жестокая смерть. Известен случай, когда снайпера, что ранил могущественного архонта, через пять лет выследили на совершенно другой планете, протащили через Паутину и бросили умирать на его былой снайперской позиции.

Но иногда поражения одного кабала бывает достаточно, чтобы возмутить всю Комморру. Порой искусство или дерзость вражеского командира превосходят те, что тёмные эльдары считают подобающими низшим расам. Расправившись с незадачливым кабалом, что своим поражением унижил владыку Тёмного города, самые разные группировки Комморры объединяются для отмщения. К счастью для всей галактики, такие «союзы» редко доживают до начала боевых действий — обычно из губят неистовые внутренние распри и вероломные удары. Если же альянсу удастся продержаться подольше, он соберёт многочисленные армии, а из древних хранилищ появится могущественное оружие. Но даже чувствительный удар по гордости тёмных эльдаров не может побудить их начать настоящую войну. Воины и оружие, которых бы хватило на десятилетия или даже века, наносят один безжалостный удар, на корню истребляя всех, кто посмел оскорбить Повелителей Сумерек.



Войска кабала

«Они не солдаты, не воины. Наш враг – само убийство во плоти, и он не остановится, пока в мире не останется ничего, кроме страха»

- капитан Джефта Калл, казнённый за трусость

Тёмные эльдары – страшный противник для имперских гвардейцев. Даже рядовой комморрец обладает столетиями боевого опыта, а лучшие воины кабалов и ведьминских культов могут похвастаться тысячелетиями резни.

Архонты

Эти устрашающие ксеносы-военачальники правят кабалами. В их власти опустошать и поработать целые города из простой прихоти. Архонты окружены жестокостью и вероломством, и потому вынуждены были отточить все свои умения до бритвенной остроты – их ничем нельзя удивить, нельзя перехитрить, невозможно одолеть в поединке. Архонтов редко увидишь на Внешнем фронте, но появление такого на поле брани стоит танковой роты. Такое соотношение оказалось пугающе буквальным, когда один архонт жестоко расправился с расчётами целой батареи синтиллийского 129-го артиллерийского, недалеко от шахт Кокита. Последующие допросы пойманных дезертиров вылились в строго засекреченный доклад Верховному командованию, но те отрывки, к которым получили доступ младшие офицеры, породили множество слухов, что не дают гвардейцам Внешнего фронта спать спокойно.

Владыки теней и ужаса

Хотя, как правило, на Внешнем фронте сражаются лишь особенно интересующиеся этими краями группы тёмных эльдаров – например, Дети Шипов или Безглазые наблюдатели – здесь, равно как и в Каликсиде, и даже далёком Коронусе, порой появлялись и другие кабалы, чьи названия и гербы известны имперским полководцам, ибо ни один архонт не считает, что какая-то часть галактики может быть закрыта для него.

Следующими после Детей Шипов внимание Верховного командования привлёк кабал Обсидиановой перчатки. Он наносит дерзкие удары по надёжно укреплённым целям, будто бы не считаясь, ни с рисками, ни с потерями. Вероятно, кабал назвался в честь древнего технологического артефакта, чья хватка способна разрушать ферробетонные бастионы. Немало набегов кабала увенчалось успехом благодаря присутствию на поля боя их архонта, которому и принадлежит эта перчатка.

Воины из кабала Нескончаемого воя, если верить докладам, совершают случайные налёты в Периферии и Каликсиде с мига первого контакта с имперцами. Говорят, что ими командует дряхлый, иссохший старец, что знает местность и условия каждого мира, на который нападают комморрцы, лучше его жителей. Любые сведения об этом таинственном человеке исчезают, как будто кто-то намеренно их уничтожает.

Кабал Разбитого трона совсем недавно появился на Внешнем фронте, и его действия только предстоит проанализировать. Впрочем, кое-где они уже прославились любовью к истреблению правителей и унижению аристократии – это заставляет некоторых генералов подозревать, что кабал намерен действовать против Северова домината. Архонт Софиос Низвергатель престолов совершил уже немало набегов – его армии обычно состояли из множества обычных воинов-кабалитов и малой горстки истиннорожденных.



Архонт (Вос)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шит	Вос	СВ	Тов
68	68	48	44	9/66	58	58	59	57
Количество ран: 25				Скорость: 9/18/27/54				
Общий ВВ: 3				Броня: призрачный доспех † (всё по 6)				

Умения: «Акробатика (Лов)+20», «Бдительность (Вос)+30», «Допрос (СВ)+30», «Запугивание (Сил)+30», «Командование (Тов)+30», «Ловкость рук (Лов)+10», «Обаяние (Тов)+10», «Обман (Тов)+30», «Парирование (ВВ)+20», «Пользование техникой», «Проницательность (Вос)+30», «Сбор информации (Тов)+10», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+20».

Таланты: «Амбидекстрия», «Аура власти», «Верный удар», «Вихрь смерти», «Всё выдавший», «Крепкий орешек», «Ловец стрел», «Мастер рукопашной», «Мгновенная реакция», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексы», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Орлиный глаз», «Паранойя», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Подскок», «Пугающий голос», «Разоружение», «Снайпер», «Стальные нервы», «Стремительная атака», «Точный удар», «Трудная мишень», «Чуткий сон», «Шаг в сторону».

Особенности: «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Советы ведущему: применение архонтов

За плечами у архонтов годы самых сложных политических интриг в галактике, и им не составляет труда овладеть даже самыми мудрёными стратегиями. Они умело применяют ловушки, обманные манёвры и обманы обманных манёвров, отчего вражеским командирам иногда кажется, что архонт может предугадать каждое их действие – и нередко это именно так.

Столкновение

Тёмные эльдары всеми возможными способами используют свою подвижность, атакуя с неожиданных сторон и сковывая врага страхом. Архонты мастерски применяют такую тактику, но за века и тысячелетия, каждый архонт развивает собственный неповторимый стиль, приметный лёгкими изменениями тактических приёмов и применением невероятно сложных стратагем. Попадая в невыгодное положение, войско тёмных эльдаров часто исчезает в тени, из которых появилось, чтобы потом вернуться там и ударить там, где его меньше всего ждут.

Стратегия

Разные архонты предпочитают разные стратегии, но большинство окружают себя могучими слугами – медузами, ур-гулями, ламеняками и слитами-наёмниками – и ведут свою свиту прямо в гущу боя (см. стр. 94-97). Хотя архонты редко снисходят до того, чтобы сражаться с простыми солдатами, предпочитая поручать их своим расходным приспешникам, многие с наслаждением обезглавливают вражеские армии, убивая их командиров и лучших воинов на виду всех остальных. Для этого архонты устраивают засады или приказывают своим менее любимым солдатам отвлечь врага, а сами неожиданно нападают во главе свиты и наносят обезглавливающий удар.

Тактика

Архонты равно владеют холодным и стрелковым оружием тёмных эльдаров, но большинство снаряжается для ближнего боя – так им легче пировать на скорби и страхе своих врагов. Сталкиваясь с противником лицом к лицу, архонт ищет самого сильного, чтобы убить его, обезглавить неприятеля и устрасить выживших.

Оружие: агонизатор (холодное, 1к10+7 Э, ББ 6, Гибкое, Силовое поле, Разрывающее, Шоковое) *или* отравленный клинок (холодное, 1к10+8 Р, ББ 2, Разящее (2), Отравленное (4)), бластерный пистолет (пистолет, 20 м., 1/-/-, 2к10+7 Э, ББ 4, Маг 6, 3 ПД, Лэкс), эльдарские плазменные гранаты (метательное, 12 м., 1/-/-, 1к10+6 Э, ББ 4, Маг 1, Перезарядка – нет, Взрыв (4), Шоковое).

Снаряжение: боевые наркотики ††, два магазина для бластерного пистолета, устройство связи. Помните, что за столетия архонты разорили множество миров и могут обладать всем, что ведущий сочтёт уместным.

† **Призрачный доспех:** хитроумный доспех, что по нраву многим архонтам, оснащён защитным полем, принцип работы которого остаётся загадкой для Механикум. Носитель призрачного доспеха обладает *защитным полем с уровнем защиты 20*, что *перегружается* при результате 1-5.

†† **Боевые наркотики:** несмотря на неоспоримое мастерство, архонты принимают боевые наркотики, чтобы стать ещё сильнее и опаснее. Архонт, принявший боевые наркотики, получает один из эффектов, описанных в таблице «**Химические стимуляторы**» (см. врезку).

Архонты среди Детей Шипов

В каждом кабале может быть лишь один архонт – не в природе тёмных эльдаров делиться властью. Дети Шипов подчиняются загадочной и почти не появляющейся воочию фигуре, известной как «Мать теней», что железной рукой держится за своё место на вершине иерархии.

Тем не менее, характеристики архонта можно использовать, чтобы отразить других персонажей каба. Хотя Мать теней правит Детями Шипов единолично, она не может обойтись без способных и амбициозных помощников. Среди них есть особенно искусные воины – от изгнанных отпрысков самых могущественных домов Комморры, до отчаявшихся архонтов, бежавших из своих каба. Такие персонажи могут использовать профиль архонта, формально не владея таким титулом.

Химические стимуляторы

Комморрские гемункулы не устают изобретать новые кошмарные снадобья, что раздвигают границы возможного для тела и рассудка. Большинство тёмных эльдар принимает боевые наркотики, что усиливают их и без того сверхчеловеческие способности до страшных пределов.

Если тёмный эльдар принимает боевой наркотик, ещё находясь под действием предыдущей дозы (или если комморрские снадобья пробует любой, кто не является тёмным эльдаром), он обязан пройти **сложный (-20) тест Выносливости**. В случае провала, наркотик не срабатывает, а причиняет 1к10 очков ударного урона, от которого не спасает *броня*. Персонажи игроков также получают 1к5 очков *порчи*.

Кошмарная сила

Тёмный эльдар, принявший этот наркотик, получает особенности «*Сви́репый натиск (+5)*» и «*Сверхъестественная Сила (+1к5)*» до конца сцены.

Быстрее мысли

Тёмный эльдар, принявший этот наркотик, считается выбросившим 10 в броске *инициативы*, а также увеличивает показатель своей «*Сверхъестественной Ловкости*» на +1к5 до конца сцены.

Нечеловеческая живучесть

Тёмный эльдар, принявший этот наркотик, получает особенности «*Регенерация (4)*» и «*Неумирающее*» до конца сцены.

Презрение мясника

Тёмный эльдар, принявший этот наркотик, получает особенность «*Сверхъестественный Ближний бой (+2)*». Всякий раз, когда этот эльдар причиняет критический урон, показатель этой особенности увеличивается на +1 (до максимума в 10). Наркотик действует до конца сцены.

Истиннорожденный кабалит

В комморрских каба́лах нет ничего, что любой гвардеец мог бы назвать надлежащей иерархией – тёмные эльдары признают власть лишь, когда она подкреплена силой. Причины, по которым глава каба́ла занял своё положение, не имеют значения по сравнению с силой, что позволила ему это сделать – так работает безжалостная комморрская меритократия. Кажущимся противоречием этой системе служит класс так называемых «истиннорожденных», чей высокий статус на первый взгляд кажется наследственной привилегией.

Правда сложнее, чем кажется, как это нередко бывает у комморрцев. Большинство кабалитов не рождается детьми у других эльдаров – их создают и выращивают гемункулы. Особенно могущественные комморрцы могут лишний раз подчеркнуть свой статус, потратив немало сил и средств на рождение настоящего, кровного отпрыска. В отличие от Империи, истиннорождённых не готовят к роли наследников, ибо никакая сила в Комморре не сможет защитить слабока или глупца, кроме его собственной. Почти сразу после рождения, из эльдара выживают любые слабости, недостатки и сантименты, на что уходят большие средства. Выжившие присоединяются к рядам кабалитов и оттачивают своё искусство и амбиции до уровня, недостижимого не только людям, но и их братьям-недорodkaм.

Как правило, истиннорожденные брезгают смешиваться с «обычными» кабалитами и действуют независимыми отрядами, что состоит из тех немногих, кого каждый истиннорожденный считает равней. В таких группах идёт постоянная борьба за власть и вражеский огонь порой может причинить меньше потерь, чем внутренние распри. Тем не менее, их отличная подготовка и – зачастую – самое дорогое и мощное оружие позволяет даже небольшой группе истиннорожденных переломить ход боя.

Истиннорожденный кабалит (Элита)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
47	51	37	41	8/59	41	49	39	49
Количество ран: 13				Скорость: 8/16/24/48				
Общий ВВ: 4				Броня: доспех кабалита (все по 4)				

Умения: «Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)+20», «Допрос (СВ)», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)+10», «Ловкость рук (Лов)», «Обман (Тов)+10», «Парирование (БВ)+10», «Пользование техникой (Инт)», «Проницательность (Вос)+10», «Сбор информации (Тов)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)+10».

Таланты: «Верный удар», «Мастер рукопашной», «Молниеносные рефлексy», «Орлиный глаз», «Подскок», «Разоружение», «Сопrotивляемость (Страх)», «Стремительная атака», «Трудная мишень», «Чуткий сон».

Особенности: «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Оружие: отравленный клинок (холодное, 1к5+3 Р, ББ 2, Отравленное (2)), эльдарские плазменные гранаты (метательное, 12 м., 1/-/-, 1к10+6 Э, ББ 4, Маг 1, Перезарядка – нет, Взрыв (4), Шоковое) и одно оружие из нижеследующего списка:

- Осколковый пистолет *хорошего качества* (пистолет, 30 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Надёжное, Отравленное (1)) и *моно меч хорошего качества* (холодное, 1к10+3 Р, ББ 2)
- Осколковый карабин (лёгкое, 60 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, Маг 50, 2 ПД, Отравленное (1), Шквальное)
- Терзатель (лёгкое, 40 м., 1/-/-, 2к10+5 Р, ББ 2, Маг 12, 2 ПД, Взрыв (3), Надёжное, Разрывающее)



- Бластер (лёгкое, 75 м., 1/-/-, 3к10+7 Э, ББ 4, Маг 12, 2 ПД, Лэнс)
- Осколковая пушка (тяжёлое, 150 м., -/5/10, 2к10+2 Р, ББ 4, Маг 300, 2 ПД, Отравленное (4))
- Тёмное копьё (тяжёлое, 200 м., 1/-/-, 3к10+7 Э, ББ 4, Маг 9, 2 ПД, Лэнс)

Снаряжение: жуткие трофеи, родовой знак, четыре магазина для выбранного оружия.

Советы ведущему: применение истиннорожденных

Истиннорожденные по праву считаются жестокими убийцами. Подготовка делает таких кабалитов меткими стрелками, равно смертоносными и высокомерными.

Столкновение

Истиннорожденные предпочитают поджидать врагов в засаде или атаковать с выгодных позиций – например, с борта «Рейдера» или «Яда» или просто из укрытия. Если истиннорожденным не повезло угодить в засаду самим, они согласованно отступают в укрытия, изрыгая шквал смертоносных снарядов и оскорблений.

Тактика

Как правило, кабалиты бьют издалека, безнаказанно наслаждаясь мощью своего экстравагантного оружия. Если истиннорожденным придётся сражаться в рукопашную (или их просто одолеет жажда крови), они покажут, на что способны с ножами и клинками своих винтовок и не оставят улавляющим-людям ни единого шанса.

Свита архонта

Большинство послебоевых отчётов упоминает, что в бою архонтов сопровождает кавалькада странных существ – нечто среднее между отрядом телохранителей и свитой придворных. Состав такой группы может различаться от битвы к битве, даже у одного архонта. Иногда он берёт с собой лучших воинов кабала, ведьм или даже бешеных боевых зверей. Архонтские свиты нередко отражают неведомые людям особенности структуры кабала – например, наёмников-ксеносов.

Медуза

«Глаз раскрылся! Глаз раскрылся и разум умер!»

- надпись, нацарапанная на стенах заставы KVii-95b

Такое место в свите – скорее кара, чем знак благосклонности. Время от времени в окружении архонтов замечают тёмных эльдаров, что служат носителями для чужеродных паразитов, называемых медузами. Эти несчастные обречены на судьбу марионеток и ездовых зверей для овладевших ими тварей. Империи очень мало известно о медузах, но считается, что долговременный симбиоз с таким существом может стать постоянным – тело и разум носителя будут полностью поглощены паразитом. Носители медуз, что встречаются в свитах архонтов, пребывают именно в таком состоянии.

Медузы наделены врождёнными психическими способностями, правда слабыми и узконаправленными. Их тянет к сильным эмоциям – считается, что медузы питаются ими. В случае опасности они способны поражать разум врага психическими энергиями. Медуз, что служат при архонтах, снабжают усиливающими устройствами, превращая их в поистине смертоносное оружие, способное разжижать мозг противника.

Как именно кабалы приручают медуз и почему готовы отдавать им сородичей, остаётся загадкой. Существует теория, что тяга медуз к эмоциям сродни присущему тёмным эльдарам пристрастию к боли – ей возражают утверждения о том, что медузы – естественные конкуренты кабалинтов. Так или иначе, некоторые архонты любят использовать таких существ – печально известный лорд Ширинтал однажды повёл в бой группу из трёх десятков медуз, завладевших телами изменивших своему архонту воинов-истиннорожденных. Этот жуткий отряд оказался очень полезным – а том числе благодаря способностям медуз, усиленных тёмными эльдарками.



Медуза (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шит	Вос	СВ	Тов
33	33	35	35	8/55	28	36	58	11
Количество ран: 14				Скорость: 8/16/24/48				
Общий ББ: 3				Броня: доспех кабалинта (всё по 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Выживание (Вос)», «Психическое чутьё (Вос)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)».

Таланты: «Молниеносные рефлексy».

Особенности: «Ночное зрение», «Потустороннее», «Сверхъестественная Ловкость (+3)», «Сверхъестественные чувства (30, восприятие эмоций)», «Страх (1)».

Оружие: взор медузы † (пистолет, 20 м., 1/-/ 2к10 Э, ББ 2, Маг -, Перезарядка -, Взгляд ††, Накачка).

Снаряжение: арканные сдерживатели и подавители.

† Взор медузы: загадочная наука, которой владеют тёмные эльдары, позволяет невероятно усилить врождённые способности медуз. Изменения, которым подвергается носитель, велики – нередко дело не ограничивается вживлением внешних устройств, и несчастный претерпевает хирургические операции и обработку химикатами. Взор медузы – это оружие, что считается всегда готовым к применению. Медузу нельзя лишить этого оружия. Любая попытка удалить устройства с тела носителя ни к чему не приведёт – в руках незадачливого вивисектора окажется лишь мешанина запретных устройств и нечеловеческих внутренних.

†† Взгляд: взгляд медузы не «стреляет» как обычное оружие. Вместо этого все существа в зоне поражения (конус с углом в 45 градусов с длиной, равной дальности поражения) обязаны пройти **состязательный тест Силы воли** против медузы. Каждая жертва, провалившая этот тест, получает урон. За каждую ступень успеха, что набрала медуза, **бронейбойность** атаки возрастает на +2. Урон всегда наносится в голову.

Советы ведущему: применение медуз

Ужас, что внушают медузы и сила, что таит их взор, делают их очень опасными противниками и сильно осложняют прямое противостояние с персонажами игроков.

Столкновение

Что бы ни творилось на поле боя, медузы неизменно остаются подле архонта и поражают его врагов своими губительными взглядами.

Тактика

Порой медузы предпочитают начинать с врагов, испытывающих самые сильные эмоции и тем самым питающие самих медуз. Особенно по нраву им псайкеры. Если носитель медузы будет убит, паразит может попытаться обрести нового, захватив оказавшееся поблизости тело.

Ур-гуль

«Мы бы прикончили их вожска. Засада была безупречной. Но как только наш снайпер взял того в прицел, эта тварь жутко завyla и бросилась в нашу сторону. Может услышала. Может почуяла. Да неважно. Чудище оказалось рядом, и мы ничего не успели сделать. А их вожак даже не пошёл в атаку. Просто стоял позади и смелся, его монстр рвал нас на куски»

- полевой рапорт сержанта Герлафа Слерна из дезолеумского 433-го клятвенного полка

Такие гадкие чужаки встречаются в свитах множества архонтов, хотя никогда не становятся так близки своим господам, как ламеянки или сслиты-телохранители. Ур-гули – это не придворные, не слуги и даже не наставительный пример, коим служат медузы, а просто охотничьи и боевые звери, которых архонт пускает по следу добычи или отправляет сразиться с теми, кого считает недостойными сойтись в битве с ним самим. Лишённые зрения, но наделённые чутким нюхом, натренированные ур-гули могут заметить многие угрозы даже раньше острых глаз своего господина.

Хотя обычно ур-гули служат архонтам, охотясь на их врагов или защищая хозяина в бою, нередко можно увидеть целые стаи таких тварей, коих бросают на позиции противника перед началом настоящего штурма. Мощные ноги ур-гулей позволяют им очень быстро настигать жертву, а внезапное нападение может вызвать панику среди врагов и превратить их в лёгкую добычу для наступающих кабалитов.

Многие наступления Детей Шипов предварялись волнами этих бешеных троглодитов, которых расходовали проще чем рядовых кабалитов. Аналитики Департамента Муниторум отметили необычность такой стратегии, но Империие ничего не знают о Шаа-доме и том, в какое адское и запретное место он обратился, а потому не задаются вопросом о том, откуда у кабала столько ур-гулей, но это изобилие может привлечь внимание тех, кто заинтересован в то, чтобы Шаа-дом был окончательно мёртв и похоронен.

Ур-гуль (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цинт	Вос	СВ	Тов
48	11	7/55	36	7/54	24	48	29	14
Количество ран: 15				Скорость: 7/14/42/42				
Общий ББ: 3				Броня: загрубелая шкура (всё по 2)				

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

Таланты: «Бесстрашие», «Запредельная скорость», «Кошачье приземление», «Неистовство», «Неистовый натиск», «Обострённые чувства (Вкус, Обоняние)», «Спринт», «Стальные нервы», «Трудная мишень», «Яростный натиск».

Особенности: «Зверь», «Природная броня (2)», «Сверхъестественная Ловкость (+2)», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Сверхъестественные чувства (50 м., вкус и обоняние)», «Сви́репый натиск (+3)», «Слепое», «Смертоносное природное оружие».

Оружие: острые когти (холодное, 1к10+7 Р, ББ 0, Разрывающее)



Советы ведущему: применение ур-гулей

Ур-гули – ловкие, свирепые охотники, совершенно безжалостные и неостановимые. Будучи частью свиты архонта или охотясь вместе с сородичами, ур-гуль всегда подчиняется хищной жажде крови.

Столкновение

Стратегия ур-гулей не меняется вне зависимости от того, устроили они засаду или попали в неё сами (что случается редко) – монстры просто несутся вперед, положившись на острые чувства, и бросаются на ближайшего врага, чтобы разорвать его в кровавые клочья.

Тактика

В бою ур-гули впадают в безумное бешенство, бросаются по следу врага и рвут его на куски. Волей ведущего, ур-гуль может сперва броситься на самого слабого члена отделения, а убив его – перейдёт на оказавшегося рядом и так до тех пор, пока не погибнет или пока все враги не превратятся в кровавые ошмётки.



Ламяянка

«Дыхание Агонии и Бич Калек очень быстро убьют это существо, архонт. Но, если я не ошибаюсь в ваших вкусах, быстрая смерть вам едва ли по нраву»

- Морин, сестра Лилиту, обращаясь к леди Эйлеас

Многих великих и могущественных архонтов, что сражаются с Империумом, сопровождают смертоносные воительницы, предположительно определённые имперскими ксенографами как сестры Лилиту. Чем занимается и как выстроено это сестринство, остаётся загадкой, но кое-что стало известно, благодаря кропотливой разведке или похвальбе самых высокомерных архонтов. Сестры Лилиту – сами себя они называют «ламяянками» – одни из самых опасных отравительниц тёмного города, столь же впечатляющие, сколь и зловещие.

Ламяянки почитают таинственного Шаймеша, Отца ядов. Некоторые ксенографы считают, что это вымышленный персонаж, другие полагают, что Отец ядов существовал в действительности. Типичная для эльдарских мифов размытая грань между историческими и вымышленными персонажами лишь усложняет изучение. Если Шаймеш действительно существовал, его наследие живо и дышит среди последовательниц. Ламяянки способны одним взглядом оценивать яды и усиливать их, добиваясь наибольшей эффективности – настолько велико их мастерство.

Ламяянка (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
49	44	33	33	8/58	52	44	39	51
Количество ран: 13				Скорость: 8/16/24/48				
Общий БВ: 3				Броня: доспех кабалита (всё по 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)», «Ловкость рук (Лов)+10», «Обаяние (Тов)+30», «Обман (Тов)+20», «Парирование (ББ)», «Проницательность (Вос)+20», «Сбор информации (Тов)+20», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)+10».

Таланты: «Благословение Шаймеша» †, «Мгновенная реакция», «Молниеносные рефлексy», «Подскок», «Сопротивляемость (Яды)», «Чуткий сон».

Особенности: «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Оружие: клинок Сестринства (холодное, 1к10+3 Р, ББ 2, Калечащее (4), Разящее (4), Отравленное (4), Сбалансированное), усиленный осколковый пистолет (пистолет, 30 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Калечащее (4), Разящее (4), Отравленное (5)).

Снаряжение: зловещие флакончики, четыре магазина для осколкового пистолета.

† **Благословение Шаймеша:** ламяянка может усилить оружие архонта и его свиты перед боем. Оружие самой ламяянки всегда считается уже усиленным (в профиле оружия это учтено), а кроме этого она может усилить количество единиц оружия, равное своему бонусу Интеллекта (то есть 5). Все выбранное оружие должно уже обладать свойством «Отравленное». Работа ламяянки увеличивает показатель *отравленности* на +2, даёт оружию свойства «Разящее (4)» и «Калечащее (2)» (или увеличивает показатель уже имеющихся на +2). Каждое оружие может быть усилено таким образом только один раз, даже если в свите есть несколько ламяянок.

Советы ведущему: применение ламяянок

На поле боя эти одарённые и отлично подготовленные отравительницы обычно сопровождают могущественных архонтов.

Столкновение

Ламяянки делятся своими жуткими ядами с другими приближёнными архонта, делая их отравленное оружие ещё более губительным. Если группа тёмных эльдаров, среди которых есть ламяянка, поджидает врагов в засаде или атакует после подготовки к бою, она применит свои умения, чтобы усилить оружие сородичей. Если комморрцев застанут врасплох, благословения получит только её оружие.

Тактика

Ламяянки не настолько крепки, как другие слуги архонта и не несут тяжёлых доспехов, и потому стремятся держаться подальше от самых опасных врагов и избегать долгих выматывающих схваток. Их главное оружие – дьявольски разнообразная коллекция ядов, а клинки и пистолеты – лишь способ доставить его в цель. Обычно ламяянки, нанеся врагу одну рану, тут же принимаются искать новую жертву для своих чудовищных ядов.

Сслит

«Забудь об этом, солдат. Я не могу описать, что это была за тварь. В галактике есть ужасы, что никто не в силах объяснить. В ней таится больше кошмаров, чем можно вообразить. Просто постарайся выжить в следующем бою. Не давай воображаемым чудовищам отвлекать тебя от настоящих»

- лейтенант Шейма Дреко – рядовому Ксхиру Эббу, последнему выжившему из отделения Тета

Кабалы постоянно интригуют друг против друга – порой даже враги тёмных эльдаров видят заговоры, что те плетут друг против друга прямо на поле боя. Если бы не вероломство и презрение комморрцев друг к другу, их набеги случались бы куда чаще. Тёмный эльдар, что прожил достаточно долго, считает коварство и предательство самым обычным делом. И хотя архонты порой вынуждены полагаться на своих сородичей, ни один архонт не достигнет своего положения, не поняв, что единственная постоянная черта его сородичей – это двуличие.

Когда архонту понадобятся по-настоящему надёжные воины, он обратится к сслитам – многоруким змеелюдям. Считается, что их раса почти вымерла, а те, что остались, превратились в комморрских приживал. Говорят, что преданность сслитов вызвана чем-то вроде экзистенциального кризиса и долгого отсутствия цели и причин жить, за исключением тех, что дадут им извне. Об этом сслиты не говорят даже со своими нанимателями, а большинству архонтов это просто неинтересно.

Имперские гвардейцы, что пережили столкновение со змееподобным чудовищем, зачастую не отходят от полковых капелланов. Затравленным голосом такие бойцы рассказывают о пустых рептильных глазах, что глядят на них будто бы издали или из глубины давно ушедшей эпохи. Бесстрашие сслитов многие считают более пугающим, чем радостную злобу атакующих кабалитов, ибо змеелюди будто бы равнодушны к любым жизням, включая собственные.

Сслит (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цинт	Вос	СВ	Тов
45	45	9/55	9/52	48	31	38	23	32
Количество ран: 28				Скорость: 5/10/15/30				
Общий ББ: 9				Броня: чешуя и доспех кабалита (всё по 7)				

Умения: «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)+20», «Парирование (ББ)+10», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)».

Таланты: «Амбидекстрия», «Всё выдавший», «Двойной выстрел» † «Двойной удар» †, «Ледяное сердце», «Мастер рукопашной», «Обострённые чувства (Обоняние)», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Спринт», «Стальные нервы».

† **Примечание:** талантов «Двойной выстрел» и «Двойной удар» в системе **Only War** не существует. По-видимому, это ошибка, вызванная различиями в наборе талантов в разных игровых системах. Ниже приведены таланты «Двойной удар» и «Двойной выстрел» из «Базовой книги правил Deathwatch».

Особенности: «Автоматизация», «Многорукое (4)», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Страх (1)».

Оружие: осколковый карабин (лёгкое, 60 м, 1/3/5, 1к10+2 Р, Маг 50, 2 ПД, Шквальное, Отравленное (1)), осколковый пистолет (пистолет, 30 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Отравленное (1)), ксеноклинок (холодное, 1к10+9 Р, ББ 2, Бритвенной остроты, Сбалансированное)

Снаряжение: два магазина для оружия, извращённые ксеноталисманы.



Советы ведущему: применение сслитов

Сслиты почти всегда сопровождают высокопоставленных комморцев – например, архонтов. Они остаются подле своего господина, пытаясь защитить его и убивая любого, кто покажется опасным или просто подойдет слишком близко. Сслиты постоянно сохраняют бесстрастную бдительность и бесконечно обводят окружение хладнокровным взором.

Столкновение

Благодаря физической форме и множеству рук, сслиты очень опасны, как в перестрелке, так и в бою. Они способны подстраиваться под обстоятельства, прижимая огнём подступающих (или убегающих) врагов к земле и позволяя господину занять выгодную позицию, как для стрельбы, так и для ближнего боя.

Тактика

Острые чувства и четыре руки позволяют сслитам сражаться с несколькими врагами одновременно, бросаясь на приблизившихся к его господину. В иных случаях змеелюд будет верно следовать за архонтом, убивая без остановки, двигаясь вперед или отступая по приказу господина.



Двойной удар (Dual Strike)

Требования: Ловкость 40, талант «Парное оружие»

Искусность персонажа позволяет ему сокрушать врагов одновременными ударами или выпадами двух клинков.

Будучи вооружён двумя единицами холодного оружия, персонаж может атаковать ими обеими за одно полное действие. Для этого бросается один тест Ближнего боя. В случае успеха, в цель попадают оба удара. Поскольку это считается одной атакой, персонаж может *прицеливаться*, чтобы получить бонус +10 или +20. Персонаж не получает штрафа -20 за атаку двумя единицами оружия. При подсчёте урона, броня цели защищает её от каждого попадания отдельно, но бонус Выносливости вычитается только из совокупного урона от обоих попаданий. Один тест «Уклонения» или «Парирования» спасает от обоих попаданий.

Двойной выстрел (Dual Shot)

Требования: Ловкость 40, талант «Парное оружие»

Персонаж – настоящий мастер пистолетов, что легко может поразить цель двумя почти одновременными выстрелами.

Будучи вооружён двумя пистолетами, персонаж может выстрелить из обоих за одно полное действие. Для этого бросается один тест Дальнего боя. В случае успеха, в цель попадают оба выстрела. Поскольку это считается одной атакой, персонаж может *прицеливаться*, чтобы получить бонус +10 или +20. Персонаж не получает штрафа -20 за атаку двумя оружиями. При подсчёте урона, броня цели защищает её от каждого попадания отдельно, но бонус Выносливости вычитается только из совокупного урона от обоих попаданий. Один тест «Уклонения» спасает от обоих попаданий.

Суккуб

«Не дрожите, солдаты. Продолжайте стрелять.
Мимо нас никто не сможет проскользнуть...»

- последние слова лейтенанта Коргейна

Хотя ведьмы не настолько жадны до титулов и власти, как их сородичи из кабалов, их одолевает тот же безумный соревновательный азарт, что присущ всем тёмным эльдарам. Но политическим интригам и тайным убийствам, ведьмы предпочитают острый клинок, что вонзается в сердце врага. Главное поприще каждой ведьмы – это арена, где успех остаётся уделом выживших. Величайших чемпионов и устроительниц самых успешных набегов в реальный мир называют суккубами. Это не формальный титул, и сам не себе он не даёт власти и влияния – на каждый культ, где суккуб правит как королева-воительница, приходится другой, где вся власть принадлежит поддерживающим культ кабалитам. Тем не менее, суккубы пользуются большим уважением, и каждая носительница этого титула – одна из самых смертоносных воительниц среди своего народа, прославившаяся мастерством.

Культ Изогнутого ножа

На Внешнем фронте бесчинствует несколько разных группировок тёмных эльдаров, но почти все их набеги поддерживают ведьмы только одного культа – Изогнутого ножа. Их воительницы участвуют в рейдах, по меньшей мере, трёх разных кабалов, а также ковена Безглазых наблюдателей. Во главе их наступления обычно идут чудовища и рабы-мутанты, столь любимые культом.

Причина, по которой культ так активно сражается на Внешнем фронте, проста – он веками изучал характерные для Периферии и миров новосозданного Северова доминанта мутации и регулярно набирал с них своих излюбленных рабов. Ведьмы Изогнутого ножа хорошо знают эти места, что делает их желанными партнёрами в набегах на Периферию, а в оплату они с готовностью берут местных мутантов и вырожденцев, которых кабалитам всё равно больше нигде не сбыть.

Суккуб (Босс)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
75	55	44	43	10/72	44	56	54	51
Количество ран: 23				Скорость: 10/20/60/60				
Общий ВВ: 4				Броня: ведьминское облачение (всё по 3)				

Умения: «Акробатика (Лов)+30», «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)+20», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10», «Ловкость рук (Лов)+10», «Обаяние (Тов)», «Обман (Тов)», «Парирование (ВВ)+20», «Проницательность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)+30», «Уклонение (Лов)+20».

Таланты: «Амбидекстрия», «Верный удар», «Вихрь смерти», «Всё давящий», «Димахер», «Запредельная скорость», «Контратака», «Кошачье приземление», «Крепкий орешек», «Кулачный боец», «Ловец стрел», «Мастер кулачного боя», «Мастер рукопашной», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексy», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Паранойя», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Подскок», «Разоружение», «Стальные нервы», «Стремительная атака», «Точный удар», «Трудная мишень», «Удар и отскок», «Уличный боец», «Чуткий сон», «Шаг в сторону», «Яростный натиск».

Особенности: «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».



Оружие: парные ножи ведьмы (холодное, 1к5+7 Р, ББ 0, Сбалансированное) или агонизатор (холодное, 1к10+7 Э, Гибкое, Разрывающее, Силовое поле, Шоковое) и осколковый пистолет (пистолет, 30 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Отравленное (1)) или осколковая сеть (холодное, 1к5+5 Р, ББ 0, Опутывающее (2)) и цепеш (холодное, 1к10+5 Р, ББ 0, Отравленное (2)) или два бритвоцепя (холодное, 1к10+7 Р, ББ 2, Гибкое) или две перчатки гидры (холодное, 1к10+5, ББ 0, Молотящее †), эльдарские плазменные гранаты (метательное, 12 м., 1/-/, 1к10+6 Э, ББ 4, Маг 1, Перезарядка -, Взрыв (4), Шоковое).

Снаряжение: боевые наркотики ††, жуткие трофеи, счётчик убийств.

† **Молотящее:** оружие с этим свойством удваивает количество попаданий по цели.

†† **Боевые наркотики:** суккубы – это лучшие воительницы и королевы своих культов; им доступны стимуляторы и другие препараты, способные сделать их сильнее всех нижестоящих. Принимая боевые наркотики, суккуб получает один из эффектов, описанных во врезке «Химические стимуляторы».



Советы ведущему: применение суккубов

Суккубы – одни из лучших убийц в галактике, что превосходят прочих скоростью и искусностью. Во время набегов в тварный мир, они сражаются почти как на аренах Комморры, продлевая страдания своих врагов как можно дольше.

Стратегия

Двух одинаковых суккубов не сыскать, но те, что участвует в налётах в реальный мир, часто посылает ведьм сдерживать врага до тех пор, пока не представится возможность самой нанести смертельный удар. Другие отвергают такую тактику и быют в самое уязвимое место врага, полагаясь на опыт своих воительниц.

Столкновение

Иногда суккубы сами идут во главе своих войск и командуют отборным отрядом, что будет атаковать неприятеля с неожиданной стороны и вонзаться в самое сердце вражеских позиций. Попав в засаду, суккубы попытаются либо сократить дистанцию до врага и атаковать его, либо отступят, чтобы напасть, имея преимущество. Арены Тёмного города научили суккубов сполна использовать местность и укрытия, чтобы избегать вражеского огня и сближаться с противником.

Тактика

Суккубы – мастерицы ближнего боя; хотя порой они могут взяться за пистолет, куда больше им нравится убивать вблизи. Суккубы нередко командуют группами гекатриц, образуя со своими подчинёнными смертоносный ансамбль грации и жестокости. Столкнувшись с особенно сильным врагом, суккуб может вызвать его на поединок один на один.

Гекатрица-кровавая невеста

«Я никогда не видел, чтобы кто-то так двигался. Сержант Хэкеми – лучший боец на ножах в полку. Как-то раз она выпотрошила орка, а он и глазом моргнуть не успел, не то, что поднять оружие. Но даже она сказала, что не смогла разглядеть, что убило мордианцев. Просто вспышка и кровь. Потом крики. Я никогда не видел её такой поражённой. Обычно, я гляжу врагу в лицо и говорю с ним на языке ножа. Но теперь я был бы рад остаться караульным»

- рядовой Колс Керак 222-й полк бронтовых длинных ножей

Гекатрицами или кровавыми невестами называют самых искусных и безжалостных ведьм культа. Они достигают своего положения так же как суккубы, но связаны большим количеством ограничений. Пока гекатрица не докажет, что достойна более высокого положения, её обязанностью будет собирать отряды ведьм для гладиаторских поединков и набегов в тварный мир. Многие кровавые невесты сами ведут своих подчинённых в бой и не спускают с них глаз, в то время как другие сражаются плечом к плечу с другими гекатрицами и быются с самыми опасными врагами.

Хотя тёмные эльдары считают положение гекатрицы не самым значительным и лишь первым шагом из неизвестности к легенде, каждая кровавая невеста – это искусная и смертоносная воительница. На гладиаторских аренах Комморры слабые не выживают. Чтобы прочие ведьмы буквально не подрезали сестру по культу на пути к положению гекатрицы, той потребуется мастерство и преданность своему делу, непредставимая для неуклюжих людей или орков.

Умение этих воительниц таково, что даже одинокая гекатрица смогла устранить целый поисково-ударный отряд в пустынях Кальфа. Стремительными ударами клинков она повреждала баки с водой, что были у патрульных, и исчезала среди дюн. Считается, что за одиннадцать такими нападениями (девять из которых закончились гибелью всего отряда от обезвоживания) стоит одна гекатрица. Немногие выжившие до сих пор страдают от видений и миражей – их поддерживает только жажда мести той, что убила их товарищей, не обагрив своих ножей их кровью.

