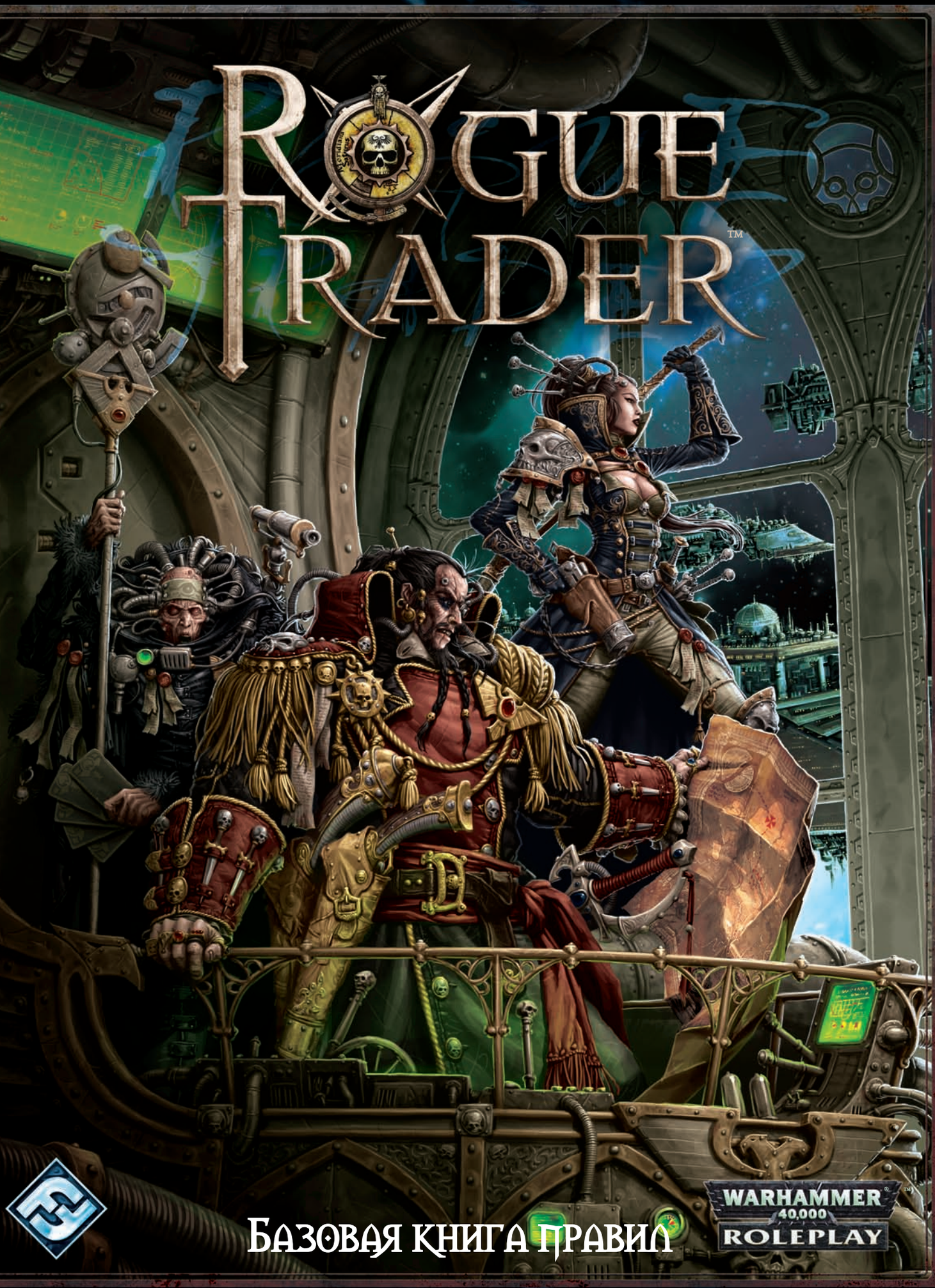
ROGUE TRADER™



Базовая книга правил

WARHAMMER® 40,000™ ROLEPLAY

Rogue Trader

Ролевые игры во мрачной тьме сорок первого тысячелетия

Оглавление

Предисловие 7

Честолюбие, что не знает границ 8
Что такое ролевая игра 8
О чём эта книга? 8
Игровые кости 8

Глава I: Создание персонажа 10
Создание вашего авантюриста 11
Шаг 1: Определение характеристик 12
Шаг 2: Жизненный путь 13
Таблица жизненных путей 14
Пересечения 15
Варианты родных миров 15
Уготованная судьба 22
Путь в пустоту 23
Испытания и страдания 24
Устремление 26
Шаг 3: Трата опыта 27
Шаг 4: Оживление персонажа 27
Имя 27
Личность персонажа 28
Шаг 5: Уровень дохода и очки корабля 29
Шаг 6: Выбор снаряжения 30

Глава II: Род занятий 31
Начало 32
Улучшения персонажа 32
Вольный торговец 35
Архимилитант 40
Великий астропат 45
Миссионер 50
Навигатор 55
Пустотный волк 60
Сенешаль 65
Эксплоратор 70

Глава III: Умения 75
Получение умений 76
Изучение и постижение умений 76
Базовые и продвинутые умения 76
Базовые умения 76
Продвинутые умения 76
«Продвинутое умение считается базовым…» 77
Типы умений 77
Специализированные умения 77
Описание умений 77

Глава IV: Таланты 90
Получение талантов 91
Специализированные таланты 91
Требования талантов 91
Описание талантов 91

Глава V: Арсенал 109
Доступность 110
Доступность и технологии 110
Доступность и время 111
Качество 112
Богатство и приобретения 112
Тронные золотые 112
Уровень дохода 113
Боеприпасы 113
Улучшения и необычные боеприпасы 113
Оружие 113
Свойства оружия 114
Стрелковое оружие 116
Лазерное оружие 116
Стабберное оружие 117
Болтерное оружие 120
Мельта-оружие 121
Плазменное оружие 122
Зажигательное оружие 123
Примитивное оружие 124
Пусковое оружие 125
Гранаты и ракеты 125
Экзотическое стрелковое оружие 127
Холодное оружие 130
Цепное оружие 130
Силовое оружие 130
Экзотическое холодное оружие 131
Шоковое оружие 132
Примитивное оружие 132
Улучшения оружия 134
Боеприпасы 135
Необычные боеприпасы 137
Доспехи 138
Снаряжение 140
Одежда и амуниция 140
Препараты и вещества 142
Инструменты 143
Кибернетические улучшения 147
Бионические заменители частей тела 147
Вживляемые системы 148

Глава VI: Психические приёмы 152
Типы псайкеров 153
Психические способности 155
Применение психических приёмов 156
Психические дисциплины 157

Глава VII: Силы навигаторов 171
Ген навигатора 172
Третий глаз 172
Великие дома 173
Выберите вашу родословную 173
Получение сил 175
Изначальные силы 175
Применение сил 176
Силы навигаторов 176
Навигаторские мутации 179
Получение навигаторских мутаций 179
Навигация в Варпе 180
Суть навигации в Варпе 180
Опасности Варпа 182

Глава VIII: Звёздные корабли 183
Жизнь среди звёзд 184
Звуки корабельной жизни 185
Устройство звёздного корабля 185
Обозначение и определение характеристик 185
Хрупкая скорлупка против пустоты 186
Узлы 187
Создание звёздного корабля 188
Корпуса 189
Странности 192
Необходимые узлы 195
Дополнительные узлы 197
Корабли NPC 203
Пример корабля вольного торговца 205
Бой звёздных кораблей 206
Действия 206
Орудия и стрельба 212
Урон и защита 213
Пожары, разгерметизация и другие опасности 216
Численность экипажа и боевой дух 217
Путешествия в космосе 219
Долгие путешествия в пустоте 220
Длительный ремонт 220

Глава IX: Игровой процесс 221
Тесты 222
Роль судьбы 225
Использование очков судьбы 225
Сжигание очков судьбы 225
Получение дополнительных очков судьбы 225
Бой 225
Повествоват. время vs. структурированное 226
Как проходит бой 226
Внезапность 226
Инициатива 227
Действия 227
Использование действий 228
Описание действий 228
Атака 235
Бой без оружия 237
Бой двумя руками 237
Боевые условия 237
Ранения 240
Раны 240
Урон 240
Усталость 241
Урон характеристикам 241
Состояния персонажей и особый урон 247
Исцеление 249
Исследовательские изыскания 250
Применение исследовательских умений 250
Применение следственных умений 251
Скорость передвижения 251
Повествовательное время и ландшафт 251
Скорость и окружающая среда 252
Лазанье 252
Прыжки в длину и высоту 253
Плаванье 254
Перенос, подъём и толкание 254
Освещённость 255
Полёт 255
Уровень дохода 256
Начальный уровень дохода 256
Рост и падение доходов 256
Приобретения 257
Тест приобретения 257
Приобретения и торговля 259
Приобретение корабельных узлов 259
Необычные приобретения 260
Тесты содержания 260
Влияние 262
Тесты влияния 262
Авантюры 262
Создание авантюр 262
Очки достижения 263
Как составить авантюру 263
Как вести авантюры 264
Отыгрыш авантюр 264
Обычные авантюры 264
Основать имперскую колонию 264
Эксплуатация природных богатств 265
Начать холодную торговлю 266
Проложить торговый путь 267
Злосчастья 268
Масштаб злосчастий 268
Преодоление злосчастий 268