Гекатрица-кровавая невеста (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
52	46	41	41	9/61	38	49	39	48
Количество ран: 13				Скорость: 9/18/27/54				
Общий ББ: 4				Броня: ведьминское облачение (всё по 3)				

Умения: «Акробатика (Лов)+30», «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)+20», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10», «Ловкость рук (Лов)+10», «Обаяние (Тов)», «Обман (Тов)», «Парирование (ББ)+20», «Проницательность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)+30», «Уклонение (Лов)+20».

Таланты: «Амбидекстрия», «Верный удар», «Димахер», «Кошачье приземление», «Кулачный боец», «Мастер кулачного боя», «Мастер рукопашной», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлекс», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Подскок», «Разоружение», «Сопrotивляемость (Страх)», «Стремительная атака», «Удар и отскок», «Уличный боец», «Шаг в сторону».

Особенности: «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Оружие: парные ножи ведьмы (холодное, 1к5+6 Р, ББ 0, Сбалансированное) или нож ведьмы (холодное, 1к10+6 Р,ББ 0, Сбалансированное) и осколковый пистолет (пистолет, 30 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Отравленное (1)) или осколковая сеть (холодное, 1к5+4 Р, ББ 0, Опутывающее (2)) и цепеш (холодное, 1к10+4 Р, ББ 0, Отравленное (2)) или два бритвоцепя (холодное, 1к10+6 Р, ББ 2, Гибкое) или две перчатки гидры (холодное, 1к10+4 Р, ББ 0, Молотящее †), эльдарские плазменные гранаты (метательное, 12 м., 1/-/-, 1к10+6 Э, ББ 4, Маг 1, Перезарядка -, Взрыв (4), Шоковое).

Снаряжение: обычные боевые наркотики (используйте правила препарата «забой» со стр. 197 «Базовой книги правил»), жуткие трофеи, счётчик убийств. Самые высокопоставленные или успешные гекатрицы – их называют сиренами – также используют усиленные боевые наркотики (см. врезку «Химические стимуляторы» на стр. 92).

† **Молотящее:** оружие с этим свойством удваивает количество попаданий по цели.



Советы ведущему: применение гекатриц-кровоавых невест

Гекатрицы – смертоносные воительницы. Они могут возглавлять обычных ведьм или собираться в отряды лучших воинов культа.

Столкновение

Кровавые невесты – опытные гладиатрицы, что сражают врагов точными ударами. Как правило, они сами навязывают бой, а попав в засаду – рассыпаются, полагаясь на скорость и подвижность, что позволит обойти врагов с фланга и устроить засаду самим.

Тактика

Возглавляя группы ведьм (см. стр. 342 «Базовой книги правил Only War»), гекатрицы наносят удар в слабые места врага, выявленные подчинёнными, и нападают лишь на раненых или опутанных сетями противников. Отряды кровоавых невест действуют сообща и совершают множество ложных ударов и обманных атак, чтобы позволить одной из гекатриц жестоко расправиться с одним врагом и перейти к следующему. И рядовые ведьмы, и кровоавые невесты любят не убивать неприятеля мгновенно, а расчленять его точными и изящными ударами до тех пор, пока он не обратится в бьющийся в агонии кусок плоти. Если дела пойдут плохо, гекатрицы нередко отступают и выжидают, пока раненые враги не ослабнут, чтобы вернуться и мучить их дальше, растягивая их смерть и наполняя её страданиями.

Агонизатор

Агонизатор – чрезвычайно сложное оружие, что поражает органы чувств жертвы электромагнитным импульсом, вызывающим мучительную боль, навсегда выжигающую нервные окончания. Агонизаторы существуют во множестве обличий, но самое распространённая – это пропитанный ядом хлыст.



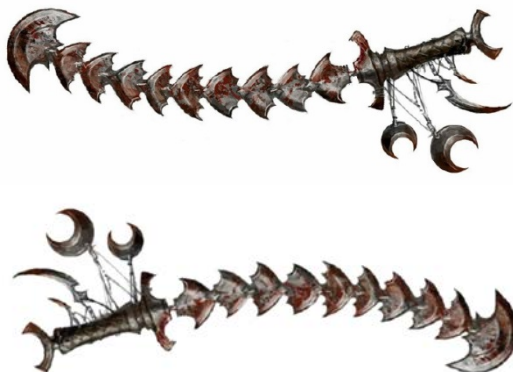
Осколковая сеть и цепеш

Ритуальные сеть и цепеш – смертоносное сочетание. Ведьма сперва опутывает врага сетью со множеством наэлектризованных крюков, а потом наносит смертельный удар удлинённым двуклинковым цепешем.



Бритвоцепи

Бритвоцепи – это парные клинки, на первый взгляд похожие на длинные, громоздкие и неудобные мечи. Но одним движением кисти, ведьма может превратить меч в подобие составленного из лезвий цепа, удары которого почти невозможно отразить или парировать.



Осколковое оружие

Такое оружие использует мощные магнитно-электрический импульсы, чтобы выпускать острые кусочки кристалла, покрытые невероятно сильным ядом. Воины-кабалиты особенно любят осколковые винтовки и нередко ведут огонь прямо с палубы своих «Рейдеров» или «Ядов».



Убийцам и уличным бойцам всей галактики больше по душе элегантные осколковые пистолеты – хотя они созданы для ведения точного огня на близкой дистанции, их яд не менее смертоносен.



Некоторые тёмные эльдары настолько привыкают к искажённым болью гримасам, что замирают на лицах их жертв, что берутся за оружие помощнее обычной винтовки – это могут быть расхожие у бичевателей карабины или осколковые пушки, способные легко истреблять целые отряды.



Терзатель

Терзатель испускает множество мононитей, усеянных крошечными зубуринами. Эта невидимая сеть опутывает жертву, и чем больше та сопротивляется, тем страшнее нити рвут её на куски.



Гемункул

«Я никогда раньше не прививал столь огромные конечности никому из вашего рода. Гадаю, сможет ли твой позвоночник выдержать такое количество мышц? Я сомневаюсь, но скоро мы это окончательно выясним. Не бойся выражать свои ощущения так громко, как сочтешь нужным»

- гемункул Анаста Скейсен

Самыми страшными из всех чудовищ, что породила чудесная и ужасная власть тёмных эльдаров над плотью, остаются те, кто стал такими по своей воле. Таковы гемункулы – знатоки тайных наук о плоти и монстры, что потакая тёмным капризам, изменяют себя и своих сородичей. Именно из-под их скальпелей вышли самые кошмарные чудовища тёмных эльдаров – гротески, «Талосы» и иные лоскутные ужасы, рождённые в крови и безумии.

Гемункулы обитают в глубинах тёмноэльдарских поселений и окружают себя сонмами калек, что служат им помощниками и соратниками. Благодаря познаниям о жизни и смерти гемункулы обладают большим весом в Комморре и других городах. Это приносит им уважение и поддержку даже самых могущественных архонтов, ибо искусный гемункул может вернуть к жизни кого угодно, если от того остался хотя бы жалкий лоскуток плоти. Конечно, гемункулы не трудятся бесплатно, но тот, кто сумел завоевать их расположение благодаря взяткам и дарам, сможет воспользоваться плодами омерзительного искусства. «Естественный порядок вещей», «здоровый смысл» – всё это никогда не сдерживало гемункулов, что бесконечно изменяют собственные тела до тех пор, пока обликом те не станут напоминать их извращённые души. Дополнительные руки, вшитые инструменты и оружие из плоти и другие чудовищные плоды их искусства – обычное дело среди гемункулов.

В бою гемункулы полагаются на чудовищную силу и множество ядов, но самым опасным оружием этих безумцев остаётся воспалённый разум, что отличает скульпторов плоти от их творений. Гемункул – это дьявольски изобретательный враг, способный почти любое положение повернуть себе на пользу. Кроме того, сумасшедший творец почти всегда окружен фанатичными или просто бездумными и в высшей степени расходными прихвостнями, готовых умереть по одному его капризу, отдав жизнь за то, чтобы хозяин вырвал новые тайны из плоти несчастных, что попадутся в его руки.

Гемункул (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
54	57	36	7/45	7/48	59	54	48	39
Количество ран: 27				Скорость: 7/14/21/42				
Общий ББ: 7				Броня: ороговевшая кожа (всё по 3)				

Умения: «Бдительность (Вос)+10», «Командование (Тов)+10», «Обман (Тов)+10», «Уклонение (Лов)», «Допрос (СВ)+30», «Запугивание (Сил)+20», «Медика (Инт)+30», «Парирование (ББ)», «Пользование техники (Инт)+20», «Проницательность (Вос)+20», «Ловкость рук (Лов)+10», «Скрытность (Лов)».

Таланты: «Амбидекстрия», «Бой вслепую», «Верный удар», «Всё выдавший», «Крепкий орешек», «Ледяное сердце», «Мастер рукопашной», «Мгновенная реакция», «Молниеносные рефлекс», «Обострённые чувства (Все)», «Орлиный глаз», «Паранойя», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Подскок», «Пугающий голос», «Снайпер», «Сопrotивляемость (Токсины)», «Стремительная атака», «Точный удар», «Чуткий сон», «Шаг в сторону».



Особенности: «Ночное зрение», «Природная броня (3)», «Сверхъестественная Выносливость (+3)», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Оружие: перчатка плоти (холодное, 1к10+6 Р, ББ 0, Отравленное (2), Разящее (4)) или рука-ножницы (холодное, 1к10+4 Р, ББ 2, Бритвенной остроты, Разрывающее, Отравленное (1)), жало-пистолет (пистолет, 30 м., 1/-/, 1к10+1 Р, ББ 3, Маг 4, 2 ПД, Бритвенной остроты, Разящее (4), Отравленное (4)).

Снаряжение: разнообразные препараты, эликсиры, снадобья, мази и яды (считается, что у гемункула есть 1к5 доз всех препаратов из «Базовой книги правил» и любые другие вещества по решению ведущего), один артефакт ковена, два магазина для жало-пистолета, а также иные творения – отвердевшая скорбь, жидкий страх или сломанная вера имперского святого.

Рука-ножницы

Это оружие немного похоже на хирургические ножницы, которые также содержат мощные токсины, благодаря которым владелец может легко обезвредить жертву, чьи конечности собрался ампутировать.

Перчатка плоти

Эта когтистая перчатка усеяна ёмкостями и шприцами, через которые хозяин может вводить жертвам электроостроицы, вызывающие ненормально быстрый рост. Жертва умирает в жутких страданиях, буквально вырастая из собственной кожи и взрываясь комками разлетающейся вокруг дымящейся плоти.

Советы ведущему: применены гемункулов

Гемункул — чудовищный противник, особенно для имперского гвардейца. Хотя эти монстры не так искусны в стратегии, как архонты и не настолько одержимы воинским искусством, как суккубы, их извращённый разум не знает себе равных и никогда не устанет изобретать новые способы мучить своих жертв.

Стратегия

Многие гемункулы окружают себя свитой калек, гротесков или даже чудовищных «Талосов». Они бросают свои жуткие творения в бой, выискивая у врага слабость, которой можно воспользоваться, или заманивая в ловушку, из которой никто не сможет уйти.

Столкновение

Гемункулы — невероятно коварные противники, что полагаются на смертоносное сочетание собственной хитрости и беспрекословной преданности могучих приспешников. На Внешнем фронте некоторые гемункулы заводят неприятеля в засады, легко разменивая собственных пешек на новые интересные «образцы» для исследований. Попав в засаду, гемункул, не моргнув глазом, бросит своих слуг на врага, жертвуя их жизнями, чтобы спасти свою.

Тактика

Даже на поле брани гемункулы не прекращают экспериментов. Повстречав существо, что покажется ему интересным представителем своего вида, гемункул может начать испытывать пределы его способностей — в первую очередь, физической и психической стойкости. Гемункул может приказывать своим телохранителям — калекам, гротескам и иным слугам — отрезать особенно интересного противника от остальных, чтобы он спокойно мог заняться опытами. Некоторые гемункулы наслаждаются кровопролитием, что творят сами, но большинство предпочитает убивать врагов руками своих помощников. Большинство носят с собой могучие артефакты или держат в резерве особенно страшное творение и с ликованием пускают его в ход, когда враги уже готовы праздновать победу.

Артефакты ковенов

Хранилища и музеи ковенов хранят много оружия и инструментов, находящихся за пределами человеческого понимания — для людей они похожи на детища скорее чёрного колдовства, чем технологии. Эти сокровища равно ценны и чудовищны, и наиболее легкомысленные и опрометчивые эльдары нередко получают у гемункулов тайные уроки боли, которых предпочли бы избежать. Гемункулы редко выходят на бой, не взяв с собой какой-нибудь артефакт. Из тысяч орудий попыток со всем тщанием они выбирают наиболее подходящее.

Помните, что только гемункулам ведомы тайны этих артефактов, а неподготовленному достаточно лишь прикоснуться к ним, чтобы обезуметь, погибнуть или пережить нечто худшее.

Разбитоскол

Разбитосколами называют особенно смертоносное оружие тёмных эльдаров, созданное из фрагментов портала между измерениями, что назывался Зеркалом граней. В разбитоскол можно поймать отражение врага и разбить его. Тот, чье отражение было разбито, разбивается и в жизни. Обычно разбитосколы применяют только для уничтожения опасных командиров, воителей и полководцев, одно присутствие которых меняет ход сражения. Ужасная смерть такого героя, происходящая прямо на глазах его подчинённых, обычно в корне меняет обстановку.

Гемункул может попытаться поймать отражение врага в разбитоскол при помощи **состязательного теста Ловкости**, что требует частичного действия. Разбить отражение можно за ещё одно частичное действие. Враг, чье отражение было разбито, получает 1к5 единиц ударного урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости, и должен пройти **сложный (-20) тест Выносливости** и получить ещё 1к5 единиц ударного урона за каждую ступень провала. Разбитоскол действует только на живых существ.

Сфера отчаяния

Эти простые с виду шары из чёрного кристалла, безо всяких украшений или механизмов — один из самых ужасных видов оружия, коим обладают ковены. Сферы созданы для того, чтобы вбирать в себя боль и страдания, и каждая из них веками или тысячелетиями питалась зверствами своих хозяев. Когда накопленные внутри тёмные энергии находят выход, они обрушиваются на всех вокруг с неистовой яростью, преображая ощущения в физические и психические удары.

Сфера отчаяния — это оружие со следующим профилем: метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10+12 В, ББ Особая, Маг 1, Перезарядка — нет, Взрыв (4). От наносимого сферой урона не спасают *очки брони* и бонус Выносливости, но спасает бонус Силы воли. Любой персонаж, переживший атаку сферой отчаяния, получает 1к5+1 *очков безумия*. Сфера отчаяния не действует на механизмы и боевые машины.

Горн проклятия

Такие артефакты особенно любимы гемункулами, что наполняют горны страданиями своих сородичей с рукотворных миров и превращают их в смертоносное оружие против любых обладателей психического дара. Внутри горна, на границе Варпа и тварного мира заключены души псайкеров, запятанных до смерти создателем артефакта.

Гемункул может высвободить мощь горна, потратив полное действие. Все существа, наделённые пси-рейтингом, в 3к10+30 метров от него, обязаны пройти **сложный (-20) тест Силы воли** или получить 1к10 *очков безумия* за каждую ступень провала. Провалившие этот тест на три или больше ступеней, впадают в глубокую кататонию на количество минут, равное количеству полученных *очков безумия*. Среди гемункулов нет безумцев, что решились бы использовать горн второй раз без долгой работы над ним в своей лаборатории, ибо каждое применение меняет природу заключённых внутри сил самым неожиданным и разрушительным образом.

Бичеватель

«Высокомерный, ты заплатишься за свои оскорбительные попытки спустить меня с небес. Сама мысль прикоснуться ногами к той же земле, что и ты, мне отвратительна.

Ты будешь кричать в агонии, и я приму эти вопли как грубую попытку принести извинения»

- Сораки Элиш, бичеватель-соларит

Бичеватели – это глашатаи кабалов и безжалостные воины, что парят в небесах на изящных, сотворённых гемункулами крыльях. Преображения тёмного эльда в бичевателя – дело равно тонкое и грубое. Несколько последовательных операций опустошают кости, перестраивают мускулатуру и добавляют иные улучшения, что позволяют бичевателям летать. Если тёмный эльдар переживёт болезненное превращение – и не менее трудное путешествие на верх шпилей, что докажет его пригодность – он станет бичевателем по имени и облику.

Бичеватели занимают важное место в комморрском обществе – они передают тайные сообщения могущественных архонтов и иных власть имущих, что образуют паутину интриг, опутывающую весь Тёмный город, и всю культуру его обитателей. Потому бичеватели вызывают немалое уважение и убийство такого – тяжкое преступление, за которым следует ещё более тяжкое наказание. Лучшие среди бичевателей называют себя соларитами – эти существа уже давно перестали быть похожи на тёмных эльдар и переродились в птицеподобных чудовищ.

Бичеватель в бою – это воплощённый ужас, что парит вне пределов досягаемости вражеского оружия и обрушивает на своих жертв ливень смертоносного огня. Крылатые воины истребляют врагов самым могучим оружием, из тех что комморрцы берут в свои набеги – бластеров, осколковых пушек и тёмных копий.

Бичеватель (Элита)								
БВ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
46	51	45	42	8/58	36	52	37	41
Количество ран: 13				Скорость: 8/16/24/48				
Общий БВ: 4				Броня: призрачный доспех (всё по 6, см. примечания)				

Умения: «Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Ловкость рук (Лов)», «Обман (Тов)», «Пользование техники (Инт)», «Проницательность (Вос)», «Сбор информации (Тов)+10», «Скрытность (Лов)».

Таланты: «Бугрящиеся бицепсы», «Молниеносные рефлексy», «Обострённые чувства (Зрение)», «Стальные нервы», «Стрельба от бедра», «Трудная мишень», «Удар и отскок».

Особенности: «Летун (8)», «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Оружие: отравленный клинок (холодное, 1к5+3 Р, ББ 2, Отравленное (2)), эльдарские плазменные гранаты (метательное, 12 м., 1/-/-, 1к10+6 Э, ББ 4, Маг 1, Перезарядка – нет, Взрыв (4), Шоковое), осколковый карабин (лёгкое, 60 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, Маг 50, 2 ПД, Шквальное, Отравленное (1)).

Особенно успешные бичеватели нередко достают себе тяжёлое оружие и меняют карабин на что-то из этого списка:

- Терзатель (лёгкое, 40 м., 1/-/-, 2к10+5 Р, ББ 2, Маг 12, 2 ПД, Взрыв (3), Надёжное, Разрывающее)
- Бластер (лёгкое, 40 м., 1/-/-, 3к10+7 Э, ББ 4, Маг 12, 2 ПД, Лэнс)
- Осколковая пушка (тяжёлое, 150 м., -/5-10, 2к10+2 Р, ББ 4, Маг 300, 2 ПД, Отравленное (4))



- Тёмное копье (тяжёлое, 200 м., 1/-/-, 3к10+7 Э, ББ 4, Маг 9, 2 ПД, Лэнс)
- Электромагнитный бластер (лёгкое, 100 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 5, Маг 8, 2 ПД, Электромагнитное (1))
- Тепловое копье (лёгкое, 75 м., 1/-/-, 2к10+2 Э, ББ 4, Лэнс, Мельта)

Снаряжение: два магазина для выбранного оружия, знаки милостей, жуткие трофеи, счётчик убийств в прицеле.

† **Призрачный доспех:** носитель призрачного доспеха также окружён защитным полем с уровнем защиты 20. Поле перегружается при выпадении 1-5.

Советы ведущему: применение бичевателей

Бичеватели – это чрезвычайно подвижные воины, сочетающие скорость и высокую огневую мощь.

Столкновение

Как почти все тёмные эльдары, бичеватели не видят смысла давать двуногим зверям, на которых они охотятся, подготовиться к бою. Бичеватели почти всегда пытаются заманить жертву под перекрёстный огонь, сами оставаясь вне зоны поражения вражеского оружия. Попав в засаду сами, бичеватели разлетаются в стороны как стервятники, перегруппировываются и возвращаются, дабы смертью отплатить за оскорбление.

Тактика

Бичеватели почти ни минуты не сидят на месте – крылья позволяют им перемещаться от одной позиции на возвышении к другой, постоянно поливая врага огнём. Бичевателям больше по нраву обстреливать врагов, что не могут выстрелить в ответ – если враг идёт на сближение, крылатые эльдары отступают, не переставая стрелять. Как большинство комморрцев, бичеватели не пытаются убить врага на месте, вместо этого заставляя его страдать, постепенно лишая рук, ног и других необязательных частей тела – хотя тяжёлое оружие нередко попросту испепеляет врагов, не давая им помучиться.

Геллион

Постоянная вражда между разрозненными кабалами означает, что немало тёмных эльдаров становятся изгоями и вынужденно бегут из роскошных шпилей (если жили там). Бунтари и вольнодумцы часто отвергают тяжёлую руку кабалов, предпочитая свободу небес. Часть таких изгнанников сбивается в шайки, что, вместо служения самодовольным архонтам, охотятся в осквернённых небесах Комморры. Они называют себя геллионами и постоянно сражаются с бичевателями, с разбойниками и друг с другом за власть в небесном преступном мире Комморры, потому что даже изгой-геллионы остаются тёмными эльдарами.

Геллионы летают на тщательно настроенных антигравитационных досках – скайбордах, что позволяют им преследовать жертв с несравненной маневренностью. Большинство геллионов сражается двусторонними глефами, что увенчаны изогнутыми лезвиями, позволяющими хозяевам носиться меж шпилей Комморры со невероятной скоростью и точностью, совершая головокружительные трюки. Клинки их глеф заточены до бритвенной остроты – геллион может разрезать плоть и кости одним ударом.

Шайки геллионов ненавидят кабалы, но также они переменчивы и беспринципны, а потому нередко присоединяются к набегам кабалитов в реальный мир, где выступают в роли ударных войск. Обычно такие союзы длятся до тех пор, пока плата и усилия воли могут сдерживать порывы жадных до боя и полубезумных от наркотиков геллионов бросаться на любую возможную добычу. Впрочем, кабалы редко дают себе труд истреблять геллионов, даже ради возмездия – они считают этих жалких бандитов недостойными тех усилий, что пойдут за их уничтожения.

Геллион (Ядовое)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
48	48	38	36	9/61	31	34	31	44
Количество ран: 12				Скорость: 9/18/27/54				
Общий ББ: 3				Броня: украденное ведьминское облачение (всё по 3)				

Умения: «Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Парирование (ББ)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника)+20».

Таланты: «Амбидекстрия», «Кошачье приземление», «Парное оружие (Рукопашная)», «Стальные нервы», «Трудная мишень».

Особенности: «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Оружие: адская глефа (холодное, 1к10+8 Р, ББ 3, Бритвенной остроты), подвесной осколкомёт скайборда (лоб, 75 м., 1/5/7, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Отравленное (1))

Снаряжение: скайборд геллиона, ценная добыча.

Скайборд геллиона (Техника, элиссер)	
Прочность: 10 Броня: лоб 12, борт 12, корма 10.	Скорость: крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 18 м.
Размер: крупный (5)	Маневренность: +25

Особенности: «Глиссер», «Мотоцикл», «Открытый», «Форсаж».

Экипаж: пилот.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия: неподвижный подвесной осколкомёт (лоб, 75 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Отравленное (1)).

Советы ведущему: применение геллионов

Геллионы – дикие и свирепые воины, что появляются из поднебесья и обрушивают на свою жертву вихрь точных ударов.

Столкновение

Геллионы полагаются на маневренность, чтобы получить преимущество – они пикируют на своих жертв с неба или резко появляются из-за укрытия и бросаются в атаку до того, как добыча поймёт, что случилось. Даже попав в засаду, геллионы бросаются в бой, рассчитывая, что скорость, молниеносные рефлексy и огонь осколкомётов поможет им справиться с врагом.

Тактика

Настигнув добычу, геллионы кружат над ней и, потакая собственным жестоким капризам, пытаются отсекать врагам руки или головы. Порой геллионы любят схватить одного врага, воспарить в небеса и сбросить его вниз, позволив силе тяжести сделать остальное. Геллионы чрезвычайно агрессивны, а боевые наркотики, которые принимают многие из них, это только усугубляют. Впрочем, бесстрашными их не назовёшь – многие предпочитают сражаться лишь со слабыми врагами, а завидев превосходящие силы противника, отступают, осыпая их потоком цветистых оскорблений.

Инкуб

«Ты сражался достаточно хорошо, чтобы расправа над тобой не была пустой тратой моего искусства. Будь у тебя ещё два века, чтобы подготовиться к нашей встрече, ты мог бы приблизиться к тому, чтобы стать мне достойным противником. Мне почти жаль, что ты не прожил столько»

- инкуб Вальстран Роковой клинок, обращаясь к умирающему комиссару Колву

Инкубы – одни из самых опасных воинов Тёмного города, бойцы, что телом и душой преданы битве. Закованные во внушительные, увенчанные рогами латы и вооруженные двуручными клинками-клэйвами, инкубы – последние из тёмных эльдаров, что поклоняются одному из старых богов своей расы. Их божество – Кхейн, Кроваворукий бог, чьи железные статуи украшают их обсидиановые храмы, озаряемые горящими телами тех, кто оказался слишком слаб, чтобы стать инкубом. Под суровым взглядом храмового иерарха претенденты сражаются друг с другом, в попытках обрести мастерство настоящего инкуба и получить подобающее оружие и доспехи. Каждый новоиспечённый инкуб обязан сразить в поединке аспектного воина, осквернить хранящий душу побеждённого камень и построить его в орудие психических пыток, не зря называемое «мучителем».

Хотя инкубы лишены чувства чести, как его понимают люди, они чрезвычайно дисциплинированы и одержимы достижением идеала через аскетизм и изучение искусства убийства. Благодаря этому они несколько менее переменчивы, чем их сородичи, но нехватку капризного вероломства они с лихвой искупают незамутнённой жестокостью. Впрочем, какими бы искусными дуэлянтами не были инкубы, они остаются тёмными эльдарами, а потому в бою не преминут воспользоваться любым преимуществом, что позволит пролить больше крови. Говорят, что инкубы держат данное слово, но так это или нет, они остаются истинными наёмниками, готовыми сражаться за кого угодно, если плата будет достаточной.



Самые искусные воители среди инкубов носят почтенный титул «клэйвекс». Эти хладнокровные убийцы вооружаются полуклэйвами – одноручным вариантом обычных клэйвов, которые можно соединить в двуручный клинок. Эти отборные воины – по-настоящему грозные противники, что со свирепым изяществом расправляются с врагами чистыми и жестокими ударами с презрением, которое может укорениться лишь за столетия предшествования безнаказанной резнёй.

Учитывая, насколько обширным опытом обладает даже последний из инкубов, лишь самые умелые воины Имперской Гвардии могут лелеять надежды пережить дуэль с таковым, не говоря уж о том, чтобы победить. Тем не менее, у нескольких солдат Внешнего фронта хватило мастерства, упорства и удачи, чтобы превзойти инкуба. Большинство из них за доблесть были представлены к «Благодарности заступнику».

Инкуб (Элита)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
59	44	45	45	8/57	35	37	39	30
Количество ран: 16				Скорость: 8/16/24/48				
Общий БВ: 4				Броня: боевое облачение инкуба (всё по 8)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)», «Парирование (БВ)+20», «Проницательность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)»

Таланты: «Амбидекстрия», «Верный удар», «Всё видавший», «Ледяное сердце», «Мастер рукопашной», «Мгновенная реакция», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексy», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Паранойя», «Парное оружие (Рукопашная)», «Подскок», «Пугающий голос», «Стальные нервы», «Стремительная атака», «Точный удар», «Трудная мишень», «Чуткий сон».

Особенности: «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Оружие: клэйв (холодное, 1к10+12 Э, ББ 8, Силовое поле). Инкуб-клэйвекс (обычно это командир отряда) будет вооружён двумя полуклэйвами (холодное, 1к10+8 Э, ББ 6, Силовое поле), которые можно объединить в двуручное оружие (холодное, 1к10+16 Э, ББ 8, Громоздкое, Силовое поле), а также кровавым камнем (лёгкое, 10 м., 1к10+3, ББ 7, Распыляющее).

Советы ведущему: применение инкубов

Инкубы – верная смерть в ближнем бою, а благодаря своим боевым облачениям они намного превосходят сородичей стойкостью.

Столкновение

Обычно инкубы приближаются к врагам беззвучно – их доспехи довольно тяжелы, но идеально подогнаны под владельцев – и бросаются в ближний бой, не давая врагам открыть огонь. Даже если схватку начали не они (что редкость, учитывая их сверхчеловеческие чувства), инкубы всегда пытаются перейти в ближний бой, избегая стрельбы, благодаря природной скорости.

Тактика

Инкубы – непревзойдённые поединщики. Хотя они отлично действуют группами, по-настоящему их искусство проявляется лишь в смертельных схватках один на один. Ведущий может разбить группу инкубов, приблизившуюся к врагам на примерно равные части так, чтобы общая битва превратилась в несколько дуэлей. Инкубы могут отрезать гвардейцев друг от друга и не давать им помогать товарищам. Каждый инкуб – закалённый убийца, который не пытается затягивать бой, нанося врагу множество мелких ранений, как любят другие комморры. Инкубы убивают одним ударом, что рассекает тело или сносит голову с плеч, и тут же переходят к следующей жертве. Если обстановка сложится не в пользу эльдаров, инкубы не брезгают отступать и перегруппировываться, чтобы устроить новую засаду или заманить врага в ловушку – хотя в целом инкубы не любят делиться своими жертвами с кем бы то ни было.



Разбойник

Тёмные эльдары двигаются и мыслят намного быстрее людей и потому могут без опаски разгоняться до немислимых скоростей. Разбойниками называют комморцев, что постоянно испытывают судьбу, носясь по полю боя на реактивных гравциклах и убивают врагов, даже не сбрасывая скорости. В Комморре и других аванпостах тёмных эльдар они выступают на аренах ведьминских культов и устраивают между шпилями смертельные гонки, в которых каждый участник пытается избавиться от соперника, подрезав его острым клинком гравцикла.

Менее искусные или менее удачливые пилоты нередко гибнут от точно рассчитанных ударов своих соперников, окропляя зрителей кровью и потрохами. Впрочем, цель разбойников – не бессмысленная резня, а идеальные и элегантные убийства. Они стремятся к силе и мастерству, что позволит им расправляться с соперниками в выбранной манере – не забывая до смерти множеством ударов, как скот, а разрывая надвое одним безукоризненным разрезом.

Во время набегов в тварный мир, разбойники ведут себя почти так же как во время гонок. Очень немногие противники готовы к сражению с настолько стремительными врагами. Разбойники наслаждаются неожиданностью своих налётов и убивают своих жертв раньше, чем пронзительный вой их гравциклов достигнет ушей несчастных.

Имперские гвардейцы очень уязвимы перед разбойниками – пехотинцу трудно даже попасть по гравциклу. Немало солдат Императора навсегда осталось на полях брани Внешнего фронта, погибнув под ударами клинков-стабилизаторов умелых разбойников.

Разбойник (Ярдовой)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
47	49	35	37	9/66	33	34	33	39
Количество ран: 12				Скорость: 9/18/27/54				
Общий БВ: 3				Броня: ведьминское облачение (всё по 3)				

Умения: «Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)», «Парирование (БВ)», «Пользование техникой (Инт)+10», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)+20».

Таланты: «Амбидекстрия», «Кошачье приземление», «Мгновенная реакция», «Стальные нервы», «Трудная мишень».

Особенности: «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».

Оружие: клинок-стабилизатор гравцикла (холодное, 1к10+7 Р, ББ 4, Громоздкое, только для атак «Ударил-отступил»), осколковая винтовка гравцикла (лоб, 100 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Отравленное (2)) или бластер гравцикла (Лоб, 75 м., 1/-/, 3к10+7 Э, ББ 4, Маг –, Перезарядка –, Лэнс), ведьминский нож (оружие ближнего боя, 1к5+5 Р, ББ 0, Сбалансированное).

† Только для атак «Ударил-отступил»: это оружие установлено на самом гравцикле, и может применяться только в ходе действия «Ударил-отступил» (см. стр. 265 «Базовой книги правил»).

Снаряжение: мотоцикл «Разбойник», жуткие трофеи.



Советы ведущему: применение разбойников

Разбойники без предупреждения налетают на жертв и расчлениают их ещё до того, как несчастные успеют понять, что на них напали.

Столкновение

Гравциклы могут потягаться скоростью с геллионскими скайбордами, и, готовя засаду, разбойники нередко отказываются от скрытности в пользу быстроты. Неожиданно попав в засаду сами, они, скорее всего, мгновенно скроются из виду, чтобы потом вернуться и ударить с неожиданной стороны.

Тактика

Как правило, разбойники убивают своих жертв в бесконечных налётах – они несутся на невероятной скорости, поливая врага огнём из встроённых осколковых винтовок или полосуюя их клинками-стабилизаторами, отступают, дабы избежать ответного огня и идут на новый заход. Некоторые шайки с готовностью нападают на превосходящие силы противника, полагаясь на скорость гравциклов, но большинство отступает, если перевес не на их стороне. Действуя в связке с другими силами тёмных эльдаров, разбойники обычно изводят пехоту врага непрекращающимися налётами, а сменив осколковые винтовки на бластеры, могут охотиться на бронетехнику неприятеля.

Гравцикл «Разбойник» (Техника, элиссер)	
Прочность: 15 Броня: лоб 16, борт 16, корма 12.	Скорость: крейсерская – 130 км/ч, тактическая – 21 м.
Размер: крупный (5)	Маневренность: +20

Особенности: «Глиссер», «Мотоцикл», «Открытый», «Форсаж».

Экипаж: всадник.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия: неподвижное орудие. Выберите одно:

- Осколковая винтовка (лоб, 100 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Отравленное (2))

- Бластер (лоб, 75 м., 1/-/, 3к10+7 Э, ББ 4, Маг – нет, Пер – нет, Лэнс)

Специальные правила: снизу у «Разбойника» расположены зловеще изогнутые и зубчатые стабилизаторы, которые тёмные эльдары с немалым успехом используют в бою. При совершении атаки «ударил-отступил», всадник считается вооружённым холодным оружием со следующими характеристиками: клинок-стабилизатор (холодное, 1к10+7 Р, ББ 4, Громоздкое). Помните, что из-за природы этого оружия, всадник не прибавляет к наносимому такими атаками урону свой бонус Силы.

Тёмный свет

Оружейники Комморры известны своим умением обходить законы природы в попытках создать самое восхитительное и смертоносное оружие. Бластеры и тёмные копы ведут огонь не лазером, но тем, что, за неимением лучшего слова, можно называть «тёмным светом». Что это такое – неясно, хотя некоторые связывают его с чёрными дырами, варп-штормами и другими частыми небесными феноменами. При соприкосновении с целью, поток тёмного света создаёт взрыв, способный проделать дыру в танке или испарить пехотинца на месте. Даже простой взгляд на такой луч без надлежащей защиты глаз, навсегда оставляет шрамы на сетчатке.

Мандрагора

*«Пока ты смотришь на потолок, они выйдут из стен.
Если у того, с чем мы сражаемся, закончатся способы
удивлять нас, это значит, что их последний сюрприз
станет последним и для нас»*

– рядовой Мерсито Грант

Тёмные эльдары питаются чужим ужасом, а в их собственных пресыщенных умах нет места страху. Однако даже у них бывают кошмарные сны о чудовищах, слишком ужасных, чтобы их можно было вообразить, чудовищах, что заставляют реальность содрогнуться одним лишь своим существованием. Таковы мандрагоры, нечестивые создания из запутанных измерений. К добру ли, к худу ли, но истинная природа этих монстров столь же неуловима, как они сами, исчезающие в тенях забытых времён. Обликом мандрагоры похожи на эльдаров, но это тёмные, не совсем настоящие чудовища, что существуют и в тварном мире и где-то в другом месте, коего не может постичь разум. Их стеклянистая и потрескавшаяся, будто обсидиан, плоть покрыта огненными и ледяными сосудами. Кажется, будто сам свет не желает видеть их – на мандрагорах вечно лежит тень, что делает их ещё более жуткими в предсмертных мыслях их жертв.

Мандрагоры питаются энергией самой жизни, нагоняя мороз везде, где появятся, и выпивая энергию из несчастных жертв. Когда эти чудовища устраивают такие пиршества, знаки разрушения и энтропии на их плоти начинают светиться ярче. Насытившись чужой жизнью, мандрагора может испустить чудовищный поток губительного огня, что выпьет всё тепло из своей жертвы.

Архонты порой нанимают этих жутких созданий – и для сражений, что сопровождают их смертоносные политические игры с соперниками, и для налётов в реальный мир. Мандрагоры известны тем, что иногда вместо рабов требуют за службу совершенно непостижимую плату, вроде неслышимого звука, забытого слова или чего-то ещё более странного.

Мандрагора (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Ципт	Вос	СВ	Тов
48	46	7/51	6/41	8/58	33	33	40	35
Количество ран: 14				Скорость: 8/16/24/48				
Общий ББ: 6				Броня: нет				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Вос)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Парирование (ББ)+10», «Скрытность (Лов)+30», «Уклонение (Лов)».

Таланты: «Бесстрашие», «Кулачный боец», «Ледяное сердце», «Мастер клинков», «Мгновенная реакция», «Подскок», «Пугающий голос», «Сопротивляемость (Жара, Холод)», «Стальные нервы», «Трудная мишень», «Удар и отскок».

Особенности: «Демон (+2)», «Ледяное пламя» †, «Ночное зрение», «Обитатель теней» ††, «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Сверхъестественная Ловкость (+3)», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Таящийся во мраке» †††, «Фазовое».

Оружие: клинок-серп или смертоносно острый нож (холодное, 1к10+7 Р, ББ 3, Калечащее (3), Разрывающее).

Снаряжение: жуткие трофеи, рваная набедренная повязка.

† **Ледяное пламя:** убив живое существо, мандрагора может в течение следующих двадцати четырёх часов применять следующую атаку: губительное пламя (лёгкое, 50 м, 1/3/-, 1к10+6 Э, ББ 4, Маг – нет, Перезарядка – нет, Калечащее (3), Коррозийное).



†† **Обитатель теней:** успешно уклонившись от атаки, мандрагора может немедленно получить особенность «Бестелесное» до начала своего следующего хода.

††† **Таящийся во мраке:** в качестве полного действия мандрагора может скользнуть в темноту и появиться в другом тёмном месте в шестнадцати метрах, наполнив воздух в десяти метрах вокруг холодом. После такого перемещения, мандрагора проходит **средний (+0) состязательный тест «Скрытности»** против всех оказавшихся рядом. Любой персонаж, проваливший этот тест, не сумел заметить перемещений мандрагоры – и не заметит, пока та не ударит!

Советы ведущему: применение мандрагор

Мандрагоры – устрашающие убийцы, что бродят меж миров и теней.

Столкновение

Мандрагоры почти всегда сами выбирают поле боя и бьют в спину. Даже если их удастся поймать в засаду, они мгновенно скроются во тьме.

Тактика

Мандрагоры часто пытаются разделить своих жертв и убивать слабейших. Устроив засаду, они появляются из тьмы, чтобы ранить или уничтожить самого уязвимого врага и насытиться его жизненными силами, а потом пропасть в тенях и нанести новый удар.

Боевая техника тёмных эльдаров

Боевые машины комморцев столь же смертоносно необычны, как и всё их оружие. На самом деле, тёмные эльдары не проводят резкой границы между оружием и боевой техникой и делают их настолько устрашающе безжалостными, насколько возможно. Их машины несутся в воздухе, насмехаясь над земным притяжением и истребляя оказавшихся рядом врагов могучим оружием и бритвенной остроты клинками-стабилизаторами.