Глава X: Ведущий 270
Роль ведущего 271
Тёмный рубеж: оживляя мир 272
Вождение игр **Rogue Trader** 273
Династии вольных торговцев 274
Награды: мерило успеха 274
Взаимодействие 276
Социальные умения 276

Масштабные сражения 277
Страх и проклятие 277
Очки безумия и порчи 277
Страх 278
Безумие 279
Степени безумия 279
Психические травмы 279
Получение психических расстройств 279
Степени расстройств 279
Типы психических расстройств 280
Избавление от очков безумия 281
Порча 281
Очки порчи 281
Духовные угрозы 281
Тест осквернения 282
Мутации 282
Сотворение пустоты 283

Глава XI: Империум 285
Столпы Империума 286
Империум Человека 290
Планеты Империума 291
Язык 292
Культура 292
Мутации 292
Связь 292
Империум и космические путешествия 293
Варп 293
Путешествия в Варпе 293
Создания Варпа 296
Через пустоту 296
Сегментумы-майорис 297
Звёздные флоты 297

Глава XII: Вольные торговцы 302
Торговый патент 303
Корни 303
Дарование торгового патента 306
Характер 307
Регалии 308
Условия патента 309
Исполнение условий патента 312
Наследие 312
Добыча 313

Глава XIII: Пространство Коронус 314
Великие шторма Пограничья 316
Порт-Странствие: врата в Коронус 316
Структура Порт-Странствия 316
Проход Коронус: «Утроба» 319
Станции Прохода 320
Фурибунд 320
Поступь 320
Владения Винтерскейла 321
Тысяча карт 321
Миры-найдёныши 323
Потерянные в шторме 323
Проклятые начинания 323
Проклятые феоды 342
Звёзды и пути, которых не на картах 324
Звёзды язычников 326
Невиданные дали 327
Разломы Гекатона 328
Обитатели пространства Коронус 329
Орочья угроза 329
Стриксиды 330
Рабы тьмы 331
Коварные эльдары 332
Налётчики-рак'голы 334
Последователи Туле 334
Ю'ват 335
Артефакты Гало 335
Крууты 335
Знаменитые вольные торговцы Пространства ..336
Летопись пространства Коронус 338

Глава XIV: Противники и чужаки 342
Особенности 343
Описание особенностей 343
Мутации 347
Получение мутаций 347
Союзники, соперники и враги 349
Полчища человечества 349
Сервиторы 353
Ксеносы 354
Потустороннее 356
Генератор вражеских кораблей 357

Глава XV: В Утробу 359
Легенды и ложь 360
Часть I: Загадка «Праведного пути» 361
Обзор 361
Двор мёртвых 363
Часть II: Сквозь штормовое небо 364
Обзор 364
Часть III: Зимнее сердце 365
Обзор 365
В Пространство 365
Мостик «Праведного пути» 368
Важные NPC 369

Глава XVI: Шёпот в буре 371
Имперские интриги 372
Флотское гостеприимство 373
Система в упадке 376
Свард: Ледяная луна 379
Безмолвие: Святая башня 382
Шестерёнка: промышленный спутник 384
Установка 23: Завод по очистке прометия 386
Шепчущий пробуждается 388
Корабли системы Свард 389

Часто задаваемые вопросы 392
Примечания 393
Лист персонажа 394
Лист корабля 396

Примечание переводчика

Этот перевод **«Базовой книги правил Rogue Trader»** дополнен материалами из официальных приложений **«Эпоха Коронуса»** и **«Набор ведущего»**. Кроме того, при составлении были учтены исправления, что вносит эррата 1.4, и не забыт небольшой FAQ.

Другие переводы книг по ролевому **Warhammer 40000** вы можете найти по этим адресам:

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

Версия: 1.01 Переводчик: Широхов С. П.

Это сорок первое тысячелетие...

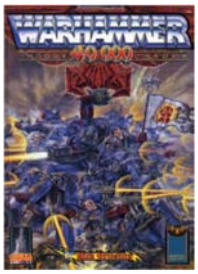
Вот уже сотню веков Император недвижимо восседает на Золотом троне Земли. Волей богов, он владыка человечества и мощью своих неисчислимых армий, он — повелитель миллиона миров. Он — гниющий труп, незримо поддерживаемый могуществом Темной эры технологий. Он — падальщик, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, и который поэтому никогда по-настоящему не умрет.

Но даже в не-смерти своей Император продолжает вечную стражу. Могучие боевые флоты пересекают кишащий демонами Варп — единственный путь между звезд, и путь этот озаряет свет Астрономикона, психического воплощения воли Императора. Неисчислимые армии идут в бой во имя Его на бесчетных мирах. Величайшие из его воинов —Адептус Астартес, космодесантники, генетически усовершенствованные суперсолдаты. Имя их товарищам по оружию — легион: Имперская Гвардия и несметные ряды сил планетарной обороны, вечно бдительная Инквизиция и техножрецы Адептус Механикус — лишь некоторые из них. Но всех их едва-едва хватает для того, чтобы сдерживать непреходящую угрозу чужих, еретиков, мутантов и куда худших врагов.

Быть человеком в такие времена, значит быть одним из бесчетных миллиардов. Это значит жить при самом жестоком и кровавом режиме, который можно вообразить. Но вы не обычный человек — вы авантюрист на борту корабля вольного торговца, наделенный властью и свободой, неведомой простым смертным. Ваш древний патент подкреплен мощью звездного корабля, на котором вы отправляетесь в неведомые пределы космоса, открываете новые миры, сталкиваетесь с потерянными цивилизациями и добываете жуткие артефакты ксеносов.

Богатства и слава — вот ваша добыча. Вольного торговца ждут безграничные возможности и невообразимые опасности.

Предисловие



Чуть больше двух десятилетий назад фирма **Games Workshop** выпустила удивительный набор правил для настольной игры с громоздким и неуклюжим названием. Эта никем не ожидаемая книга легла в основу потрясающей вселенной – мрачного, тёмного будущего, где человечеству постоянно угрожает множество воинственных инопланетных рас, чудовищ, мутантов, демонов и предателей. Эта игра и множество созданных для неё миниатюр быстро стали легендарными и прославили **Games Workshop**. Само собой, это был **Warhammer 40000: Rogue Trader**, навсегда изменивший современные тактические игры и судьбу своих творцов.

Истоки этой игры и её странноватое название возвращают нас в прошлое **Games Workshop**, к основанию студии **Citadel Miniatures** в конце 1970-х. Эта компания производила миниатюры для ролевых игр, что расцвели с выходом системы **Dungeons & Dragons**. Рынок был ещё молод, так что наравне с орками, эльфами, волшебниками и воителями, что отлично удавались **Citadel Miniatures**, она также выпускала множество иных фигурок. Посчитав, что не все покупатели миниатюр были ролевиками, в 1983 году фирма создала собственную настольную тактическую игру, что получила название **«Warhammer»**, где на радость игрокам могли сталкиваться друг с другом целые армии фантастических воинов.

Новинке сопутствовал успех, и началась работа над правилами для остальных миниатюр **Citadel**. К сожалению, многие проекты оказались мертворожденными, но одна идея всплывала вновь и вновь. Это была концепция игры о сражениях космических кораблей – для неё была составлена и испытана черновая версия правил, в общих чертах придумана вселенная и выбрано название. Недостаток заключался в том, что для такой игры у **Citadel** не было миниатюр! Столь незначительное препятствие никого не устрашило, согласие и содействие разработчиков **Games Workshop** и **Citadel** было получено, а в **«The First Citadel Compendium»** в том же 1983 году появилось объявление о грядущей «ролевой системе **«Rogue Trader»** от **Citadel** в стиле научной фантастики». Да, события принимали новый поворот! Не довольствуясь игрой лишь про космические корабли (для которых не было моделей) мы расширили нашу систему, вознамерившись охватить весь модельный ряд **Citadel**.

Руководить разработкой стал некий Рик Пристли, что немедленно отказался от идеи ролевой игры, вернув будущий **Rogue Trader** в жанр настольной игры с миниатюрами. В 1987 году (наконец-то) была готова книга правил и довольно скромный модельный ряд, готовый к продаже. Между тем, научная фантастика в нашем хобби считалась не более чем забавой. Уже изданный фэнтезийный **Warhammer** покорял всё новые высоты и даже получил свою ролевую версию – **Warhammer Fantasy Roleplay** (WHFR для краткости). Немного поспорив и пообсуждав, мы решили переименовать научно-фантастическую игру в **Warhammer 40000** (чтобы сделать отсылку к нашему прошлому и поставить в название крутое и большое число). Так мы связали игру с предшественницей, отчего наше детище стало популярнее. А вместо того, чтобы окончательно отказаться от рабочего названия, мы в последнюю минуту превратили его в подзаголовок – так был рождён **Warhammer 40 000: Rogue Trader**.

За последние двадцать или около того лет **Warhammer 40000** потерял свой подзаголовок, но стал международным феноменом. Каждый год **Games Workshop** выпускает сотни новых миниатюр, наборов, книг и журналов, посвящённых этой игре. **Warhammer 40000** сам породил множество иных продуктов – художественных книг, комиксов, а также компьютерных, карточных, настольных и ролевых игр, чьё действие происходит в единой вселенной. Том, что вы держите в руках – вторая книга из будущей серии ролевых игр по **Warhammer 40000** и достойная пара **Dark Heresy**. Она носит название **Rogue Trader**, благодаря чему явно получит больше внимания старых фанатов. Я не думаю, что они будут разочарованы, ибо сходство не заканчивается на названии – в этом томе есть тот же дух приключений, что в его легендарном предшественнике. За это стоит благодарить мастеров из **Fantasy Flight Games** и **Games Workshop**, что с любовью и уважением отнеслись к нашему старому другу, что в этой книге читается между строк.

Пусть все ваши авантюры будут удачными!

Алан Мерретт,
Games Workshop

Честолюбие, что не знает границ

Добро пожаловать в **Rogue Trader**, ролевую игру о путешествиях в неизведанное, риске и опасностях, чьё действие происходит в далёком будущем – вселенной **Warhammer 40000**. В **Rogue Trader** вы сможете исследовать этот мир, как никогда прежде. На рубежах галактики вас ждут несметные сокровища – вам и вашим соратникам нужно лишь собраться с духом, чтобы найти их и объявить своими. Слава и богатство – награда отважных, но неосторожных ждёт лишь безвестная гибель. Вольный торговец наживается в этой опасной вселенной благодаря удаче, хитрости и силе воли и наслаждается тем, что в сорок первом тысячелетии остаётся уделом считанных единиц – жизнью, полной приключений и истинной свободы.

Но такая жизнь полна опасностей. На вашем пути к могуществу встанут мерзкие чужаки, злобные пираты и даже другие вольные торговцы. Ваш ум, удача, мастерство и отвага будут подвергаться множеству испытаний. Пережить их – значит, встретиться с ещё большими опасностями и обрести ещё большую силу.

Что такое ролевая игра?

В ролевой игре вы создаете себе альтер-эго, вымышленного персонажа, что будет вашим воплощением в игровом мире. Может быть, это будет умелый солдат, мудрый учёный или великий командир. Вы и ваши друзья проводите своих героев через приключения. Это все равно, что читать детектив, смотреть военное или приключенческое кино – за исключением того, что вместо пассивного чтения или просмотра, вы сами управляете своими героями, принимаете решения, совершаете поступки и даже просто говорите за них. Вместо того чтобы ждать, как повернется история, *вы* сами можете направлять её и определять её исход.

Как же всё это происходит? Как вы решаете, что произойдёт? Для этого-то и нужна игровая система. Ролевые игры, такие как **Rogue Trader**, предоставляют систему правил, в которых рассказывается, как создавать персонажей и взаимодействовать с игровым миром. Существуют свои правила для перестрелок, погонь и долгих расследований. Когда персонаж будет совершать что-то важное, правила потребуют бросить кости – результат определит, преуспел ваш герой или нет. Правила определяют основу игры, кости добавляют в неё элемент случайности. В конце концов, разве можно говорить об успехе, если не было даже вероятности потерпеть поражение? Перепрыгивать с одной крыши на другую намного волнительнее, когда вы знаете, что одно неверное движение (или неудачный бросок костей) – и ваш персонаж полетит вниз.

На первый взгляд, может показаться, что в системе **Rogue Trader** и ей подобных очень много правил. Однако, прочитав книгу, вы увидите, что они весьма просты, интуитивно понятны и легко запоминаются. Весь **Rogue Trader** построена на нескольких простых механиках. Нужно только понять их, ухватить остальное будет намного проще.

Для того чтобы эти правила соблюдались, в каждой игре есть свой ведущий. Это можете быть вы или один из ваших друзей, выбранный по всеобщему согласию. В отличие от всех остальных, у ведущего нет своего персонажа. Вместо этого он организует игру, рассказывает историю и описывает мириады ситуаций, которые могут возникнуть. Он управляет действиями тех людей, которых встречают персонажи игроков, событиями и обстоятельствами, что определяют ваши решения и действия, служит рассказчиком и судьёй.

Все остальные игроки управляют персонажами, вокруг которых крутится сюжет. Эти персонажи называются *игровыми персонажами* или *персонажами игроков*. Игроки описывают намерения и действия своих персонажей ведущему, который решает (основываясь на правилах), были эти действия успешными или нет, и как эти слова или поступки повлияли на историю.

Что понадобиться вам для игры в Rogue Trader

Готовясь к партии в **Rogue Trader**, не забудьте подготовить:

- Эту книгу правил;
- Трёх или более участников;
- Тихое место, где можно играть (лучше вокруг стола);
- Три-четыре часа свободного времени;
- Пригоршню десятигранных костей (хотя бы по два на каждого игрока);
- Бумагу;
- Карандаши и резинку;
- Закуски, напитки и т. д.

Десятигранные кости можно купить в Интернете или в специализированных магазинах ролевых игр – то есть, в том же месте, где вы купили эту книгу. Если у вас есть принтер, вы можете распечатать листы персонажей (пользуясь образцом со стр. 394) для каждого игрока (также раньше листы персонажей, корабля и авантюр можно было скачать с сайта www.FantasyFlightGames.com, но сейчас их куда проще найти там, откуда вы скачали эту книгу).

Также вам может прийти в голову мысль подобрать миниатюры, что будут изображать ваших персонажей и врагов, чтобы наглядно отслеживать ход боя – лучше всего подойдут созданные для вселенной **Warhammer 40000** фигурки от фирмы **Games Workshop** – ищите их на сайте www.games-workshop.com .

О чём эта книга?

«Базовая книга правил Rogue Trader» состоит из вступления и шестнадцати глав.

Вступление

Этот раздел вы читаете прямо сейчас. Он вкратце рассказывает о системе **Rogue Trader** и ролевых играх вообще.

Глава I. Создание персонажа

Пользуясь этой главой, вы шаг за шагом создадите своего героя.

Глава II. Род занятий

Род занятий отражает суть вашего персонажа. Он объясняет, чем герой занимался до того, как стать авантюристом и какую роль играет в делах династии. Это глава описывает все роды занятий и рассказывает, как вы можете развивать своего персонажа в ходе игры.

Глава III. Умения

Каждый персонаж владеет набором определённых умений – от *«Сбора информации»* до *«Пользование техники»*. Все они описаны в этой главе.

Глава IV. Таланты

Кроме умений, каждый персонаж обладает некими особыми способностями, что делают его неповторимым – от *«Бугрящихся бицепсов»* до *«Непоколебимой веры»*. Они называются талантами и описаны в этой главе.

Глава V. Арсенал

Здесь вы найдете всевозможное оружие, доспехи, снаряжение и побрякушки, что используют авантюристы или их противники.

Глава VI. Психические приёмы

От астральной телепатии до гадания на таро – сверхъестественные способности могут быть как полезными, так и опасными. Умения астропатов немного отличаются от того, на что способны другие псайкеры, а эта глава описывает, как именно, и что произойдёт, если давать им волю.

Глава VII. Силы навигаторов

Навигаторы – особый вид мутантов, наделённых третьим глазом, способным видеть в Варпе. Эта глава в подробностях описывает способности и мутации навигаторов.

Глава VIII. Звёздные корабли

Вольный торговец путешествует не в одиночку. Мощь его династии прямо зависит от его корабля.

Глава IX. Игровой процесс

В **Rogue Trader** вам часто придётся защищать себя от ксеносов, и эта глава расскажет вам, как. Кроме правил боя здесь описаны тесты умений, *очки судьбы* и применение других обусловленных игровой механикой действий.

Глава X. Ведущий

Ведущий принимает в ролевой игре особую роль, и эта глава рассказывает о его обязанностях. Здесь изложены советы по ведению игр по системе **Rogue Trader**, а также правила на выдачу *опыта*, *порчу* и быстрое создание звёздных систем с помощью простого генератора.