«Губитель»

Такие штурмовые суда по конструкции очень напоминают «Рейдеры» (см. стр. 348 «Базовой книги правил Only War»), но в отличие от этих стремительных транспортов, что задуманы для того, чтобы забрасывать воинов-комморцев в стан врага, «Губители» призваны сеять смерть и разрушения, для чего оснащены тремя тяжёлыми орудиями. Это могут быть дезинтеграторы или тёмные копыя, что позволяют «Губителям», проносясь мимо врагов, испускать страшный огневой шквал.

«Губитель» (Техника, элиссер)	
Прочность: 36 Броня: лоб 27, борт 27, корма 20	Скорость: крейсерская – 130 км/ч, тактическая – 21 м.
Размер: большой (6)	Маневренность: +15

Особенности техники: «Глиссер», «Открытый», «Форсаж».

Экипаж: пилот, три стрелка.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: три спонсонных орудия из нижеследующего списка:

- Тёмное копьё (Лоб/Левый борт/Правый борт, 200 м., 1/-/-, 4к10+7 Э, ББ 5, Маг – нет, Перезарядка – нет, Лэнс)
- Дезинтегратор (Лоб/Левый борт/Правый борт, 200 м., -/-/10, 2к10+6 Э, ББ 9, Маг – нет, Перезарядка – нет)

Специальные правила

Тёмные эльдары часто снаряжают свою технику совершенными оптическими системами – так называемыми мерцающими полями, благодаря которым машина будто бы постоянно пропадает из реальности и возвращается назад. Все стрелковые атаки против этой машины получают штраф -20.

«Тантал»

«Тантал» изначально был крупным глиссером могущественного архонта – герцога Суразиса Скорбного из кабала Тёмного зеркала, что истреблял своих сородичей в охватывающих весь Тёмных город междоусобицах. В конце концов, соперники всё же расправились с Суразисом, а чертежи «Тантала» распространились по Комморре, позволив другим кабалам, охочим до изобильной резни, устраивать её на этих крупных, усеянных клинками глиссерах.

Хотя «Тантал» – не самое обычное судно, что лишь изредка появляется на Внешнем фронте, как оружие устрашения оно просто бесценно. «Тантал» – летающая невозможность, отвергающее гравитацию, изящное скопление острых клинков, скользящих по нему и готовых рассечь любого, кто окажется на пути. Для отделения гвардейцев (или иных беззащитных пехотинцев), «Тантал», способный за один заход уничтожить даже бункер или танк, не говоря уже о группе солдат – это невероятно опасный противник.

«Тантал» не настолько прочен, как другие суда его размера, но настолько быстр и маневрен, что по нему почти невозможно попасть опасным для него оружием – гранатой или струей мель-



ты, а множество острых лезвий в подбрюшье напоминают любому храбrecу, что пожелает подобраться к «Танталу» поближе, насколько мучительной и готескной будет его смерть, если у него ничего не выйдет.

«Тантал» (Техника, элиссер)	
Прочность: 40 Броня: лоб 30, борт 30, корма 20	Скорость: крейсерская – 80 км/ч, тактическая – 20 м.
Размер: огромный (7)	Маневренность: +15

Особенности техники: «Высадка с орбиты», «Глиссер», «Открытый», «Форсаж».

Экипаж: пилот

Транспортная вместимость: шестнадцать тёмных эльдаров и их добыча.

Оружие: два неподвижных импульсных дезинтегратора (Лоб, 200 м., -/-/10, 2к10+6 Э, ББ 9, Маг – нет, Перезарядка – нет, Шквальное).

Специальные правила

Мерцающие поля: благодаря голографическим системам защиты «Тантал» будто бы постоянно пропадает из реальности и возвращается назад. Все стрелковые атаки против этой машины получают штраф -20.

Косы-стабилизаторы: корпус «Тантала» усеян по бокам большими силовыми косами. При совершении атаки «Ударил-отступил», всадник считается вооруженным холодным оружием со следующими характеристиками: коса-стабилизатор (холодное, 2к10+9 Э, ББ 9, Громоздкое). Помните, что из-за природы этого оружия, всадник не прибавляет к наносимому такими атаками урону свой бонус Силы.

Глава V, раздел VIII (Прочие вероломные ксеносы), подраздел II (Крууты)

Напоминание Комиссариата МССХХVIII всем войскам Внешнего фронта

Крууты – падальщики, охочие и до мяса, и до трофеев, постоянно стремящиеся завладеть совершенным оружием превосходящих их врагов – например, имперских гвардейцев. Снаряжение этих ксеносов нередко содержит таинственные устройства и машинных духов, которые эти дикари могли только украсть. Эти вещицы, независимо от их кажущейся мощи или полезности, необходимо передавать полковым машиноведам для ритуального очищения и разборки. Любой гвардеец, владеющий такими устройствами, или выдающий к ним излишнее пристрастие, будет наказан или казнён за техноересь решением полковых машиноведов.

Как опознать круута

Круутов легко узнать по худосочным телам, шкурам болезненного зелёно-коричневого цвета и шипастым перьям, торчащим из уродливых клювастых голов. Крууты кажутся всего лишь зверьми, но за обманчивым обликом кроется коварный ум. Самая отталкивающая черта этих ксеносов – это привычка пожирать тела убитых врагов.

Имперские ксенологи предполагают, что столь нечестивый обычай уходит корнями в ошибочные первобытные суеверия круутов, говорящие, что они могут завладеть силой врага, вкусив его плоти. К счастью, из-за столь диких привычек, крууты воняют разлагающейся мертвечиной, которую с такой охотой пожирают – по этому запаху их легко выследить.

Явные признаки присутствия круутов

Такие звери-трупоеды, как крууты, полагаются не на силу или храбрость, а лишь на внешность. К счастью, существует пять очевидных признаков, по которым можно безошибочно определить, что неподалёку находятся крууты:

- Признаки, говорящие о присутствии круутов:
- Запах трупов, которые они пожирают
 - Острые перья (возможно, отравленные – не прикасайся к ним)
 - Следы клювов на растениях вокруг
 - Кучки обглоданных костей и разорванных внутренностей повсюду
 - Следы остроконечных лап

Истребление круутов во имя Императора

Если, несмотря на твою осторожность, круутам удалось поймать тебя в засаду – не паникуй и не беги. Крууты могут чуют страх – его запах вызывает у них безумную жажду крови. Соберись с духом и стреляй. Громко читай литании долга и сокрушения – крууты не любят громких звуков, и это может заставить их отступить. Если ты благословлён артиллерийской поддержкой, один лишь праведный гром орудий может заставить круутов бежать подобно напуганным троксам. Будь осторожен и не позволяй жажде пролить кровь этих нечестивых ксеносов охватить тебя, ибо святые снаряды императорской артиллерии могут обратить тебя в прах так же как чужаков, если ты неумело укажешь цели для артобстрела.

Крууты худые, но они сильнее чем кажутся. Клювы у них очень острые – не попадись крууту на зуб.

Кажется, у них очень острый нюх, так что атаковать с подветренной стороны – плохая затея.

Крючкомвор, что это написал, явно сам не бывал ни в одном бою и уж точно не охотился на круутов. Забудь про эти «признаки». Просто прислушивайся к крикам.



Если ты не слушаешься этого совета и вызовешь огонь на себя, значит, ты заслуживаешь того, что с тобой случится.

Крууты

«Галактика велика и полна сильных созданий. Мы преклоняемся перед их силой. Мы почитаем их силу, поглощая их мясо. Вы, люди, не столь сильны, но упорны, а ваше мясо куда вкуснее орочьего»

- формирователь Лок Ч'Крин из рода клятвопреступников

Крууты – чужеродная раса с планеты Печ, что на Восточной окраине, на рубежах Империи Тау. Крууты примечательны высокой адаптивностью – считается, что они произошли от птиц, что обитали в густых вечнозелёных джунглях и тундрах их родного мира. Внешне же крууты напоминают ящеров – это прирождённые охотники, чьей добычей может стать любой обитатель галактики. В какой-то миг эволюции крууты обрели странную способность поглощать генетическую информацию из своих жертв, поедая их мясо, и передавать усвоенные генетические черты потомкам. Столь быстрая приспособляемость может обернуться как благословением, так и проклятием – эти ксеносы могут буквально формировать свой облик, направляя собственную эволюцию, но рискуя угодить в эволюционный тупик. Эти ксеносы – авантюристы и бунтари, что нередко нанимаются на службу к любому, кто готов заплатить. Хотя их родина, Печ, вошла в состав Империи Тау, рода круутов, что действуют в Периферии, свободны от идеологии Высшего блага и преследуют собственные цели. Остаётся загадкой, как именно крууты оказались так далеко от своего дома, но имперские scholars предполагают, что ксеносы проникли в пространство Коронус незадолго до его переоткрытия, через варп-врата «Колодца Ночи». В Периферии были замечены десятки родов, что нередко сбиваются в крупные наёмные банды. Формирователи, что командуют такими объединениями, заключают договор с тем, кто готов больше заплатить за готовую армию искусных и безжалостных воинов. Хотя крууты не выказывают особенной преданности какой-либо из воюющих сторон Внешнего фронта, они всегда скрупулёзно честны в сделках и соблюдают договоры до последней буквы.

В субсекторе творится такой хаос, что порой рода круутов сражаются с друг другом. У этих ксеносов нет табу на убийство (и поедание) сородичей и такие столкновения не вызывают взаимной ненависти, а сегодняшние враги могут завтра сражаться плечом к плечу, когда их прежние договоры истекут и будут заключены новые. Во время второй осады Развалины – двенадцати недель жарких боёв – срок службы круутов, нанятых доминатом истёк. После этого бывшие союзники немедленно напали на северовцев и выбили из осаждённого улья, чей прагматичный милитант-губернатор тайно заключил с ксеносами собственный контакт.

Охотничьи угодья

Несмотря на то, что крууты появились на Внешнем фронте относительно недавно, их можно встретить почти по всей Периферии – высокую мобильность им обеспечивают боевые сферы. Ордо Ксенос пока не смог объяснить способность круутов строить столь технологичные корабли и управлять ими. Предполагается, что нужные знания они получили из ДНК съеденных в прошлом орков-механьяков. Боевые сферы – странные суда; вряд ли найдутся хотя бы две одинаковые. Они служат круутам и домом, и боевым кораблем и средством путешествовать меж звёзд. Медлительность и неуклюжесть сферы искупают прочностью и надёжностью, а также – в отличие от кораблей тау – возможностью совершать долгие варп-переходы. Каким образом круутам удаётся без опаски странствовать по волнам и водоворотам Эмпиреев без навигаторов, остаётся загадкой. Первая боевая сфера, что заметили в Периферии, принадлежала костегрызам, что появились на орбите Лукии, сбили несколько орочьих космолётов и снизились, дабы высадить своих смертоносных пассажиров. С тех пор по всему субсектору – от Култа до Орбианы – замечали другие сферы. Крууты-наёмники сража-



ются почти на половине миров домината – в том числе Култе, Лукии, Янусе, Вирбии, Куавейле и спутниках Каракалии. Эти ксеносы – древесные жители, а потому в лесах и джунглях они чувствуют себя как дома и лучше всего могут применять свои природные умения. Бескрайние тропические леса Куавейла притягивают круутов – в особенности, клятвопреступников – которые считают, что нашли второй Печ. Говорят, что этот род надеется навсегда поселиться на Куавейле, даже если им придётся силой вырвать планету из рук домината и орков Мракозуба.

Волк и ягнёнок

Обладая множеством укоренившихся предубеждений относительно всех прочих рас галактики и не имея постоянных союзов ни с кем, кроме Империи Тау, крууты готовы сражаться за всех, кто готов платить. Хотя на Внешнем фронте большинство родов оказалось на стороне Северова домината, едва ли не у всех, кто борется за власть в Периферии, найдутся свои крууты-наёмники.

После того как Дети Шипов показали себя ненадёжными союзниками, герцог Север принялся искать других соратников, что помогли бы ему сдерживать орков, имперцев и вернуть власть над своими разросшимися владениями. Хотя миры домината многочисленны и богаты, бесконечная война истощила их главный ресурс – живую силу. Герцогские армии быстро тают и им нужны подкрепления, чтобы восстановить господство в субсекторе. Отчаявшись, сецессионисты отправили в Каликсиду и на дикие миры пространства Коронус десятки агентов, призванных отыскать новых союзников и привлечь наёмников, что помогут удержать наступающую Имперскую Гвардию и орочьи орды. Им удалось привлечь шайки энулиан, нанять у стриксидов армии рабов и искусственно созданных тварей и привлечь на свои миры других солдат удачи, но лучшими союзниками герцога стали крууты. В отличие от тёмных эльдаров, эти ксеносы скрупулёзно честны и хотя они порой едят мирных жителей, это не сравнится с похищением населения целых планет. Ходят слухи, что имперские командиры сами заключали сделки с круутами-врагами, хотя такие договора строго запрещены. Также на Внешнем фронте можно встретить круутов, сражающихся на стороне Хаоса – большая часть из них принадлежит к роду похитителей плоти. Круутов-наёмников замечали даже в войне! Мракозуба.

Применение круутов в кампаниях

Крууты – отличные противники для опытных гвардейцев Внешнего фронта. Эти стойкие и коварные ксеносы станут серьёзным вызовом для игроков, привыкших воевать с бешеными орками, продавшимися Хаосу кровожадными безумцами, отступниками или войсками домината. Если гвардейцы не знают о присутствии круутов поблизости, первым наёмком на это может стать убитый сослуживец и свист клинка возле шеи. Попавшим в засаду солдатам будет непросто пережить первый бой с этими ксеносами, особенно если в их рядах будут псы, быки или кнарлоки. Крууты выглядят не такими опасными, как орки и не такими зловещими, как тёмные эльдары, но их совершенная чуждость и тяга к пожиранию мёртвых могут сделать их устрашающими. Преследуемые группой круутов игроки вскоре начнут шарахаться от каждой тени, ждать ловушек на каждом шагу и видеть ксеноса с винтовкой за каждым деревом и кустом. Ведущему стоит играть на этой неуверенности и угрозе постоянного нападения, позволяя игрокам всё больше накручивать себя. Гвардейцы могут наткнуться на убитых и наполовину съеденных товарищей. Каждый шорох в кустах будет привлекать их внимание и заставлять схватиться за оружие, но раз за разом это будет ничем не опасный местный зверёк. Постоянно нагнетаемое чувство беспокойства и паранойи сделает засаду – когда она наконец-то случится – ещё более страшной и запоминающейся для игроков.

Не забывайте и о других возможных неприятностях. Крууты могут прямо во время боя утащить раненого товарища, явно собираясь съесть его и вынуждая остальных гвардейцев броситься в отчаянную погоню за другом, пока не стало слишком поздно. Гвардейцы могут встать перед выбором – выполнять задание или бросить его, чтобы защитить от голодных круутов группу гражданских – среди которых могут быть важные чиновники Администрации, а могут и не быть.

Кроме того, круутам не обязательно быть противниками. Задание может требовать от солдат выйти на связь с формирователем (или старшим формирователем) и убедить его род принять сторону Империи (для чего им, возможно, придётся пройти испытание стаей голодных круутов-псов или даже кнарлоков). Если среди персонажей окажется огрин, он может не устоять перед возможностью побороться с круутом-быком (а победа в таком противостоянии может впечатлить даже формирователя и повлиять на его решение). Также крууты могут превратиться из врагов в вынужденных союзников перед лицом общего врага – орков, Хаоса или тёмных эльдаров. Никто толком не знает, чего добиваются крууты на Внешнем фронте, так что ведущий волен в своём воображении.

Со своей стороны, большая часть не-круутов – в первую очередь, людей – в присутствии круутов чувствует себя не в своей тарелке. Хотя почти все имперские граждане с молоком матери впитали слепую ненависть к ксеносам, подчёркнутая чуждость и хищная натура круутов вызывает почти животное неприятие у людей, что впервые сталкиваются с ними, а знание их гастрономических привычек вызывает ещё большее отвращение. Немного времени спустя человек успевает привыкнуть к круутам-союзникам, хотя мысль о том, что ты можешь стать их очередным блюдом, никогда не оставляет людей.

Путь охотника

Крууты – хищники. Это несравненные охотники, что поставили врождённые инстинкты на службу войне и сполна применяют своё искусство на поле брани. В первозданных лесах Печа стаи круутов вместе преследуют добычу, бесшумно скользя меж деревьев и кустов. Сама природа круутов позволяет им быть воинами – каждый род способен умело выслеживать и уничтожать врагов, действуя как небольшое сплочённое подразделение. В бою такие охотничьи группы действуют под началом формирователя – им не нужна сложная цепочка командования или средства связи. Для человеческих ушей круутский язык – это просто утробное шипение, клёкот и свист, который легко принять за звуки птиц или иной местной фауны. Более того – считается, что формирователи способны командовать своими подопечными бесшумно – при помощи выделяемых феромонов, которые ближайшие крууты легко воспринимают благодаря сенсорным ганглиям и остроумию обонянию.

Преобладающие боевые доктрины тау – кауйон и монт’ка – это, во многом, охотничьи приёмы, что крууты применяли задолго до первой встречи с тау. Кауйон (он же «Терпеливый охотник») – это не более чем заманивание врага в ловушку, что позволяет нанести неожиданный удар из засады. Крууты – мастера скрытности и засад, и нередко заманивают врагов в тщательно продуманные ловушки, подбрасывая им обманчиво уязвимую цель, или постепенным отступлением завлекая врага в огневой мешок. Монт’ка или «Смертельный удар» не столь распространена среди круутов, но наделенные стратегическим складом ума формирователи нередко используют её. Существуют два вида монт’ка. Первый требует терпения и чёткого осознания тактической обстановки, позволяющие выжидать до тех пор, пока цель не станет уязвима, и наносить удар в тот миг, когда он причинит наибольший урон. Более агрессивная форма монт’ка предполагает активный поиск уязвимых целей – нередко вражеских командиров – и их стремительное и яростное уничтожение.

Хотя крууты намного сильнее предрасположены к засадам и партизанской тактике «ударил-отступил», они более чем способны постоять за себя в открытом бою, нередко полагаясь на молниеносный, неожиданный натиск, что позволит смести врагов за счёт внезапности, скорости и жестокости. Благодаря длинным и сильным ногам крууты могут прыгать на несколько метров, сбивая врага с ног и превращая в лёгкую добычу. Впрочем, против окопавшихся и хорошо вооружённых имперских гвардейцев эта тактика работает хуже и в таких случаях крууты предпочитают не подставляться под вражеский огонь как можно дольше. Хотя очень немногие из этих ксеносов способны мыслить стратегически и планировать долгие кампании, они более чем способны идти к цели с ужасной решительностью, сполна полагаясь на свои воинские и охотничьи таланты.

Круутские рода на Внешнем фронте

На Внешний фронт стеклось немало круутов-наёмников, что действовали в пространстве Коронус и других краях, но большинство круутов, сражающихся в Периферии, принадлежит к одному из четырёх родов.

Костегрызы

Костегрызы первыми из всех круутов попали на Внешний фронт. Это жестокие искатели приключений, получившие такое название за привычку пожирать трупы врагов целиком, оставляя лишь кости. Северов доминат нанял их, чтобы задержать наступление *войны!* Мракозуба и бросил в бой на Лукии. Вторгнувшиеся туда орки привыкли расправляться с разномастными и разрозненными группами местных аборигенов, а не с хитроумными и дисциплинированными охотниками, так что костегрызы хорошо себя показали. Этот род немало сражался с зеленокожими на Пече и в пространстве Коронус, и ловил бешеных ксеносов в засады, что обходились оркам большой кровью. Для Северова домината, что уже отчаялся остановить зелёную лавину *войны!*, крууты-наёмники стали бесценными помощниками. Более того – таких наёмников почти не нужно снабжать, ибо крууты привыкли полагаться на себя, а для домината это очень кстати. Ходят слухи, что лукийцы начали подражать костегрызам, пожирая плоть убитых врагов – возможно, это всего лишь пустая лагерная болтовня, но сами крууты регулярно едят орков, что приняли смерть от их клинков.

Клятвопреступники

Стремясь развить успех костегрызов и укрепить свои растяннутые силы, агенты Севера наняли ещё несколько родов. Среди отозвавшихся на призыв герцога наёмников есть род, что известен как «клятвопреступники». Эти крууты терпеть не могут сложные технологические устройства и обычно пренебрегают современным оружием в пользу примитивного. Этот род был среди первых, что заключил союз с тау на Клятвенном камне Печа. Однако, увидев последствия такого альянса, и сочтя что они ослабляют весь вид, клятвопреступники – такое название они получили – покинули границы Империи Тау и добрались про пространства Коронус, откуда позже проникли на Внешний фронт. Клятвопреступники живут ради азарта охоты и награды, что они получают за неё. Эти наёмники всегда ищут самых сильных, самых яростных врагов, которых можно съесть, сделав частью своего генетического наследия.

Хотя клятвопреступников мало интересует золото или иные ценности, на Куавейле они нашли себе достойную награду – драгонов. Обширные дождливые леса и засушливые горные районы этого мира смерти не слишком отличаются таковых на Пече (хотя превосходят размерами), а потому эта планета привлекает круутов как никакая другая. Местные крылатые рептилии же стали для хищных наёмников желанной добычей, так что доминату есть, что предложить клятвопреступникам. Местные жители мало интересуют круутов, а вот орки угрожают разорить новые охотничьи угодья рода.

Род Хладного пламени

В отличие от клятвопреступников, род Хладного пламени широко применяет высокотехнологичное оружие – его воины нередко носят броню и винтовки, созданные союзниками-тау. Хотя все крууты известны умением приспосабливать под себя технологии других рас, Хладное пламя искренне привязано к высоким технологиям и не обращает внимания на то, что другие рода считают это эксцентричным и даже порочным. Хладное пламя – не слишком крупный и многочисленный, но известный надёжностью и мастерством род, готовый служить тому, кто готов платить. Нередко они принимают в уплату образцы археотека. Поговаривают даже, что родовая сфера – «Авар» – оснащена самым сложным и могучим оружием во всём секторе. Пищей для таких рассказней послужили известия о том, что «Авар» уничтожил «Боевую ярость» – крейсер типа «Неустрасимый», что попытался перехватить сферу на пути к Охму.



Похитители плоти

Род похитителей плоти выделяется на фоне остальных. Среди круутов существует почти нерушимый запрет на поедание осквернённой Варпом плоти, которую большинство формирователей считают «несъедобной» (что служит мрачным намёком на то, какой они считают человечину). Похитители плоти не соблюдают этот запрет. Считается, что род совсем недавно появился в Периферии, но быстро привлёк внимание тёмного апостола, известного как Сектох Шепчущий ложь. Для круутов все люди на одно лицо – неважно, поклоняются они Богу-Императору или Губительным силам. Сила и стойкость слуг Сектоха впечатлила формирователей рода, и они охотно согласились поддержать хаоситов на Внешнем фронте. Долго ли продержится столь необычный союз – сказать сложно, но ужас от столкновений с ксеносами-людоедами и их союзниками-хаоситами уже испытало не себе несколько миров Периферии.

Войска круутов

*«Говорят, что они едят всё. Не знаю, я-то не спрашивал.
Не хочу рисковать, вдруг им понравится вкус
любопытного гвардейца»*

- рядовой Волдрин Адевитр, 59-й полк бронтских длинных ножей

Круутов редко встретишь на Внешнем фронте, но Верховное командование Имперской Гвардии пристально следит за каждым появлением этих ксеносов на поле брани. Несмотря на малочисленность, крууты уже оказались важным фактором в нескольких зонах боевых действий – например, на Лукии.

Кроме того, чем дольше тянется противостояние с Северовым доминатом, тем больше наёмников стекается в эти края, стремясь урвать свою долю в звонкой монете или льющейся крови. Часть имперских генералов обеспокоена тем, что распространение круутов по Внешнему фронту может привести к тому, что иные ксеносы начнут подозревать, насколько уязвима Каликсида. Число круутов-наёмников в субсекторе растёт, и эти подзрения – неважно, обоснованные или нет – начинают выглядеть всё более правдоподобно.

Особенности круутов

Большинство круутов и родственных им созданий обладают одной или несколькими из следующих особенностей.

Трупоед (Eater of the Dead)

Невероятный метаболизм круутов позволяет им быстро отходить даже от самых тяжёлых ран – стоит только ксеносу найти достаточно мяса, чтобы насытить свой прожорливый аппетит.

Один раз за сцену в качестве полного действия, это существо может съесть достаточное количество сырого мяса (например, с трупа), чтобы восстановить 1к10 единиц урона (сперва отлечивается критический урон).

Гиперактивные нимуны (Hyperactive Nymune Organ)

Гиперактивные нимунные органы круутов хранят большое количество энергии. Это ускоряет обмен веществ, увеличивая физическую силу круутов, скорость рефлексов и реакции.

Один раз за раунд, существо, обладающее этой особенностью, может получить один уровень усталости, чтобы совершить дополнительную реакцию.

Круутский прыжок (Kroot Leap)

Длинные ноги позволяют круутам далеко и высоко прыгать и подкакивать. Крууты отлично умеют пользоваться этим, набрасываясь на врагов в ближнем бою.

Совершая натиск, круут может игнорировать препятствия, отделяющие его от врага, при помощи прыжков (см. *правила на прыжки* стр. 33 «Базовой книги правил Only War»). Этот талант можно применять только, если над головой круута есть достаточно места для прыжка через препятствие, а рядом с целью – достаточно места, чтобы приземлиться. Если круут успешно попадает по цели, применив этот талант, он также может в качестве свободного действия, применить действие «Сбивание с ног».

Круут-формирователь

Участь круутов определяют судьба и случайности, а формирователи не должны давать собратям сбиться на опасный путь неконтролируемой эволюции. Большую часть истории этого вида, его развитие (считая и ту мутацию, что позволяет круутам поглощать генетическую информацию из своей добычи) было подвержено всяческим случайностям и прихотям окружающей среды. Скорость, с которой крууты начали эволюционировать и меняться, привела несколько генетических линий в эволюционные тупики, лишив надежды выживать вне крайне необычных природных условий.

В какой-то миг некоторые крууты развили в себе внутреннюю способность определять, какие подходящие (или неподходящие) генетические черты содержит плоть, ещё до того, как поглотить её. Инстинктивно отделяя и анализируя ДНК, содержащееся в возможной пище, эти выдающиеся крууты – их называют формирователями – определяют, могут ли генетические черты добычи способствовать совершенствованию ДНК его рода, таким образом, направляя развитие своих соплеменников. Формирователи – стражи и хранители генетического наследия всего рода – они оберегают его от деградации, порчи и нежелательных мутаций.

Поскольку обычные крууты всегда готовы съесть любого поверженного врага (это стремление у них является практически биологическим императивом), дело формирователя – удержать подопечных от безумного поедания, если это потребуется. Благодаря неведомым физиологическим или культурным механизмам, формирователи обладают абсолютной властью над подчинённым им круутами и одним шипением могут запретить им пожирать неподходящую добычу. Если же формирователь сочтёт определённую жертву подходящей и безопасной, он позволяет подопечным поддаться первобытным инстинктам и поглотить плоть убитого. Большинство людей и других существ, что формирователи сочтут съедобными, мгновенно становятся пищей рядовых круутов, особенно если те давно не ели.

Появление формирователей замедлило и обуздало буйную и неуправляемую эволюцию круутов, что едва не поставила их расу на грань вымирания. Роль формирователей делает их естественными лидерами, чья власть не ограничивается указаниями на то, что можно, а что нельзя есть. Они становятся полевыми командирами, старейшинами и патриархами круутских родов, а также дипломатами (нередко, формирователь – единственный, кто знает какой-то язык, кроме родного). Обычно именно они заключают контракты и определяют будущее своего рода в галактике. В крупных наёмных бандах и общинах старейшие формирователи образуют правящий совет, управляемый самым мудрым и уважаемым – старшим формирователем, чьё слово – закон для всего рода.

Хотя формирователи похожи на обычных круутов, они немного превосходят подопечных ростом и силой, и нередко красят свои перья в яркие цвета, носят трофеи, талисманы и «волшебные» амулеты, показывающие их положение в роду. Обычные крууты испытывают к своим вождям такое уважение и благоговение, что могут отдать за них жизнь, а убивший формирователя не избежит жестокого возмездия сородичей.

Круут-формирователь (Элита)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	36	6/45	44	52	35	7/54	40	28
Количество ран: 18				Скорость: 5/10/15/30				
Общий БВ: 4				Броня: броня из шкур (торс 2)				

Советы ведущему: применение круутов-формирователей

Формирователи руководят своими сородичами – они командуют ими в бою и исподволь изменяют их генетическую судьбу, развивая сильные стороны. Многие формирователи – хитроумные и гибко мыслящие лидеры, готовые приспосабливать тактику под слабости своих врагов.

Стратегия

Многие формирователи – осмотрительные командиры и терпеливые охотники. Более осторожные распоряжаются своими силами очень аккуратно и вступают в бой, только если возможная добыча обладает чертами, что могут пригодиться самим круутам. Формирователь нередко отказывается от полномасштабной атаки, предпочитая сам нанести первый удар, дабы выявить сильные и слабые стороны врага. Такие командиры стремятся вовсе не вести боёв вне подходящей их воинам местности и заманивают противника на выбранное ими поле брани ложными отступлениями и цепочкой из убитых часовых. Говорят, что некоторые формирователи способны прозревать будущее и предсказывать действия неприятеля.

Столкновение

Формирователи – терпеливые охотники и мастера засад. Хотя большинство круутов-наёмников, попав в засаду, всегда готово броситься в самое пекло, формирователи привыкли сдерживать кровожадность сородичей. Группа круутов, ведомая формирователем, действует более хитро и осмотрительно.

Тактика

Разные формирователи применяют разные тактики, но все как один – мастера охоты и рукопашных схваток. Некоторые дают своим воинам духовные благословения. Хотя Адептус Министорум объявляет это суевериями, сами крууты явно относятся к таким дарам очень серьёзно. Слова формирователя, укрепляют решимость избранных воинов перед битвой и делают их ещё более смертоносными.

Умения: «Акробатика (Лов)», «Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Инт)+30», «Командование (Тов)+10», «Логика (Инт)», «Скрытность (Лов)+20», «Торговля (Инт)», «Уклонение (Лов)+10», «Язык (Круутский, Низкий готический, Язык Тау)».

Таланты: «Владение оружием (Низкотехнологичное)», «Владение экзотическим оружием (Круутская винтовка)», «Дальновидность», «Калечащий удар», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексy», «Неистовый натиск», «Подскок», «Сопротивляемость (Страх)», «Спринт».

Особенности: «Гиперактивные нимуны», «Круутский прыжок», «Природное оружие (Клюв)», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Сверхъестественное Восприятие (+2)», «Трупоед».

Оружие: круутская винтовка хорошего качества (лёгкое, 110 м., 1/-/, 1к10+5 Э, ББ 1, Маг 6, 2 ПД; также может применяться в рукопашной с профилем: холодное, 1к10+6 Р, ББ 2, Сбалансированное), клюв (холодное, 1к5+6 Р, ББ 0), болас (метательное, 10 м, 1/-/, Урон -, ББ 0, Маг 1, Перезарядка -, Прimitивное (1), Неточное, Опутывающее (1)).

Снаряжение: фетиши и талисманы, патронташ на тридцать зарядов для винтовки.



Круут-наёмник

*«В Гвардии я начал лямку тянуть
Спраздновал труса, комиссара клян
Вскоре расстрел мою жизнь омрачит
Если раньше меня круут не схарчит!»*

- куплет из запрещённой солдатской песни,
популярной на Внешнем фронте

Говорят, что каждое животное на Пече находится хотя бы в дальнем родстве с круутами и обладает общим генетическим предком. Само разнообразие жизни на Пече – живое свидетельство скорости, с которой крууты могут меняться и эволюционировать, порой порождая совершенно новые виды всего за несколько поколений.

Хотя большинство происходящих от круутов подвидов – это не более чем эволюционные тупики, вид продолжает постепенно меняться, сохраняя несколько устойчивых генетических линий. Хищные крууты, которых имперские ксенобиологи официально именуют «круутис авиана» (отсылая к их предполагаемым птицеобразным предкам) – преобладающий вид, который чаще всего можно встретить за пределами их родного мира.

Эти двухметровые ксенсосы выглядят обманчиво хрупкими – на деле же их жилистые тела наделены сверхчеловеческой силой и ловкостью. Эти лесные охотники способны красться мимо стволов и ветвей с потрясающей грацией и двигаться быстрой, скачущей походкой. Крууты обычно одеваются в шкуры и кожу, украшенную талисманами и амулетами, сделанными из костей и клыков, и сражаются странным оружием, в котором сочетаются сложные устройства, работающие на импульсных технологиях, примитивные свинцовые пули и грозные клинки, закреплённые на конце ствола и на прикладе.

Всеядная пищеварительная система круутов может переварить почти любой материал и извлечь из него энергию, что запасается в особых органах – нимунах. Кроме того, необычные химические реакции позволяют круутам поглощать полезные участки ДНК из чужой плоти, встраивать их в свой генетический код и передавать потомкам. Именно благодаря им крууты известны ритуальным поеданием мёртвых.

Быть может, именно из-за своей хищной натуры, многие крууты становятся наёмниками. Они скитаются по космосу в боевых сферах и служат воинами и охотниками тому, кто больше заплатит. Считается, что наполненная войной жизнь подстёгивает круутов совершенствовать свою расу в целом и поглощать ДНК побеждённых видов.

Крууты не отличаются дисциплиной, но искупают это яростью и способностью одолеть большинство врагов в рукопашной за счёт физической силы. Эти свирепые, пугающие и относительно надёжные наёмники заняли доходную нишу в вечных войнах сорок первого тысячелетия, а на Внешнем фронте стали силой, с которой нельзя не считаться.



Круут-наёмник (Ярдовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
42	33	6/40	41	52	26	6/44	30	19
Количество ран: 12				Скорость: 5/10/15/30				
Общий ББ: 4				Броня: броня из шкур (торс 2)				

Умения: «Акробатика (Лов)», «Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Инт)+30», «Скрытность (Лов)+20», «Уклонение (Лов)+10».

Таланты: «Владение оружием (Низкотехнологичное)», «Владение экзотическим оружием (Круутская винтовка)», «Молниеносные рефлексы», «Неистовый натиск», «Подскок», «Спротивляемость (Страх)», «Спринт», «Стремительная атака».

Особенности: «Гиперактивные нимуны», «Круутский прыжок», «Природное оружие (Клюв)», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Сверхъестественное Восприятие (+2)», «Трупоед».

Оружие: круутская винтовка (лёгкое, 110 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 1, Маг 6, 2 ПД также может применяться в рукопашной с профилем: холодное, 1к10+6 Р, ББ 2, Сбалансированное), клюв (холодное, 1к5+6 Р, ББ 0), болас (метательное, 10 м, 1/-/-, Урон -, ББ 0, Маг 1, Перезарядка – нет, Примитивное (4), Неточное, Опутывающее (1))).

Снаряжение: кусочки мяса, патронташ на тридцать зарядов для винтовки, мешочек с амулетами.

Советы ведущему: применение круутов-наёмников

Крууты – хитрые и искусные охотники, что умеют мастерски использовать местность, метко стрелять из укрытий и расправляться с врагами, неожиданно набрасываясь на них из засады, что лишний раз подчёркивает их впечатляющие физические данные и свирепость.

Столкновение

Крууты-наёмники привыкли следить за своими врагами, прежде чем нанести удар. Они предпочитают вести бой в лесах или иной местности с большим количеством укрытий, где можно незаметно подобраться к неприятелю и дожидаться идеального мига для нападения. Попав в засаду превосходящих сил противника сами, крууты рассыпаются по укрытиям. Круутов всегда одолевает голод, и эти ксеносы могут стать куда агрессивнее, если уверены в том, что генетический материал врага сделает их род сильнее. Из-за этого крууты порой вступают в неравный бой, рассчитывая на инстинкты и врождённую свирепость.

Тактика

Крууты-наёмники полагаются на умение действовать скрытно и внезапно атакуют своих жертв огнём из укрытий или неожиданным нападением из засады, стремясь расправляться с отдельными группами врагов ещё до того, как их товарищи успеют опомниться. Крууты намного сильнее обычных гвардейцев физически и потому нередко пользуются этим, скрытно подбираясь к отдельным патрулям и уничтожая их поодиночке, прежде чем нанести главный удар.

Советы ведущему: применение круутов-псов

Крууты-псы – хищные звери, что охотятся и убивают, подчиняясь инстинктам. Без своих хозяев это просто звери – впрочем, хитрые и смертоносные звери. Стая из трёх-пяти псов и их дрессировщика может стать неплохим подразделением приспешников (см. стр. 143).

Столкновение

Крууты-псы бросаются в бой очертя голову в поисках жертвы, которую можно разорвать на куски. Столкнувшись с неожиданным сопротивлением или попав в засаду, они ведут себя как загнанные в угол звери, сражаясь или убегая в зависимости от обстоятельств.

Тактика

Псы пытаются втянуть ближайшего врага в ближний бой и разорвать его на части когтями и клыками. Свора псов нередко сосредотачивается на самой слабой или уязвимой цели, окружая её, кусая их за ноги и пытаясь создать друг другу возможность наброситься. В компании круута-дрессировщика псы будут подчиняться его приказам.

Круут-пёс

«Э? Что за вой? Пусть кто-то из парней проверит»

- последние слова воеводы Гризнака Кусколома

Как подсказывает название, крууты-псы – это похожие на собак создания, обладающие генами круутов, одна из тупиковых ветвей эволюции этих ксеносов. Такие страшные звери – а они размером с крупного мастифа – нередко сопровождают хозяев на поле брани и вне его. Псы выглядят хрупкими, но облик обманчив – это крепкие, поджарые создания, перевитые мускулами и защищённые прочными шкурами, что делает их невероятно сильными и ловкими, а их острые клювы способны легко отрывать плоть от костей. Благодаря дополнительным нервным ганглиям, что тянутся у таких зверей вдоль хребта, а также острому слуху и нюху, крууты-псы могут выследить жертву даже самой тёмной ночью, в самой неблагоприятной местности, при самой собачьей погоде. Хозяева нередко используют их как ищеек и сторожей.

Как сторожа крууты-псы не знают себе равных – они могут заменить ауспик или сканер. Хотя зрение у них лишь чуть лучше того, коим наделены обычные крууты, слух и обоняние псов феноменальны – благодаря этому они отлично подходят для охраны лагерей и патрулирования залов и коридоров боевых сфер. Едва уловив запах не-круута поблизости, псы издают жуткий пронзительный вой и рык, предупреждая хозяев о чужаке и нередко отпугивая неприятеля. Хорошо выдрессированный зверь, получив нужную команду, может вместо воя тихо рычать, предупреждая хозяина и не спугивая врага – это позволяет круутам незаметно подкрасться к врагу.

Крууты берут псов с собой на войну. Вместе со своими хозяевами, эти звери нередко сопровождают важных круутов – например, формирователей – и защищают их в хаосе битвы. Порой крууты выпускают на врага целые своры псов, рассчитывая на то, что неприятель в ужасе побежит и погибнет от клыков грозных зверей. Впрочем, куда чаще легконогие крууты вместе со своими питомцами обходят врага с флангов и набрасываются на беспечных противников в вихре крови и насилия. Немало имперских гвардейцев, заслышав топот могучих лап и шёлканье острых клювов круутских псов бежало в ужасе – несмотря на комиссарские болт-пистолеты – или становилось едой для ксеносов.

Круут-пёс (Приспешник)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шпт	Вос	СВ	Тов
44	-	41	34	40	18	45	30	06
Количество ран: 16				Скорость: 8/16/24/48				
Общий ВВ: 3				Броня: нет				

Умения: «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)+20», «Скрытность (Лов)+20».

Таланты: «Неистовство», «Обострённые чувства (Слух, Обоняние)», «Спринт».

Особенности: «Гиперактивные нимуны», «Зверь» (когда пёс действует без своего хозяина – круута-наёмника), «Круутский прыжок», «Природное оружие (Клюв)», «Смертоносное природное оружие (Клюв)», «Трупоед», «Четвероногое».

Оружие: острый клюв (холодное, 1к10+8 Р, Разрывающее).



Круут-бык

«Слыхал я про офицеров, что приказывали солдатам не стрелять до тех пор, пока не увидят их блестящие чёрные зенки. Сейчас-то они всё уже покойники»

- сержант Лохнау Гридли, 21-й полк ласкинских фузилёров

Крууты-быки – это устрашающие, чудовищные родственники круутов, эталон и образец эволюционного тупика. Поедая плоть особенно сильных и свирепых тварей, неудачливые рода эволюционировали в звероподобных бездумных тварей, неспособных на самостоятельное мышление. Эти мускулистые обезьяноподобные монстры были бы поголовно истреблены, если бы иные крууты не сочли их полезными боевыми и выучными зверями.

На прирученных быков хозяева надевают седла, а на массивные плечи устанавливают громоздкие орудия – фактически, это увеличенные круутские винтовки. Невероятно сильные и стойкие быки служат родам подвижными орудийными платформами, что обеспечивают бесценную огневую поддержку, и живыми таранами, что могут легко сокрушить ряды вражеских солдат. Под командованием хозяев-круутов, быки остаются довольно смиренными, но легко могут впасть в слепую, неуправляемую ярость и крушить противников огромными кулаками, способными смять черепа и силовые доспехи.

Обычно такие звери прикрывают огнём небольшие группы круутов на передовой, позволяя пехотинцам подобраться к противнику поближе. Сталкиваясь с неприятелем, круут-бык и его всадник либо пытаются отступить, чтобы не оставить товарищей без поддержки, либо, напротив, несутся вперед, сокрушая всех врагов, которым не повезло оказаться на пути. Порой крууты собирают таких зверей в небольшой отряд, создавая почти неостановимую массу мышц и сухожилий, испускающую губительный шквал огня и способную прорывать даже самую надёжную оборону.

Лучшая тактика, что имперские гвардейцы могут применять против круутов-быков – это снайперская стрельба по всадникам и надежда на то, что оставшийся без наездника зверь поддастся природным инстинктам. Впрочем, сказать это куда легче, чем сделать, ведь всадник обычно почти не виден из-за массивной туши своего «скакуна», если только снайпер не зайдёт с фланга. Намного чаще командиры полагаются на плотный огонь почтенных автопушек. Среди отправленных на Внешний фронт огринов победа над круутом-быком в рукопашной считается важнейшим испытанием силы и нередко стоит огрину одной-другой конечности.

Круут-бык (Припешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цинт	Вос	СВ	Тов
40	-	9/60	7/55	30	10	25	25	08
Количество ран: 65				Скорость: 8/16/24/48				
Общий ББ: 7				Броня: прочная шкура (всё по 2).				

- Умения:** «Атлетика (Сил)+10», «Скрытность (Лов)+10».
- Талант:** «Неистовый натиск», «Подскок», «Сопротивляемость (Страх)».
- Особенности:** «Автомобилизация», «Боевой зверь» †, «Жестокый натиск», «Зверь» (когда бык действует без своего хозяина – круута-наёмника или формирователя), «Коренастое», «Орудийная платформа» ††, «Природное оружие (Клюв, кулаки)», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Сверхъестественная Сила (+3)», «Смертоносное природное оружие», «Четвероногое».
- Оружие:** клюв (холодное, 1к10+18 Р, ББ 2), кулаки (холодное, 2к10+18 У, ББ 0, Громоздкое).



- † **Боевой зверь:** когда по крууту-быку, на котором сидит наездник, попадает атака, поменяйте местами числа, выпавшие в броске на попадание (например, 32 превратится в 23). Если в итоге получилось число от 01 до 70, попадание поражает самого круута-быка, при 71+ атака попадает в наездника.
- †† **Орудийная платформа:** на спине круута можно установить круутскую пушку, из которой сможет стрелять наездник. Круутская пушка обладает следующим профилем: тяжёлое, 150 м., 1/2/-, 2к10+14 У, ББ 6, Маг 10, ПД)

Советы ведущему: применение круутов-быков

Крууты-быки – злобные звери, что отвечают насилием на любую провокацию, а установленные на их спинах тяжёлые орудия делают таких тварей ещё опаснее.

Столкновение

Крууты-быки – это неуклюжие звери, мало подходящие для засад, что так любят их собратья. Всадники обычно пользуются укрытиями и медленно сближаются с врагом, перед тем как открыть огонь из тяжёлых орудий. Если такого наездника захватят врасплох, он попытается отступить на более выгодные позиции, ведя безостановочный заградительный огонь. Попавший в засаду одинокий бык просто бросится на врагов и попытается разорвать их на части.

Тактика

Крууты-всадники зачастую используют своих «скакунов», чтобы прорывать линии укреплений, несясь вперед и стреляя в скопления противника или огневые точки. Без наездника быки обычно набрасываются на любых врагов и топчут их до смерти.

Кнарлок

Кнарлоки – это крупные прожорливые хищники с Печа, которых крууты ценят как ездовых животных. Сильные, ловкие и смертоносные кнарлоки – неожиданно сообразительные стайные охотники, что способны спланировать засаду или непростую погоню. Как и почти любые другие уроженцы Печа, кнарлоки – дальние родственники круутов и обладают некоторыми общими чертами. На кишасшем жизнью Пече эти ящеры не знают недостатка в добыче, из-за чего образуется множество пород кнарлоков. Одни – крупные, мускулистые и агрессивные, другие – высокие, жилистые и быстроногие.

Крууты относятся к кнарлокам со странным уважением, считая их лучшими хищниками, а обладание ездовым кнарлоком – знак высокого положения в роду. Кнарлоки нередко используются в разведке и охоте, поскольку такие крупные звери легко преодолевают даже самую пересечённую местность, будь то густые леса или полуразрушенные городские джунгли. Несмотря на свои габариты, кнарлоки умеют двигаться по-кошачьи бесшумно и достаточно умны, чтобы использовать укрытия и прятаться, когда это возможно.

Некоторые рода – например, костегрызы или клятвопреступники – применяют кнарлоков как тяжёлую кавалерию и ударную силу, что должна сокрушить врагов резким и неожиданным ударом с фланга. Другие – например, род Хладного пламени – предпочитают драгунскую тактику ездающей пехоты и используют кнарлоков для быстрой переброски воинов на выгодные позиции, где те спешиваются перед тем как начать стрелять. Порой они даже используют тела своих крупных «скакунов» как укрытие.

Впрочем, кнарлоки и сами по себе смертоносны не менее, чем их всадники. Скорость и ловкость позволяют им настичь добычу, а увенчанные когтями передние конечности – хватать и обездвигивать жертв перед тем, как прикончить их ударом бритвенной остроты клюва. Сжимающийся клюв голодного кнарлока стал последним, что видело немало незадачливых гвардейцев.

Кнарлок (Приспешник)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шнт	Вос	СВ	Гов
46	-	7/52	47	46	15	36	40	04
Количество ран: 50				Скорость: 8/16/24/48				
Общий ВВ: 4				Броня: толстая шкура (всё по 3)				

Умения: «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Неистовство», «Ураганный натиск».

Особенности: «Боевой зверь», «Гиперактивные нимуны», «Зверь» (когда кнарлок действует без своего хозяина – круутанаёмника или формирователя), «Природное оружие (Клюв)», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Смертоносное природное оружие», «Трупоед».

Оружие: острый клюв (холодное, 1к10+10 В, ББ 4, Разрывающее).

† **Боевой зверь:** когда по кнарлоку, на котором сидит наездник, попадает атака, поменяйте местами числа, выпавшие в броске на попадание (например, 32 превратиться в 23). Если в итоге получилось число от 01 до 70, попадание поражает самого кнарлока, при 71+ атака попадает в наездника.



Советы ведущему: применение кнарлоков

Кнарлоки – свирепые охотники, что рвут своих жертв на куски огромными челюстями. Они полагаются на врожденную скорость и стойкость, что помогают им расправляться с добычей.

Столкновение

Кнарлоки способны устраивать засады и накидываться на беспечных жертв, прыгая с деревьев, полуразрушенных построек и иных возвышенностей. Дикие или особенно голодные кнарлоки могут отбросить всякую скрытность, особенно если возможная добыча не выглядит опасной (вроде гвардейцев). В таких случаях, кнарлоки неожиданно набрасываются и пожирают жертв ещё до того, как те успеют что-то предпринять в ответ. Кнарлоки – господствующие хищники на Пече и привыкли отступать только, если прикажет всадник или если враг окажется слишком силён.

Тактика

Кнарлоки полагаются на могучие когти и острые клювы. Нападая стаями, они вместе убивают особенно крупных или особенно живучих мелких врагов, стремясь сперва вместе справиться с самым опасным противником, а потом сожрать всех остальных. Если у кнарлока есть всадник, зверь будет подчиняться его командам – по крайней мере, до определённых пределов.



Великий кнарлок

«Когда сидишь в танке, легко недооценить этих зверей, решив, что они – просто ящерицы-переростки. По крайней мере, пока один из них не оторвёт твоему «Леману Руссу» башню и не сожрёт экипаж»

- капитан Торв Гримм, синфордская 14-я танковая бригада

Великие кнарлоки – это хищники и падальщики-одиночки, обитающие на Пече. Это крупные родственники обычных кнарлоков – их рост составляет четыре с половиной-пять метров в холке или даже больше. Хотя такие твари очень похожи на ящеров, они родственны круутам и имеют с ними много общих генетических черт. Их могучие ноги приспособлены для того, чтобы в поисках еды или добычи покрывать долгие расстояния, а благодаря строению суставов в лодыжках и нимунам, они могут совершать рывки и настигать жертву. Великие кнарлоки не настолько умны, как их меньшие и более многочисленные собратья, но искупают нехватку мозгов и животной хитрости размерами и силой.

Крууты применяют великих кнарлоков по-разному. Для наёмников это очень полезные вьючные звери, что могут таскать на крепких спинах большие запасы еды и боеприпасов, необходимые, когда род ведёт долгую войну на чужой планете. На вьючных великих кнарлоков обычно надевают намордники и представляют одного или нескольких погонщиков с длинными, острыми палками. Хотя таких зверей обычно не гонят в бой, они, равно как и их хозяева, могут постоять за себя. Погонщик снимает со зверя намордник, ударами палки приводит зверя в бешенство и направляет на врагов, которые горько пожалеют о том, что раздразнили кнарлока.

Самых сильных и агрессивных великих кнарлоков приберегают для сражений, в которых они служат круутам живыми танками. Некоторых используют как тараны, пуская вперед и позволяя им, подобно урагану, налетать на позиции противника и крушить пехоту и бронетехнику в бездумной ярости. В этой нетипичной для круутов тактике нет ни скрытности, ни изыска, что искупают толстые шкуры и острые клювы, способные справиться с любым препятствием. Чтобы разъяренный зверь не набросился в приступе злости или паники на собственных хозяев, крууты используют химические выделения и феромоны.

Старые великие кнарлоки, привычные к виду и шуму боя также могут вести на себе искусных наездников и служить громадными орудийными платформами. На спине такого зверя легко расположить круутскую пушку, подобную тем, что крепят на спину круутов-быков, или огромный арбалет, или баллисту, заряжаемую стрелами со взрывчатыми наконечниками или даже трофейное орудие от «Лемана Русса». Оснащенные таким образом великие кнарлоки могут действовать почти на любом поле боя, поддерживая круутов огнём или служа войсками прорыва, сеющими смерть и хаос. Немногие из тех, кто видел разъяренного великого кнарлока, смогли выжить, почти никто – забыть это.



Великий кнарлок (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шнт	Вос	СВ	Тов
55	-	10/62	50	30	14	32	44	03
Количество ран: 95				Скорость: 6/12/18/36				
Общий ББ: 8				Броня: прочная шкура (всё по 6).				

Умения: «Атлетика (Сил)+30», «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Неистовство», «Ураганный натиск».

Особенности: «Боевой зверь» †, «Гиперактивные нимуны», «Жестокий натиск (+6)», «Зверь» (когда великий кнарлок действует без своего хозяина – круута-наёмника или формирователя), «Орудийная платформа» ††, «Природное оружие (Клюв)», «Размер (Огромный) (7)», «Сверхъестественная Выносливость (+3)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Смертоносное природное оружие (Клюв)», «Трупоед».

Оружие: большой клюв (холодное, 2к10+18 Р, ББ 10, Бритвенной остроты, Разрывающее).

† **Боевой зверь:** когда по великому кнарлоку, на котором сидит наездник, попадает атака, поменяйте местами числа, выпавшие в броске на попадание (например, 32 превратиться в 23). Если в итоге получилось число от 01 до 70, попадание поражает самого великого кнарлока, при 71+ атака попадает в наездника.

†† **Орудийная платформа:** на спине круута можно установить двустольную круутскую пушку (тяжёлое, 150 м., 1/2/-, 2к10+14 У, ББ 6, Маг 10, ПД, Спаренное) или круутский болтомёт (тяжёлое, 60 м., 1/-/-, 2к10+10 В, ББ 2, ПД, Взрыв (3)).

Советы ведущему: применение великих кнарлоков

Великие кнарлоки ведут себя очень похоже на своих меньших собратьев (см. стр. 117). Впрочем, будучи высшими хищниками-одиночками, такие звери реже полагаются на скрытность и засады и редко отступают, не утолив голод. Ездовой великий кнарлок обычно выполняет отдаваемые всадником команды, но на его действия также влияет собственный характер и то, как давно он ел.

Круутские рода на Внешнем фронте

На Внешнем фронте действуют четыре крупных рода, каждый со своими особенностями и тактикой. Чтобы создать круутов, принадлежащих к этим родам, воспользуйтесь обычными профилями из этой главы, снабдив их описанными ниже бонусами.

Костеарызы

Крууты из этого рода получают +5 к Выносливости и талант «Ненависть (Орки)». Формирователи и звери из этого рода также наделены талантом «Крепкий орешек».

Род Хладного пламени

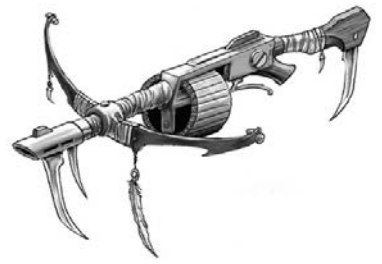
Крууты из этого рода получают +5 к Дальнему бою и нередко используют переделанную броню тау (торс 5, руки 2, ноги 2) и импульсные винтовки (150 м., 1/2/4, 2к10+3 Э, ББ 4, Маг 36, ПД, Надёжное) или карабины (60 м., 1/-/3, 2к10+2 Э, ББ 4, Маг 24, ЧД, Надёжное). Кроме того, они обладают умением «Пользование техникой» и талантом «Владение оружием (Плазменное)». Формирователи из этого рода также наделены талантом «Орлиный глаз».

Похитители плоти

Крууты из этого рода получают +5 к Силе и особенность «Регенерация (1)». Формирователи из этого рода также наделены умением «Запугивание (Сил)» и талантом «Пугающий голос».

Клятвопреступники

Крууты из этого рода получают +5 к Ближнему бою и вместо винтовок часто используют круутские арбалеты (40 м., 1/4/8, 1к10+3 Р, ББ 3, Маг 20, 2 ПД, Разрывающее, Отравленное) и клинки (холодный, 1к10+2 Р, ББ 0, Сбалансированное, Разрывающее). Формирователи и звери из этого рода также наделены талантом «Неистовство».



Круутский арбалет

Арбалеты – необычное оружие, что изредка можно увидеть у круутов, что сражаются в пространстве Коронус. На первый взгляд, это совершенно обычный арбалет, но при более тщательном осмотре становится очевидно, что оружие не так просто, как кажется – говорят даже, что к его конструированию приложили руку мастера-тау. В частности, в нём используются необычные магнитные ксенотехнологии и барабанные магазины, что позволяют арбалету по одному нажатию на спуск выпустить шквал монозаточенных болтов с металлическими наконечниками, что нередко бывают смазаны ядом.

Круутский арбалет: 40 м., 1/4/8, 1к10+3 Р, ББ 3, Маг 20, 2 ПД, Разрывающее, Отравленное.



Глава VII, раздел I (Сонм ересей)

Подраздел III (Безобразные предатели и отвратительные мутанты)

Напоминание Комиссариата МСVII всем войскам Внешнего фронта

Утаивание от комиссара сведений об описанных в этом разделе осквернениях тела или души сослуживцев или своих собственных — это ересь.

А что не ересь?

Духовная угроза

Одна из самых коварных и неочевидных опасностей, с которыми может столкнуться имперский гвардеец — это ересь и порча. Мутации, колдовство, богохульные помыслы и вероломство — явные признаки этой отвратительной и невыразимой опасности. Чтобы одержать победу над таким врагом, истинно верующий гвардеец должен облачить свою душу в доспехи презрения и раздуть пламя праведной ненависти в своём сердце.

Каждый солдат Имперской Гвардии всегда должен быть начеку и высматривать признаки духовной угрозы не только себе, но и всему полку. Попустительство обрежёт души слепца и его товарищей на вечное проклятие. Запомни самые главные признаки духовной угрозы. Научившись распознавать следы скверны вокруг себя и в сердцах предателей, что отвергли свет Императора, верноподданные гвардейцы смогут уберечь свои души от величайшей опасности — ереси. Остерегайся чужаков и незнакомцев, особенно не принадлежащих к Имперской Гвардии. Дружба не должна ослаблять бдительность. Никогда не забывай, что измена может таиться где угодно — даже в сердцах твоих боевых товарищей и братьев по оружию (исключая людей, которым сам Император повелел быть духовными наставниками гвардейцев — комиссаров, священников Адептус Министорум, представителей Адептус Механикус и всех вышестоящих офицеров)

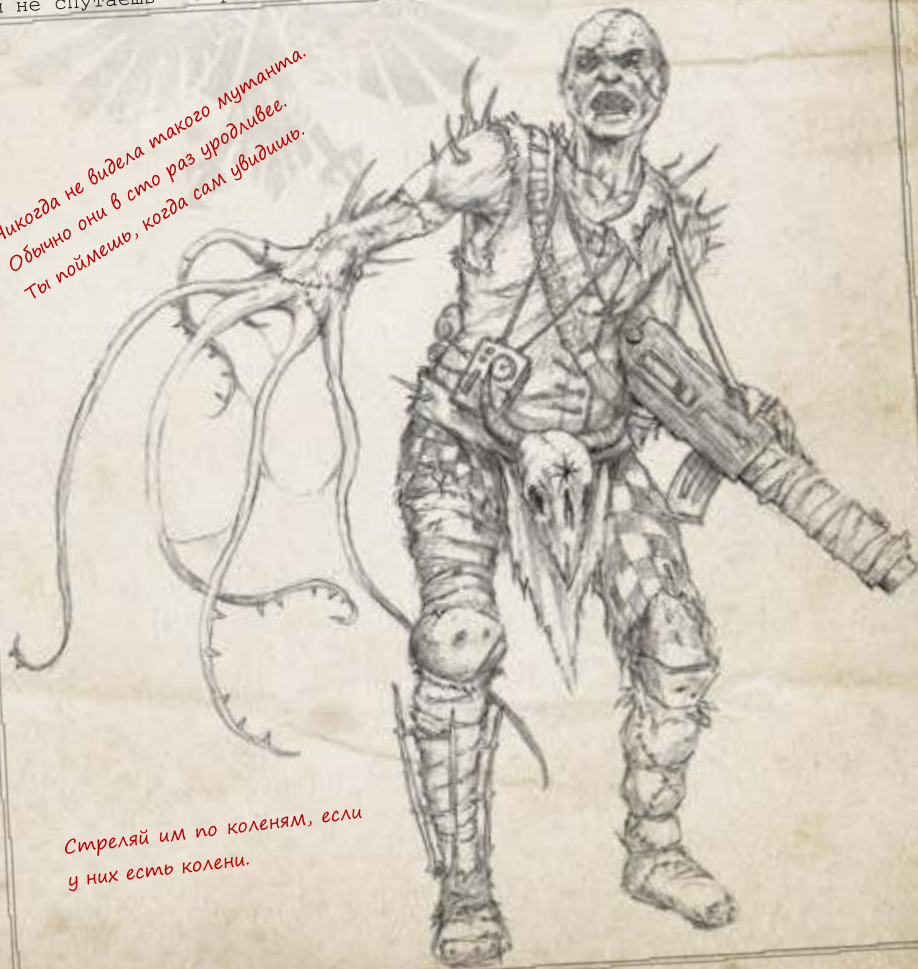
Клеймо мутанта

Те, кто осквернили свои души порчей, несут неизгладимое клеймо нечистоты на своих телах. Их плоть может быть чудовищно безобразна. Мутанты могут иметь лишние глаза, носы, руки или ноги; части их тел могут иметь неправильную форму, которую их хозяева будут пытаться замаскировать. Мутантов снедает жуткий, противоестественный голод и неистовая ненависть ко всему имперскому. Неуклюжие пальцы, что едва могут сотворить аквилу, бегающие или водянистые глазки, запах гниющей плоти, который ни с чем не спутаешь — верные признаки мутанта и еретика.

Отметины ведьмы

Несанкционированное применение психических способностей, подлое колдовство и подобные ереси опасны для каждой души. С ними надлежит бороться решительно и сурово, заручившись помощью полкового комиссара или священника Экклезиархии. Вот признаки, по которым можно распознать присутствие колдуна: резкое похолодание, кровь из носа, появление странных знаков, плохой сон, гравитационные аномалии, паранойя, боязнь святых символов или огня, дурные знамения и неправдоподобная жизнерадостность.

*Никогда не видела такого мутанта.
Обычно они в сто раз уродливее.
Ты поймешь, когда сам увидишь.*



Стреляй им по коленям, если у них есть колени.

Еретики и предатели

«Внемлите моим словам, маловеры, ибо они исходят от самого Князя наслаждений. Мы воздвигли алтари на этой земле, дабы принести вас в жертву богам. Ветераны десяти тысячелетий нечестивой войны втопчут вас в грязь каблуками своих кованых сапог. Избранные Кхорном жаждут вписать вас в долгий список своих жертв. Сам Кровавый бог возложил длань на эти земли, и теперь хочет получить ваши черепа для своего трона. Ваше сопротивление обречено. Опустите руки, маловеры, и склонитесь перед силами Хаоса!»

- тёмный апостол Элифас Наследник

Внешний фронт охвачен войнами. От небольших столкновений до планетарных нашествий, мир за миром испытывают прикосновение великих сражений. В тени больших войн и многотысячных армий таятся иные враги. Они не беспокоят налётами или фланговыми атаками ни полчища орков, ни солдат Имперiums, ни вояк Северова домината – у еретиков собственные планы и цели. Незаметные для главнокомандующих Внешнего фронта силы Хаоса уже отвоевали для себя часть этого всеми оспариваемого региона.

За столетия до начала войны на Внешнем фронте, космодесантники Хаоса обосновались в почти неисследованных пределах Стигийских бездн. Могущественный владыка Крит Несущий ад собрал под свои знамёна многочисленное войнство, не брезгуя никакими источниками. Из Каликсиды к нему шёл почти бесконечный поток культистов и еретиков, что пополнял ряды простых солдат, а в соседнем Вопящем вихре нашлось немало космодесантников Хаоса, жаждущих доказать свою полезность Тёмным богам. За несколько десятилетий Несущий ад расправился со всеми соперниками, стал единоличным правителем всех Стигийских бездн и обратил взор на несколько значимых миров Периферии. Владыка строил амбициозные планы – он собирался вторгнуться в Друзову марку и создать там собственное царство.

Но для Несущего ад и его полчищ все изменилось, когда они обнаружили Яму – разорённую и иссушённую бродячую планету, что странствовала от звезды к звезде. На этом мире нашлась древняя, шепчущая книга великой силы, в которой было записано пророчество. Не в силах расшифровать шёпот книги, Несущий ад забрал её с собой. Разгадку Крит отыскал в Храме лжи, на Кимерусе, что в Вопящем вихре.

Там слепая ведьма Варпа прочитала книгу и постигла её смысл за несколько мгновений до того, как её разум пожрало чёрное пламя. По её словам, где-то на Внешнем фронте укрыты великие реликвии Тёмных богов, и тот, кто первый обретёт их, сможет воплотить в жизнь свою сокровенную мечту. Услышав её слова, доверенные советники Крита немедленно обернулись против Несущего ад и убили его, начав целую череду расправ, что доказалась до самых Стигийских бездн. Всё войнство, что Крит осторожно собирал под свои знамёна, распалось на части. Десятки мелких банд вели друг с другом ритуальную резню, по всем Стигийским безднам горели пустотные корабли, и кровь омыла множество миров этого несчастного края.

С тех самых пор Внешний фронт терзает множество банд Хаоса, ведомых каждая своим чемпионом (или стремящимся в такое). Многие надеются ублажить Тёмных богов жизнями гвардейцев и получить хотя бы намёк на то, где искать реликвии. Другие идущие к власти вожди в поисках реликвий разоряют весь регион, обыскивая мир за миром и убивая всех, кто встанет у них на пути – орков, имперских гвардейцев, северовцев. Впрочем, отнюдь не все банды фанатично ищут реликвии – кому-то просто по нраву творить хаос и кровопролитие. Обычно они обрушивают свою ненависть лишь на Имперium, убивая гвардейцев при всякой возможности, и расправляясь с орками и северовцами только, если те попадутся под руку.

Особенно стоит отметить банду, которой верховодит тёмный апостол Слайдеон Чувственный. Он действует неподалёку от Орбианы, где встречался с тёмными эльдарам из бесчинству-



ющего в этих краях кабала. Ходят слухи, что Слайдеон добился шаткого союза с ксеносами – и эльдары, и его банда не раз действовали на одних и тех же театрах военных действий.

Воны активности

Слуги Хаоса действуют на границах Внешнего фронта, атакуя фланги и тылы своих врагов. Есть сведения об отдельных бандах, что бесчинствуют на Слифе и Потопе, но большинство хаоситов встречаются в четырёх описанных ниже регионах.

Стигийские бездны

На рубежах Северова домината лежит зловещее и почти неисследованное скопление, известное имперским летописцам как Стигийские бездны. На редких звёздных картах этих мест отмечены лишь одинокие светила, множество астероидных полей и несколько десятков планет неясной ценности. Исследователи времен Голгеннова крестового похода обозначили Стигийские бездны как «в основном непримечательные», а с мига основания Каликсиды мало кто интересовался этими краями.

Для Имперiums Стигийские бездны были далёким и бедным, а потому – совершенно забытым регионом, что сделало его идеальным логовом для слуг Хаоса. Во времена Крита Несущего ад по всему скоплению появилось множество военных лагерей, тайных убежищ и храмов. Впрочем, после его гибели, большая часть таких аванпостов была заброшена или разрушена.

Должно быть, самым важным из таких мест остаётся Яма, мир-гробница, под непримечательной поверхностью которой укрыто множество древних склепов. Многие из этих гробниц всё ещё запечатаны, и ходят слухи, что когда-то планета служила хранилищем коллекционера, что собирал всё необычное. Некоторые путешественники видели на орбите Ямы целые кладбища кораблей – пустых, но вполне исправных.

Банды Хаоса на Внешнем фронте

По оценкам, что дают представители военной разведки в совете лорда-маршала Ганзорика, на Внешнем фронте действует не меньше дюжины отдельных банд Хаоса. По мере того как с передовой поступает и подтверждается все больше и больше сведений, эта цифра понемногу растёт. Хотя определить конкретные банды бывает непросто, есть несколько, чьё присутствие в зоне боевых действий несомненно – Исполосованные, Торговцы смертью и Безупречное воинство.

Конечно, такая информация находится под высочайшим грифом секретности. Тем не менее, слухи о нападениях космодесанта Хаоса расплозились в некоторых частях, сражающихся с орками и Северовым доминатом. Полковым комиссарам приказано любыми средствами добиться того, чтобы их подопечные сосредоточились на противостоянии с *войной!* Мракозуба и сецессионистами герцога Севера, а боевой дух не упал.

Такие банды, в основном, состоят из культистов и отступников. Эти предатели нередко заключают тёмные договоры и губят свои души, идя на службу Хаосу, в надежде прославиться и привлечь внимание Тёмных богов. Культисты могут оказаться кем угодно – хотя большинство из них составляют бывшие солдаты, телохранители и даже имперские гвардейцы. Изредка встречаются клерки, нищие и даже мутанты-изгой. По имперским стандартам, такие разномастные воинства вооружены весьма скверно – стабберами, ручными пушками, другим примитивным огнестрельным оружием, тесаками да ножами, а самые сильные из них могут раздобыть себе тяжёлый стаббер или самодельный огнемёт. Носят культисты собранную из разного хлама броню, рваные ряссы или грязную униформу. Тем не менее, нехватку оружия и подготовки они восполняют численностью и фанатизмом. Даже дисциплинированное и хорошо снаряжённое подразделение может погибнуть, столкнувшись с вопящей ордой культистов, не знающих страха и боящихся потерь.

Циск

Планета Циск звучит в Варпе как тщательно настроенный музыкальный инструмент. Несколько банд Хаоса время от времени прибывают сюда, а некоторые даже сделали планету своей опорной базой в этом регионе. Долгая история ересей и генетической нечистоты, подкреплённая лживым шёпотом и соблазнительными посулами тёмных апостолов, отравили большую часть местных жителей. Банды, что действуют на Циске, видят свою цель в медленном и постепенном осквернении всей планеты. Тёмным богам уже присягнуло немало мутантов, таящихся в туманных высокогорьях планеты; их поддержало на удивление много придворных лорда-губернатора. Правитель Циска, лорд Гаввит не знает о заговорах и интригах среди собственных приближённых, но уже начинает подозревать, что «мутантский вопрос» вне пределов его столицы стоит намного острее, чем кто-либо осознаёт.

Бескрайние топи на южном континенте недавно почти целиком попали под власть владыки Малагента, посветившего себя Нурглу. В пузырящихся глубинах болот Малагент начал чудовищные эксперименты, пытаясь при помощи губительного колдовства вывести новую породу мутантов, что смогла бы разнести дары его покровителя – чуму и нечистоты. До сих пор Имперской Гвардии было ничего неизвестно о Малагенте, но жуткие плоды его опытов уже привлекли внимание военных советников. В тех краях пропал, по меньшей мере, один взвод вальхалльцев, и, со временем, имперские военные неминуемо обратят внимание на топи.

Нокс

После того как потрясения, что охватили Каликсиду, заставили властей предержащих забыть о Ноксе, его жители были предоставлены сами себе. Забвение вышестоящих и угроза с Внешнего фронта сделали их грубыми и беспокойными. Скверна охватила самое сердце планеты – крупный улей Неллос. Колоссальный город был разделен на пять районов, в каждом из которых собственный демагог насадил свою ересь. Множество банд Хаоса бывают в Неллосе, каждая по своим причинам – зачастую им нужно пополнить припасы, добыть горючее и патроны или просто погрузиться в его праздничную атмосферу. Все споры в Неллосе улаживают массовыми гладиаторскими поединками на огромных аренах. Перед каждым матчем принято приносить кровавые жертвы, а гладиаторами нередко становятся пленные имперские гвардейцы, подданные герцога Севера, изредка – орки и другие, ещё более экзотичные ксеносы. Неллос – родина нескольких развращённых аристократов и купцов, каждый из которых без конца интригуется, стремясь извлечь выгоду из каждого предприятия, наибольший интерес из которых представляют те, что направлены против Империи.

Волюпту

Хотя Волюпту не находится прямо на пути *войны!* Мракозуба, она уже вынесла несколько орочьих вторжений. Готовясь к будущим нападениям, войска лорда-маршала Ганзорика укрепили оборону планеты, вновь задействовав несколько орбитальных станций. Увы, волюптийское благочестие немного стоит – в высших слоях местного общества кроется несколько культов, что тайно призвали в свои ряды агентов Губительных сил. Несколько банд использовали эти культы, чтобы проникнуть на одну ещё не готовую орбитальную станцию, где открыто заявили об измене и воззвали к тёмным апостолам. Население планеты слишком занято подготовкой ко вторжению орков и не обратило на это внимания, но если попустительство продолжится, и никто не помешает тёмным апостолам возглавить новорожденный ковен, Волюпту станет первой жертвой демонического вторжения.

Отношения с другими воюющими сторонами

Действуя на разорённых и опустошённых мирах Внешнего фронта, слуги Хаоса неизбежно сталкиваются с другими участниками кипящих здесь войн. Некоторые становятся им союзниками, но куда больше оказываются врагами.

Империи

Силы Хаоса на Внешнем фронте отточили свою ненависть до бритвенной остроты и нацелили её на Империю Человека. У банд из Стигийских бездн давние счёты с Гвардией, и они вечно стремятся вредить, развращать и убивать столько солдат, сколько смогут, и так часто, как смогут. В масштабах идущей на Внешнем фронте войны, столкновения с хаоситами почти незаметны, но гвардейцы, которым довелось пережить бой с космодесантниками Хаоса – не говоря уже о культистах, отступниках и мутантах, что нередко сопровождают павших астарте – навсегда остаются телесно и духовно искалеченными.

Осквернённый мир Циск явно привлекает хаоситов, готовящих удар по Империи. Орды мутантов, живущие на Циске и феодальный строй самой планеты благоприятствуют проникновению туда небольших банд. Вскоре среди мутантов пошли слухи, что одна из таковых замышляет убийство лорда-маршала, но пока это всего лишь слухи. По меньшей мере, ещё две банды считают, что величайшая из реликвий Несущего ад укрыта где-то на Циске, и уже обшаривают местные топи в поисках любого намёка на желанную добычу.

Недавно один из высокопоставленных чиновников Департамента Муниторум, назначенный на Волюптуа, привлёк внимание Инквизиции. Этот человек надзирал за перевозкой прометия на прифронтовые склады. Святым Ордосам доложили о том, что этот чиновник связывался со Слайдеоном Чувственным. До сих пор неизвестно, был ли агент Муниторума поработан Хаосом или сам продался предателям и еретикам, но есть свидетельства, что в деле были замешаны тёмные эльдары. Если бы поставки прометия прекратились, многие операции на Внешнем фронте сорвались бы, а враг, воспользовавшийся этим, смог бы создать серьёзные проблемы Имперской Гвардии на всём театре военных действий.

Одна из самых упорных банд Хаоса, что отравляет жизнь Империи на Внешнем фронте – и она же самая необычная – это многочисленная эскадрилья «Когтей Ада», истребителей-бомбардировщиков, что базируются где-то на тайных аэродромах в системе Лет. Эти лётчики – «веяльщики», как их прозвали офицеры Каликсидского линейного флота – месяцами были настоящим бичом имперских патрульных эскадр на Внешнем фронте. Неизвестный командир «веяльщиков», кажется, наделён невероятным пониманием того, когда именно пора наносить удар, и его «Когти Ада» сбили немало «Фурий» и «Звёздных ястребов» действовавших неподалёку. Лётчики с «Божественного вдохновения» – крейсера типа «Диктатор» – поклялись отплатить «веяльщикам», но пока не нашли способа сделать это.

Орки

Большинство хаоситов Внешнего фронта не обращают внимания на *войну!* Мракозуба – им больше по душе сражаться с Империем или Северовым доминатом. Тем не менее, есть и исключения – некоторые тёмные апостолы, при возможности, дают своим войнам отточить мастерство в схватках с зеленокожими, если уверены в победе. Всякий раз, когда встречаются банда хаоситов и орочья ватага, дело обязательно кончится битвой, в которой обладающие численным перевесом орки Внешнего фронта обладают решительным преимуществом.

Впрочем, численное превосходство зеленокожих не беспокоит владыку Сигейла. Он и его банда почти безнаказанно истребили несколько орочьих шаяк, что следовали на флангах *войны!*. Одни говорят, что Сигейл заморочил орочьих чудил собственным колдовством, другие – что владыке помогает могущественный демон, с которым тот заключил договор. Многие советники Севера считают, что Сигейл охотится на орков, веря, что они выведут его к реликвиям Несущего ад. Такая теория вполне объясняет склонность владыки к допросам и вскрытиям попавших в его руки орков-чудил.

Босс Гонзарк – это орк-ноб, целенаправленно выслеживающий и убивающий космодесантников повсюду, где найдёт. Гонзарк – ветеран множества боёв с имперцами, и воевода Мракозуб считает его очень ценным подручным. Вместе с тем, Поработитель ничтожеств полагает нездоровой одержимостью Гонзарка боями, как с верноподданными, так и с предавшими космодесантниками. Палку Гонзарка украшает немало шлемов убитых астартес, и босс похвастается, что соберёт вдвое больше трофейных знамён и поднесёт к трону своего вождя.

Недавно, отчаянная банда хаоситов напала на орков, направлявшихся на Авитохол. Этот налёт едва не обернулся катастрофой – зеленокожие с таким необузданным пылом полезли в засаду, что почти перебили всех устроивших эту засаду хаоситов. В конце концов, слуги Губительных сил победили лишь благодаря вирусным бомбам, а орочьи корабли погибли недалеко от Авитохола. Спастись сумела лишь горстка гротов – они рассказали, что банда хаоситов похитила много сквиготов, особенно молодых. Воевода Мракозуб так и не понял, что врагам было нужно и каких ждать последствий, но приказал кэпам зорко следить за всеми эскадрами хаоситов на Фронте.



Северов доминат

Герцог Север XIII и его сецессионистское государство мало пострадали от налётов Хаоса. Большинство владык и тёмных апостолов, что действуют на Внешнем фронте сражаются против Империи, при случае вступая в схватки с орочьими ватагами Мракозуба. Аналитики домината считают, что банды Хаоса слишком заняты борьбой с Имперской Гвардией, хотя сам герцог подозревает, что тёмные апостолы лишь выжидают удобного времени.

Истина ещё мрачнее – большинство вождей-хаоситов Внешнего фронта верят, что Север владеет реликвией Несущего ад, и считают, что герцог придерживает её как оружие последнего шанса против орков и имперцев, которое он пустит в ход, лишь, когда все его солдаты падут. Потому многие банды предпочитают выжидать, затягивая и расширяя войну на Фронте, что всё ближе и ближе подводит Севера к границе отчаяния.

Виконт Иллиар – один из советников герцога и видный член правящего домината совета. Этот аристократ потратил немало собственных средств, исследуя Стигийские бездны, и совсем не обрадовался тому, что узнал. Агенты Иллиара с огромным трудом выявили опорные пункты и точки сбора хаоситов на рубежах Северова домината, и виконт самочинно распорядился, при возможности, осторожно передать эти сведения находящимся в тех краях командирам Имперской Гвардии. Поделившись этой информацией, Иллиар надеется, что Имперская Гвардия возьмётся за грозящих доминату тёмных апостолов и ослабнет в борьбе с ними, а царство Севера извлечёт из этого двойную выгоду.



Прочие группировки

Раздробленность и отсутствие единства среди хаоситов, действующих на Внешнем фронте, приводят к тому, что они часто сталкиваются со множеством малых группировок – нередко, совершенно неизвестных ни людям, ни оркам, столь отчаянно борющимся за власть на Фронте.

Слайдеон Чувственный и его банда заключили шаткий союз с кабалом тёмных эльдаров дабы охотиться на людей – и этот владыка не единственный, кто ищет поддержки извне. Банда Карригара Незримого не раз вступала в переговоры с Пурпурным синдикатом, добиваясь союза со странными и неведомыми ксеносомами с рубежей сектора. Карригару довелось увидеть редкое зрелище – налёт этих чудовищ на Слиф, и его немало впечатлили жуткие технологии ксеносов. Тем не менее, эти необычные, похожие на червей создания отвергли все попытки переговоров – то есть, все посланцы Карригара вернулись к своему владыке страшно искалеченными или не вернулись вовсе – и потому в Незримом всё сильнее и сильнее разгорается жажда расплаты. Схватка между бандой Карригара и чужаками неизбежна, и никто не возьмётся предсказать её исход.