Глава XI. Империум

Эта глава описывает Империум Человека сорок первого тысячелетия во всём его увядающем и истерзанном войнами величии.

Глава XII. Вольные торговцы

В **Rogue Trader** вы принимаете роль авантюриста – либо самого вольного торговца, либо кого-то из его доверенных соратников и советников, что сопровождают его в путешествиях. Эта глава подробно рассказывает о этих самодержавных купцах и каперах.

Глава XIII. Пространство Коронус

Пространство Коронус – исходный сеттинг **Rogue Trader**. В этой главе дан общий обзор Пространства, подробно описаны некоторые его части – например, Порт-Странствие, Утроба и Поступь – а также приведена краткая летопись важнейших событий, что происходили в Коронусе. Из этого раздела ведущий может извлечь много полезного материала.

Глава XIV. Противники и чужаки

Галактика кишит всевозможными смертоносными тварями, и эта глава описывает некоторых врагов, что можно повстречать в Коронусе, как с точки зрения игровой механики, так и с точки зрения игровой вселенной. Также здесь приведён простой генератор звёздных кораблей, с которыми могут столкнутся персонажи.

Глава XV. В Утробу

«В Утробу» – это вводное приключение, с которого ведущий может начать кампанию в **Rogue Trader**. Будьте внимательны – этот раздел предназначен лишь для ведущего, и игрокам не следует его читать.

Глава XVI. Шёпот в буре

«Шёпот в буре» – это приключение, призванное показать размах и масштаб игровой системы и познакомить игроков с тем, как деяния прошлого могут отразиться на настоящем.

Игровые кости

В системе **Rogue Trader** применяются только десятигранные кости. Их можно купить во многих книжных или специализированных магазинах ролевых игр – то есть, в том же месте, где вы *купили* эту книгу *(ха-ха – прим. переводчика)*. Ведущему и каждому игроку следует иметь хотя бы по одной паре десятигранных костей. Лучше, если они будут разноцветными.

В игровых правилах одна десятигранная кость обозначается как «1к10», две – «2к10» и так далее. Нередко игроку нужно будет получить случайное число в диапазоне от 1 до 100 – это называется «процентным броском». Для процентного броска (он обычно обозначается как «к100» или «к%»), используются две десятигранные кости, одна из которых обозначает десятки, а другая – единицы (если эти кости будут разноцветными, вам будет проще). В отличие от броска 2к10, где тоже используются две кости, результаты, выпавшие при броске к100, не складываются. В **таблице А-1 «Примеры процентных бросков»** объясняется, каким образом нужно трактовать полученный результат.

Пример

Сарвус, молодой вольный торговец, подорвался на фраг-гранате, что наносит 2к10 единиц взрывного урона. Ведущий бросает две десятигранные кости. На одной выпадает 6, на другой – 7. Стало быть, Сарвус получает 13 единиц урона.

Иногда правила требуют сделать бросок к5. Для этого игрок должен просто бросить к10, разделить полученный результат на 2 с округлением вверх.

Пример

Взрыв фраг-гранаты оказался настолько силён, что нанёс Сарвусу одно очко критического урона в торс. Сверившись в соответствующей таблицей ведущий узнаёт, что Сарвуса отбросило назад на 1к5 метров. Он бросает одну десятигранную кость – ему выпадет 5. Это значит, что силой взрыва беднягу отбросило на три метра (5/2=2,5, округляется вверх).

Таблица А-1 «Примеры процентных бросков»

Кость десятков	Кость единиц	Результат
7	3	73
3	7	37
2	0	20
0	0	100

Character Creation

Creating Your Explorer

•

Generate Characteristics

•

The Origin Path

•

Spend Experience Points

•

Giving Characters Life

•

Profit Factor and Ship Points

•

Select Equipment

Глава I

Создание персонажа

«Бесконечная тьма вселенной будет твоей, если протянешь руку, чтобы взять её. Не уступай ничего – пустота уважает только силу»

- Серрен Травий, вольный торговец

В **Rouge Trader** вы принимаете роль вольного торговца или одного из его самых близких соратников. Ваши герои – авантюристы, обладающие древним патентом, что даёт им право грабить никому неведомые области космоса. На своём корабле вы увидите новые миры и не нанесённые ни на какие карты уголки пустоты, где столкнётесь с опасными соперниками, жестокими пиратами, загадочными чужаками и, возможно, даже с чудовищными обитателями самого Варпа.

Вы будете накапливать и тратить огромные состояния, зарабатывать добрую или дурную славу. Вам предстоит разгадывать древние и забытые тайны и отправляться в неизведанное, чтобы найти давно потерянные колонии человечества, присвоить могучие артефакты погибших цивилизаций, столкнуться с невиданными прежде небесными явлениями и потревожить древние ужасы, что дремлют в чёрных безднах.

Вас ждут опасности пустоты, ибо кроме ваккума или губительной радиации, там обитают существа, о которых лучше не знать. Вам предстоит сражаться с чужаками, что оспаривают право человечества владеть звёздами, и что возрадовались бы, увидев, как пламя человеческих жизней потухнет, как задутая свеча.

Быть вольным торговцем или его соратником – значит стоять на пороге безграничных возможностей. Богатства ждут, когда вы и ваши товарищи наложите на них руки. Слава и сокровища – удел храбрецов, но неосторожных ждет смерть и забвение.

Зачем вольные торговцы бросают вызов ужасам пустоты и отправляются в неизведанное? Ответ прост – большой риск приносит большую прибыль. Вольный торговец и его соратники в Империуме – это символ успеха и богатства, и не без причин. Эти люди наслаждаются такой личной свободной и жизнью, полной приключений, о которых другие могут лишь мечтать.

Увы, охота за успехом не всегда бывает безопасна. Нечестивые чужаки, свирепые налётчики и даже другие вольные торговцы встанут на вашем пути к могуществу. Ваш ум, удача, умение и отвага пройдут страшные испытания, когда вы будете пытаться выжить и достигнуть процветания; а выжить – значит, столкнуться с ещё бо́льшими испытаниями и достигнуть ещё бо́льшей силы, чтобы справляться с ними.

Создание вашего авантюриста

«Чтобы странствовать за рубежами Империума нужны люди особой породы – неважно, герои или дураки»

- астропат Халван Районд

Чтобы начать ваше путешествие в неизведанное, вам понадобиться создать себе альтер-эго, также именуемое персонажем игрока (ПИ) и нередко для удобства обозначаемое в этой книге термином «авантюрист». Создание персонажа в **Rouge Trader** – дело простое и интересное само по себе. Эта глава посвящена тем составляющим, что формируют облик героя, позволяют игроку продумать его личность и биографию и поразмыслить над тем, что за человек его персонаж и что им движет. Не удивляйтесь обилию незнакомых терминов, понятий и названий. Поначалу они выглядят страшновато, но каждому из них вы найдёте разъяснение в этой книге, когда одолеете её и будете готовы взойти на борт корабля.

Для начала игроку нужно подготовить всё необходимое. Самое главное – пара десятигранных костей (к10, как их обычно для краткости называют в правилах), лист персонажа да карандаш с резинкой. Лучше сперва делайте все записи карандашом, ведь по ходу создания персонажа в нём будет многое меняться. Кроме того, стоит приготовить ещё пару запасных листов для заметок. Также будет лучше (и проще для ведущего), если игроки начнут придумывать своих героев вместе. Это весело и позволит создать сбалансированную группу персонажей, чьи способности будут дополнять друг друга.

Игрокам предстоит совершить шесть шагов для того, чтобы создать и ввести в игру своих персонажей. Каждый шаг довольно прост и требует лишь принять некоторые решения и записать результаты. Ниже все эти шаги описаны подробно.

Шаг 1: Определение характеристик

Ключевые показатели вашего персонажа задаются числами. Самые важные из них собирательно именуются *характеристиками*. Они отражают способности вашего авантюриста – как физические (например, Сила и Выносливость), так и ментальные (например, Интеллект и Сила воли).

Шаг 2: Жизненный путь

Следующий шаг – определить *жизненный путь* персонажа. Империум – это огромная цивилизация, и до того, как ваш персонаж стал искателем приключений, ему уже довелось многое пережить. **Таблица жизненных путей** на стр. 14 описывает, какие решения вы можете принять, чтобы воссоздать прошлое своего героя. Также на этом шаге определяется количество *ран* и *очков судьбы* вашего персонажа.

Трата опыта?

Некоторые из вариантов создания персонажа предлагают ему потратить некоторое количество *очков опыта* (ОО). Стартовые персонажи в **Rouge Trader** обладают 500 ОО, которые могут использовать любым возможным способом. Подробнее см. стр. 27.