Ещё одна банда пыталась привлечь внимание порождённых Варпом созданий, именуемых «поработителями». Такие выглядящие самоубийственными действия были частью хитроумного плана, что составил тёмный апостол, стремясь привлечь внимание космодесантников из ордена Грозных Стражей и заманить их в ловушку. Вскоре несколько служивших этому апостолу космодесантников оставили своего господина, а по субсектору пошли слухи, что тот получил слишком много «даров» от своих тёмных покровителей.

Боевые стратегии

Ни одна банда Хаоса не похожа на другую – у каждого владыки свой подход к войне. Если учесть то, что многие командиры уже давно мутировали или обезумели, отсутствие единой стратегии у них не выглядит слишком странным. Считается, что действующие на Внешнем фронте банды применяют тактики, что укладываются в четыре категории: устрашение, неожиданные удары, тайное проникновение и осквернение.

Устрашение

Некоторые банды полагаются на страх, что подорвёт боевой дух врага. Они убивают видных командиров, а окружив и истребив небольшой отряд, оставляют следы жуткой расправы там, где на них обязательно наткнётся ранний патруль. Такие банды полагаются на внезапные (в том числе ночные) атаки, и заботятся о том, чтобы оставить одного выжившего, который расскажет, как враги методично, одного за другим, перебили всех его товарищей. Космодесантники Хаоса всегда были безжалостны, но целенаправленно пытаясь нагнать на врага страху, они становятся настоящими чудовищами. Окровавленные горы трупов или искусно сложенные из отрубленных рук подношения богам – лишь самые простые приёмы из тех, что есть у них в запасе. Правильно рассчитанная кампания по устрашению врага может заставить дрогнуть даже ветеранов, а обычно осторожного командира – отдать неразумный приказ. Он Арктурион, кузнец Варпа из Альфа-легиона «прославился» действенной тактикой обманов и устрашения, что применял против Империи и Северова домината, обрушивая на врагов полчища демонических машин.

Неожиданные удары

Свирепые штурмы и стремительные удары – «визитная карточка» банд, что избрали для себя тактику шока. Их философия – нанести могучий удар и продолжать давить без перерыва, отступая лишь в строгом порядке в наилучший для этого миг. Захватить врага врасплох, посеять смятение в его рядах – второй важный столп их тактики. Ни одна атака не должна в точности по-

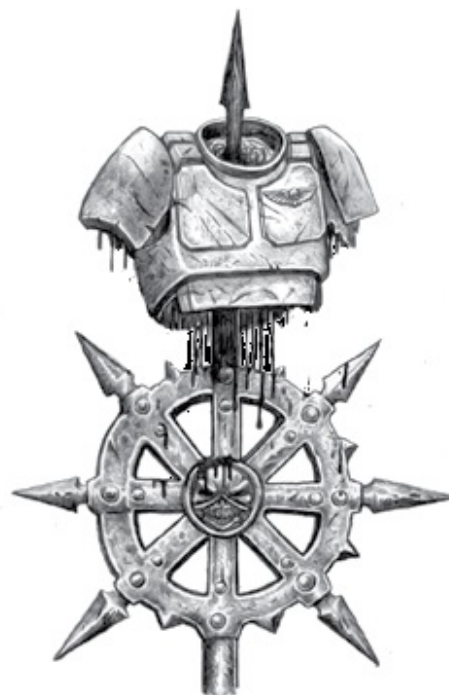
вторять предыдущую! Например, засада всегда эффективна, но если в первый раз враг поджидал гвардейцев в скрытых траншеях, то во второй застанет их врасплох, спрыгнув со стен каньона. Учитывая природу большинства банд Хаоса, такая тактика нередко оборачивается простыми лобовыми атаками, которые могут быть неожиданно успешными, если вспомнить о силе, скорости и боевом мастерстве космодесантников Хаоса.

Тайное проникновение

Несколько банд Хаоса действуют на Внешнем фронте исподтишка. Их тактика строится на скрытности действий, неожиданных ударах и численном превосходстве. Хаоситы часто используют такой подход, чтобы разжечь пламя восстания. Нередко они встречаются с низшими слоями общества – изгоями, мутантами и прочим сбродом, но с куда большей охотой работают с уже существующими культами и еретиками, которых вербуют на свою сторону. Не раз полк Имперской Гвардии, пребывающий в полной уверенности, что всё в порядке, гиб после того как лёгкие волнения среди низов выливались в массовые восстания, руководимые космодесанниками-предателями, что управляли творящимся хаосом.

Осквернение

Такая тактика строится не на уничтожении, а на телесном и духовном осквернении врага. Этого можно достичь несколькими путями, но, как правило, они подразумевают скрытные действия. По меньшей мере, дважды хаоситам удавалось добиться успеха, подмешав в провиант гвардейцев, размещённых у Стигийских бездн, психотропные препараты или отравив его мутировавшей человеческой плотью. Духовная порча часто обретает форму соблазнения – тихий шёпот, что говорит об амбициях и богатстве или сулит запретные удовольствия, направленный в правильные уши, может изнутри уничтожить пути снабжения или медицинские станции. Поддавшийся скверне командир может привести своих людей к поражению без единого выстрела. Порой тактика осквернения приобретает ещё больший размах – в дело идут особые болезни, вирусы, химическое оружие, радиация или даже губительные энергии самого Варпа. Особенно удачно враг применил такой подход на Ноксе, где целью хаоситов оказался невезучий взвод бронтовых длинных ножей. Гвардейцы оказались заражены трансгенным вирусом, из-за чего полковой комиссар вынужден был приказывать соседнему подразделению открыть огонь по несчастным, чтобы сдержать распространение заразы.



Войска Хаоса

«Как бы не ужасала нас галактика, полная чудовищных ксеносов и безжалостных рас, что появляются одна за другой, есть нечто более пугающее. Худшие враги – это те, которых мы создали сами»

- инквизитор Счалд

Вмешательство Империи Человечества на Внешний фронт позволило множеству налётчиков и пиратов нападать на незащищенные цели, а слуги Хаоса не привыкли подолгу сидеть без дела. На Фронте уже появилось несколько банд, что ищут давно утраченные артефакты, расхищают важные припасы, разрушают имперские города или просто льют кровь во имя своих неназываемых богов.

Тёмный апостол

«Единственная ложь состоит в том, что существует что-то кроме Хаоса. Ваш единственный враг – это те, что послали вас сюда умирать за то, чего вы не в силах понять. Но я дам вам новую цель. Примите свои смерти по воле Губителей, и я открою вам глаза на истинную природу этой вселенной»

- Сектох Шепчущий ложь

Тёмные апостолы – это жрецы Тёмных богов. Схожие с капелланами верных Императору орденов космодесанта, апостолы – это фанатичные слуги Губительных сил, что распространяют свою кощунственную религию по галактике. Проповедовать поклонение Тёмным богам – долг апостола, что получает немало даров за свою верность. Один из них – демоническая аура, что защищает его от всякого вреда – мерцающее поле извивающихся энергий Варпа, что окружает тёмного апостола и отзывается на его богохульные песнопения.

Тёмные апостолы учат своих последователей, что Имперская вера лжива и создает ширму суеверий, за которой не видно истины. Они противопоставляют разглагольствованиям Екклезиархии собственные громогласные и свирепые проповеди и охотно показывают, как их боги помогают своим верным слугам. Сила самих Губителей проходит через тёмных апостолов, делая их глашатаями Хаоса и неся его волю тварному миру. Случается, что апостол замирает, его взгляд стекленеет, а губы шепчут неведомые слова нечеловеческим голосом. Их сила такова, что у космодесантника ртом идёт кровь, а те, кто утверждают, будто понимают этот гортанный язык, говорят, что слышат в них приказы самих Тёмных богов. Другие слуги и чемпионы Хаоса относятся к апостолам с большим уважением. Их притягательное обаяние и непререкаемый авторитет способны возжечь в слушателях бурные и пугающие страсти.

Империя – жестокое государство, и среди слабых верой накапливается напряжение, что превращается в озлобление. Тёмные апостолы – мастера направлять высвободившуюся злость проповедями и чудовищными откровениями, что разжигают в людях жажду перемен. Апостолы проникли на множество миров, разыскивая тайные культы и заключая с ними давно подготовленные соглашения, что определяют судьбы самых амбициозных еретиков. Проходит совсем немного времени, и власти предрешающие планеты оказываются свергнуты, их защитники – сожжены или казнены, а жители – заражены расползающимся безумием, мутациями и проклятиями. И когда разъярённые толпы уже почти начнут пожирать друг друга в яростной оргии насилия, тёмный апостол объединяет их в единое войско и ведёт на богохульную войну против Империи Человека.

Последователи тёмных апостолов – это не только еретики, мутанты и предатели. Порой целые подразделения Имперской Гвардии или даже оторвавшиеся от своих группы космодесантников попадают под власть губительных речей апостолов. Их



ремесло – развращать верных слуг Императора и сулить милости, которыми Тёмные боги вознаградят сторонников. В галактике, терзаемой бесконечной войной, преступления и восстания случаются постоянно, и Инквизиция получает тысячи докладов о тёмных апостолах, чьими усилиями жители очередного мира обрекают себя на проклятие и творят святотатства до тех пор, пока Варп не ответит на их деяния и не извергнет из себя демонов. Силу тёмного апостола питают полчища обезумевших последователей, что собираются вокруг него, обращаясь в орды неистовых фанатиков, готовых восстать против Империи по одному слову своего «наставника».

Готовый к бою тёмный апостол – это страшный противник. Он облачается в силовой доспех, что видел тысячи сражений и украшен целыми книгами запретного знания и свитками выдубленной человеческой кожи, что исписаны словами чудовищного колдовства и непроизносимых молитв. Кожу самого оратора покрывают вытатуированные руны, складывающиеся в крикливые воззвания к Тёмным богам. В руках апостол держит символ своего положения – осквернённый крозиус арканум, тёмное, искажённое отражение знаменитого оружия капелланов Космического десанта. Впрочем, самое главное и самое грозное оружие апостола – это его умение вдохновлять других, его голос, что призывает к войне или проклинает именем Тёмных богов каждого, кто слышит его.

Тёмный апостол (Воск)								
ВБ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Штм	Вос	СВ	Тов
65	55	10 ₅₃	11 ₆₁	51	67	55	60	66
Количество ран: 45				Скорость: 6/12/18/36				
Общий ВБ: 11				Броня: осквернённый силовой доспех (руки 8, торс 10, голова 8, ноги 8)				

Советы ведущему: использование тёмных апостолов

Тёмные апостолы – грозные воины и командиры, что появляются на поле боя в окружении орд поработанных мутантов, безумных культивистов или даже космодесантников Хаоса. Силой оружия тёмный апостол может решить исход битвы, но силой слова он способен решить исход целой войны.

Стратегия

На Внешнем фронте мало крупных банд Хаоса, поэтому тёмным апостолам куда чаще приходится командовать толпами пушечного мяса, чем возглавлять отряды могучих космодесантников. Совершая налёты, большинство апостолов применяет тактику устрашения, разжигают восстания и ведут новоиспечённых последователей в битву, из которой сами сбегут, обогатившись реликвиями, рабами или другими нужными им ресурсами. Если тёмный апостол достаточно везуч, чтобы ему служил целый отряд Астартес, он может позволить себе более масштабные войны и попытаться подточить имперскую власть или просто жертвовать во славу Хаоса собравшиеся под его знамёнами армии пропащих душ.

Столкновение

Тёмные апостолы – это древние бесстрашные воины, облаканные Тёмными богами. Как правило – особенно сражаясь с имперскими гвардейцами – тёмные апостолы не пытаются скрыть своё присутствие, вместо этого подчиняя врагов и сводя несчастных с ума ужасом, что вызывает окутывающая их аура тёмного величия. Попав в засаду, апостол ринется прямо на нападающих, а его подчинённые хлынут за ним, стремясь пролить кровь любого врага, что осмелился бросить вызов их зловещему господину.

Тактика

Большинство тёмных апостолов предпочитают сражаться в окружении приспешников, распевая молитвы Губителям и вдохновляя своих последователей на ещё более отчаянные в своей извращённой набожности подвиги. Иногда апостолы бросают на врага волну пушечного мяса, сами оставаясь позади и моля богов Хаоса наполнить своих воинов силой и утешить врагов. Когда противник будет смят (или напротив – перейдёт в контратаку) тёмный апостол сам снисходит до участия в битве, всецело положившись на осквернённое оружие и благословения своих извращённых богов.

Умения: «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Инт)», «Допрос (СВ)+20», «Запретное знание (Адептус Астартес, Варп, Демонология, Кодекс Астартес, Мутанты)», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)+30», «Обаяние (Тов)+20», «Обман (Тов)+20», «Обыденное знание (Война, Империи) (Инт)+20», «Проницательность (Вос)+10», «Сбор информации (Тов)+20», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)+20», «Учёное знание (Легенды, Окультизм, Тактика Импералис, Философия) (Инт)+20», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Нечестивый язык) (Инт)+20».

Таланты: «Амбидекстрия», «Аура власти», «Бесстрашие», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Всё выдавший», «Демагог» †, «Железная дисциплина», «К демону в пасть», «Каменная кожа», «Крепкий орешек», «Мастер-оратор», «Молниеносная атака», «Ненависть (Верные космодесантники)», «Обострённые чувства (Зрение, Обаяние, Слух)», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Стремительная атака», «Тёмное посредничество» ††.

Особенности: «Ночное зрение», «Печать Судьбы (3)», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+5)», «Страх (2)».

Оружие: легионный болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2-, 1к10+9 В, ББ 4, Маг 24, ПД, Разрывающее), осквернённый кроуиз (холодное, 1к10+16 Э, ББ 7, Сбалансированное, Силовое поле), три фраз-гранаты (метательное 36 м., 1/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)), три крак-гранаты (метательное, 36 м., 1/-, 2к10+8 В, ББ 6, Маг 1).

Снаряжение: два магазина для болт-пистолета, нечестивые талисманы, богохульные тексты, печать порчи †††.

† **Демагог:** апостол может потратить частичное действие, ободряя союзников и устрашая врагов грозной речью. Он предпринимает **средний (+0) тест Товарищества**. В случае успеха, союзники апостола в радиусе тридцати метров получают таланты «Бесстрашие» и «Ненависть (Все)» до конца своего следующего хода, а враги в таком же радиусе обязаны пройти **сложный (-20) тест Силы воли** или получить штраф -10 на тесты Ближнего и Дальнего боя до конца своего следующего хода.

†† **Тёмное посредничество:** когда персонаж в десяти метрах от тёмного апостола (или сам тёмный апостол), делает бросок по **таблице 3-1 «Дары Хаоса»** (см. стр. 134), он может перебрасывать выпавший результат.

††† **Печать порчи:** демонические силы, что оберегают тёмного апостола, действуют как защитное поле (см. стр. 194 «Базовой книги правил Only War») с уровнем защиты 45, что *перегружается* при результате 10 или ниже. *Перегрузившись*, печать не «выключается», а продолжает действовать, но наносит самому апостолу 1к5 единиц энергетического урона, от которого не спасают ни очки брони, ни бонус Выносливости.



Космодесантник Хаоса

«То была ярость! То была смерть! Ненависть, закованная в сталь! Война во плоти! Мы ничего не могли сделать. Только умереть»

- лейтенант Гонат из 349-го полка мордианской Железной гвардии, потерявший свой взвод и казнённый за трусость

Космодесантники, императоровы Ангелы смерти на поле брани обладают каждым возможным преимуществом – от дополнительных органов до сверхчеловеческой силы, скорости и железной воли. Увы, вместе с огромной силой приходит соразмерная гордость, и среди лучших воинов Империи были те, кто пал во тьму. Впервые космодесантники поддались Хаосу десять тысяч лет назад, когда бушевала Ересь Гора. Есть немало причин, по которым Астарес может отдать душу Тёмным богам – от стремления к высочайшим идеалам до потакания самым низменным страстям. У этих отлучённых и лишённых связи с Императором солдат только одна дорога, ибо путь в Империи им закрыт навсегда, а прощение недостижимо. Они берут на душу проклятие и сполна отдаются на волю вечных сил Хаоса.

Космодесантники Хаоса ни к кому не знают жалости и лишены всяких добродетелей. Те, кто когда-то именовался боевыми братьями, сражаются древним и необычным оружием, нередко знавшим времена ещё до Ереси Гора. Главным оружием астарес-предателей остаётся болтер, существующий во множестве моделей, созданных за тысячелетия, и способный испускать град активно-реактивных снарядов, что превратят большинство пехотинцев в горы разорванного мяса и потрохов.

Некоторые отряды космодесантников Хаоса предпочитают ближний бой и вооружаются болт-пистолетами, ритуальными ножами, цепными мечами, топорами и другим жестоким оружием, что способно надвое разрубить врага в силовом доспехе, а обладателя флак-жилета и вовсе обратить в кровавое месиво.

Космодесантники Хаоса редко имеют много общего, даже если служат в одном отделении – каждый своим путем идёт к величию и благоволению Тёмных богов. Вместо привычных среди Астарес сержантов, каждый отряд возглавляет самый могучий, жестокий и яростный. Эти беспощадные и искусные воины стремятся стать чемпионами Хаоса и заслужить благосклонность Губительных сил.

Предатели-сверхлюди вечно жаждут даров Хаоса – оскверняющих плоть касаний Варпа – и получают их в обмен на убийства и жертвоприношения. Самолюбивая ожесточённость и ненависть полыхают в тёмном сердце каждого космодесантника Хаоса и служит ему источником величайшей силы и величайшей слабости – эти свирепые несравненные воины всегда готовы броситься в безнадёжный бой, которого побоятся даже самый закалённый ветеран-человек. Для рядовых гвардейцев, космодесантники Хаоса – это чудовища из страшных сказок; те немногие, что пережили встречу с одним из астарес-предателей, рассказывают леденящие душу истории о хаосе и резне, на которые неспособен более никакой враг. Даже полковые комиссары осознают, что встрече с космодесантником-предателем, лучше остановиться. Не раз целые отделения или даже взводы гибли при столкновении с этими сверхлюдьми на близкой дистанции.

Космодесантник Хаоса (Элита)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
56	55	9/51	8/48	45	42	45	50	29
Количество ран: 29				Скорость: 5/10/15/30				
Общий ВВ: 8				Броня: силовой доспех (руки 8, торс 10, голова 8, ноги 8)				



Умения: «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Инт)», «Запретное знание (Варп, Демоны) (Инт)», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)», «Проницательность (Вос)», «Уклонение (Лов)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Нечестивый язык) (Инт)+10».

Таланты: «Бесстрашие», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Всё видавший», «Каменная кожа», «Крепкий орешек», «Ненависть (Верные космодесантники)», «Обострённые чувства (Зрение, Обоняние, Слух)», «Стремительная атака».

Особенности: «Автоматизация» или «Страх (1)», «Коренатый», «Ночное зрение», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+4)».

Оружие: легионный болтер (лёгкое, 100 м., 1/3/-, 1к10+9 В, ББ 4, Маг 28, ПД, Разрывающее), легионный болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+9 В, ББ 4, Маг 24, ПД, Разрывающее), ритуальный боевой нож (холодное, 1к10+10 Р, ББ 0, Сбалансированное) или легионный силовой меч (холодное, 1к10+14 Э, Сбалансированное, Силовое поле), три фраз-гранаты (метательное, 30 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)), три крак-гранаты (метательное, 30 м., 1/-/-, 2к10+8 В, ББ 6, Маг 1).

Снаряжение: два магазина для болт-пистолета, четыре магазина для болтера, нечестивые иконы, жуткие боевые трофеи (черепа, снятая с врага кожа, сводящие с ума метки Хаоса).

Советы ведущему: использование космодесантников Хаоса

Космодесантники Хаоса – смертоносные и изобретательные враги, что оттачивали своё мастерство тысячелетиями. Даже единственный космодесантник Хаоса опасен для отделения имперских гвардейцев. Ведущему стоит с осторожностью бросать против персонажей таких врагов и помнить, что злоупотребление космодесанниками делает их менее страшными, бои с ними – менее напряжёнными и менее значимыми для сюжета.

Столкновение

Отдельные космодесантники Хаоса могут быть очень разными, но каждый из них – искусный воин, способный не только устраивать засады (несмотря на свои габариты), но и вырваться из любой ловушки благодаря точным болтерным залпам и безжалостным контратакам. Поймать астратес-предателей в засаду очень сложно – им помогают обострённые чувства и нечеловеческая скорость реакции. Тем не менее, тысячелетия бесконечной и безнаказанной резни могут затмить гордыней даже самый острый разум.

Тактика

Космодесантники Хаоса – это гибкие и безжалостные враги. Некоторые из них предпочитают быстро входить в ближний бой и сокрушать черепа врагов могучими кулаками. Другие полагаются на нечеловечески точный огонь осквернённых болтанов, что разорвёт в клочья любого врага. В любом случае, опасность астратес-предателей невозможно переоценить. На Внешнем фронте они редко действуют целыми отрядами – чаще охотятся в одиночку или берут с собой шайку расходных культистов. Космодесантники Хаоса склонны методично выбивать наиболее опасные для отряда цели, жестоко расправляясь с одной и переходя к следующей.

Культист

Как солдаты, так и мирные граждане, внимая лживым проповедям, лишаются рассудка и губят свои души, становясь вольными или невольными слугами Хаоса. Они хуже даже сецессионистов, ибо каждый культист отверг свою расу и принёс присягу Архиврагу Человечества.

Хотя у таких сектантов нет никакой военной подготовки, это искупает свирепость и фанатизм. Тела культистов быстро становятся игрушками в руках Губительных сил. У многих видны мутации, но даже избежавшие этого настолько безумны, что готовы терзать свою плоть, вырезая на ней богохульные символы новых господ. Их одежда – заляпанное кровью и грязью рваньё, их самодельная броня украшена нечестивыми символами и обвешана отвратительными талисманами. Вооружены культисты обычно тем, что смогли украсть или снять с трупов.

Культист (Ядовой)								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	32	33	32	25	31	26	20
Количество ран: 10				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				Броня: импровизированная броня (все по 2).				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Обыденное знание (Империзм) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Ненависть (Имперская Гвардия)».

Оружие: автоган (лёгкое, 100 м., 1/3/10, ББ 0, Маг 30, ПД) или дробовик (лёгкое, 30 м., 1/-/-, ББ 0, Маг 8, 2 ПД, Разброс) или автопистолет (пистолет, 30 м., 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 18, ПД), самодельный цеп (холодное, 1к10+3 У, ББ 0, Гибкое, Громокое Неточное) или нож (холодно, 1к5+3 Р, ББ 0)

Снаряжение: рваньё, языческие талисманы, дыхательный аппарат, два магазина для оружия.





Хеллбрут

«Разворачивай «Василиск»! Если мы не можем навести на врага пушку, значит, будем таранить. Если бы Император не хотел, чтобы ты убивал его врагов в ближнем бою, он бы не дал тебе штыка на лазган. Так что разворачивай «Василиск» и жми на газ, ты му...»

- последние слова комиссара Дэниеля Стерна

Хеллбруты – это осквернённое подобие дредноутов космодесанта, хотя между ними остаётся очень мало общего. Хеллбруты сочетают высокую огневую мощь с повадками сумасшедших берсеркеров, ибо каждый из них – это живой разум в бронированном теле. Бесконечные столетия кровожадной ярости без остатка разрушают рассудок космодесантника Хаоса, погребённого в саркофаге хеллбрута.

Для верноподданных космодесантников заключение в дредноут – высокая честь и возможность дальше сражаться плечом к плечу со своими боевыми братьями. У хаоситов другой взгляд – для них это приговор к пыткам и мучениям, которым не будет конца. Есть не так много вещей, что могут напугать космодесантников Хаоса, но заключение в амниотическом саркофаге хеллбрута более чем способно вызвать у них страх.

Мозг и нервная система пилота подключаются к узлам управления хеллбрута через блоки мыслеуправления и другие имплантаты. Саркофаг – это чёрный застенок, клетка, сидящий в которой космодесантник больше не сможет увидеть славной битвы и никогда не ощутит хлещущей на него вражьей крови. Для управления хеллбрутом используются астартес-предатели, что получили смертельные раны, но большинство предпочло бы умереть и отдать души Тёмным богам, чем тысячелетиями страдать в бронированной тюрьме. Неудивительно, что хеллбруты быстро сходят с ума. Постепенно энергии Варпа начинают сли-

вать плоть и металл, срачивая плота с его машиной. Объятый яростью и отчаянием, разум пилота угасает с каждым годом, обращая хеллбрута в свирепого зверя, которого хозяева спускают с цепи в нужный миг. Вне боя, саркофаг пилота обычно отключают, вынимают и отволакивают в хранилище. Обездвиженный шагоход же сковывают прочными цепями, как дикого зверя, ибо всегда есть вероятность, что душа пилота сможет дорваться до управления хеллбрутом, и тогда неистовое бронированное чудовище начнёт крушить всё вокруг.

В преддверии битвы, орудия хеллбрута готовят и заряжают, силовые хлысты и тяжёлые, способные смять любую броню, кулаки смазывают свежей кровью, вытаскивают саркофаг пилота из хранилища и подключают к системе управления шагоходом. Как только хеллбрут просыпается, шаткий рассудок его пилота-космодесантника наполняется яростью и безумной жадой убийства. Наконец, монстру дают напиток вражьей крови и пускают обратившееся в машину смерти чудовище в бой.

Хеллбрут (Босс, шагоход)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
50	50	14 ₇₁	-	25	34	33	40	02
Прочность: 35				Скорость:				
Броня: лоб 37, борт 37, корма 20				крейсерская – 20 км/ч, тактическая – 7 м.				
Размер: большой (6)				Маневренность: +0				

Особенности техники: «Закрытый», «Тяжелобронированный», «Шагоход».

Экипаж: обезумевший космодесантник Хаоса.

Транспортная вместимость: нет.

Советы ведущему: использование хеллбрутов

Хеллбруты – сумасшедшие машины смерти, что вымещают ярость и боль на каждом несчастном, кто оказался слишком близко.

Столкновение

Что бы ни творилось вокруг, хеллбруты стремятся убивать врагов наиболее жестоким и болезненным способом – разрывая на части огромными когтями или обращать в пепел сокрушительным огненным шквалом.

Тактика

Обычно хеллбрут несётся к ближайшей цели и стремится не оставить от неё мокрого места. Получив любой урон (а благодаря прочной броне, случается это нечасто), чудовище может обратить свою ярость на виновника, но обычно принимается крушить самую очевидную цель. Хеллбрут – раб своей сумасшедшей свирепости. Он повинуется безумным инстинктам и уничтожает всё на своем пути без единой мысли и без тени сомнения.

Орудия:

Ноги (холодное, 1к10+14 У, ББ 4, Громоздкое).

Оружие на руках: хеллбрут может нести две любые единицы оружия из приведённого ниже списка. Учтите, что хеллбрут не может перезаряжать оружие, боеприпас которого исчерпал.

- Силовой хлыст хеллбрута (холодное, 2к10+22 Э, ББ 6, Гибкое, Силовое поле, Несбалансированное)
- Силовой кулак хеллбрута (холодное, 2к10+24 Р, ББ 10, Громоздкое, Силовое поле, Разрывающее)
- Громовой молот хеллбрута (холодное, 2к10+24 Р, ББ 10, Громоздкое, Оглушающее (2), Силовое поле)
- Спаренные тяжёлые болтеры (лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+12 В, ББ 5, маг 60, ПД, Разрывающее, Спаренное)
- Спаренные автопушки (лоб, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 20, 2 ПД, Надёжное, Спаренное)
- Спаренные лазпушки (лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 5, 2 ПД, Проверенное (3), Спаренное)
- Плазменная пушка (лоб, 150 м., 1/-/-, 2к10+12 Э, ББ 10, Маг 16, 5 ПД, Взрыв (3), Максимальный режим, Перегревающаяся)
- Ракетная установка (тяжёлое, 300 м., 1/-/-, Маг 10, ПД, урон и бронейность зависят от типа ракет; перечень ракет см. в «Базовой книге правил», стр. 180-181)
- Мультимельта (лоб, 60 м., 1/-/-, 2к10+16 Э, ББ 12, Маг 12, 2 ПД, Взрыв (1), Мельта)

Специальные правила

Хеллбруты обладают особенностями «Сверхъестественная Сила (+7)», «Страх (3)» и «Безумная ярость» (см. ниже). Кроме того, они обладают талантами «Стремительная атака», «Молниеносная атака» и «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)».

† **Безумная ярость:** хеллбрут – это сумасшедшая машина, что рычит от ярости и сносит всё, что видит, огненным шквалом. Управлять таким чудовищем почти невозможно – только спустить с цепи и надеяться, что его ярость обрушится на врагов. В начале каждого своего хода, обезумевший космодесантник Хаоса, запертый внутри хеллбрута, предпринимает **средний (+0) тест Силы воли**. В случае успеха, он получает бонус +5 к Ближнему и Дальнему бою за каждую ступень успеха. Бонус действует до конца хода. В случае провала на нечётное количество ступеней провала, он получает бонус +10 к Ближнему бою, увеличивает *тактическую скорость* на 10 м. и не может предпринимать стрелковых атак до конца хода. В случае провала на чётное количество ступеней провала, он получает бонус +10 к Дальнему бою и не может предпринимать действий *передвижения* или атак в ближнем бою до конца хода. Если хеллбрут проваливает тест Силы воли и не может немедленно атаковать врагов, он вымещает ярость на ближайшей цели – это может быть союзник или даже неодушевлённый предмет, ибо ненависти хеллбрута нет границ.

Отродье Хаоса

«Продолжай стрелять, рядовой! Пали без остановки, даже если тебе показалось, что оно мёртво! Жми на спуск, пока не посадишь батарею, а потом бросай гранаты!»

- сержант Графлак, мальфийский 585-й пехотный

Хаос обещает только одно – могущество, но не обещает, что оно придётся обладателю по нраву. Тогда как показавшие себя достойными принимают ниспосланные богами-покровителями дары, а немногочисленные смертные устаиваются апофеоза, подавляющее большинство хаоситов ждёт горькая участь.

Некоторые из этих несчастных превращаются в отродий. Обратиться в лишённую разума гору плоти и жадных отростков – прямая противоположность вознесению до князя демонов. Тела последних наполняет мощь Хаоса, а плоть обречённых на вырождение пожирает она же.



Тогда как князья демонов купаются в новообретённом величии, отродья служат живым предостережением каждому, кто связался с Губительными силами. Некоторые банды Хаоса используют этих тварей как боевых зверей, гоня их в бой и позволяя свирепствовать на поле брани. К счастью для любого гвардейца, случается такое нечасто.

Отродье Хаоса (Приспешник)								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Чинт	Вос	СВ	Тов
35	-	12 ₆₆	12 ₆₃	22	03	16	25	01
Количество ран: 35				Скорость: 9/18/27/54				
Общий ВВ: 12				Броня: нет				

Умения: «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Каменная кожа», «Крепкий орешек», «Неистовый натиск», «Стремительная атака».

Особенности: «Многорукое (1к10)», «Порождение кошмаров», «Потустороннее», «Размер (3+1к5)», «Регенерация (1к5)», «Сверхъестественная Выносливость (+6)», «Сверхъестественная Сила (+6)», «Страх (2)».

Оружие: когти, клешни, клювы, жуткие пасти и т. д (холодное, 1к10+12 Р, ББ 0, Разрывающее)

Советы ведущему: применение отродий

Отродья – безумные убийцы, слепо рвущиеся вперед, разрывающие всё вокруг лапами и клацающие жуткими пастьми; они стремятся сожрать всё, что смогут поймать.

Советы ведущему: применение князей демонов

Князь демонов – невероятно могущественный враг, и без значительной поддержки, тщательно составленного плана и благословения самого Императора, отделению гвардейцев нечего и думать справиться с воплотившимся чудовищем.

Столкновение

Разные князья действуют по-разному. Большинство всецело полагается на толстую шкуру, что позволяет не обращать внимания на вражеский огонь, и рвутся в ближний бой. Князья демонов очень опасны, в том числе, когда смертный обращается в князя прямо на поле брани (если получит «Тёмный апофеоз» при бросках по таблице 3-1 «Дары Хаоса» на стр. 134). Впрочем, во время преобразования он будет ненадолго уязвим.

Тактика

Некоторые князья демонов ведут бой на расстоянии, обрушивая на врагов смертоносные психосилы, но многим другим больше по нраву расправляться с врагами в жестоком ближнем бою, сражая их проклятым оружием, насаживая на покрытые зловещими рунами когти, или пуская в ход ещё более страшные орудия. Личность и бог-покровитель диктуют князьям разную тактику, но каждый из них остаётся неодолимым врагом.



Князь демонов

«Теперь моё возвышение свершилось. Смертная плоть была отвергнута и заменена воплотившимся могуществом.
Позволь показать тебе»

- Мордан Повелитель исчадий перед
Третьей резней на Адолорате

Один из самых кошмарных врагов, с которым может повстречаться имперский гвардеец – это князь демонов, смертный слуга Хаоса, что по капризу Тёмных богов пережил чудовищный апофеоз. Такие существа наделены невероятным могуществом и в одиночку могут истреблять имперских гвардейцев целыми взводами. Пули и лазразряды не оставляют и следа на шкуре демона, а своим страшным оружием или когтями он может рвать врагов на части с презрительной лёгкостью. Некоторые князья, кроме нечеловеческой силы и стойкости, владеют чёрным колдовством и обрушивают на противников первозданную мощь Хаоса.

Пожалуй, единственный сдерживающий фактор состоит в том, что очень немногие смертные настолько возвышаются в глазах богов, и потому апофеоза удостоиваются считанные единицы. Большинство культистов ждёт вырождение в безумную, бесформенную смесь плоти и ненависти или попросту гибель, окончательное уничтожение по прихоти тёмных господ. Очень редко смертному удаётся доказать повелителю то, что он достоин обращения в существо самого Имматериума, больше не связанного глупыми законами тварного мира или оковами рассудка. Человека, что достиг такого могущества, перестает пугать даже смерть – он больше не может погибнуть, а будучи изгнан с поля боя, просто вернётся в безумный мир Варпа и никогда не забудет того, кто обрёк его на этот позор.

Каждый из князей отличается от остальных и владеет способностями и знаниями, что делают его истинным чемпионом Хаоса. Одни способны на великую хитрость и составляют планы, что губят целые миры, другие же – безудержные мясники, что убивают всех, кто попадётся им на глаза. Нрав демона – и его бога-



покровителя – определяет то, как князь будет исполнять свои грандиозные нечестивые планы. Каждый из них бесконечно жаждет могущества, ибо его сжигают нечеловеческие амбиции, что и позволили мечте об апофеозе стать кошмарной действительностью.

Князь демонов (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
75	60	12 ₆₇	12 ₆₅	48	54	43	75	31
Количество ран: 80				Скорость (Размер (5)): 5/10/15/30 Скорость (Размер (6)): 6/12/18/36 Скорость (в полёте): 9/18/27/54				
Общий ББ: 12				Броня: печати, начертанные на коже (всё по 4).				

Умения: «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Инт)», «Запретное знание (Варп, Демоны) (Инт)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+20», «Проницательность (Вос)», «Уклонение (Лов)», «Язык (Любой) (Инт)+20» (в оригинале вместо «Языка» почему-то указана «Грамотность», но в **Only War** это имевшееся в **Dark Heresy** умение не выделяется и не существует отдельно от «Языка»).

Таланты: «Каменная кожа», «Крепкий орешек», «Молниеносная атака», «Неубиваемый», «Обострённые чувства (Зрение, Обоняние, Слух)», «Печать Судьбы (2)», «Стремительная атака».

Особенности: «Демон (+6)», «Жестокий натиск (+3)», «Летун (9)», «Нечестивое вознесение» †, «Порождение кошмаров», «Потустороннее», «Размер (5 или 6)», «Сверхъестественная Сила (+6)», «Страх (4)».

† **Нечестивое вознесение:** если персонаж становится князем демонов из-за броска по таблице 3-1 «Дары Хаоса», его профиль заменяется приведённым выше профилем князя демонов. Хаосит может сохранить часть своего старого профиля (например, привычное демоническое оружие, доспех, характеристики, таланты и другие правила, что ведущий сочтёт уместными в этом новом облике).

Оружие: меч Хаоса, когти, исписанные рунами, шипастый цеп или любое другое уместное нечестивое или разрушительное оружие ближнего боя (холодное, 2к10+16 У, Р, или Э, ББ 12, Разящее (6), Громоздкое).



Метки Хаоса

Смертные слуги Тёмных богов, что достигли высот славы или одержали великие победы во имя своих покровителей, порой именуются чемпионами Хаоса. Губительные силы могут одарять таких воинов благословениями – и одним из них становятся метки Хаоса. Метки выделяют особенно преданных слуг Тёмных богов, которым суждена великая судьба.

Использование меток Хаоса

Волей ведущего, метку Хаоса можно добавить к профилю любого врага из этого раздела, чтобы изменить уже существующих врагов и подогнать их характеристики под определённую роль в кампаниях **Only War**.

Метка Тзинча

Тзинч, именуемый также Великим колдуном – это тёмный бог магии, заговоров и судьбы. Отмеченные Тзинчем владеют всесильными чарами и искусством манипуляций. Очень часто чемпионы Хаоса, преследующие собственные цели, вдруг осознают, что все это время действовали на благо Тзинча – в награду за это бог выжигает на плоти нового слуги свою руну и забирает себе его душу. Метка Тзинча открывает перед избранным частицу вселенского плана Тзинча – малую, но достаточную для того, чтобы поразить посвященного мутациями или открыть в нём необычные способности, но не разрушить его разум и не отправить в забвение.



Эффект: носитель метки Тзинча получает особенности «Псайкер», «Пси-рейтинг 4», «Сверхъестественная Сила воли (+4)». Он считается *несвязанным* псайкером (см. стр. 221 «Базовой книги правил **Only War**»). Если носитель метки и так обладает особенностями «Пси-рейтинг» или «Сверхъестественная Сила Воли», метка просто увеличивает их показатели на +2. Носитель метки может получить любые психосилы, которые ведущий сочтёт подходящими, исходя из природы колдуна и того, насколько опасным он должен быть для персонажей игроков.

Советы ведущему: использование тзинчитов

Последователи Тзинча трижды планируют каждый шаг, просчитывая несметное множество безумных возможностей, и повреждаются рассудком в попытках подготовиться ко всему.

Столкновение

Порой слуги Тзинча наделены даром предвиденья, что позволяет им навязывать врагу бой на своих условиях. Некоторые готовят противнику ловушки и творят смертоносные чары, другие загодя продумывают стратегию и тактику действий.

Тактика

Будучи псайкерами, тзинчиты зачастую ведут бой на расстоянии, сражая врагов нечестивым колдовством, которому покровительствует их переменчивый бог. Никакой список тактических приёмов не смог бы охватить всё безумие Тзинча и его последователей. Нередко прислужники Великого заговорщика действуют неожиданно и на первый взгляд, безумно, ибо даже мельчайшие их поступки играют свою роль в планах Повелителя перемен.

Метка Кхорна

Кхорн – это Кровавый бог, повелитель сражений и резни. Бог битв замечает немногих, и лишь самые умелые и жестокие воины в галактике могут привлечь его внимание. Отмеченные Кхорном командуют полчищами кровожадных убийц, а их путь отмечен завоёванными и покорёнными мирами. Воин, избранный Кхорном, победил в сотнях поединков, сразил множество жутких чудовищ в ритуальных схватках или просто принёс смерть невероятному количеству врагов на острие своего меча. Хотя дары Кхорна помогают его чемпионам в бою, Медный бог мало заботится о своих слугах – пока кровь будет литься, Кхорну всё равно, чья она.



Эффект: носители метки Кхорна получают таланты «*Неистовство*», «*Сопrotивляемость (Психосилы)*» и «*Яростный натиск*», а также особенность «*Сверхъестественная Сила (+4)*». Если у обладателя метки уже была «*Сверхъестественная Сила (+X)*», вместо этого её показатель увеличивается на +2.

Советы ведущему: использование кхорнитов

Последователи Кхорна всей душой отдаются насилию и убийствам и льют кровь океанами, не давая голосу рассудка остановить себя.

Столкновение

Истинных кхорнитов не совершенно не беспокоит стратегия или тактика – они ломаются в бой с кровожадными кличками, не обращая внимания на обстановку.

Тактика

Пока льётся кровь, Кхорну нет дела до того, чья она. Кхорниты будут убивать любых врагов, с которыми повстречаются (а «врагами» они могут счесть буквально всё и вся). Многие кхорнопоклонники вооружаются лишь холодным оружием или используют стрелковое в ближнем бою, вместо того, чтобы палить с расстояния.

Метка Нургла

Нургл – это Владыка разложения, воплощённая порча и распад во всех их проявлениях. Отмеченные Дедушкой превращаются в раздутые от червены мешки плоти, что уже не чувствуют ни боли, ни усталости. Внутри гниющих тел, слуги Нургла выращивают священные болезни своего покровителя и всячески стремятся поделиться этим благословением с каждым встречным. В отличие от Кхорна, Дедушка охотно отзывается на мольбы каждого, кто страдает от слабости или бедности. Жалобные крики для Нургла звучат как сладкая музыка, радостный хор, приветствующий его прикосновение. Повелитель мух с удовольствием дарует жизнь стоящим на пороге смерти, и его страшно забавляет сама природа такой помощи – принявший её отныне и навеки проклят вынашивать в своём теле самые опасные болезни.



Эффект: носители метки Нургла увеличивают количество своих ран на +1k10, а также получают особенности «*Порождение кошмаров*» и «*Сверхъестественная Выносливость (+4)*». Если у обладателя метки уже была «*Сверхъестественная Выносливость (+X)*», вместо этого её показатель увеличивается на +2.

Советы ведущему: использование нурглитов

Суровые и фаталистичные нурглиты всеми силами цепляются за жизнь, и ради этого готовы даже погубить всех вокруг.

Столкновение

Чемпионы Нургла медленно и неотвратно шагают вперед, не пытаясь устраивать засады и не паникуют, попав в такую сами. Они очень редко полагаются на скрытность – гораздо чаще нурглиты идут в бой открыто, неспешно и тяжело, позволяя врагам увидеть их и проникнуться тщетностью любой борьбы.

Тактика

Нурглопоклонники полагаются на дарованную стойкость и знают, что одного их появления достаточно, чтобы осквернить и уничтожить всё живое вокруг. Медленно приближаясь, они убивают врагов на расстоянии, а схватившись в рукопашной, пускают в ход смертоносное чумное оружие. Они не испытывают от этого ни наслаждения, ни страданий – для них существует лишь неизбежность, против которой бесплодно борются их враги.

Метка Слаанеш

Слаанеш – Князь наслаждений, бог сверхчеловеческой красоты и чувственных удовольствий. Слаанеш воплощает страсть к излишествам и наслаждениям, тайные и тщательно скрываемые склонности и тягу к запретному. Чтобы привлечь внимание Тёмного князя Хаоса, чемпион должен в бесконечном поиске совершенства развить свои чувства сверх пределов, что ограничивают смертного. Такой еретик должен быть ненасытным, живым воплощением святотатства и эгоизма. Очень немногие переживают внимание Слаанеш, ибо испытанные ими нечестивые наслаждения необратимо рушат тело и разум. Те же, кто носит метку Слаанеш, источают зловещую притягательную ауру и движутся с невозможным для обычного существа изяществом.



Эффект: носители метки Слаанеш получают таланты «*Обострённые чувства (Все)*» и особенности «*Сверхъестественная Ловкость (+4)*» и «*Сверхъестественное Товарищество (+4)*». Если у обладателя метки уже была «*Сверхъестественная Ловкость (+X)*» или «*Сверхъестественное Товарищество (+X)*», вместо этого их показатель увеличивается на +2.

Советы ведущему: использование слаанешитов

Последователи Слаанеш целиком поглощены собственными страстями – это живые воплощения того, насколько убедителен их бог.

Столкновение

Слаанешиты отвлекают и сбивают врагов с толку, полагаясь на свою внешность и красноречие. Неважно, столкнулись они с противником в чистом поле или попали в засаду, слуги Князя наслаждений попытаются сблизиться с врагом, чтобы нанести ему наибольший урон.

Тактика

Слаанешиты нередко наделены удивительным красноречьем или, по крайней мере, владеют чарами, способными усыплять вражескую бдительность. Эти соблазнительные чудовища непостижимо грациозны и могут петлять меж противников, даря им жестокие удары или не менее жестокие соблазны (а нередко – и то, и другое).

Дары Хаоса

Когда чемпион Хаоса доказывает свою преданность Тёмным богам, он порой замечают это и посылают ему дар – впрочем, не всегда полезный. По решению ведущего, космодесантники Хаоса, тёмные апостолы или иные подобные враги могут взывать к Губительным силам и получать дары. Такое воззвание можно совершать только в сюжетно важные моменты. Полученный дар определяется ведущим или броском 1к100 по **таблице 3-1 «Дары Хаоса»**.



Таблица 3-1 «Дары Хаоса»	
Бросок к100	Дар
1-5	Недостойное подношение: жаждавшему дара персонажу не достаётся ничего, кроме привкуса поражения.
6-10	Вырождение: жаждавший благословения Тёмных богов превращается в отродье! Профиль отродья см. на стр. 130 этой книги. Преображение занимает один полный раунд во время которого будущее отродье уже использует профиль отродья, но считается <i>оглушённым</i> .
11-15	Ярость Варпа: персонаж, искавший дара, получает талант « <i>Неистовство</i> » и немедленно впадает в <i>неистовство</i> (см. стр. 143 «Базовой книги правил Only War»). Атаки этого персонажа, пока он остаётся <i>неистовым</i> , наносят +1к5 единиц урона.
16-20	Частица бессмертия: персонаж, жаждавший дара, получает особенности « <i>Регенерация (4)</i> » и « <i>Неумирающее</i> ». Если у него уже была особенность « <i>Регенерация (X)</i> », вместо этого увеличьте X на +4.
21-25	Сила берсеркера: персонаж, жаждавший дара, получает особенность « <i>Сверхъестественная Сила (+5)</i> ». Если у него уже была особенность « <i>Сверхъестественная Сила (+X)</i> », вместо этого увеличьте X на +5.
26-30	Арканый оккулум: персонаж, жаждавший дара, получает особенность « <i>Сверхъестественные чувства (100)</i> » или увеличивает показатель этой особенности до 100, если уже обладал более слабым вариантом этой особенности. Стрелковые атаки персонажа отныне игнорируют <i>очки брони</i> , предоставляемые укрытиями.
31-35	Раздутое тело: персонаж, жаждавший дара, увеличивает максимальное количество ран на величину своего удвоенного бонуса Выносливости и немедленно сбрасывает весь полученный урон. Он больше не может <i>бегать</i> .
36-40	Тело из кристаллов: персонаж, жаждавший дара, получает особенность « <i>Природная броня (8)</i> ». Если у него уже была особенность « <i>Природная броня (X)</i> », вместо этого увеличьте X на +5. Всякий раз, когда по этому персонажу попадает атака, показатель <i>природной брони</i> падает на -1 до конца сцены.
41-45	Энергетический щит: персонаж, жаждавший дара, получает защитное поле, которое обладает <i>уровнем защиты</i> 35 и не может <i>перегрузиться</i> . Если у персонажа уже было защитное поле, вместо этого увеличьте его <i>уровень защиты</i> на +20. Отныне оно не может <i>перегрузиться</i> .
46-50	Механоид: персонаж, жаждавший дара, получает особенность « <i>Машина (4)</i> ». Если у него уже была особенность « <i>Машина (X)</i> », вместо этого увеличьте X на +4.
51-55	Клинок погибели: персонаж, жаждавший дара, выбирает одно своё холодное оружие. Оно получает особенность « <i>Оружие Варпа</i> », а наносимый им урон увеличивается на +1к10.
56-60	Космическая судьба: персонаж, жаждавший дара, получает особенность « <i>Печать Судьбы (2)</i> ». Если у него уже была особенность « <i>Печать Судьбы (X)</i> », вместо этого увеличьте X на +2.
61-65	Яд: персонаж, жаждавший дара, выбирает одно своё оружие. Оно получает свойство « <i>Отравленное (4)</i> ». Если у него уже было свойство « <i>Отравленное (X)</i> », вместо этого увеличьте X на +4.
66-70	Нечестивый крестоносец: персонаж, жаждавший дара, получает особенность « <i>Сверхъестественная Ловкость (+5)</i> ». Если у него уже была особенность « <i>Сверхъестественная Ловкость (+X)</i> », вместо этого увеличьте X на +5.
71-75	Подобен метеору: персонаж, жаждавший дара, получает особенность « <i>Свирепый натиск (+7)</i> ». Если у него уже было свойство « <i>Свирепый натиск (X)</i> », вместо этого увеличьте X на +7. Кроме того, расстояние, на которое персонаж может совершать <i>натиск</i> , удваивается.
76-80	Ледяная аура: персонаж, жаждавший дара, получает способность окутываться облаком ледяного пара. В конце каждого хода персонажа, каждый враг, находящийся в пределах пяти метров от персонажа получает 1к10+5 единиц энергетического урона с бронебойностью 4.
81-85	Всепожирающая ненависть: персонаж, жаждавший дара, получает талант « <i>Ненависть (Все)</i> ». Всякий раз, когда он наносит критический урон атакой в ближнем бою, наносимый ми урон увеличивается на +2 до конца сцены (этот бонус можно «разогнать» до +10).
86-90	Вампир: атаки персонажа, жаждавший дара, совершённые в ближнем бою, получают свойство « <i>Разящее (4)</i> » или увеличивают на +4 показатель уже имеющегося свойства « <i>Разящее</i> ». Всякий раз, когда этот персонаж наносит урон врагу (после вычета <i>очков брони</i> и бонуса Выносливости), он получает особенность « <i>Регенерация (1к5)</i> » до конца своего следующего хода.
91-95	Несколько даров: сделайте 1к5-1 (до минимума в 0) бросков по этой таблице и примите все выпавшие результаты.
96-100	Тёмный апофеоз: персонаж, жаждавший дара, преобразуется в могучего князя демонов (см. стр. 131). Возвышение занимает 1к5 раундов во время которого будущий князь демонов уже использует новый профиль, но считается <i>оглушённым</i> .



Демонические боевые машины

Для сил Хаоса часто размывается грань между живым и неживым, смертным и бессмертным, плотью и сталью. Особенно верно это для демонических боевых машин, невозможной смеси металла и сотворённой Варпом плоти. Такие машины, рождающиеся в адских кузнях демонических миров, — символ извращённого мастерства кузнецов Варпа и их ритуальной техномантии. Сочетающие надёжность пластали и адамантия со свирепостью и сверхъестественной мощью демонов, эти машины — едва ли не самый страшный противник из тех, кого может повстречать гвардеец. Появление даже одной такой почти неуничтожимой машины, что способна рвать людей в клочья, и сама зараживать раны, оставленные даже самым мощным противотанковым оружием, может совершенно изменить обстановку на поле боя. Демонические машины зачастую сражаются вместе с космодесантниками Хаоса; само собой, Империи тщательно скрывает существование этих нечестивых чудовищ, как и всё, что касается Архиврага Человечества и его сил. Как правило, демонические машины создают в немыслимых кузницах внутри Ока Ужаса. Кроме того, эти творения не настолько требовательны к материалам как обычные танки или броневики — при должном умении, их можно собирать даже из деталей от других боевых машин и вселять в подготовленные корпуса демонов, призванных при помощи богохульных обрядов.

Двух одинаковых демонических машин не сыскать. Хотя они собираются из похожих узлов, заключённая внутри тварь Варпа постепенно всё больше и больше изменяет своё вместилище так, что облик боевой машины начинает отражать внутреннюю суть её обитателя.

Демонические машины не похожи ни на каких других врагов, что может встретить гвардеец. Этих чудовищ вообще нельзя считать боевой техникой — это создания Варпа. Быть может, самая ненормальная их черта — это способность расти и меняться со временем, чем не могут похвастаться ни обычные танки, ни демоны. Осквернители, душегубы и другие твари растут и раз-

виваются, как живые. Но они не живые, а их «взросление» вызвано не биологическими процессами, но извращающим воздействием Хаоса. Любым живым существам нужно питаться, чтобы расти, и демонические машины питаются ужасом, что они вызывают, и смертями, что они несут. Их насыщают битвы и резня.

Вырастая и изменяясь, демонические машины всё меньше и меньше становятся похожи на то, что из чего были созданы, и обретают всё большее сходство с другими демоническими машинами и проявляют уникальные отличительные черты. Они не просто становятся больше — их орудия тоже меняются. Пушки растут, из плоти пробиваются новые стволы, а скрытые в утробе топки творят новые, более убийственные боеприпасы — превосходящие старые калибром или отлитые из невозможных варп-сплавов. Должно быть, самым ужасным остаётся то, что пока механическое чудовище живо и сражается, оно будет расти.

Новая особенность техники:

«Демоническая машина»

Демонические боевые машины — это ужасающий, противостественный сплав машины и демона, стали и порождённой Варпом плоти, металлических кабелей, что пульсируют как сосуды и поршней, что таят в себе гротескные мышцы. Демонические машины очень трудно повредить, ибо их пласталевые и адамантиевые корпуса быстро зарастают, покрывая раны коростами эктоплазмы.

Боевая машина, имеющая такую особенность, обладает защитным полем с уровнем защиты 30. Это поле не может *перегрузиться*, но не спасает от психосил, наносящих прямой урон, а также от атак, обладающих свойствами «Освещённое» и «Психосиловое». Кроме того, каждый раунд демоническая машина восстанавливает 1к5 очков прочности или снимает одно очко критического урона.

Дракон Хаоса

Драконы Хаоса – чудовищное детище технологий, демонической плоти и глубинных страхов Человечества, жуткая помесь боевого самолёта и демона. Эти звери парят в небесах, вспарывая воздух острыми крыльями и оставляя позади ядовитые чёрные выхлопы. Хотя лапы драконов увенчаны острейшими когтями, ничто не может сравниться с главным орудием в пасти. Хотя Хаос может быть каким угодно, но только не предсказуемым, большинство кузнецов Варпа вооружают чудовище многоствольной скорострельной пушкой «Аид» или сжигающим сами души огнём, что обращает врагов пепел потоками пылающей ненависти.

Большинство демонических машин создаётся с нуля, но драконы когда-то были самолётами. Рождение такой твари – долгий процесс, в ходе которого истребитель и его пилот-хаосит подвергаются всё большему воздействию Варпа, хотя существуют обряды, что могут ускорить сотворение крылатых машинозверей. Порой пилоты с радостью принимают нечестивый союз со своей машиной, иногда сопротивляющихся лётчиков приковывают в кабине и оставляют там, вопящих в отчаянии, когда проросшие из корпуса самолёта щупальца оплетают их.

Драконы Хаоса – хитроумные хищники, отлично умеющие использовать свою скорость и подвижность. Нападая на сильного и стойкого врага, дракон будет раз за разом стремительно атаковать и отступать, изматывая противника, прежде чем нанести смертельный удар. В бою с пехотинцами, чудовище наслаждается творимым истреблением, испепеляя целые взводы потоками пламени или кося вражеские ряды очередями автопушки. Если после такого кто-то выживет, дракон разорвёт его в окровавленные клочья жуткими когтями из костей и пласта.

Дракон Хаоса (Техника, особая)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
37	35	12 ₆₅	-	45	20	40	45	01
Прочность: 30 Броня: лоб 35, борт 30, корма 18				Скорость: крейсерская – 200 км/ч, тактическая – 25 м.				
Размер: огромный (7)				Маневренность: +10				

Особенности техники: «Демоническая машина», «Демоническая одержимость», «Форсаж».

Экипаж: демоническая сущность и один навеки прикованный пилот.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: злогнемёт (50 м., 1/-/-, 2к10+15 Э, ББ 8, Маг -, Перезарядка -, Оружие Варпа, Огненное, Сжигатель душ †, Распыляющее) или автопушка «Аид» (200 м, 1/-/-10, 3к10+10 У, ББ 6, Маг -, Перезарядка -, Проверенное (2)), когти (холодное, 2к10+12 Р, ББ 3, Бритвенной остроты)

Специальные правила

Дракон обладает талантами «Амбидекстрия» и «Парное оружие (Рукопашная)», а также особенностями «Свиный натиск (+5)», «Страх (3)» и «Сверхъестественная Сила (+6)».

† **Сжигатель душ:** цель, загоревшаяся из-за свойства «Огненное», которым обладает злогнемёт, каждый раунд уменьшает получаемый от горения урон на величину своего бонуса Силы воли, а не Выносливости (очки брони от этого урона не спасают). Кроме того, горящая цель получает штраф -10 на тесты Силы воли, предпринимаемые для того, чтобы действовать нормально.



Демоническая топка: один раз за раунд в качестве свободного действия, дракон может высвободить ярость своего питаемого Варпом двигателя. До начала его следующего хода, он добавляет +1к10 к урону своего стрелкового оружия и удваивает величину своей «Сверхъестественной Силы». Всякий раз, когда дракон пользуется этой особенностью, он получает 1к5-1 единиц урона, от которого не спасает броня и получает особенность «Взрывоопасный» до начала своего следующего хода.

Крылатый: дракон следует правилам глассеров, но может передвигаться так, будто имеет особенность «Летун (X)», а не «Парящий (X)», где X равен его крейсерской скорости. Дракон не может предпринимать действие «На таран!», но может совершать «Натиск».

Новосотворённый дракон Хаоса (Техника, особая)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
30	30	10 ₅₀	-	35	10	35	35	01
Прочность: 30 Броня: лоб 25, борт 22, корма 14				Скорость: крейсерская – 160 км/ч, тактическая – 20 м.				
Размер: большой (6)				Маневренность: +20				

Особенности техники: «Демоническая машина», «Демоническая одержимость», «Форсаж».

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: малый злогнемёт (30 м., 1/-/-, 1к10+12 Э, ББ 6, Маг -, Перезарядка -, Оружие Варпа, Огненное, Сжигатель душ †, Распыляющее) или автопушка «Жнец» (300 м., 1/4/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг -, Перезарядка -, Надёжное, Спаренное), когти (холодное, 2к10+10 Р, ББ 2, Бритвенной остроты)ю



Специальные правила

Новосотворённый дракон обладает талантами «Амбидекстрия» и «Парное оружие (Рукопашная)», а также особенностями «Сви́репый натиск (+3)», «Страх (3)» и «Сверхъестественная Сила (+5)».

Крылатый: новосотворённый дракон следует правилам *глизсеров*, но может передвигаться так, будто имеет особенность «Летун (X)», а не «Парящий (X)», где X равен его *крейсерской скорости*. Новосотворённый дракон не может предпринимать действие «На таран!», но может совершать «Натиск».

† **Сжигатель душ:** цель, загоревшаяся из-за свойства «Огненное», которой обладает малый злогнемет, каждый раунд уменьшает получаемый от горения урон на величину своего бонуса Силы воли, а не Выносливости (очки брони от этого урона не спасают). Кроме того, горящая цель получает штраф -10 на тесты Силы воли, предпринимаемые для того, чтобы действовать нормально.

Осквернитель

Само присутствие таких боевых машин как осквернители на полях битв Каликсиды – знак отчаянных времен. Враги страшатся разрушительных орудий и невероятной живучести этих несущих всеобщее уничтожение чудовищ. Толстая броня этих шестиногих боевых машин позволяет им не считаться с залпами любого имперского оружия – кроме самого впечатляющего – и продвигаться вперед, осыпая всё вокруг градом собственных снарядов. Питающая осквернителей сущность самых гнусных и воинственных демонов придаёт им несравнимую ни с кем другим жажду разрушения. Они уничтожают врагов залпами орудий; рвут на части очередями из автопушек любого, кто встанет у них на пути; кромсают клешнями каждого, кто подойдёт слишком близко. Мало что может сравниться с осквернителями в их всеобъемлющей способности к абсолютному уничтожению.

Осквернитель (Техника, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
25	25	14 ₇₅	-	35	10	40	40	01
Прочность: 50				Скорость:				
Броня: лоб 30, борт 28, корма 18				крейсерская – 15 км/ч, тактическая – 10 м.				
Размер: большой (6)				Маневренность: нет				

Особенности техники: «Демоническая одержимость», «Закрытый», «Шагоход».

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: поршневая клешня (холодное, 2к10+10 Р, ББ 8, Разрывающее, Громоздкое), автопушка «Жнец» (лоб, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг – нет, Перезарядка – нет, Спаренное), пусковая установка «Разоритель» (лоб, 100 м., 1/2/-, 2к10 В, ББ 2, Маг 8, Взрыв (4), Оглушающее (0)), боевая пушка осквернителя (лоб, 750 м., 1/-/-, 3к10+10 В, ББ 8, Маг 40, Взрыв (10), Оглушающее (3)).

Специальные правила

Стоя вплотную к врагу, осквернитель может совершать атаки стрелковым оружием в дополнение к атакам в ближнем бою, но не может нацеливать эти стрелковые атаки на существ, стоящих к нему вплотную. Кроме того, осквернитель имеет таланты «Стремительная атака» и «Парное оружие (Рукопашная)», а также особенность «Сверхъестественная Сила (+7)».

Новосотворённый осквернитель (Техника, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
20	25	12 ₆₅	-	30	10	35	35	01
Прочность: 30 Броня: лоб 25, борт 20, корма 16				Скорость: крейсерская – 12 км/ч, тактическая – 8 м.				
Размер: большой (6)				Маневренность: +0				

Особенности техники: «Демоническая машина», «Демоническая одержимость», «Шагоход».

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: три поршневые клешни (холодное, 2к10+12 Р, ББ 8, Разрывающее, Громоздкое), силовой хлыст (холодное, 1к10+12 Э, ББ 5, Гибкое, Силовое поле, Несбалансированное), корпусная автопушка осквернителя (лоб, 200 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг – нет, Пер – нет, Надёжное), тяжёлый огнемёт (лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг – нет, Пер – нет, Огненное, Распыляющее).

Специальные правила

Стоя вплотную к врагу, новосотворённый осквернитель может совершать атаки стрелковым оружием, в дополнение к атакам в ближнем бою, но не может нацеливать эти стрелковые атаки в существ, стоящих вплотную. Кроме того, новосотворённый осквернитель имеет таланты «Амбидекстрия», «Стремительная атака» и «Парное оружие (Рукопашная)», а также особенность «Сверхъестественная Сила (+7)» и «Многооружие (4)».

Стальной дьявол

Тогда как дьяволы-мучители стремятся рвать врагов когтями и клыками, стальные дьяволы обрушивают свою ярость на противника издали. Это отнюдь не значит, что их снедает меньшее бешенство – это подтвердит любой, кто видел, как такое чудовище истребляет врагов бесконечными залпами. В бою эти огромные звери встают на дыбы, опираясь на задние лапы, и удерживают равновесие благодаря мускулам из демонической плоти и выкованным в самой преисподней поршням. Технодемоническое тело дьявола настолько могуче, что он может шагать вперёд и поливать всё вокруг шквалом прицельного и точного огня, что разорвет смертных на куски в вихре безжалостной бойни. Будь он вооружен плазменными или скорострельными роторными пушками, стальной дьявол обладает чудовищной огневой мощью. Дьяволы-мучители могут наслаждаться столкновением с врагами вблизи и рвать их на части когтями из кости и стали, но они никогда не сравнятся со стальными дьяволами в творимых разрушениях. Столкнувшись со стальным дьяволом можно спастись, лишь всё время оставаясь вне дальности поражения его орудий. И молясь.

Одно из характерных орудий стальных дьяволов – эктоплазменные пушки. Испускаемые ими светящиеся сгустки энергии так же горячи и нестабильны, как выстрелы любого плазменного оружия, но эти ещё и усилены извергаемой из внутренностей дьявола кипящей эктоплазмой. Это орудия сжигают души столь же надёжно, сколь испекают плоть и плавят броню.



Стальной дьявол (Техника, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
30	40	12 ₆₅	-	35	15	40	45	01
Прочность: 40 Броня: лоб 35, борт 30, корма 18				Скорость: крейсерская – 50 км/ч, тактическая – 12 м.				
Размер: огромный (7)				Маневренность: +0				

Особенности техники: «Демоническая машина», «Демоническая одержимость», «Форсаж», «Шагоход».

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: две автопушки «Аид» (лоб/борт, 200 м., -/-/10, 3к10+8 У, ББ 6, Маг – нет, Перезарядка – нет, Проверенное (2)) или две эктоплазменные пушки (лоб/борт, 80 м., 3к10+8 Э, ББ 8, Маг – нет, Перезарядка – нет, Взрыв (4), Оружие Варпа, Максимальный режим, Перегревающееся), когти и клыки (холодное, 1к10+12 Р, ББ 3, Разрывающее, Природное оружие). Часть стальных дьяволов обладают эктоплазменной пушкой и в пасти.

Специальные правила

Стальные дьяволы обладают талантами «Амбидекстрия», «Ненависть (Все)», «Парное оружие (Стрельба)» и «Стремительная атака», а также особенностями «Природное оружие», «Сверхъестественная Сила (+6)» и «Страх (3)».

Демоническая топка: один раз за раунд в качестве свободного действия, стальной дьявол может высвободить ярость своего питаемого Варпом двигателя и вдохнуть её в своё сердце. До начала его следующего хода, он добавляет +1к10 к урону своего стрелкового оружия и увеличивает показатель свойства «Взрыв (X)» на +1. Всякий раз, когда стальной дьявол пользуется этой особенностью, он получает 1к5-1 единиц урона, от которого не спасает броня и получает особенность «Взрывоопасный» до начала своего следующего хода.

Новосотворённый стальной дьявол (Техника, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
25	30	10 ₅₅	-	45	10	35	45	01
Прочность: 28 Броня: лоб 26, борт 26, корма 15				Скорость: крейсерская – 40 км/ч, тактическая – 10 м.				
Размер: большой (6)				Маневренность: +0				

Особенности техники: «Демоническая машина», «Демоническая одержимость», «Форсаж», «Шагоход».

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: две автопушки «Жнец» (лоб/борт, 300 м., 1/4/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг – нет, Перезарядка – нет, Надёжное, Спаренное) или две штурмовые пушки (лоб/борт, 150 м., -/-/10, 2к10+10 У, ББ 6, Маг – нет, Перезарядка – нет, Разрывающее) или две эктоплазменные пушки (лоб/борт, 35 м, 1/3/-, 1к10+9 Э, ББ 6, Маг – нет, Перезарядка – нет, Оружие Варпа, Максимальный режим, Перегревающееся), когти и клыки (холодное, 1к10+12 Р, ББ 3, Разрывающее, Природное оружие).

Специальные правила

Новосотворённые стальные дьяволы обладают талантами «Амбидекстрия», «Ненависть (Все)», «Парное оружие (Стрельба)» и «Стремительная атака», а также особенностями «Природное оружие», «Сверхъестественная Сила (+5)» и «Страх (3)».

Дьявол-мучитель

Эти неостановимые чудовища из демонической плоти и адамантия стремглав несутся прямо на врага и рвут, терзают и уничтожают каждого солдата и каждую боевую машину, которым не повезло оказаться у них на пути. Дьяволы-мучители покрыты тяжёлыми бронепластинами, увиты связками кабелей и проводов, но их движения до ужаса напоминают движения живых существ. Само собой, такие твари – не обычные звери, как бы они не были на них похожи, но демоны Варпа, закованные в механизм – это очевидно для любого, кто сможет достаточно внимательно рассмотреть дьявола-мучителя и остаться в здравом рассудке. Дым, что поднимается из их раскалённых ноздрей, даёт пламя не двигателя, но демонической топки, укрытой под слоями брони. Почерневшие поршни окружают тугие мышцы, а среди мешанины кабелей и проводов виднеются толстые сосуды и скользкие внутренности.

Как и любого заключённого в механизм демона, дьявола-мучителя сжигает ярость, и он жаждет выместить свою безграничную ненависть на смертных. Двигаясь с невероятной скоростью, такие звери обрушиваются на позиции врагов и рвут их в клочья гигантскими когтями и насыщаются кровью, что шипя и испаряясь капает наземь с их сегментированных металлических языков. Но не кровь и не плоть питает дьявола, а страх и смерти. Говорят, что эти нечестивые машины пожирают души своих жертв, и что отравленный дым, что поднимается из их труб – это останки душ, сожжённых дотла в демоническом сердце зверя.

Дьявол-мучитель (Техника, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
35	30	12 ₆₅	-	40	15	35	45	01
Прочность: 40 Броня: лоб 32, борт 32, корма 20				Скорость: крейсерская – 80 км/ч, тактическая – 16 м.				
Размер: огромный (7)				Маневренность: +0				

Особенности техники: «Демоническая машина», «Демоническая одержимость», «Форсаж», «Шагоход».

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: когтистые передние лапы и клыкастая пасть (холодное, 2к10+12 Р, ББ 5, Бритвенной остроты, Природное оружие, Разрывающее), магмовые резаки (холодное, 2к10+14 Э, ББ 24, Громоздкое) или щупальца-хлысты (холодное, 1к10+12 У, ББ 0, Гибкое, Опутывающее (3)).

Специальные правила

Дьяволы-мучители обладают талантами «Амбидекстрия», «Неистовство», «Ненависть (Все)», «Парное оружие (Рукопашная)» и «Стремительная атака», а также особенностями «Природное оружие», «Сверхъестественная Сила (+6)» и «Страх (3)». Хотя у дьяволов-мучителей всего две лапы, которыми можно рвать врагов, благодаря магмовым резакам и щупальцам-хлыстам они получают особенность «Многорукое (4)».

Подавляющий: дьявол-мучитель может атаковать взятого в захват противника магмовыми резаками в качестве реакции.

Демоническая топка: один раз за раунд в качестве свободного действия, дьявол-мучитель может высвободить ярость своего питаемого Варпом двигателя. До начала его следующего хода удваивает величину своей «Сверхъестественной Силы» и впадает в праведный гнев, выбрасывая 9 или 10, а не только 10. Всякий раз, когда дьявол-мучитель пользуется этой особенностью, он получает 1к5-1 единиц урона, от которого не спасает броня и получает особенность «Взрывоопасный» до начала своего следующего хода.

Новосотворённый дьявол-мучитель (Техника, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	25	10 ₅₅	-	45	10	35	45	01
Прочность: 28 Броня: лоб 26, борт 26, корма 15				Скорость: крейсерская – 60 км/ч, тактическая – 12 м.				
Размер: большой (6)				Маневренность: +10				

Особенности техники: «Демоническая машина», «Демоническая одержимость», «Форсаж», «Шагоход».

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: когтистые передние лапы и клыкастая пасть (холодное, 2к10+10 Р, ББ 4, Бритвенной остроты, Природное оружие, Разрывающее).

Специальные правила

Новосотворённые дьяволы-мучители обладают талантами «Амбидекстрия», «Неистовство», «Ненависть (Все)», «Парное оружие (Рукопашная)» и «Стремительная атака», а также особенностями «Природное оружие», «Сверхъестественная Сила (+5)» и «Страх (2)».

Кузнец Варпа Арктуриан

Арктуриан – космодесантник Хаоса из банды Преторов погибели, знаток техномантии и обуздывания демонов. Кузнец не испытывает никакого почтения к машинным духам – его поступки оскорбляют всё, что Адептус Механикус считают святым. Как и любой владыка Хаоса, что прибегает к кнуту, но не к прянику, Арктуриан терзает и мучает духов оружия, машин и других устройств, отданных на его милость, заставляя трудиться на благо своих целей. Ни один механизм не остаётся священным, ни одно устройство не может избежать его презрения. Как и многие кузнецы Варпа, Арктуриан преуспел в искусстве нечестивого слияния плоти, механизма и демона. Каждая демоническая машина – неповторимый сплав науки и колдовства.

Извращённая гениальность Арктуриана лежит за пределами рассудка, а его мыслительный процесс – равно органический и машинный – повинует не логике Хаоса. Во многом кузнецом движет ненависть к Империи – в конце концов, его творения, в первую очередь, остаются боевыми машинами. Впрочем, порой Арктуриана одолевает чистое любопытство, не сдерживаемое законами культа Механикус.

Арктуриан – опаснейший враг. Это сильный и умелый воин – как и любой космодесантник – но наряду с генетическим усовершенствованием, он претерпел кибернетическое. Кузнеца переполняют энергии Варпа, и невозможно сказать, где кончается его плоть, а где начинается механизм – порой между ними стерлись все различия. Механошупальца Арктуриана – не только инструмент, немало помогающий хозяину в его жутких работах, но оружие, что позволяет кузнецу легко противостоять множеству врагов. Как и у всех космодесантников, война у Арктуриана в крови. Тем не менее, куда чаще он предпочитается держаться в стороне и наблюдать, как его творения рвут врагов на куски.

Кузнец Варпа Арктуриан (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
55	65	12 ₅₅	11 ₆₅	51	70	55	65	45
Количество ран: 55				Скорость: 6/12/18/36				
Общий ББ: 11				Броня: доспех и «Машина» (торс 13, голова, руки и ноги 11)				



Умения: «Атлетика (Сил)+20», «Бдительность (Вос)+10», «Допрос (СВ)+20», «Запретное знание (Адептус Механикус, Варп, Демонология, Легионы-предатели (Инт)+20», «Запретное знание (Археотех, Ересь, Мутанты) (Инт)+10», «Командование (Тов)+20», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Война, Империи) (Инт)+20», «Обыденное знание (Техника) (Инт)+30», «Парирование (ББ)+10», «Пользование техникой (Инт)+30», «Проницательность (Вос)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)+20», «Управление (Возд. техника, Наземная техника) (Лов)+10», «Учёное знание (Легенды, Оккультизм, Тактика Империи) (Инт)+20», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Нечестивый язык, Технолингва) (Инт)».

Таланты: «Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Бугрящиеся бицепсы», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Железная дисциплина», «Каменная кожа», «Крепкий орешек», «Ледяное сердце», «Мастер рукопашной», «Мастер-машиновед», «Молниеносная атака», «Ненависть (Адептус Механикус, Верные космодесантники)», «Неотразимый удар», «Неубиваемый», «Обострённые чувства (Вкус, Зрение, Обаяние, Осязание, Слух)», «Оружейник», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Пугающий голос», «Стремительная атака».

Особенности: «Машина (3)», «Многоорукое (6)», «Ночное зрение», «Печать Судьбы (3)», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+5)», «Страх (3)».

Оружие: легионный силовой топор (холодное, 1к10+18 Э, ББ 7, Силовое поле, Несбалансированное), легионный болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+9 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее), клинки и когти на механошупальцах (холодное, 1к10+8 Р, ББ 3, Гибкое, Разрывающее), мельта на механошупальцах (лёгкое, 20 м., 1/-/-, 2к10+13 Э, ББ 12, Маг – нет, Пер – нет, Мельта), огнемёт на механошупальцах (лёгкое, 20 м., 1/-/-, 1к10+9 Э, ББ 4, Маг – нет, Пер – нет, Огненное, Распыляющее).

Снаряжение: два магазина для болт-пистолета, осквернённые комбинструменты, нечестивые техноталисманы

Механошупальца: шупальца – нечестивый вариант механо-дендритов, что используют техножрецы. Они действуют как манипуляторный и ремесленный механо-дендрит. Также, в них встроена мельта и огнемёт. Арктуриан может стрелять из этого оружия по общим правилам, а также может выстрелить (совершив стандартную атаку) из одного ствола, потратив реакцию. Из каждого оружия на шупальцах можно стрелять только один раз за раунд. Это оружие черпает энергию и боеприпасы из глубин машинной плоти кузнеца и потому у него не могут иссякнуть боеприпасы. Для Арктуриана эти шупальца – продолжение тела; хотя точное число извивающихся змееподобных отростков установить тяжело, в терминах игровой механики, они дают ему особенность «Многоорукое (6)».



Ветераны Фронта

Подразделения

•

Выжить на
Фронте

•

Ветеранские
таланты

•

Медали и ордена
Внешнего фронта

Глава IV

Ветераны Фронта

«Они все ‘дного разм’ра, пото’у всё время спорят, кто за главного. Это поймёшь то’ко по всяким побрякушкам, форме и шляпам. Они, похоже, любят бо’ише шляпы. Очень смешные шляпы, скажу я»

- Разкрак, орк-ноб, рассуждает о сложности иерархии в Имперской Гвардии

Внешний фронт полон смертоносных врагов и противостоящих им отважных мужчин и женщин Имперской Гвардии. В этом далёком уголке галактики гремят колоссальные и ожесточённые битвы. Эта глава поможет вам сполна отразить ярость сражений на Внешнем фронте. Правила на *подразделения* позволят ведущему упорядочить боевые сцены и легко управлять целыми отрядами врагов.

Также в этой главе описаны новые боевые награды, вручаемые персонажам, что смогут не только выжить в мясорубке войны, но и прославиться в боях против множества врагов человечества, коими кишит Внешний фронт.

Подразделения

«Эти еретики организованы. Дисциплинированы. Они не побегут после того как мы убьём пару-тройку. Если нам повезёт, они не побегут вообще – а значит, нам не придётся догонять их, чтобы принести им Императорово правосудие!»

- комиссар Моргулис

Ноля битв Внешнего фронта полнятся войсками со всех концов галактики. Здесь свирепые воеводы гонят вперед толпы орков-бойцов, сержанты северовых армий выкрикивают команды своим подчинённым в пылу жаркого боя, а ищущие острых ощущений воины кабалов и их предводители-сибариты совершают молниеносные рейды – и это далеко не все ужасы, с которыми имперские гвардейцы могут столкнуться на Внешнем фронте. Чтобы не приходилось учитывать характеристики каждого отдельного противника, вы можете воспользоваться правилами *подразделений* и отыгрывать бои с целыми отрядами. *Подразделения* состоят из NPC-командира и его подчинённых, которые действуют как единое целое, позволяя отыгрывать масштабные битвы.

Каждое *подразделение* являет собой организованную группу врагов и действует, подчиняясь особым правилам, приносящим ему как преимущества, так и недостатки. Члены *подразделения* обязаны находиться не далее чем в десяти метрах от командира (см. раздел «Поддержание боевого порядка», стр. 143). *Подразделения* наносят и получают урон не так как отдельные враги и могут запаниковать (см. раздел «Нарушение боевого порядка», стр. 144).

Кроме того, командир *подразделения* может отдавать особые команды подчинённым ему *рядовым* или *приспешникам*, подобно тому, как персонажи отдают *приказы* своим *товарищам* (см. раздел «Команды» на стр. 145). Наконец, вражеского командира, окружённого своими людьми, сложнее убить (см. раздел «Атаки по подразделениям» на стр. 144).

Правила *подразделений* дают в руки ведущего новый интересный способ поднять размах и ожесточённость сражений в кампаниях **Only War** и отыгрывать большие сцены, в которых будут сражаться не отдельные персонажи, а целые взводы.



Состав подразделения

Подразделение состоит из двух частей – командира (обычно это NPC, относящийся к категории «Элита», «Лидер» или «Босс», наделенный особенностью «Командир») и подчиненных (обычно это NPC, относящиеся к категории «Рядовые» или «Приспешники»). *Подразделения* из рядовых NPC называются *подразделениями рядовых* и, как правило, являются отрядами обычных фронтовых солдат. *Подразделения* из NPC-приспешников – это *подразделения приспешников*, как правило, состоящие из зверей, рабов и прочего сброда.

Профили и снаряжение

За некоторыми описанными ниже исключениями, подчиненные в *подразделении* имеют одинаковые профили и снаряжение. Одно стрелковое оружие, которое есть у каждого обычного подчиненного, становится *главным стрелковым оружием* в этом *подразделении*, а одно холодное оружие, которое есть у каждого обычного подчиненного, становится *главным холодным оружием* в этом *подразделении*. По решению ведущего, члены *подразделения* могут менять оружие, если это необходимо.