Шаг 3: Трата опыта

Пришло время поработать над персонажем более детально. Каждый герой начинает игру с некотором количеством *очков опыта* (ОО), что отражает его прежнюю жизнь. Вы можете использовать этот опыт, чтобы приобрести новые умения и таланты или улучшить характеристики. Подробнее см. **главу II «Род занятий»**.

Шаг 4: Оживление персонажа

Когда будет покончено с цифрами, настанет время вдохнуть в героя жизнь. На этом шаге игрок определяет внешность персонажа, его прошлое, характер, верования и т. п. Это важный этап, что поможет игрокам и дальше индивидуализировать своих героев и делать каждого авантюриста непохожим на коллег.

Шаг 5: Уровень дохода и очки корабля

Настаёт время позаботиться о вещах, важных для всей группы – вашем корабле и начальном *уровне дохода*. На этом этапе вы создаёте свой корабль и определяетесь с преимуществами, что даёт торговый патент.

Шаг 6: Выбор снаряжения

Авантюристы могут запастись оружием, бронёй и снаряжением из **главы V «Арсенал»**. Каждый персонаж может совершить одно *приобретение*, пользуясь общим *уровнем дохода*.

Шаг 7: Игра в Rogue Trader

Теперь, когда всё готово, можно начинать игру!

Шаг 1: Определение характеристик

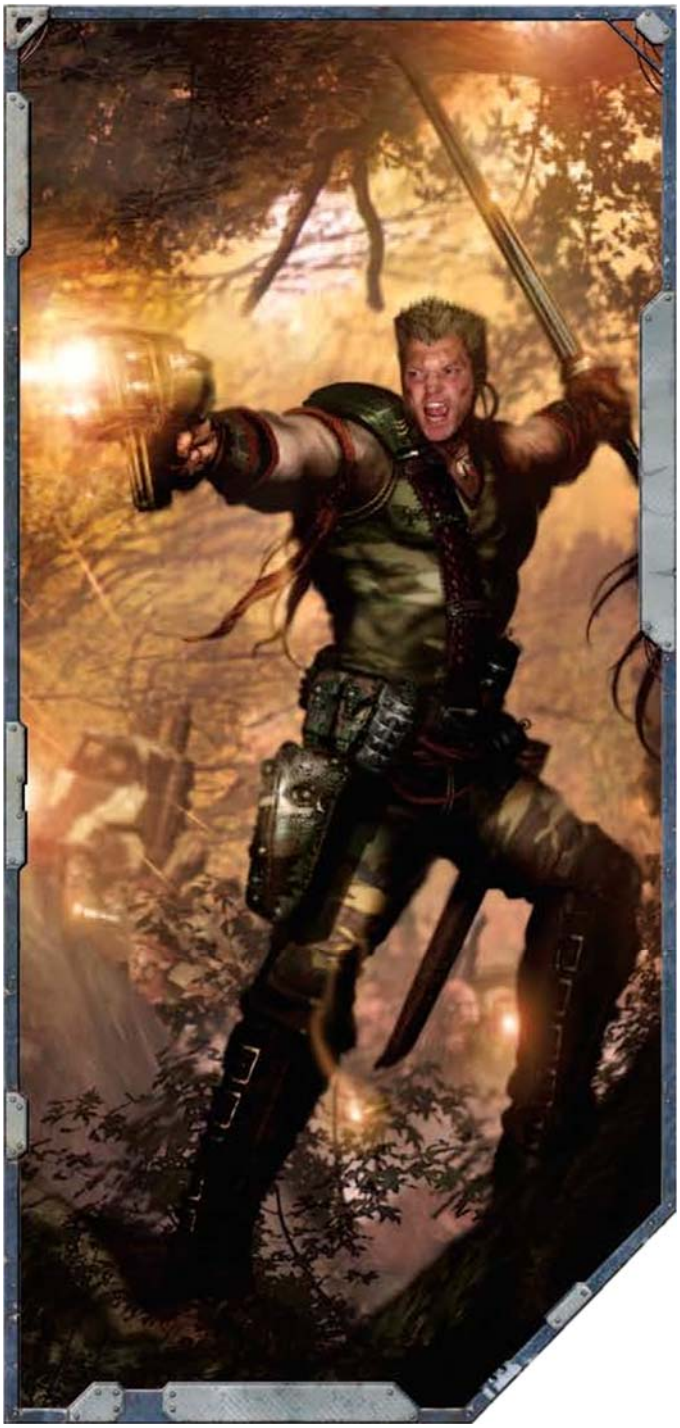
«Человек измеряется тем, на что он готов пойти ради своих амбиций»

- Ян фон Йастобаал, вольный торговец

Характеристики – это числа от 1 до 100, отражающие исходные физические, психические и социальные способности персонажа. Характеристики очень важны по многим причинам, но главная из них в том, что они отражают способность персонажа достигать успеха в своих действиях. Поскольку большинство поступков персонажа обсчитываются бросками характеристик, в которых нужно выбросить число, меньшее, чем сама характеристика, и для персонажа, и для игрока будет тем лучше, чем характеристика выше.

Ближний бой (ББ)

Ближний бой показывает удаль персонажа в рукопашной схватке – неважно, пускает он в ход кулаки, ножи или цепной меч.



Дальний бой (ДБ)

Дальний бой отражает умение персонажа стрелять из любого оружия – лазгана, болтера или плазменного пистолета.

Сила (С)

Эта характеристика показывает грубую силу персонажа.

Выносливость (Вын)

Выносливость показывает, насколько легко персонаж переносит ранения, сопротивляется ядам, условиям среды, болезням и другим «обычным» опасностям.

Ловкость (Лов)

Ловкость отражает быстроту, грацию и скорость реакции персонажа.

Интеллект (Инт)

Эта характеристика показывает, насколько персонаж умён, сообразителен, рассудителен и эрудирован.

Восприятие (Вос)

Восприятие отражает остроту чувств персонажа и то, как он воспринимает всё окружающее его.

Сила воли (СВ)

Эта характеристика показывает, насколько легко персонаж может переносить ужасы войны, космические кошмары и встречи с чудовищными врагами во время своих путешествий.

Товарищество (Тов)

Товарищество отражает способность персонажа взаимодействовать с другими людьми, очаровывать их, обманывать и завоевывать их дружбу.

Бонус характеристики

Каждая характеристика имеет свой *бонус* – число, равное количеству полных десятков в характеристике. К примеру, персонаж с Силой 41 имеет бонус Силы 4. В целом, бонусы характеристик используются, чтобы определить величину успеха или провала в тех обстоятельствах, когда это становится важным.

Определение характеристик

Все характеристики генерируются вместе. Для каждой игрок делает бросок 2к10, складывает выпавшие результаты и прибавляет 25. Игрок предпринимает девять таких бросков – по одному для каждой характеристики – и записывает результаты на лист персонажа. Не забывайте вписывать первую цифру в отдельный кружок на листе, чтобы потом её проще было найти. Помните, что одна или несколько характеристик могут измениться из-за выборов, что вы сделаете на **шаге 2**.

Поскольку предполагается, что вы играете за персонажей, превосходящих простых смертных, вы можете перебросить одну характеристику на своё усмотрение. Игрок обязан принять результат переброса, даже если он будет хуже старого.

Пример:

Стив создает нового персонажа. Определяя его Ближний бой, он бросает 2к10 и получает 11. Прибавив 25, он получает итоговое значение Ближнего боя – 36. Таким же образом он накидывает все остальные характеристики, получая следующие результаты:

Характеристика	*Результат броска*	*Итог*	*Бонус характеристики*
Ближний бой	*11 (+25)*	*36*	*3*
Дальний бой	*8 (+25)*	*33*	*3*
Сила	*16 (+25)*	*41*	*4*
Выносливость	*10 (+25)*	*35*	*3*
Ловкость	*9 (+25)*	*34*	*3*
Интеллект	*12 (+25)*	*37*	*3*
Восприятие	*15 (+25)*	*40*	*4*
Сила Воли	*14 (+25)*	*39*	*3*
Товарищество	*8 (+25)*	*33*	*3*

Распределение очков

Существует и альтернативный метод определения характеристик – просто позволить игрокам распределить некое количество очков по разным характеристикам так, как они того захотят. При этом каждый персонаж начинает с 25 очками в каждой характеристике и может раскидать ещё 100 очков. Определяя характеристики таким образом, нельзя вкладывать в одну характеристику больше 20 очков. Эта методика позволяет получать немного более сильных персонажей.

Шаг 2: Жизненный путь

«Где ты был, где ты сейчас, куда ты идёшь – если ты не знаешь ответов на эти вопросы, то тебе лучше засунуть руку в пасть цепного резака, чем открывать разум Эмпиреям»

- «Максимы» верховного навигатора Терена Вассира, том III

Жизненный путь – это система, что определяет начальные способности персонажа, исходя из нескольких решений, принятых игроком. Этот набор решений и называется *жизненным путём*. **Таблица жизненных путей** помогает соединить разрозненные биографии нескольких персонажей, дав героям общее прошлое и причины защищать друг друга.