Численность подразделения

Численность *подразделения* показывает количество его членов. Она влияет на то, насколько эффективно *подразделение* будет атаковать, уменьшается от полученного урона и играет роль в некоторых тестах. Численность – единственная характеристика *подразделения* (кроме профилей командира и подчиненных), за которой нужно следить ведущему.

Подразделения и тесты

При необходимости бросить тест умения или характеристики, *подразделение* действует как единое целое и предпринимает только один тест. Если тест основан на умственной характеристике (Интеллект, Восприятие, Сила воли и Товарищество), то для него используется соответствующая характеристика или умение командира – это отражает то, как он принимает решение за всех подчиненных. Тесты, основанные на физических характеристиках (Ближний бой, Дальний бой, Сила, Выносливость, Ловкость) используют соответствующую характеристику подчинённых (не будет же командир пачкать руки).

Тесты могут получать больший, чем позволено правилами, бонус за *помощь*, если в нем задействовало много участников (см. раздел «Помощь» в главе I «Базовой книги правил»). В некоторых тестах большое количество участников может помочь (например, в тесте Силы, предпринятом для того, чтобы оттолкнуть с дороги огромный валун), в других же только помешает (например, в тесте «Скрытности», предпринятом, чтобы тихо пролезть во вражеский лагерь). Ведущему нужно будет хорошо подумать, сколько членов *подразделения* могут действительно помогать друг другу, а когда вреда от целой толпы помощников будет больше чем пользы. Учтите, что для действий, что *подразделение* предпринимает, подчиняясь *командам* (см. ниже), бонус или штраф за *численность* уже учтён в описании самой *команды*. Если по каким-либо причинам на действия *подразделения* накладывается несколько разных штрафов или бонусов (например, если *подразделение* стреляет в две разные цели, одну из которых сложнее поразить), то применяется только самый серьёзный штраф или самый низкий бонус.

Подразделения приспешников

Такие *подразделения* состоят из некоторого количества (обычно от трёх до пяти, но решать ведущему) NPC-приспешников и одного NPC-лидера, наделенного особенностью «Командир». Как правило, такие *подразделения* плохо организованы и руководство ими требует от командира больших усилий. Многие приспешники – это бездумные или скверно подготовленные бойцы, командовать которыми очень непросто. Хорошие примеры – стая когтистых дьяволов и их укротитель-тёмный эльдар, толпа психически поработанных марионеток и верховодящий ими нечистый псайкер, орк-сквиговод, подгоняющий ударами протогона толпы сморчков.

Подразделения рядовых

Такие *подразделения* состоят из некоторого количества (обычно от пяти до десяти, но решать ведущему) NPC-рядовых и одного элитного NPC или NPC-босса, наделенного особенностью «Командир». Это самый распространенный тип *подразделений* на Внешнем фронте. Примеров множество – начиная с отделения северовцев, готовых палить из лазганов по окрику сержанта, до банды круутов-наёмников во главе со своим формирователем или даже ковена фанатичных культистов, что возглавляет тёмный апостол.

Особенность «Командир» (Overseer)

«Командир» – это особенность для NPC, что командуют *подразделениями*. По решению ведущего любой подходящей NPC может получить эту особенность. Она даёт следующие преимущества:

- NPC с этой особенностью может создавать и возглавлять *подразделения*.
- NPC с этой особенностью может отдавать *общие команды* и ограниченное количество *особых команд стороны* (каких именно – определяется тем, к какой стороне он принадлежит).
- Любой NPC, получивший эту особенность, получает некоторую степень защиты, когда находится в *боевом порядке* (см. раздел «Атаки по подразделениям»).
- Любой NPC, получивший эту особенность, получает умение «Командование» на уровне +10, если ещё не имел его.
- Входящие в *подразделение* NPC, относящиеся к категории *рядовых* и *приспешников*, считаются *товарищами* командира для расчёта воздействия некоторых талантов и особенностей (например, преимуществ от таланта «К демону в пасть»). Во всех остальных смыслах они *товарищами* не считаются.

Специалисты по вооружению (необязательно)

В *подразделения рядовых*, кроме обычных подчинённых, ведущий может добавить нескольких носителей специального оружия. Эти подчинённые действуют наравне со всеми остальными, но стреляют из своего оружия отдельно. Кроме того, выбить именно специалиста по вооружению так же непросто как командира (см. раздел «Атаки по подразделениям»).

Боевой порядок

Подобно тому, как отделение игровых персонажей должно поддерживать *контакт* со своими *товарищами*, чтобы действовать эффективно, *подразделения* не должны расползаться по всему полю боя, а их члены обязаны находиться рядом друг с другом и своим командиром. Такое состояние обобщенно называется «*сохранять боевой порядок*».

NPC считается сохраняющим *боевой порядок* со своим *подразделением*, если он находится не дальше чем в десяти метрах от своего командира и не отделён от остальных товарищей какой-нибудь преградой вроде стены. Сохраняя *боевой порядок*, NPC получает все преимущества *подразделения*. Если враждебный NPC покидает своё *подразделение*, он больше не считается его частью, пока не вернётся в *боевой порядок*.

Поддержание боевого порядка

Составляющие *подразделение рядовые* или *приспешники*, сохраняющие *боевой порядок* со своим командиром, действуют на его шаге *инициативы*. Когда командир отдаёт *команду* (см. раздел «Команды» ниже) все *рядовые* или *приспешники* выполняют её одновременно. Сохраняя *боевой порядок*, все члены *подразделения* действуют как единое целое.



Подразделения в бою

Любое *подразделение* – будь то дисциплинированная огневая команда северовцев или орущая орочья ватага – подчиняется единым правилам на совершение атак и получение урона. Эти правила отличаются от тех, согласно которым действуют одиночные NPC. Представленные ниже правила помогут ведущему просто отыгрывать крупные бои с большим количеством участников.

Подразделение атакует

Подразделение совершает атаки, только выполняя команды своего командира. Эти команды подробно описаны ниже.

Выбор целей

Исполняя полученную команду, *подразделение* может атаковать любое количество целей, находящихся в поле зрения и в пределах дальности поражения, по выбору своего командира (то есть ведущего) и свободно распределять атаки между выбранными целями. Первое попадание всегда поражает цель в торс, остальные попадания подчиняются **таблице 8-2 «Множественные попадания»** из «Базовой книги правил».

Учтя, какой хаос обычно творится на поле боя и то, насколько смертоносен бывает плотный огонь, ведущий должен распределять атаки *подразделения* по нескольким целям, а не обрушивать всю огневую мощь на одинокого пехотинца. Конечно, обстоятельства и природа врага бывают самыми разными – ведущий должен распределять попадания по собственному усмотрению.

Атаки по подразделениям

Когда персонажи атакуют *подразделение*, они получают такие бонусы и штрафы, какие бы они получили, атакуя самую удобную цель во всём *подразделении* (например, если ближайший враг стоит в десяти метрах от героя, атаки по всему *подразделению* получают такие бонусы, как при атаке врага, стоящего в десяти метрах). Персонажи никогда не получают бонусов за *численное превосходство над подразделением*.

Если же персонаж успешно попал по *подразделению*, он попадает в обычного подчинённого из этого *подразделения* (он сам решает, в которого именно).

Если же персонаж успешно попал по *подразделению* и получил дубль на костях (например, ему выпало 11 или 44), он попадает в командира, специалиста по вооружению или обычного подчинённого из этого *подразделения* (он сам решает, в кого именно).

Также, персонаж может поразить командира или специалиста по вооружению, применив «Точечную атаку» (см. стр. 243 «Базовой книги правил»). Такая атака не только позволяет попасть в выбранную цель, но и сохраняет все особенности обычной «Точечной атаки».

Получение урона

Подчинённые в *подразделении* не получают урон, как обычные NPC. Вместо этого, каждая атака, попавшая в подчинённого и нанесящая урон (то есть, пробившаяся сквозь броню и бонус Выносливости), убивает одного подчинённого. Все такие атаки считаются попавшими в торс.

В отличие от подчинённых, командир сохраняет своё количество ран и получает урон как обычный NPC.

Подразделения и эффекты состояний

Ведущий должен применять к *подразделениям* любые подходящие эффекты, руководствуясь здравым смыслом. Например, если под ногами у группы северовских солдат и командующего ей герцогского легата, рванёт фотонная граната, и не они пройдут положенный тест Выносливости, ослепит всех. С другой стороны, попадание из оружия с свойством «Огненное» или «Отравленное» скорее всего, подожжёт или отравит всего одну цель, и её дополнительное воздействие не распространится на остальных членов *подразделения*. Члены *подразделения* не получают усталости, если ведущий не решит иначе.

Подразделения и реакции

Как и в случае с другими действиями, подчинённые могут совершать *реакции*, только исполняя соответствующую команду. У командира есть одна *реакция* в раунд, которую он может потратить как обычно или на то, чтобы отдать соответствующую команду.

Подразделения и укрытия

Подразделение получает преимущества от укрытия, только если большинство его членов находятся в этом укрытии. Если командир находится в укрытии, он получает преимущества от него, даже если большинство его подчинённых остаются вне укрытия.

Свойства оружия

Некоторое оружие особенно эффективно против групп пехоты. Гранаты и огнемёты справятся со столпившимися врагами куда лучше лазганов и плазменных пистолетов.

Распыляющее оружие: если оружие со свойством «Распыляющее» наносит урон *подразделению* (после вычета брони и бонуса Выносливости) и убивает хотя бы одного подчинённого, оно убивает ещё одного подчинённого. Если атака совершена в *праведном гневе*, она вместо этого убивает двух дополнительных подчинённых.

Взрывное оружие: если оружие со свойством «Взрыв (X)» наносит урон *подразделению* (после вычета брони и бонуса Выносливости) и убивает хотя бы одного подчинённого, оно убивает ещё двух подчинённых. Если атака совершена в *праведном гневе*, она вместо этого убивает X дополнительных подчинённых.

Нарушение боевого порядка

Боевой дух и психологическое состояние *подразделения* прямо зависят от его командира. Множество полководцев прошлых тысячелетий подтверждает – когда солдаты теряют уверенность в своём лидере, они гибнут. Для сопротивления *страху* и *подавлению огнём подразделения* используют характеристики командира (которые почти наверняка выше, чем у подчинённых). Если *подразделение* теряет своего командира (его убивают или выводят из строя), оно перестаёт быть *подразделением* – каждый подчинённый начинает действовать сам по себе. Приспешники возвращаются к своим животным инстинктам, а рядовые ведут себя так, будто их командир провалил тест *храбрости* на 1к5 ступеней.



Страх и подавление огнём

Подчинённые в *подразделении* не предпринимают тестов *страха* и *подавления огнём* сами. Как описано в разделе «**Подразделения и тесты**», если командир преодолел *страх* или *подавление огнём* успешным тестом Силы воли значит, всё подразделение остаётся в строю.

Если командир проваливает тест *страха*, *подразделение* рассыпается. Каждый подчинённый считается выбросившим результат 81-100 по **таблице 9-5 «Шок»** (см. стр. 297 «**Базовой книги правил Only War**»). Сам проваливший тест командир делает бросок по **таблице 9-5 «Шок»** по общим правилам.

Если командир проваливает тест *подавления огнём*, *подразделение* отступает или убегает в укрытие. *Подразделение* может предпринимать только частичные действия, не может покинуть укрытие и двигаться в сторону врага, пока командир не перестанет быть *подавленным огнём*. Если подчинённые или сам командир невосприимчивы к тестам *страха* и *подавления огнём*, по решению ведущего, всё *подразделение* может быть к ним невосприимчиво.

Тесты храбрости

Может случиться так, что *подразделение рядовых* будет разбито и бежит с поля боя, бросив своего командира. Если *подразделение рядовых* понесет слишком большие потери, если бой будет идти явно не в его пользу, если командир наделает слишком много тактических ошибок, подчинённые ему рядовые могут сбежать. С *подразделениями приспешников* такого случиться не может — это просто звери или всякие отбросы, которые дезорганизованы по природе своей.

Если *подразделение рядовых* потеряет половину своей текущей численности (округлять вверх) за один раунд, командир в начале следующего хода *подразделения* должен предпринять **рутинный (+20) тест «Командования»** со штрафом -5 за каждую единицу численности, потерянную в этом раунде. В случае провала, *подразделение* рассыпается, превращаясь в толпу NPC. Каждый подчинённый из рассыпавшегося *подразделения* считается выбросившим результат 81-100 по **таблице 9-5 «Шок»** (см. стр. 297 «**Базовой книги правил Only War**»).

По решению ведущего, *подразделения* могут не предпринимать тестов *храбрости*, если их подчинённые невосприимчивы к *страху* и *подавлению огнём* или обладают талантами «*Бесстрашие*» или «*Неустовство*».

Вернитесь назад, трусы!

Некоторые, особенно устрашающие командиры могут попытаться восстановить порядок в *подразделении* (или собрать новое из остатков рассыпавшихся). Командир, что не является частью *подразделения*, может предпринять **сложный (-20) тест «Командования»** или «*Запугивания*», чтобы превратить неорганизованную толпу в *подразделение*. В случае успеха, командир создает *подразделение*, в которое входит количество подчинённых, равное бонусу Товарищества командира плюс ещё один за каждую ступень успеха в тесте.

Союзные подразделения

Подразделения не обязательно должны быть вражескими. Ведущий может воспользоваться этими правилами, чтобы вывести в поле большие массы союзных игрокам войск. Нередко лучше бывает абстрагироваться от действий NPC и сосредоточиться на персонажах игроков, но если вам необходимо объективно решить, как именно сражаются NPC, правила *подразделений* могут очень помочь. Кроме того, ведущий может отдавать *подразделения* под начало игроков — это позволит отыгрывать крупные сражения и бросить персонажей в самое пекло.

Команды

«Командовать — значит посылать людей умирать вместо тебя. Это факт. Дело командира — убедиться, что его подчинённые умрут по причинам более важным, нежели его глупость и просчёты»

- лорд-генерал Ковингтон Пашин

Вместо того чтобы действовать сами по себе, NPC, составляющие *подразделение*, вместе исполняют *команды*, что им отдаёт командир. Когда *подразделение* будет действовать, определяется инициативой командира.

В начале хода *подразделения*, командир отдаёт *команды*. Они не требуют от него тестов, если это не указано в описании самой *команды*. *Подразделение* выполняет полученную *команду* немедленно. Каждая *команда* требует действия и имеет свой подтип. *Подразделение* может исполнить только одну *команду* с подтипом «Атака» и одну *команду* с подтипом «Концентрация» в один раунд.

Как и любой враг, *подразделение* может каждый раунд в свой ход совершать одно полное действие или два частичных действия. Также *подразделение* может совершить одно действие *реакции* в раунд, и только исполняя *команду*, требующую траты *реакции* (отдача которой также тратит *реакцию* командира). В бою *подразделения* действуют, только исполняя *команды*, если ведущий не решит иначе.

Общие команды

Общие команды подразумевают исполнение простых действий, что командир может потребовать от подчинённых. Есть три типа *общих команд* — *команды маневрирования*, *команды атаки* и *тактические команды*. Кроме этого, каждая воюющая на Внешнем фронте сторона имеет свои, особенные *команды*, дающие командирам больше стратегических возможностей и лучше отражающие особенности разных врагов.



Команды маневрирования

Этот тип команд отражает упорядоченное передвижение или отступление в структурированном времени. Если это важно, то *скорость передвижения* всего *подразделения* равна *скорости передвижения* в повествовательном времени самого медленного члена, сохраняющего *боевой порядок*. Члены *подразделения* считаются сохраняющими *боевой порядок*, если начинают и заканчивают движение в *боевом порядке* (другими словами, если они движутся как единая группа, не нарушая *боевого порядка*).

Продвижение (Move)

Действие: частичное

Подтип: передвижение

Описание: каждый член *подразделения* передвигается на количество метров, равное своей *половинной скорости* (см. стр. 31 «Базовой книги правил Only War»).

Бег (Run)

Действие: полное

Подтип: передвижение

Описание: каждый член *подразделения* передвигается на количество метров, равное своей дистанции *бега* (см. стр. 31 «Базовой книги правил Only War»). До начала следующего хода *подразделения*, предпринятые против него тесты Дальнего боя получают штраф -20, а тесты Ближнего боя – бонус +10.

Отступление (Disengage)

Действие: полное

Подтип: передвижение

Описание: каждый член *подразделения* передвигается на количество метров, равное своей *половинной скорости* (см. стр. 31 «Базовой книги правил Only War»). Противники, *вовлечённые в ближний бой* с членами *подразделения* не получают свободных атак по отступающим.



Команды атаки

Команды атаки отражают разные способы ведения боя *подразделением*. Атака *подразделения* отличается от того, как атакуют отдельные NPC (см. раздел «Подразделение атакует») и предпринимается только при получении команды (одной из описанных ниже или одной из особенных).

Валловый огонь (Volley Fire)

Действие: частичное

Подтип: атака, стрельба

Описание: *подразделение* предпринимает **средний (+0) тест Дальнего боя** с бонусом, равным своей пятикратной *численности*. За каждую ступень успеха, *подразделение* наносит одно попадание своим *главным стрелковым оружием* по одной цели, находящейся в пределах дальности поражения (общее количество попавших атак распределяется между отдельными целями по решению ведущего). Максимальное количество попаданий не может превышать количества подчинённых в *подразделении*, видящих цель и находящихся в пределах дальности поражения её своим *главным стрелковым оружием*. Члены *подразделения* с другим оружием (как командир и специалисты по вооружению, что описаны выше) могут также потратить частичное действие на стрелковую атаку, которое будет считаться частью этой команды.

Атака в ближнем бою (Close Combat Attack)

Действие: частичное

Подтип: атака, рукопашная

Описание: *подразделение* предпринимает **средний (+0) тест Ближнего боя** с бонусом, равным своей пятикратной *численности*. За каждую ступень успеха, *подразделение* наносит одно попадание своим *главным холодным оружием* по одной цели, находящейся в пределах дальности поражения (общее количество попавших атак распределяется между отдельными целями по решению ведущего). Максимальное количество попаданий не может превышать количества подчинённых в *подразделении*, *вовлечённых в ближний бой* хотя бы с одним врагом. Члены *подразделения* с другим оружием (как командир и специалисты по вооружению, что описаны выше) могут также потратить частичное действие на атаку в ближнем бою, которое будет считаться частью этой команды.

Вперёд! (Charge!)

Действие: полное

Подтип: атака, рукопашная

Описание: каждый член *подразделения* передвигается на количество метров, равное своей дистанции *натиска* (см. стр. 31 «Базовой книги правил Only War»). *Подразделение* предпринимает **простой (+10) тест Ближнего боя** с бонусом, равным своей пятикратной *численности*. За каждую ступень успеха, *подразделение* наносит одно попадание своим *главным холодным оружием* по одной цели, находящейся в пределах дальности поражения (общее количество попавших атак распределяется между отдельными целями по решению ведущего). Максимальное количество попаданий не может превышать количества подчинённых в *подразделении*, которые в ход исполнения этой команды оказались *вовлечены в ближний бой* хотя бы с одним врагом. Члены *подразделения* с другим оружием (как командир и специалисты по вооружению, что описаны выше) могут также предпринять стандартную атаку в ближнем бою, которая будет считаться частью этой команды.

Тактические команды

Тактические команды представляют собой более сложные приёмы, доступные *подразделению*. Их исполнение требует определённого уровня координации действий, а потому эти команды могут применять только *подразделения рядовых*.

Тактическое перемещение (Tactical Advance)

Действие: полное

Подтип: концентрация, передвижение

Описание: каждый член *подразделения* передвигается на количество метров, равное своей *полной скорости* (см. стр. 31 «Базовой книги правил Only War»). Если в начале этого перемещения *подразделение* находилось в укрытии, и в конце оно тоже оказалось в укрытии, оно получает преимущества от укрытия даже во время перемещения между ними.

Рассыпаться! (Scatter!)

Действие: реакция

Подтип: передвижение

Описание: командир тратит *реакцию*, и *подразделение* предпринимает **средний (+0) тест Ловкости** со штрафом, равным своей пятикратной *численности*. В случае успеха, каждый член *подразделения* передвигается на количество метров, равное своей *половинной скорости* (см. стр. 31 «Базовой книги правил Only War»). Каждая ступень успеха в тесте Ловкости снижает количество подчиненных, что были бы убиты атакой с свойствами «Распыляющее» или «Взрыв» на 1.

Контроль сектора (Overwatch)

Действие: полное

Подтип: атака, концентрация, стрельба

Описание: *подразделение* выбирает 90-градусный сектор и готовится обстрелять его в любой миг до начала своего следующего хода. *Подразделение* будет стрелять из своего *главного стрелкового оружия* (длина сектора обстрела равна дальности поражения *главного стрелкового оружия подразделения*). Если в секторе появляется противник, *подразделение* предпринимает **трудный (-10) тест Дальнего боя** с бонусом, равным своей пятикратной *численности*. В случае успеха, *подразделение* наносит одно попадание по цели из своего *главного стрелкового оружия*, плюс ещё одно попадание за каждые две ступени успеха сверх первой. Максимальное количество попаданий не может превышать количество подчинённых в *подразделении*, видящих цель и находящихся в пределах дальности поражения её своим *главным стрелковым оружием*.

Если *подразделение*, осуществляющее *контроль сектора*, и враг, попавший в этот сектор, должны действовать одновременно, первым ходит тот, у чьего командира выше Ловкость. Если она равна – командиры предпринимает **сопоставительный тест Ловкости**, и победитель действует первым. Если *подразделение* выполняет команду, требующую *реакции*, оно теряет все преимущества от «Контроля сектора».

«Не твоё дело – решать, чего стоит твоя жизнь. Это право твоего командира, дарованное ему самим Императором. Помни об этом, но не забывай, что жизни врагов, с которыми ты сталкиваешься, стоят меньше, чем боеприпасы, которые ты тратишь на их истребление»

- комиссар Гораций Баргрейвс

Огонь на подавление (Suppressing Fire)

Действие: полное

Подтип: атака, стрельба

Описание: *подразделение* предпринимает **трудный (-10) тест Дальнего боя** с бонусом, равным своей пятикратной *численности*. За каждую ступень успеха один враг, находящийся в пределах дальности поражения, должен предпринять **средний (+0) тест подавления огнём** со штрафом, равным пятикратной *численности подразделения*. Кроме того, за каждые три ступени успеха, что *подразделение* набрало в тесте Дальнего боя, оно наносит одно попадание своим *главным стрелковым оружием* по одной цели, находящейся в пределах дальности поражения.

Особые команды сторон

Множество сторон, воюющих на Внешнем фронте за господство или трофеи, используют множество самых разных стратегий и тактик. Враги, осаждающие Империум Человечества, исповедуют совершенно иной подход к войне – и в игре это отражается тем, что *подразделения* таких врагов имеют доступ к особым командам.

Каждое *подразделение рядовых* получает одну постоянную способность – она отражает сильные стороны этого *подразделения*. Кроме того, *подразделение* может получить и особые команды, что расширяют его возможности. Общее правило такого – если *подразделением* командует *элитный враг* – дайте ему возможность отдавать одну из *особых команд стороны*, если босс – две. Некоторые из описанных в этой книге врагов отлично подходят на роль командиров, а *особые команды стороны* хорошо отразят их искусство.



Управление подразделениями

Подразделения дают ведущему возможность изображать отряды врагов как единую, организованную силу, а не толпу отдельных бойцов. Кроме того, противники, что действуют, передвигаются, стреляют и погибают вместе, помогают создавать масштабные битвы и сражения сорок первого тысячелетия.

Описанные ниже *особые команды сторон* вносят большее разнообразие в поведение конкретных врагов и их командиров. Список команд для каждой стороны предваряет краткое описание – чего обычно ждать от таких врагов и в какой атмосфере будут проходить бои с ними. Запоминающиеся и эффективные *подразделения* могут обладать собственным лицом и характером – и неважно, будет то буйная орочья ватага, скованный дисциплиной отряд северовцев или группа отчаянных воинов-кабалитов.

Команды Северова домината

Войска Северова домината так же вооружены и столь же дисциплинированы как имперские гвардейцы, неважно, будь то отделение обычных солдат со своим сержантом или команда воинственных надзирателей, которую возглавляет герцогский легат. Между северовцами и имперскими гвардейцами не так много различий – их строевая и боевая подготовка почти одинаковы.

Команды, что отдают сержанты и офицеры домината обычно грубы, немногословны и выкрикиваются во всю мощь лёгких в попытке переорать грохот битвы. Солдаты выполняют эти приказы, занимая указанные позиции в соответствии с заученными тактическими схемами. Дисциплина – краеугольный камень их подготовки; она имеет первостепенное значение для любого командира северовцев, будь он сержантом, лейтенантом, старшим офицером или даже легатом самого герцога (см. стр. 48). Без суровой, с трудом вбитой в солдат дисциплины доминат быстро погибнет, не выдержав натиска свирепых орков или колоссальной мощи Имперской Гвардии.

Особые команды Северова домината почти неотличимы от имперско-гвардейских. Любое *подразделение* Имперской Гвардии может пользоваться *особыми командами* Северова домината.

Огневая подготовка (Ballistic Drill)

Постоянное

Описание: солдаты Северова домината приучены не обращать внимания ни на какие отвлекающие факторы, а сосредотачиваться на ведении огня. Если *подразделение* Северова домината не двигалось в течение хода, то оно может перебросить первый проваленный тест Дальнего боя при исполнении команды «Залповый огонь».

Берегись! (Incoming!)

Действие: реакция

Подтип: передвижение, концентрация

Описание: опытный командир способен заранее заметить врага, что может означать разницу между жизнью и смертью для всего подразделения.

Когда *подразделение* становится целью стрелковой атаки, командир может потратить *реакцию* на **средний (+0) тест Восприимчивости**. В случае успеха, все члены этого *подразделения* считаются имеющими +2 очка брони от укрытия на всех зонах попадания до конца своего хода.

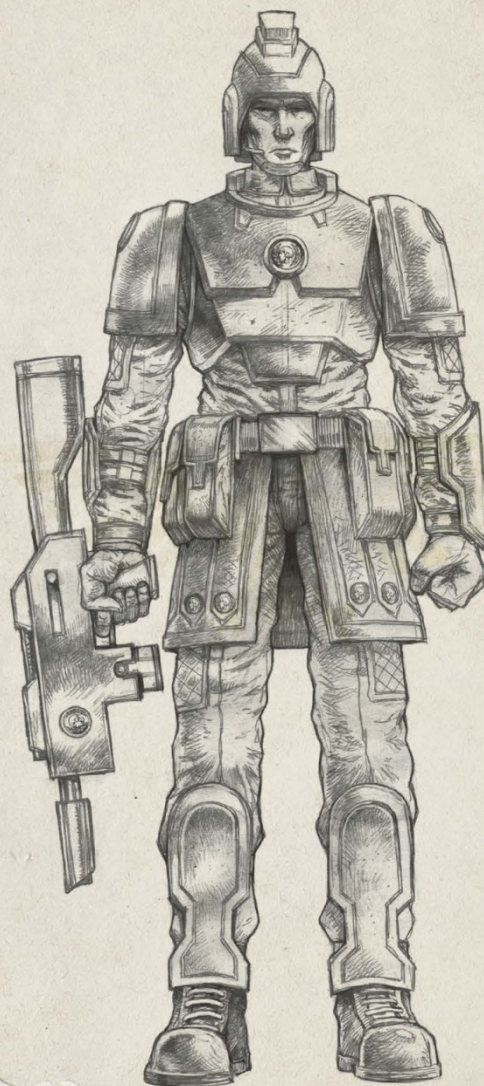
Бежим! Бежим! Бежим! (Move! Move! Move!)

Действие: реакция

Подтип: передвижение, концентрация

Описание: под топот множества сапог командир гонит своих людей вперед, заставляя менять позицию.

Отдавая команду «Бег» командир может потратить *реакцию* на **простой (+10) тест «Командования»**, чтобы ещё больше подхлестнуть подчиненных. В случае успеха, каждый член *подразделения* передвигается на дополнительное количество метров, равное численности подразделения. Подразделение получает штраф -10 на тесты Дальнего боя, сделанные для атаки до начала своего следующего хода.



Первая шеренга залп, вторая шеренга залп! (First Rank, Fire! Second Rank, Fire!)

Действие: полное

Подтип: атака, концентрация

Описание: солдаты Северова домината и имперские гвардейцы обучены сражать врага точными залпами лазганов, даже когда вокруг бушует битва.

Отдавая эту команду, командир предпринимает **рутинный (+20) тест «Командования»**. В случае успеха, *подразделение* немедленно может дважды исполнить команду «Залповый огонь» в качестве свободного действия. В случае провала, *подразделение* просто тратит действие без всякой пользы. Эту команду можно отдавать один раз за сцену.

Команды орков

Ватаги орков – это шумные и неуправляемые толпы, а их *подразделения* – это беспорядочные шайки по десять-двадцать зеленокожих под командованием самого большого и сильного – ноба, который во всю глотку орёт приказы, хотя слушает его едва ли половина. Если ватага становится совершенно неуправляемой, ноб или воевода раздаёт особенно буйным несколько увесистых оплеух, дабы восстановить порядок. Нередко в миг затишья орки устраивают драки друг с другом, но едва завидев врага, с готовностью бросаются на него. Орк вне боя, и орк, несущийся на противника – это очень разные существа. Когда ватага зеленокожих впадает в безумное неистовство, она начинает слушаться не заранее продуманной тактики, а слепо следовать за вожаком. В таком состоянии приказы передаются громким рыком, гортанным рёвом и крепкими ударами.

Самые крепкие, самые свирепые, самые зелёные

(Da Toughest, Da Meanest, Da Greenest)

Постоянное

Описание: орки абсурдно выносливы и способны пережить самые ужасные раны. Когда орк-подчиненный в *подразделении* погибает от атаки, что нанесла количество урона, не превышающее его бонус Выносливости (уже после вычета *очков брони* и бонуса Выносливости), он может пройти **трудный (-10) тест Выносливости**. В случае успеха, орк не погибает, а продолжает сражаться, несмотря на отсутствие руки, дымящуюся дырку в брюхе или другую до смешного тяжёлую, но безвредную рану.

Кроме того, орки смелеют, собираясь большой ватагой (и бояться разве что того орка, что оказался достаточно силён и жесток, чтобы командовать ими). *Подразделение* орков получает бонус к тестам Силы воли, предпринятым для сопротивления *страху* и *подавлению огнём* в размере своей десятикратной численности. Орк-командир может командовать другими орками, гретчинами, сквигами и сморчками, используя умение «*Запугивание*», а не «*Командование*» (все эти бонусы заменяют обычные орочьи особенности «*Кто сильнее, тот и прав*» и «*Чувство локтя*»)

Вот и мы! ('Ere We Go!)

Действие: полное

Подтип: передвижение, концентрация

Описание: орки режут в предвкушении боя и несутся вперед беспорядочной толпой, набирая скорость, перед тем как врубиться в ряды врагов.

Каждый член *подразделения* передвигается на количество метров, равное его передвижению с *полной скоростью* (см. стр. 31 «*Базовой книги правил Only War*») плюс дополнительные 1к10 метров. Если в следующем ходу командир отдаст *подразделению команду «Вперед!»*, члены *подразделения* будут наносить +3 единицы урона атаками, что они совершат, исполняя эту команду.

Война не ждёт! (Get Ready ta Waaagh!)

Действие: полное

Подтип: концентрация

Описание: босс испускает могучий боевой клич, что с новой силой разжигает жажду крови в его бойцах.

Командир должен предпринять **средний (+0) тест «Запугивания»**. В случае успеха, *подразделение* получает особенность «*Страх (1)*» и может перебрасывать один проваленный тест Ближнего боя или Выносливости каждый ход. Эффект этой команды длится количество раундов, равное количеству ступеней успеха в тесте.



Стреляй больше, стреляй громче! (More Dakka!)

Действие: частичное

Подтип: концентрация

Описание: орки поднимают безумную пальбу, стремясь не столько попасть во врага, сколько выпустить как можно больше боеприпасов.

До конца следующего хода *подразделения* его *главное оружие* получает свойство «*Шквальное*». При этом извергаемый ватагой зеленокожих ураган огня вполне может зацепить своих. Всякий раз, когда до конца своего следующего хода, *подразделение* (включая командира и специалистов по вооружению) выбрасывает дубль в тесте Дальнего боя (например, 22, 33 или 66), 1к5 подчинённых немедленно погибают от излишне щедрого шквала пуль, что выпускают их собратья.

Команды тёмных эльдаров

Тёмные эльдары живут долго, и ветераны кабалов и ковенос столетиями сражаются вместе. Их командирам редко приходится снисходить до того, чтобы проговаривать приказы вслух. Обычно простого и невероятно изящного жеста или кивка хватает для того, чтобы сообщить своим искусным и безжалостным воинам всё, что нужно.

Сила моя — их боль (*Power From Pain*)

Постоянное

Описание: тёмные эльдары живут чужим страхом и несчастьями; чем больше ужаса и боли они смогут причинить, тем сильнее станут. Напитавшиеся страданиями тёмные эльдары становятся чудовищно могучи и могут не обращать внимания на раны, что иного отправили бы в могилу. Когда *подразделение* тёмных эльдаров убивает, причиняет критический урон, заставляет цель провалить тест *страха* или *подавления огнём* или как-то ещё причиняет врагу боль и страдания (по решению ведущего), *подразделение* получает очко боли. За каждое не потраченное очко боли, *подразделение* считается имеющим *численность* на +1 выше при отдаче команд.

Какой искусный обман! (*What Artful Torment!*)

Действие: ЧД

Подтип: концентрация, передвижение

Описание: с невероятной грацией и скоростью, которую не в силах осознать человеческий глаз, отряд тёмных эльдар рассыпается в мириадах направлений и пропадает во тьме. Командир предпринимает **средний (+0) состязательный тест «Скрытности»** против **Восприятия** каждого врага, пытающегося следить за *подразделением*. Каждый член *подразделения* может переместиться на количество метров, равное своему *передвижению с половинной скоростью*. Если командир победит в состязательном тесте, а *подразделение* пропадёт с глаз врагов, оно считается скрывшимся от них. Чтобы эта команда действовала, вокруг должны быть укрытия, ночная тьма, складки местности — что угодно, что позволит тёмным эльдарам скрыться с глаз.

Какой чудовищный восторг! (*Such Nightmarish Ecstasy!*)

Действие: реакция

Подтип: концентрация

Описание: наслаждение резней, что переполняет тёмных эльдаров, заставляет их забыть о боли и ранах. Чтобы отдать эту команду, командир должен потратить *реакцию*. *Подразделение* может сбросить любое количество *очков боли* и восстановить до двух подчиненных, убитых в прошлом раунде за каждое сброшенное *очко боли*.

Теперь они готовы к резне! (*Now They Are Ripe for the Slaughter!*)

Действие: ЧД

Подтип: концентрация

Описание: тёмные эльдары — мастера обмана, иллюзий и ложных маневров. Это искусство служит им не хуже их верных ножей. Выполняя эту команду, *подразделение* может сбросить любое количество *очков боли* и получить особенность «*Страх (2)*» на количество раундов, равное количеству сброшенных для этого *очков боли*. Любой персонаж, что провалит тест *страха*, вызванный особенностью «*Страх*», полученной благодаря этой команде, получает штраф -10 на тесты Ближнего и Дальнего боя против этого *подразделения* до конца сцены. Эти штрафы складываются с любыми другими.



Команды круутов-наёмников

Эти ксеносы действуют небольшими, подвижными группами, которыми обычно командует опытный круут-воин или формирователь. Если отряд не таятся, его командир будет отдавать приказы свистом, ворчанием, клёкотом и другими звуками, ещё менее понятными человеческому уху. Если же крууты поджидают врага в засаде, они будут использовать только жесты и язык тела, чтобы переговариваться друг с другом, не выдавая позиций врагу.

Кровь охотника (*Blood of the Stalker*)

Постоянное

Описание: крууты — умелые и терпеливые охотники, что делает их самыми опасными партизанами и диверсантами Внешнего фронта. Они таятся в густой листве, среди руин и в других укрытиях, выжидая нужного мига. Когда старший отдаёт приказ, сородичи наносят удар, сокрушая ничего не подозревающих врагов.

Когда *подразделение* круутов-наёмников атакует врага *внезапно* (см. раздел «*Внезапность*» на стр. 237 «*Базовой книги правил Only War*»), оно получает бонус к тестам Ближнего и Дальнего боя, равный своей удвоенной *численности*. Кроме того, *подразделения* круутов могут предпринимать тесты «*Скрытности*», используя умение «*Скрытность*» своего командира, а не подчинённых.

Внемли мудрости формирователя (Heed the Shaper's Wisdom)

Действие: частичное

Подтип: концентрация

Описание: крууты отлично умеют читать ход битвы и приспосабливаться к нему, а их формирователи воплощают в себе идею тактической гибкости, превосходящую даже ту, которой наделены их сородичи.

Один раз за сцену командир *подразделения* круутов-наёмников может выбрать один талант, особенность или *особую команду стороны* (в том числе вражеской), плоть чьего обладателя он ел, и предпринять **средний (+0) тест «Выживания»**. В случае успеха каждый член *подразделения* получает доступ к этому таланту, особенности или *особой команде стороны* до конца сцены.

Инстинкты хищников (Carnivore's Urge)

Действие: частичное

Подтип: концентрация

Описание: крууты-наёмники готовятся броситься в бой со всей свирепостью хищной стаи. С первого мига сражения они бьют насмерть, стремясь закончить битву до того как враг успеет опомниться и ударить в ответ.

До конца своего следующего хода, члены *подразделения* не получают штрафов за движение по *пересечённой местности*, а также получают бонус +20 к тестам «Атлетики» и «Акробатики». Кроме того, любые стрелковые атаки по *подразделению* получают штраф -20.

Лесные невидимки (Forest Stalkers)

Действие: частичное

Подтип: концентрация

Описание: крууты-воины привыкли сполна пользоваться преимуществами местности, бесшумно скользя от укрытия к укрытию, даже когда вокруг свистят пули и трещат лазразряды. Особенно искусно крууты умеют скрываться в лесах – там этих то появляющихся, то пропадающих ксеносов почти невозможно подловить и прижать огнём.

Количество *очков брони* любого укрытия, что скрывает *подразделение*, увеличиваются +1 до конца следующего хода *подразделения*. Если это укрытие – лес или иная густая растительность, его количество *очков брони* увеличивается на +2.

Охотничье искусство (Hunter's Prowess)

Действие: реакция

Подтип: движение

Описание: формирователи и другие командиры круутов хорошо знают, как использовать любые возможные укрытия, чтобы спастись от огня противника, которому удалось обнаружить засаду их сородичей.

Всякий раз, когда *подразделение* становится целью дистанционной атаки, командир может потратить свою *реакцию* на то, чтобы отдать эту *команду*. При этом он предпринимает **трудный (-10) тест «Уклонения»**. Успех в этом тесте позволяет избежать одного попадания по *подразделению*, плюс ещё по одному попаданию за каждую ступень успеха. Командир может отдавать эту *команду*, только когда *подразделение* получает преимущества от укрытия.



Команды банд Хаоса

Прислужники Хаоса обычно собираются в большие банды по одному-два десятка человек, состоящих из культистов и ополченцев-отступников которых ведёт зловещий пророк или безумный вождь культа. Порой эти орды возглавляют космические десантники Хаоса или даже жуткие тёмные апостолы, превращающие нечестивую веру пропадающих душ в оружие против верных слуг Императора.

Вздравомыслие — для слабаков (Sanity is for the Weak)

Постоянное

Эффект: для праведника немного есть более страшных зрелищ, чем обезумевшая толпа, продавшая свои души Губительным силам. Когда верноподданный Империи (или просто человек в своем уме) впервые сталкивается в бою с *подразделением* хаоситов, он обязан предпринять **легкий (+30) тест Силы воли** со штрафом, равным пятикратной численности *подразделения*. В случае провала он получает штраф -10 на все тесты до конца своего следующего хода. Если он провалит тест на три или больше ступеней, он получит одну единицу урона Силе воли и штраф -20 на все тесты до конца своего следующего хода. Таланты, что позволяют сопротивляться *страху*, применимы и к этому тесту. Персонаж предпринимает всего один такой тест за боевую сцену, даже если сталкивается с несколькими *подразделениями* хаоситов.

Возрадуйтесь льющейся крови! (Rejoice in this Flowing Blood!)

Действие: ЧД или реакция

Подтип: концентрация

Описание: резня и разрушение радуют Губительные силы, а обещание принести смерть врагам Тёмных богов наполняет культивистов безумным рвением и подвигает их сеять всё больший хаос и опустошение. Отдавая эту команду, командир немедленно убивает одного подчиненного в подразделении, предпринимает **рутинный (+10) тест Силы воли** и немедленно восстанавливает себе количество ран, равное количеству ступеней успеха в тесте (сперва отлечивается критический урон). Кроме того, все члены подразделения получают талант «Ненависть (Все)» на количество раундов, равное количеству ступеней успеха.

Примите эти жалкие душонки! (Accept These Wretched Souls!)

Действие: ПД

Подтип: концентрация

Описание: повергнув особенно могучего врага, командир расправляется с его злополучными подчинёнными, дабы отдать их души Тёмным богам. Прикончив особенно опасного врага (или заставив персонажа игрока сжечь очко судьбы), командир отдаёт эту команду, забивает до смерти до пяти своих подчиненных и предпринимает **очень сложный (-30) тест Силы воли**, к которому получает бонус +10 за каждого пожертвованного подчиненного. В случае успеха он может сделать бросок по **таблице 3-1 «Дары Хаоса»**.

Пусть галактика горит! (Let the Galaxy Burn!)

Действие: ПД

Подтип: концентрация

Описание: ничего выкормивши Хаоса не жаждут больше, чем сокрушить Империи и сжечь его миры дотла. Ради этого они не остановятся ни перед чем. Отдавая команду, командир приносит в жертву 1к5 подчиненных, сжигая их в эфирном пламени, вспыхнувшем у них под ногами, и предпринимает **трудный (-10) тест Силы воли**. На количество раундов, равное количеству ступеней успеха в тесте, атаки всех членов подразделения (в т. ч. командира и специалистов по вооружению), предпринятые посредством команд «Залповый огонь!», «Атака в ближнем бою» и «Вперед!», получают свойства «Огненное» и «Разрывающее».

Трепещи перед моей мощью! (Tremble before My Might!)

Действие: ЧД или реакция

Подтип: концентрация

Описание: командир взывает к мощи Варпа и тёмной вере своих последователей. Отдавая эту команду, командир немедленно убивает одного подчиненного из подразделения и предпринимает **средний (+0) тест Силы воли**. В случае успеха командир получает защитное поле (см. стр. 194 «Базовой книги правил Only War»), которое не может *перегрузиться*, и обладает *уровнем защиты*, равным количеству ступеней успеха в тесте, умноженному на численность подразделения (но не более 80). Это поле держится 1к5 раундов и защищает только командира (расходные культивисты на это претендовать не могут). Когда поле спасает командира от попадания, атакующий должен немедленно пройти **средний (+0) тест Силы воли** или получить 1к5 единиц урона Силе воли.

Выжить на Фронте

«Так, слушайте все! По эту сторону брешь вы всё ещё негодяи, преступники, предатели и подонки! Но те, кто сможет оказаться на той стороне, станут героями Империи Человечества!»

- сержант Катон Кэлл из «Подонков»,
фенкийского 12-го штрафного полка

На войнах сорок первого тысячелетия, Имперская Гвардия окружена врагами со всех сторон. С кем именно солдатам приходится сражаться – с орочей войной!, кабалом тёмных эльдаров, родом круутов или полком Северова домината – никак не влияет на долг гвардейца, но в корне меняет тактику и вооружение, что потребуются отделению, дабы успешно свершить божественное правосудие, победить и выжить.

На пожираемом страшной войной Внешнем фронте подолгу выживают лишь самые стойкие и сообразительные гвардейцы. На своём боевом пути отделение и его члены учатся новым навыкам и тактикам, получают медали и титулы, о которых новобранцы не могут и мечтать. Конечно, эти награды могут разниться в зависимости от полка и зоны боевых действий, но все они отмечают своих носителей как умелых и прославленных солдат.

Ветеранские таланты и медали за выдающиеся заслуги – это награды для персонажей, что пережили свои первые битвы. Эти таланты отражают особый опыт, заработанный в войнах против определённых врагов Империи Человека, и боевые награды, ради которых пришлось пройти огонь и воду. И то, и другое не должно доставаться легко – каждый талант или медаль могут быть предметом гордости заслужившего их персонажа, чье отделение, несмотря ни на что, потом и кровью вырывало у врага победу за победой.

Ветеранские таланты

Ветеранские таланты – это особые таланты, которые могут приобрести совершившие подвиги персонажи, чтобы отразить свои военные дарования. Каждый из таких талантов связан с одним из множества врагов Империи, действующих на Внешнем фронте. В отличие от обычных талантов, у ветеранских есть особые требования – их можно приобретать только с разрешения ведущего и только после того как персонаж совершит подвиг – такой, что описан в графе «Свершение» или подобный.

Боевые награды

На Внешнем фронте особенно распространены два вида отличий. Первой – это *отметки за убийства*, неформальные знаки отличия, которые гвардейцы могут заслужить за успешные бои с врагом. Второй – это медали за выдающиеся заслуги, особый род наград за доблесть. К ним солдат представляют лишь за особенно важные и плодотворные победы над самыми грозными врагами, из тех, что можно повстречать на Внешнем фронте.



Ветеранские таланты

«Если эта тварь и тогда не успокоится, то попробуйте воткнуть нож прямо ей под мышцу руки и повернуть его как рычаг, чтобы оторвать лопатку начисто. Нет, это не убьет гада, но так можно отхватить ему руку или две, так что он будет уже не таким опасным. Только старайтесь держаться подальше от пасти. Воняет как от...»

- рядовой Бьярки обращается к новобранцам
готлендского 81-го стрелкового

Жестокая правда службы Империи состоит в том, что многие гвардейцы не переживают и первой битвы, не говоря уже о целой войне. Внешний фронт усеян трупами новобранцев, коим не хватило сообразительности, стойкости или просто удачи, чтобы выжить на полях брани сорок первого тысячелетия. Но есть и другие – ветераны, закалённые боями солдаты, хлебнувшие лиха на десятках войн против самых страшных врагов, что галактика смогла бросить против них.

Чтобы раз за разом выживать на беспощадных фронтах Периферии, нужно обладать определёнными талантами, долей удачи и уметь быстро учиться. Чтобы отразить особый опыт и умения солдат в боях с грозными и многочисленными противниками, в этой книге введена система *ветеранских талантов*. Это особые улучшения персонажей, отражающие совершенные ими на Внешнем фронте подвиги. Потому *ветеранские таланты* доступны только тем персонажам, что не только отвечают обычным требованиям, но и уже совершили нечто выдающееся (у каждого таланта свои требования – см. графу «Свершения» в описании каждого). Подвигу необязательно быть точно тем, что указан в требованиях – ведущий может засчитать и какое-нибудь другое, равно впечатляющее деяние. Последним словом в том, будут ли *ветеранские таланты* вообще использоваться в ходе кампании и то, выполнил игрок нужные требования или нет, всегда остаётся за ведущим.

Ведущему стоит предоставлять персонажам возможности заслужить тот или иной талант описанными ниже или выдуманными самостоятельно способами. Он также вправе создавать новые *ветеранские таланты*, что будут присуждаться персонажам за особенно впечатляющие проявления жестокости, ума, изобретательности или отваги. Хотя *ветеранские таланты* разбиты на группы в зависимости от того, против каких врагов будут больше полезны, заработать право на них можно в битвах с любыми подходящими врагами. Цена на *ветеранские таланты* определяется в зависимости от уровня и склонностей в соответствии с **таблицей 3-18** со стр. 100 «Базовой книги правил».



«Я не видел солнца неделями, тут можно угробиться на каждом шагу, а начальство требует невозможного. Прямо как дома. С другой стороны, думаю, что тут я долго не протяну»

- знаменосец Гаррет Флиндер,
луггнумский 3-й

Таблица 4-1 «Ветеранские таланты 2-ого уровня»				
Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Истребитель танков	Дальний бой 35, Обыденное знание (Техника)	Дальний бой	Искусность	+2 единицы критического урона при стрельбе по боевой технике
Победитель орд	Дальний бой 35	Дальний бой	Нападение	Возможность увеличить показатель свойства «Взрыв», потратив очко судьбы
Страж чистоты	Сила воли 30, Товарищество 30, Непоколебимая вера	Товарищество	Защита	Возможность помочь союзнику сопротивляться безумию или порче, потратив очко судьбы и пройдя тест Товарищества
Тактическая прозорливость †	Интеллект 30, Восприятие 30 † Учёное знание (Тактика Импералис)	Интеллект	Полевые навыки	Возможность восстановить очко судьбы, потраченное на переброс теста Восприятия †
Эпическая стойкость	Сила воли 35	Сила воли	Защита	Игнорирование потери сознания и критических эффектов за счет получения урона
† В оригинале, требования и эффект таланта из таблицы 4-1, отличаются от тех, что даны в описании таланта. В переводе я везде указал один вариант – из описания. Вариант из таблицы требует Интеллекта 35 и умения «Учёное знание (Тактика Импералис)», и позволяет захватывать врагов внезапно при успешном тесте «Учёного знания (Тактики Импералис)».				

Таблица 4-1 «Ветеранские таланты 3-ого уровня»				
Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Неприкосновенный	Восприятие 35, Уклонение+10 или Парирование+10	Восприятие	Искусность	Враги получают -10 на попадание по персонажу, после успешного <i>избегания атаки</i>
Устрашающее обезглавление	Ближний бой 40, Товарищество 35, Мастер рукопашной	Ближний бой	Общение	Победа над командиром врагов накладывает штрафы на действия его подчиненных
Лесной охотник	Выносливость 35, Восприятие 35, Выживание+10	Восприятие	Полевые навыки	Персонаж и его союзники получают +2 очка <i>брони</i> от укрытий в лесах
Грозный воин	Сила 35, Товарищество 35, Ненависть (одна)	Сила	Лидерство	Пройдя тест « <i>Запугивания</i> », персонаж получает особенность « <i>Страх (1)</i> » против определённой группы врагов.
Душитель Варпа	Сила Воли 40, Сопrotивляемость (Психосилы)	Сила воли	Псайкерство	Возможность «заглушить» псайкера, победив его в состязательном тесте Силы воли и потратив <i>очко судьбы</i>

Ветеранские таланты (против Северова домината)

Полки домината и Гвардии очень похожи. Многочисленные артиллерийские батареи и прикрывающие их стойкие пехотинцы – залог победы мятежников, и потому *ветеранские таланты* против Северова домината концентрируются на у страшении врагов и уничтожении их бронетехники и колонн снабжения.

Истребитель танков (Armour-Breaker)

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 35, умение «Обыденное знание (Техника)»

Склонности: Дальний бой, Искусность

Свершение: если в ходе одного боевого задания *отделение* уничтожило три или больше вражеские боевые машины, каждый член *отделения* получает право приобрести талант «Истребитель танков».

Описание: персонаж показал себя знатоком в деле уничтожения вражеской бронетехники. Он отлично знает слабые места и возможности десятков, если не сотен типов боевых машин. Если персонаж, атакуя единицу техники, наносит критический урон, он добавляет +2 к его результату.

Грозный воин (Scourge of War)

Уровень: 3

Требования: Сила 35, Товарищество 35, талант «Ненависть (Северов доминат или любая другая)»

Склонности: Сила, Лидерство

Свершение: если в течение одного боевого задания, персонаж сам убил не меньше семи врагов и прошёл тест «Запугивания» в сражении с определённым типом врагов хотя бы на четыре ступени, он получает право приобрести талант «Грозный воин».

Описание: персонаж известен способностью убивать врагов десятками, и потому неприятель впадает в ужас, едва услышав его имя или увидев знамёна его подразделения. Поговаривают, что этот человек – праведное орудие в руках Бога-Императора, что несёт небывалое отмщение всем предателям.

Один раз за сцену, в сражении с выбранным врагом, персонаж может в качестве свободного действия потратить *очко судьбы* и предпринять **средний (+0) тест «Запугивания»**. В случае успеха, персонаж получает особенность «*Страх (1)*» против выбранного типа врагов до конца сцены.

Ветеранские таланты (против орков)

Полчища Мракозуба ведут в бой его воеводы. Полнокровная ватага, впадающая в неистовство от окриков ноба и собственной численности, почти неостановима. Таланты бойцов с орками концентрируются на сражениях с многочисленными врагами и поединках с командирами, поскольку многочисленность и могучие вожди – главные преимущества орочьей орды.

Победитель орд (Horde Fighter)

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 35

Склонности: Дальний бой, Нападение

Свершение: если в течение боевого задания персонаж убил четверых или более врагов одной атакой, он получает право приобрести талант «Победитель орд».

Описание: персонаж наловчился отражать натиск множества врагов. Он точно знает, куда бросить гранату, запустить ракету или навести артиллерию так, чтобы нанести противнику наибольший урон. Используя оружие со свойством «*Взрыв (X)*», этот персонаж может в качестве свободного действия, потратить *очко судьбы*, чтобы увеличить X на 1к5 до конца своего хода.

Устрашающее обезглавление (Demoralising Decapitation)

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 40, Товарищество 35, талант «Мастер рукопашной»

Склонности: Ближний бой, Общение

Свершение: если персонаж сражался с NPC категории «Элита» или «Босс» один на один, и не просто выжил, но и победил его без посторонней помощи, он получает право приобрести талант «Устрашающее обезглавление».

Описание: персонаж научился вселять ужас во врагов, расправляясь с их командирами одним взмахом клинка и издавая триумфальный клич. Один раз за сцену, когда персонаж убивает NPC из категории «Элита» или «Босс» (например, командира *подразделения* или просто вожака одиночных NPC), все враги, видевшие смерть командира, должны предпринять **сложный (-20) тест Силы воли**. Орки при этом не получают бонусов за особенность «*Чувство локтя*». Враг, проваливший тест, так потрясён расправой над вождем, что получает штраф -10 ко всем тестам до конца сцены.

Ветеранские таланты (против тёмных эльдаров)

Жестокие тёмные эльдары — мастера молниеносных налётов малыми группами. Их конёк — стремительные удары и изматывание врагов, а тот, кому довелось сражаться с этими ксеносами, не понаслышке знаком с опасностями поля боя и умеет их избегать.

Эпическая стойкость (Heroic Resilience)

Уровень: 2

Требования: Сила воли 35

Склонности: Сила воли, Защита

Свершение: если персонаж на боевом задании получил пять или больше очков критического урона в одной битве (и выжил), он получает право приобрести талант «Эпическая стойкость».

Описание: персонаж способен переносить раны, что уложили бы менее стойкого бойца, и готов нешуточно рисковать жизнью, чтобы продолжить бой. Если воздействие критического урона или накопленная усталость лишают персонажа сознания, он может предпринять **средний (+0) тест Силы воли**. В случае успеха он остаётся в сознании, но в конце каждого своего хода получает по одному очку урона, от которого не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости. В начале каждого своего хода он может решить — продолжать преодолевать или упасть и *лишиться сознания*.



Неприкосновенный (Blistering Evasion)

Уровень: 3

Требования: Восприятие 35, умение «Уклонение» или «Парирование» на уровне +10

Склонности: Восприятие, Искусность

Свершение: если в ходе боевого задания персонаж успешно избежал трёх атак подряд, не получив попаданий, он получает право приобрести талант «Неприкосновенный».

Описание: персонаж сотни раз сталкивался с врагами, превосходящими его быстротой и ловкостью, и полученный опыт выручает его в боях с противником, за которым не успевает уследить глаз. Всякий раз, когда персонаж успешно проходит тест *избегания атаки*, он до начала своего следующего хода накладывает штраф -10 на тесты Ближнего и Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы попасть по нему.

Ветеранские таланты (против круутов)

Крууты — мастера скрытности и засад. Таланты ветеранов-круутоборцев сосредоточены на защите *отделения* от внезапных атак и использовании местности — таким образом, они обращают обычные тактики этих ксеносов против них самих.

Тактическая прозорливость (Battlefield Awareness)

Уровень: 2

Требования: Интеллект 30, Восприятие 30, умение «Учёное знание (Тактика Импералис)»

Склонности: Интеллект, Полевые навыки

Свершение: если *отделение* успешно захватило *внезапно* группу врагов, что сами пытались действовать скрытно (и набрала хотя бы одну ступень успеха в тесте «Скрытности»), каждый член *отделения* получает право приобрести талант «Тактическая прозорливость».

Описание: персонаж не просто разбирается в тактике и стратегии — он отточил их понимание до такой степени, что нередко может предсказать следующий шаг врага. Всякий раз, когда персонаж тратит *очко судьбы* на переборс проваленного теста Восприятия, бросайте 1k10. Если выпадет 9, *очко судьбы* срывается и тут же возвращается персонажу.

Лесной охотник (Jungle Stalker)

Уровень: 3

Требования: Восприятие 35, Выносливость 35, умение «Выживание» на уровне +10

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Свершение: если персонаж в течение одного боевого задания сумел трижды незамеченным подобраться к *беззаботным* врагам в лесу, джунглях или иной подобной местности, он получает право приобрести талант «Лесной охотник».

Описание: персонаж — мастер боёв в лесах и джунглях, что бесшумно ступает среди теней и бьёт без промаха. Густая листва, деревья и другие схожие укрытия, дают персонажу и всем его союзникам в радиусе пяти метров +2 *очки брони* от укрытия.

Ветеранские таланты (против Банд Хаоса)

Слуги Губительных сил страшат непосвященных, и столкнувшись с ними гвардейцу стоит равно опасаться за своё тело, рассудок и душу. Ветеранские таланты из этой группы нацелены на ограждение сослуживцев от развращающей мощи Хаоса и подавление враждебных псайкеров – то есть, борьбу с двумя главными опасностями, что поджидают любой отряд, который столкнётся с бандой хаоситов.

Страж чистоты (Shield of Piety)

Уровень: 2

Требования: Товарищество 30, Сила воли 30, талант «Непоколебимая вера»

Склонности: Товарищество, Защита

Свершение: если *отделение* в течение одного боевого задания успешно пройдет три (или больше) теста *страха* или теста *осквернения* (в любых сочетаниях), каждый член *отделения* получает право приобрести талант «*Страж чистоты*».

Описание: персонаж научился делиться частицей пылающей в нем непоколебимой веры с товарищами. Даже в самых кошмарных боях он сохраняет стойкость и хладнокровие, а его слова могут поддержать друзей и защитить их от скверны и безумия Хаоса.

Если член *отделения*, что может слышать обладателя этого таланта, получает *очки порчи* или *очки безумия*, обладатель этого таланта может потратить *очко судьбы*, чтобы предпринять **трудный (-10) тест Товарищества** (в качестве *реакции*). В случае успеха, количество получаемых *очков порчи* или *безумия* уменьшается на 1к5 (до минимума в 0).

Душитель Варпа (Warp Banisher)

Уровень: 3

Требования: Сила воли 40, талант «Спротивляемость (Психосилы)»

Склонности: Сила воли, Псайкерство

Свершение: если персонаж на четыре или больше ступени преуспевает в состязательном тесте Силы воли, предпринятом для того, чтобы сопротивляться воздействию Губительных сил, он получает право приобрести талант «*Душитель Варпа*».

Описание: никакое колдовство не силах сломить разум персонажа – он справится с любой попыткой проникнуть в его голову и извратить его мысли и чувства.

Всякий раз, когда персонаж побеждает в состязательном тесте Силы воли, предпринятом для сопротивления психосилам, он может потратить *очко судьбы*, чтобы враг, пытавшийся воздействовать на него психосилой, не мог применять психосилы до конца своего следующего хода. Если этот враг имеет особенность «*Демон*», он также получает 1к5 единиц энергетического урона со свойством «*Освящённое*», от которого не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости.

Боевые награды Внешнего фронта

«Э, да, сэр, они называют наш отряд «Оркобойцами», потому что мы перебили уйму орков»

- из разговора комендор-сержанта Урата Вейлита из 212-го полка бронтских длинных ножей с офицером Верховного командования

На каждой войне, что ведёт Имперium, есть своя иерархия, свои особенности и враги. Потому верховное командование каждой зоны боевых действий имеет право награждать умелых, доблестных и упорных солдат особыми медалями и орденами, принятыми только в этом секторе или даже только на одной конкретной войне.

Ниже описаны награды, бытующие на Внешнем фронте – они традиционны для субсектора и присуждаются за боевые заслуги в сражениях с главными врагами Имперiums в этих краях – севеверцами, орками Мракозуба, местными бандами хаосопклонников, действующими здесь родами круутов-наёмников и кабалами тёмных эльдаров.

Кроме того, в отличие от официальных медалей и орденов, которыми награждает полковое командование, в Гвардии приняты неформальные знаки отличия, отражающие боевой опыт и мастерство солдат. Они могут многое рассказать командиру об умениях и прошлом его бойцов. Больше примеров наград, характерных для Каликсиды и Внешнего фронта, вы найдете на стр. 283 «Базовой книги правил Only War».

Отметки за убийства (неформальные полковые награды)

Многие гвардейцы сопровождают свои победы простым ритуалом – делают зарубку на прикладе или рисуют отметку на борту танка за каждого убитого врага Человечества. Постепенно число этих отметок растёт, они становятся неотъемлемы от заслуживших их солдат и плотно входят в геральдику. Отряд набирается опыта, и его растущая репутация увеличивает грозную славу всего полка.

Собирательно такие отметки называются «отметками за убийства». Это неофициальный знак отличия – в большинстве полков солдатам не дают медалей и не устраивают церемоний из-за того, что они убили сколько-то врагов. Это не украшение мундира, но мерило уважения, что солдаты получают от сослуживцев, и ненависти, что питают к ним враги.

Отметки служат формой признания бойцам, что одержали немало побед и не раз срывали или разрушали планы врагов Имперiums. Поэтому получение отметки требует нескольких успешных операций против избранного врага. Впрочем, ведущий может просто подсчитывать количество подтверждённых убийств, что совершили члены *отделения* в каждом бою – тогда отметки станут настоящим боевым счётом *отделения* и зримой величиной урона, что оно нанесло врагам Человечества.

Отметки за убийство применяются к определенному типу врагов. Скальпы каких противников вы будете считать – зависит от того, с кем и как ваши персонажи сражаются. Примером могут послужить мятежники, орки, тёмные эльдары, хаоситы и крууты. Каждый полк по-своему ведёт счёт убитым – одни рисуют значки на танках, другие – на касках, третьи делают зарубки на оружии, четвертые украшают себя шрамами или татуировками, пятые обвешивают знамёна, форму и боевые машины бесчисленными трофеями. Каждый тип отметок даёт *отделению* преимущество в сражении с wybranными врагами и прославляет *отделение* как грозных карателей одного из самых ненавистных врагов Имперiums.



Охотники

Отделение набралось опыта в борьбе с определенным врагом Имперiums и стало этим знаменито. В ходе долгой кампании солдаты не раз сталкивались с неприятелем и научились противостоять его привычным тактикам.

Скорее всего, бойцы этого отделения особенно выделяются во взводе своим мастерством. Зачастую, у опытных гвардейцев будет и соответствующее прозвище – нечто вроде «Охотники на орков», «Бич мятежников», «Ловцы круутов». Ведущий и игроки могут придумать любое название и особенности, основываясь на том, в каком полку служат персонажи и что конкретно они совершили.

Присуждается за: *отделение* пролило немало крови выбранных врагов. Присуждайте это звание за успешное завершение долгой кампании против них. Кроме того, ведущий может просто считать, сколько врагов нужного типа убили члены *отделения*. В таком случае, эта отметка присуждается за 75 подтверждённых убийств врагов выбранного типа.

Бонус отделения: *отделение* отлично умеет отслеживать передвижения противника. Каждый член *отделения* получает бонус +10 к тестам Восприятия, предпринятым для того, чтобы выследить или обнаружить выбранных врагов (бонус распространяется, например, на тесты «Выживания», предпринятые для того, чтобы идти по следу врага, а также на тесты, предпринятые, чтобы не быть захваченными *внезапной* атакой).

Убийцы

То, сколько врагов определённого вида перебили гвардейцы этого отделения, известно всему полку. Отряд, наверняка, будет пользоваться определенной репутацией и носить грозное прозвище вроде «Убийцы эльдаров» или «Очистители еретиков».

Присуждается за: *отделение* незаменно в сражениях с выбранным врагом. Присуждайте эту награду за успешное завершение двух и больше кампаний против выбранного врага. Также ведущий может присудить это звание за 150 и более подтверждённых убийств врагов выбранного типа.

Бонус отделения: *отделение* не понаслышке знакомо с поведением своих врагов; оно научилось предсказывать их действия и пользоваться слабостями. Каждый член *отделения* получает бонус +10 к тестам Интеллекта, касающихся выбранных врагов – особенно тестов «Учёного знания (Тактика Импералис)». Кроме того, бойцы *отделения* отлично знакомы со слабыми местами противников и их снаряжения – атакуя выбранных врагов, персонажи увеличивают бронейность своих атак на +1.



Истребители

Отделение заслужило громкую славу, докатившуюся до генералитета. Эти гвардейцы по праву считаются лучшими в истреблении выбранного врага и сполна заслуживают прозвищ, вроде «Оркобой», «Мясники», «Истребители предателей». Кроме того, отделение почти наверняка станет не менее известно и среди своих врагов, а потому будет часто попадать под огонь, сталкиваться с подосланными убийцами и другими «знаками внимания» своих неприятелей.

Присуждается за: отделение уничтожило множество врагов Имперiums. Присуждайте это звание за пять успешных кампаний против выбранных врагов. Кроме того, ведущий может наградить персонажей этим титулом за долгие годы и десятилетия кровопролитных боев и 500 и более подтверждённых убийств врагов определенного типа.

Бонус отделения: не счесть, сколько раз *отделение* сталкивалось с врагом – его воинское искусство поистине легендарно. Эти солдаты всегда знают, где и как ударить, чтобы легче всего расправиться с врагом. Сражаясь с выбранным врагом, члены *отделения* впадают в *праведный гнев*, выбрасывая на костях 9 или 10, а не только 10.

Кроме того, враг научился бояться и ненавидеть этих гвардейцев. Члены *отделения* получают бонус +10 к тестам «Запугивания» против врагов, наслышанных об их грозной репутации. Если *отделение* особенно хорошо себя показало в истреблении членов какой-либо малой группировки Внешнего фронта (вроде кабала Детей Шипов или определённого полка северовцев), то ведущий может дать членам этой группировки талант «Ненависть» по отношению к *отделению*, чтобы отразить принесенные врагами клятвы мести и обуревающую их жажду возмездия.

Медальон разящей руки святого Друза

Среди врагов Имперской Гвардии встречаются не только отступники и «обычные» ксеносы, вроде орков и круутов, то и огромные чудовища, прирученные или порождённые еретиками и чужаками. Эта награда отмечает солдат, что оказались в силах противостоять таким врагам и побеждать.

Описание: медальон с изображением святого Друза.

Присуждается за: уничтожение опасного чудовища (например, тиранида-воина).

Бонус отделения: когда обладатель этой награды атакует врага, обладающего размером 6 (Большой) или больше, все его атаки получают особенность «Разящее (2)». Это действует на стрелковые атаки, атаки в ближнем бою и психосилы.

Награды за выдающиеся заслуги

Такие медали и ордена присуждаются генералитетом за подвиги, более значимые, чем обычно ждут от гвардейца. А учитывая, насколько Верховное командование требовательно, вручение таких наград – редкий случай.

Эти медали и ордена считаются чрезвычайно почётными и обладают очень длинными названиями. Например, медаль укротителя канонады, вручаемая за выдающиеся заслуги на службе против Северова мятежа». Такие награды обычно очень большие и вычурные, хотя встречаются и исключения.

Получение такой медали или ордена никогда не проходит незаметно для других гвардейцев. Такие награды вручаются за выдающиеся подвиги и мастерство – и у представленных к ним на каждую медаль найдётся по шраму и истории. Служивцы нередко просят кавалеров рассказать о прошлых битвах – порой просто из любопытства, порой – из чувства товарищества, но всегда – в надежде усвоить ценный урок.

Против Северова мятежа

Это совсем новые награды, введенные лишь после того как война с Северовым доминатом набрала обороты. Их присуждают гвардейцам, оказавшим решающее влияние на бой с мятежниками. В Верховном командовании субсектора хватает тех, кто считает подавление Северова восстания наиболее важным для Периферии, ведь без ресурсов, что доминат отнял у Империума, остальные войны Внешнего фронта обречены на поражение. Такие офицеры очень высоко ценят солдат, заслуживших эти награды.

Медаль укротителя канонады

К такой награде представляют героев Империума, что сумели проложить себе путь в самое сердце вражеских позиций и уничтожить грозное и разрушительное оружие – артиллерийскую батарею. Солдаты, что заслужили такую медаль, могут рассчитывать на уважение и благодарность пехотинцев, что чаще других страдают от артиллерийских обстрелов.

Описание: серебряный медальон с бронзовым кругом в центре.

Присуждается за: уничтожение действующей артиллерийской батареи.

Бонус отделения: +10 к тестам «Уклонения», предпринятым для того, чтобы избежать атак оружия со свойством «Взрыв».

Благодарность командования

Эта награда вручается за успешную операцию по ликвидации или захвату одного из высокопоставленных командиров домината. Рядовые мятежники во многом полагаются на своих генералов и потеря каждого из них – могучий удар по восстанию.

Описание: бронзовая звезда с рубином каплевидной формы.

Присуждается за: пленение или уничтожение генерала Северова домината.

Бонус отделения: стрелковые атаки обладателя этой награды против врагов, получающих преимущества от укрытия, получают +2 к бронебойности.



Против орочьей угрозы

Эти награды вручаются за выдающиеся заслуги в войнах, что должны сдерживать зелёную волну, угрожающую захлестнуть Внешний фронт. Такие медали и ордена – одни из самых почётных в субсекторе, ибо многие генералы считают орков главной опасностью для Фронта.

Награда непреклонного защитника

Обладатели этой награды пользуются огромным уважением. Большинство крепостей на пути войны! Мракозуба пали, но каждый, кто носит эту медаль, защищал свою крепость против орочьей орды несмотря ни на что, и выжил, чтобы рассказать об этом.

Описание: золотой медальон, инкрустированный железом.

Присуждается за: сутки удерживать проход, укрепление или траншею от сотни или большего числа орков.

Бонус отделения: бонус +20 к тестам подавления огнём, предпринятым, когда персонаж получает преимущества от укрытия.

Благодарность чемпиону

Эта звезда вручается солдату, уничтожившему одного из вождей орочьей войны!. Воеводы Мракозуба – это топливо, что движет вперед пожар наступления орочьих орд. Без воеводы, что поведёт её вперед, зелёная волна распадется и потеряет свою силу.

Описание: серебряная звезда с золотыми узорами на зелёной ленте.

Присуждается за: убийство орка-воеводы.

Бонус отделения: атаки обладателя этой награды в ближнем бою против орков, получают свойство «Разящее (2)».

Против ксеносов, известных как «эльдары»

Формально не существуют различий в наградах за подвиги на войнах против разных видов эльдаров. Ветераны, которым не повезло встречаться в бою, как с тёмными эльдарам, так и с их сородичами с рукотворных миров, могут заметить различия, но в глазах Имперской Гвардии все эльдары на одно лицо.

Хонорий освободителя

Тёмные эльдары беспредельно жестоки, и страшная участь ждёт тех, кто попал к ним в плен. Эта медаль появилась после спасения из лап ксеносов особенно влиятельного в секторе аристократа, что лично позаботился о создании такой награды для своих освободителей.

Описание: платиновый медальон, инкрустированный драгоценными камнями.

Присуждается за: спасение важного имперского чиновника, священника или аристократа из лап тёмных эльдаров.

Бонус отделения: +10 к тестам Товарищества при взаимодействии с аристократией и генералитетом.

Благодарность заступнику

Этот крест вручается за победу над самыми грозными воинами-эльдарам. Каждый кавалер этой награды сразился в отчаянной битве и одержал верх благодаря стойкости, упорству или самоотверженности.

Описание: платиновый крест с золотыми узорами.

Присуждается за: уничтожение искусного и опасного воина-тёмного эльдара, такого как архонт, суккуб, гемункул или клэйвекс, в ближнем бою.

Бонус отделения: всякий раз, когда обладатель этой награды должен пройти тест Выносливости, вызванный критическим уроном, он может использовать Силу воли вместо Выносливости.

Против ксеносов, известных как «крууты»

Такие награды на Внешнем фронте встречаются реже прочих, ведь круутов обычно не считают угрозой, сопоставимой с другими врагами Империи, действующими в субсекторе. Тем не менее, некоторые генералы по разным причинам, питают особенную нелюбовь к круутам. Они ввели несколько наград за победы над этими ксеносами, а несколько других командующих позаимствовало их систему.

Звезда неусыпного стража

Крууты известны умением действовать скрытно, и не раз командующие даже не подозревали о присутствии этих ксеносов до тех пор, пока те не наносили удар по какой-нибудь важной цели. Эта медаль была введена в надежде, что гвардейцы, даже слушающие на фронте, где о круутах ничего не знают, будут держать ухо остро и не просят такого врага.

Описание: бронзовая звезда с серебряными узорами.

Присуждается за: уничтожение группы круутов, проникших на имперскую территорию.

Бонус отделения: +10 к тестам «Скрытности».

Похвала командования

О круутах-формирователях в Империи ходит много слухов. Многие солдаты и офицеры верят, что такие ксеносы владеют чёрной магией, и многим священникам и комиссарам непросто отучить гвардейцев от этих почти еретических суеверий. Такие медали призваны напоминать всем, кто видит их, что крууты-формирователи смертны, и что дисциплина, праведность и превосходящая огневая мощь помогут уничтожить их.

Описание: квадратная серебряная медаль с бронзовым рельефным узором.

Присуждается за: убийство круута-формирователя.

Бонус отделения: +10 к тестам «Бдительности».

Против преступников и еретиков

Отнюдь не все генералы осознают существование Хаоса как единого целого. На Внешнем фронте они видят лишь разномасштабные группы врагов, одинаково отвернувшиеся от Императора и сошедшие с ума без его благодати. Перед теми же, кто сталкивался с последователями Хаоса и их демоническими союзниками, может открыться толика чудовищной истины. Описанные ниже награды, как и многие, с ними сопоставимые – обоюдоострый меч для заслуживших их солдат. Их кавалеры слишком часто привлекают внимание тайных агентов некоторых могущественных людей.

Награда разрушителя

Прислужники Губительных сил известны во множестве обличий, но немного найдется вызывающих у гвардейцев такой же ужас, как неуклюжие боевые машины. Кошмарные титаны Хаоса, хищные, одержимые демонами «Гибельные клинки», безумные хеллбруты – боевые машины Хаоса в любой битве становятся приоритетной целью.

Описание: красный керамитовый медальон с золотыми узорами.

Присуждается за: уничтожение боевой машины Хаоса.

Бонус отделения: когда обладатель этой награды впадает в *праведный гнев* при атаке против боевой техники, он получает +1 к итоговому результату броска по таблице критических попаданий.

Тайный орден святого Мелея

Мужчины и женщины Имперской Гвардии привыкли благоговеть перед космодесантниками, как могучими воплощениями воинской доблести самого Императора. Невообразим ужас тех, кому открывается правда о том, что некоторые астарес отпали от благодати Императора и отдали свои души нечестивым и извращённым богам Хаоса.

Эта боевая награда – секретная, и всегда маскируется под какую-то другую (например, под знак отличия за меткость). На деле же, каждый её обладатель входит в тайный орден, и знающий легко распознает истинную природу этой награды. Её обладатели сполна познали ужас столкновения с космодесантником Хаоса в бою.

Описание: зависит от типа награды, под которую замаскирован этот орден. Впрочем, большинство таковых несут изображение маленького серебряного черепа на лицевой стороне.

Присуждается за: уничтожение космодесантника Хаоса.

Бонус отделения: когда обладатель этой награды должен пройти тест *страха*, он вправе потратить *очко судьбы*, чтобы автоматически пройти этот тест с 1к5 ступенями успеха.

Примечания

Эту русскоязычную версию «Врагов Имперiums» я дополнил материалами из готовых приключений «Final Testament», «No Surrender» и «Salvaging Solace» – описаниями новых врагов и зон боевых действий. Как и всегда, я затыкал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех подобных включений с их источниками.

Страница	Врезка	Источник
Стр. 5	Врезка «О чём эта книга?»	Добавление переводчика (оригинал отсутствует)
Стр. 15-25	Раздел «Зона боевых действий «Эпсилон»»	Официальное приключение «No Surrender»
Стр. 26-35	Раздел «Гервара»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 43	Цитата «Мы должны принести...»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 47	Раздел «Ударный пехотинец Северова домината»	Официальное приключение «No Surrender»
Стр. 49	Цитата «Если слуги так называемого Императора...»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 62	Врезка «Использование орков»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 64	Раздел «Босс Гарбарк»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 66	Раздел «Большой мех Пулежор»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 68	Раздел «Меганоб»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 69	Раздел «Трофейщик»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 69	Раздел «Коммандо»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 70	Раздел «Лихач»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 70	Врезка «Красная краска»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 76	Раздел «Бомбовоз»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 97	Врезка «Двойной выстрел, двойной удар»	«Базовая книга правил Deathwatch»
Стр. 100	Раздел «Оружие тёмных эльдаров»	Кодекс тёмных эльдаров (7-я редакция)
Стр. 101	Врезка «Рука-ножницы, перчатка плоти»	Кодекс тёмных эльдаров (7-я редакция)
Стр. 104	Раздел «Скайборд геллиона»	«Базовая книга правил Only War»
Стр. 106	Раздел «Гравицикл «Разбойник»»	«Базовая книга правил Only War»
Стр. 106	Врезка «Тёмный свет»	Кодекс тёмных эльдаров (7-я редакция)
Стр. 119	Врезка «Круутский арбалет»	«Into the Storm» (дополнение к Rogue Trader)
Стр. 128	Раздел «Культист»	Официальное приключение «No Surrender»
Стр. 135-140	Раздел «Демонические боевые машины»	Официальное приключение «No Surrender»
Стр. 147	Цитата «Не твоё дело...»	Официальное приключение «No Surrender»
Стр. 153	Цитата «Я не видел солнца неделями...»	Официальное приключение «Final Testament»
Стр. 157	Врезка «Медальон разящей руки святого Друза»	Официальное приключение «Salvaging Solace»



ONLY WAR™

ENEMIES OF THE IMPERIUM™

Сокрушай чудовищных врагов Человечества!

На Внешнем фронте имперские гвардейцы сталкиваются со множеством безжалостных противников – от мятежников Северова домината и орков Мракозуба до тёмных эльдаров, круутов и сил Хаоса.

Орки-меганобы, смертоносные архонты, ужасные космодесантники Хаоса и другие враги позволят ведущему бросить вызов даже самым матерым бойцам.

Подробные описания воюющих сторон, их целей и полей брани сделают кампании **Only War** глубже и интереснее.

Правила *подразделений* позволят ведущему просто отыгрывать бои на уровне отделений и взводов, а *ветеранские таланты*, *отметки за убийства* и боевые награды позволят даже самым опытным солдатам получить новые способности и совершить новые подвиги.

Будьте готовы держаться стойко и сражаться за свои жизни!

Для использования этого дополнения необходима «Базовая книга правил **Only War**».



**GAMES
WORKSHOP®**

www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Enemies of the Imperium
ISBN: 978-1-61661-684-7

IG05



9 781616 616847



53995

1702JUN13