По **таблице жизненных путей** можно двигаться, как снизу вверх, так и сверху вниз, по решению игрока. Первый выбор (из верхней строки, если игрок начал двигаться сверху, или из нижней – если снизу) совершенно свободен, но каждый из последующих ограничен – начиная со второй строки игрок может выбирать лишь тот вариант, что находится прямо под выбранным ранее, либо соседний с таковым. «Крайние» варианты *жизненного пути* считаются необычными и потому у них обычно лишь два возможных варианта. В дополнении **«Сквозь шторм»** приведена расширенная версия *жизненного пути*, включающая больше вариантов.

Пример:

*Эндрю начинает со строки **«Родной мир»**. Он выбирает пункт **«Пустота»** и переходит ко второй строке – **«Уготованная судьба»**. Ему предстоит решить, будет его герой **проходимцем** (пункт прямо под **«Пустотой»**), **нищим** (соседний с **проходимцем**) или **солдатом удачи** (тоже соседний). Он выбирает **«Нищего»**. Поскольку этот вариант **«Нищий»** находится с краю таблицы, на третьем шаге – **«Пути в пустоту»** – Эндрю ограничен вариантами **«Скверна»** (пункт прямо под **«Проходимцем»**) или **«Преступление»** (соседний).*

Определившись с *жизненным путём*, игрок может прочертить получившийся у него путь в таблице и передать её следующему игроку, потом следующему и так, пока с этим не справятся все. Игрокам стоит использовать разноцветные маркеры, чтобы отличать свои пути, но также они могут просто подписывать линии инициалами или нумеровать.

Жизненные пути авантюристов

Вместо того, чтобы, прочертив свой путь, передавать таблицу другому игроку, игроки могут вручать свои пути прямо ведущему, который сможет сразу увидеть *пересечения* и обсудить открываемые ими возможности. Это может быть очень полезно для будущих сюжетов, связанных со скрытыми глубинами героев, откровениями, что кроет прошлое, и другими неожиданностями.

Жизненный путь

Родной мир	Мир смерти	Пустота	Мир-кузница	Мир-улей	Имперский мир	Аристократия		
Уготованная судьба	Нищий	Проходимец	Солдат удачи	Дитя веры	Учёный	Баловень судьбы		
Путь в пустоту	Скверна	Преступление	Отступни-чество	Зов долга	Фанатизм	Избрание судьбой		
Испытания и страдания	Печать войны	Насильствен-ная вербовка	Бедствие	Потеря корабля	Путешествие во тьму	Вендетта		
Устремление	Тяга к испытаниям	Алчность	Жажда отмщения	Погоня за славой	Гордыня	Властолюбие		
Род занятий	Великий астропат	Архи-милитант	Пустотный волк	Эксплоратор	Миссионер	Сенешаль	Навигатор	Вольный торговец

Пересечения

Таблица *жизненных путей* помогает игрокам выделить общее в своих персонажах. Там, где два или больше персонажей выбирают один пункт, происходит их *пересечение*. Это отличная возможность создать для нескольких героев общее прошлое и стремления.

Пример:

Боб просматривает ***жизненный путь*** *своего героя и замечает, что у него есть* ***пересечение*** *с персонажем Сэма – они оба выбрали вариант* ***«Печать войны»****. Боб и Сэм обсуждают это и решают, что их герои служили на одном фрегате Имперского Флота.*

Каждое *пересечение* – это возможность обогатить общее прошлое персонажей и объяснить, как судьба свела их на борту одного корабля. Кроме того, каждое *пересечение* – это возможная отправная точка для будущих событий, приключений и даже общих врагов и друзей, что могут появиться по пути!

Варианты родных миров

«Я и мои слуги спускались на поверхность сотни миров, но машинные духи моих памятных схем вечно хранят образы изъеденных ветрами керастальных шпилей, где я впервые склонился пред Омниссией»

- магос-эксплоратор Марк Вальгар

Ваш персонаж ныне странствует среди далёких звёзд, но так было не всегда. Мир, на котором он вырос, наложил на него огромный отпечаток – от облика и характера, до умений и рода занятий, что он выбрал. Выберите одни тип родного мира из описанных ниже и указанных в первой строке таблицы *жизненного пути* на стр. 14.

Выбрав родной мир, запишите полученные благодаря ему умения и особенности на лист персонажа и переходите к следующему шагу.

Мир смерти

«Миры смерти содрогаются от опасностей, а потому те, кто выживают на них, отличаются от обычных людей. Насилие и жестокость всегда были частью вашей жизни, и благодаря им вы стали сильнее. Вы свирепы и привычны к тяготам, вы умеете выживать там, где другие гибнут, и не торопитесь сближаться с людьми».

На мирах смерти растения, животные, а порой и сама природа агрессивна и нетерпима к человеческой жизни. Такие планеты очень трудно заселять, но на многих мирах смерти хватает ценных ресурсов, сбор которых требует опорных пунктов или присутствия людей на поверхности. Чтобы выжить уроженцы таких планет обычно сбиваются в племена, кланы, банды и тому подобные группы. Взросление в таких условиях создаёт самых стойких и суровых представителей человеческой расы – тех, кто был взвешен и найден желающим умереть молодым.

Жизнь на мире смерти

Миры смерти попадаются в Империуме нечасто, но всё же такой можно встретить в каждом сегментуме. Какой бы не была неукротимая планета – от зелёного катачанского ада до кишащих хищниками пустынь Лютера МакИнтайра – они по праву считаются одними из самых опасных мест в галактике. Их обитатели – это упорные, решительные люди, высоко ценящие силу и выносливость, а потому нередко попадающие на службу в Имперскую Гвардию и некоторые ордена Космического Десанта. Крепкие новобранцы – единственное, что большинство миров смерти может предложить Империуму.

Миры смерти могут иметь самый разный облик и природу – одни пышны, плодородны и кишат ходячими плотоядными растениями, другие же – не более чем пустоши, выжженные ионными бурями. На каждой из таких планет есть тысяча способов умереть – свежующие ветра Мортрессы и едкие щелочные топи Ожога тому пример.

Те, кому не повезло расти на мире смерти, обычно бывают прагматичными фаталистами. Смерть – их вечный спутник, и лишь смирившись с этим, уроженец такой планеты может надеяться дотянуть до совершеннолетия, не повредившись рассудком. Всё, к чему стремится житель такого мира – это совершить перед смертью впечатляющий подвиг, чтобы остаться в памяти потомков. Если уроженец неукротимой планеты покинет её, внешний мир его не впечатлит. В конце концов, он уже видел худшее, что может предложить галактика, и мало что в силах превзойти кошмары его родины.

Персонажи с миров смерти

Персонажи с миров смерти, путешествующие среди звёзд, сумели вырваться с родной планеты и оставить позади привычные опасности. Как правило, это жёсткие, бесхитростные люди, которым нередко приходится по душе суровая жизнь архимилитанта или пустотного волка. Увы, уроженцам столь опасных планет бывает не по себе в обществе, к которому так привычны жители цивилизованных миров, и они редко находят в себе силы расслабиться среди интриг и коварства благородного сословия. Такие люди славятся своей стойкостью и ярко иллюстрируют принцип «выживает сильнейший».

Изменения характеристик: +5 к Силе, +5 к Выносливости, -5 к Силе воли, -5 к Товариществу.

Начальные умения: все уроженцы миров смерти привыкли бороться с опасностями дикой природы. Они получают умение *«Выживание»*.

Выживший: на мире смерти дожить до совершеннолетия – уже достижение. Взрослый уроженец такой планеты уже преодолел тысячу опасностей и не дрогнет перед тысяча первой. Такие

Варианты жизненных путей

Система *жизненных путей*, среди прочего, нужна для того, чтобы упростить создание персонажей. Она позволяет новым игрокам быстрее начать игру и помогает тем, кто мало знаком со вселенной **Warhammer 40000**. Если кто-то из игроков хорошо её знает и придумал отличного персонажа, ведущий вполне может ослабить наложенные таблицей ограничения. Кроме того, ведущий может объявить одну из строк таблицы «свободной», позволив игрокам брать из неё любые пункты, независимо от того, что они выбирали в прошлой строке. В дополнении **«Сквозь шторм»** приведена расширенная таблица *жизненных путей*, включающая больше вариантов. Персонажи-ксеносы (орки, крууты, тёмные эльдары и тау) не пользуются системой *жизненных путей,* а следуют собственным правилам – они описаны в дополнениях **«Сквозь шторм»**, **«Настольная книга навигатора»**, **«Пожиратель душ»** и **«Руководство по персонажам-тау»**.

Повторяющиеся умения и таланты

Если вы получаете умение, которым ваш персонаж уже владеет, вместо этого, он получает лишний уровень *постижения* этого умения (см. стр. 76). Если он получает талант, которым уже обладает, вы можете обменять этот «лишний» талант на талант *«Одарённый»*.

персонажи получают бонус +10 к любым тестам на сопротивление *шоку* и *подавлению огнём*.

Если у него идёт кровь, значит его можно убить: на большинстве миров смерти встречаются яро враждебные людям растения и звери, и потому местные жители должны использовать любые средства, чтобы победить, если хотят выжить. Уроженцы миров смерти отлично умеют использовать оружие, которое легко раздобыть или даже сделать самому из подручных средств. Такие персонажи получают талант *«Владение холодным оружием (Примитивное)»*.

Закалённые: уроженцы миров смерти привычны к насилию. Кроме того, на многих мирах смерти обитают ядовитые хищники. Персонажи с миров смерти получают один из двух следующих талантов: *«Всё видавший»* или *«Сопротивляемость (Токсины)»*.

Параноик: опасные условия, в которых рос персонаж, развивают в нём подозрительность и недоверчивость. Уроженцы миров смерти не торопятся доверять никому, кроме самих себя, а условности более развитых обществ их только раздражают. Такие персонажи получают штраф -10 на все *социальные* тесты, предпринятые в формальной обстановке.

Изначальное количество ран: *количество ран* у уроженцев миров смерти равно удвоенному бонусу Выносливости плюс 1к5+1.

Изначальное количество очков судьбы: чтобы определить количество *очков судьбы* уроженца мира смерти, бросьте к10. На 1-5 он получает два *очка судьбы*, на 6-10 – три.

Пустота

«Вы были рождены не на одном из миров Императора, но в глубинах космоса или даже самого Варпе, на борту исполинского корабля. Никто не скажет, почему это настолько отделяет вас от обычных людей, но ваша внешность, поведение и склад ума отличаются от обычного. Вы росли в обществе пустоходов и псайкеров, и то, чего остальные боятся или ненавидят, для вас в порядке вещей».

Пустотники – это не просто дети путешественников, но наследники множества поколений, живших в межзвёздной тьме. Эти немногочисленные, но приметные люди образуют разномастное и зловещее сообщество, странные члены которого рождались на борту древнего орбитального спутника или во чреве корабля, что столетиями прокладывал себе курс меж звёзд. Говорят, что пустотники несут прикосновение Варпа или, по меньшей мере, связаны с теми многочисленными и непостижимыми опасностями, что грозят благополучию Империума из внешней тьмы. Многие считают, что такие люди приносят несчастье и дурные вести и видят в них недостойных доверия скрытных проходимцев.

Жизнь в пустоте

Колоссальные имперские флотилии жизненно важны для существования Империума – без них миры человечества были бы отделены друг от друга и лишены всякой защиты. Без них не было бы торговли, императоровы армии никогда бы не получали оружие, и планеты, одна за другой, погружались бы во тьму.

Космические странствия в Империуме – дело трудное и опасное. Для большинства межзвёздных путешествий нужен мощный древний двигатель, что способен отправить судно в Имматериум – он же Эмпиреи, он же Варп. В Варпе корабль может преодолеть многие тысячи световых лет в относительно короткий срок и выйти в Материум в нужной точке. Увы, в Эмпиреях существуют участки, подобные могучим водоворотам, что способны затянуть беззащитное судно и обречь его на погибель. Кроме того, путешественник всегда должен опасаться волнений, бурь и хронопетель – корабль может сбиться с курса на тысячи световых лет или навечно застрять в межзвёздном безвременье. В Имматериуме нет ни расстояния, ни времени – лишь постоянно движущиеся течения. На борту корабля, идущего в Варпе, может пройти месяц, в то время как в материальном минет полгода или даже несколько лет. Не раз случалось, что откликнувшись на сигнал бедствия или везя жизненно важные грузы, корабли опаздывали на месяцы или даже годы.

Люди, что живут на борту пустотных кораблей, приспосабливаются к таким особенностям варп-путешествий, привыкают к пониженной или вовсе отсутствующей силе тяги и тому, что у них под ногами никогда не будет твёрдой земли. Некоторые суда никогда не остаются в портах, и их экипажи растят свои семьи в холодных глубинах космоса, где разница тяготения, вспышки радиации, генетические искажения и варп-аномалии медленно меняют их. Никогда не предскажешь, как именно эта скверна отразится на определённом человеке, но в большинстве пустотников есть что-то несомненно зловещее. Они приметны резкими чертами лица, бледностью кожи, мелкими уродствами или странностями речи, походки и внешности в целом, что резко отделяют их от обычных людей. Некоторые, оставаясь нормальными с виду, обладают странной аурой ощутимой «неправильности», что заставляет окружающих чувствовать себя не в своей тарелке.

Часть пустотников обитает на циклопических пустотных станциях – астероидных шахтных комплексах, верфях и доках Каликсидского линейного флота, исследовательских платформах культа Машины – но большинство родилось и выросло на борту действующих звёздных кораблей – они могли быть членами экипажа торгового или военного судна, шахтёрами, тюремщиками (или заключёнными) или даже слугами вольного торговца. Самые крупные из имперских пустотных кораблей насчитывают тысячи лет истории, а размером могут сравниться с городами. На таких колоссальных судах техноадепты и лоботомированные сервиторы занимаются своими таинственными делами, а рядовые трудяги-пустоходы, пассажиры и члены купеческих гильдий сосуществуют в тесных помещениях, безлюдных коридорах и переполненных каютах. Одесную лорда-капитана на таком судне восседает навигатор – представитель странной искусственно выведенной породы псайкеров, что способны вести корабль в Имматериуме, следуя за светом Астрономикана.

Пустотники, что состояли на службе в Имперском Флоте или экипаже вольного торговца не понаслышке знают об ужасах космоса и чудовищном разнообразии врагов Императора. Такие познания зачастую заставляют пустоходов с нижних палуб объединяться в замкнутые братства и маленькие общины, что выполняют свои обязанности, боясь поднять голову в страхе перед тем, что рыскает в пустоте снаружи.

Персонажи-пустотники

Всю жизнь вы называли колоссальный корабль или станцию своим домом, но теперь вам предстоит терпеть общество совершенно посторонних и не похожих на других пустотников людей – и душевного потрясения вам не избежать. В компании рождённых на твёрдой земле вы чувствуете себя неловко – для вас это странные и подозрительные чужаки. Впрочем, когда требуются ваши знания и умения, вы приходите в себя – то, что для всех прочих кажется абсолютным ужасом, для вас – старые и знакомые враги. В отличие от наземников вы не ослеплены невежеством в том, что касается психических феноменов, аномалий Варпа и звёздных кораблей – неудивительно, что из числа ваших сородичей выходят лучшие астропаты и пустотные волки. Пока обычные грязееды будут благоговеть или трепетать перед вами, они не станут пытаться затащить вас в своё непонятное общество, и вы сможете идти своим путём и хранить свои тайны.

Изменения характеристик: +5 Силе воли, -5 к Силе.

Изначальные умения: каждый пустотник владеет языком своего родного корабля. Такие персонажи получают умение *«Языкознание (Корабельное наречие)»*.

Зачарованный: пустотники испытали на себе касание изменчивых сил Варпа, и потому бывают необычайно везучи. Всякий раз, когда пустотник тратит (но не сжигает) *очко судьбы*, бросьте 1к10. Если выпадет «живая» 9, *очко судьбы* не теряется.

Зловещий: странная внешность, клановый образ жизни или просто нездоровая аура пустотников приводят к тому, что их многие сторонятся и не доверяют. Кроме того, пустотники чаще всего притягивают всё нежелательное внимание, которого удостоились авантюристы – обвинения в спаде торговли, раздражённые посредники, толпы людей с камнями и т. д. Из-за этого персонажи-пустотники получают штраф -5 на все тесты Товарищества, предпринятые при взаимодействии с людьми, рождёнными не в пустоте.

Знание корабля: люди, рожденные в глубинах пустотного судна, обладают врождённой связью с ним. Благодаря этому, умения *«Навигация (Звёздная) (Инт)»* и *«Пилотирование (Космические суда) (Лов)»* для пустотников считаются неизученными *базовыми* умения (а не *продвинутыми*).

Привычка к пустоте: детство, что прошло в странных и неестественных условиях, научило пустотников не боятся смен силы тяжести. Пустотники невосприимчивы к пустотной болезни, а зоны низкой гравитации или невесомости не считаются для них *пересечённой местностью*.

Изначальное количество ран: *количество ран* у пустотников равно удвоенному бонусу Выносливости плюс 1к5.

Изначальное количество очков судьбы: чтобы определить количество *очков судьбы* пустотника, бросьте к10. На 1-5 он получает три *очка судьбы*, на 6-10 – четыре.

Мир-кузница

«Вы родились в тени Омниссии, и всю жизнь были окружены великими и ужасными чудесами, что рождало искусство Машинного бога. Едва родившись, вы были взвешены, измерены, занесены в книги и испытаны, дабы ваши господа могли найти вам подобающее место в великой схеме. Эта безжалостная оценка научила вас выживать и стремиться к превосходству».

У техножрецов много владений – от железных царств мировкузниц, полных бесчисленных заводов, до лабиринтов орбитальных станций, удалённых исследовательских постов и полусамостоятельных кочевых караванов эксплорационных судов. Это империя внутри империи, отдельная и неотделимая от Империума со дня его основания. Магосы Механикус – древние, многознающие, загадочные и хладнокровные, как те механизмы, о которых они пекутся. Этот вариант родного мира может отражать не только миры-кузницы, но и орбитальные станции, размерами превосходящие города, управляемые Механикус колонии (обычно их называют «территории»), исследовательские базы и неутомимые эксплорационные эскадры, ибо в каждом из этих мест правят законы, обряды и верования Омниссии.

Жизнь на мире-кузнице

Миры-кузницы – такие как каликсидские Станки – это бьющееся железное сердце Империума и независимые владения Жречества Марса. Такие планеты отданы под циклопические, вечно голодные макрозаводы, слишком важные или сложные, чтобы располагать их в жалких наделах имперских губернаторов-ульевиков. Миры-кузницы никогда не замолкают – их реакторы пылают, а литейные гремят тысячелетиями, вечно производя нужные ресурсы и устройства для Империума. Но кузница – это не просто совокупность мануфакторумов, занимающая целые континенты. Каждая из них благословлена уровнем развития, превосходящим имперский, а редкие технологические чудеса в этих причудливых лабиринтах из стали и ферробетона считаются обыденностью. Кроме того, кузницы – это сокровищницы знания и запретной мудрости; нередко не меньше трети мира составляют бесконечные скриптории, меметические хранилища, инфогробницы и либрариумы, о которых заботятся безмозглые трутни и поколения адептов-архивариусов.

Мирами-кузницами безраздельно владеют магосы культа Механикус – они правят своими владениями с суровой решимостью и бесстрастной логичностью. Для них труженики, что обитают на таких планетах – не более чем винтики и шестерёнки в великом механизме, просто ресурсы, которые дóлжно подсчитывать, оценивать и использовать по назначению. По их указаниям большая часть населения кузницы используется как квалифицированная и обученная рабочая сила, а самые лучшие и яркие умы попадают в состав Адептус Механикус. Наиболее воинственных отбирает в своих ряды Техногвардия скитариев. Те же, кого сочли недостойными или неисправимыми, обречены на «переработку» на запчасти для сервиторов – в итоге сервиторы и трутни на мире-кузницы нередко превосходят числом обычных людей. Такова цена провала.

Несмотря на механистичность общества и бесконечное производство, жизнь на среднем мире-кузнице немного менее сурова, чем на большинстве ульев. На каждой кузнице, какой бы порядок там не был установлен, и какими бы не были её повелители, остаётся место для честолюбия и уныния, для добродетели и порока. Сами Механикус с их усиленными когитаторами мозгами и железной логикой, склонны к схизмам и расколам – нередко, по причинам, которых не понять постороннему. Между сектами и отдельными магосами вечно кипят склоки, ибо каждый преследует свои интересы и желания.

Персонажи с миров-кузниц

Мир-кузница – это не то место, где терпят слабость ума или тела, и уж точно не поощряют. Прожить в суровом обществе кузницы столько лет, чтобы быть в силах покинуть его, может лишь честолюбивый, упорный и удачливый – или, по крайней мере, достаточно жестокий и беспощадный. Покинув кузницу, вы попали в большой Империум, что вам почти незнаком и до странного чужд – здесь глупцы страшатся механизмов или поклоняются им, ничего не зная об их духовных тайнах и чистоте их сути. Они просто не понимают, что процветать в этом мире можно лишь благодаря учениям Омниссии, что выживание требует силы, а знание – это воплощённая сила.

Изменения характеристик: +5 к Интеллекту, -5 к Ближнему бою.

Начальные умения: *«Обыденное знание (Техника) (Инт)»* и *«Обыденное знание (Культ Машины) (Инт)»* для уроженцев кузниц считаются неизученными *базовыми* умениями.

Годен: каждого родившегося во владениях Механикус с рождения испытывают, обрабатывают и наставляют на выбранном для него пути. Слабость недопустима, а за неудачами следуют болезненные «стимулы». Даже сбившийся со своего пути должен быть лучше прочих, чтобы выжить. Уроженец мира-кузницы может повысить одну из своих характеристик на +3.

Кредо Омниссия: жители миров-кузниц не исповедуют имперский культ – вместо этого даже последний рабочий с такой планеты умеет почитать машинных духов и научен самым простым обрядам умиротворения техники. Все уроженцы кузниц получают талант *«Ритуал освобождения»*.

Чуждый культу: хотя уроженцы кузниц знают, что Император – это их бог и спаситель, они смотрят на Имперскую веру через призмы доктрин, которым учит культ Механикус. Потому они удивительно – а порой даже опасно – неосведомлены о самых обычных церковных учениях и обрядах и нередко неспособны выказать священнику подобающее его сану уважение. Уроженцы кузниц получают штраф -10 на тесты, связанные со знанием Имперской веры, и штраф -5 на тесты Товарищества при взаимодействии в членами Экклезиархии в официальных обстоятельствах.

Изначальное количество ран: *количество ран* у уроженцев кузниц равно удвоенному бонусу Выносливости плюс 1к5+1.

Изначальное количество очков судьбы: чтобы определить количество *очков судьбы* уроженца кузни, бросьте к10. На 1-5 он получает два *очка судьбы*, на 6-9 – три, на 10 – четыре.

Мир-улей

«Великие ульи совсем не похожи на города других миров Империума, и вы – не похожи на обычных мужчин и женщин, что живут в таких городах. Всю жизнь вас окружают сложные устройства, а их отсутствие в других местах сбивает вас с толку. Вы – искатель приключений, бунтарь – более любопытный чем ваши земляки и уж точно более сообразительный!»

Мир-улей – это дом для бесчисленных миллиардов людей. Плотность населения там такова, что нередко огромные просторы планеты покрывают колоссальные города, тянущиеся от горизонта до горизонта. Многие ульевики трудятся в неблагодарном безвестии, работая на огромных мануфакторумах, что бесконечным потоком выпускают оружие, химикаты и другие жизненно необходимые товары. Другие вступают в жестокие банды, что таятся во тьме подульев и ведут вечную борьбу за выживание, полагаясь на свои ум и жестокость.

Жизнь на мире-улье

Миры-ульи необходимы для благополучия Империума – это бьющееся сердце, что обеспечивает его экономику и войны. Ульи – это промышленные планеты, где на циклопических мануфакторумах производят боеприпасы для армий Императора, добывают ценные ископаемые и очищают топливо для космических кораблей. Из огромного населения ульев призывают тысячи полков Имперской Гвардии, а размещённые на таких планетах легионы СПО всегда готовы защищать свою родину от внешней угрозы.

Хотя каждый улей под влиянием особенностей планеты и прихотей истории, становится по-своему неповторим, существует наиболее распространённый тип таких миров – так называемый «солнечный улей», что представляет собой раскинувшееся на целый континент скопление городов и мануфакторумов, за стенами которых лежат негостеприимные пустоши, которые сотни лет эксплуатации и промышленного загрязнения делают негостеприимными, а то и смертельно опасными для человека. Сами ульи огромны – это покрывающие целые материки городские конгломераты, чьи корни вгрызаются глубоко в земную кору, а шпили из камнебетона и адамантия на километры возносятся в небеса. Каждый крупный улей вмещает миллиарды людей, что составляют отдельный народ, которым правят благородные дома, торгующие, а порой и воюющие со знатью других городов.

Нижние ярусы многих промышленных ульев окутывают ядовитые облака, что делает жизнь большинства не только изматывающей из-за постоянного труда на огромных фабриках, но ещё и короткой. Лишь богачи могут позволить себе жизнь на верхних ярусах, среди сверкающих шпилей и облаков. В таких башнях располагаются имения знатных семейств, самых богатых торговых баронов и глав гильдий, что могут наслаждаться роскошью, о которой не в силах даже мечтать те, кто заботится обо всех удобствах, в которых живут аристократы и их придворные лизоблюды.

Проходы между благородными верхними ярусами и остальным ульем преграждают тяжёлые ворота и патрули. Ниже этих ворот лежит рабочий город-улей. Именно здесь обитает бóльшая часть ульевиков, а плотность населения такова, что не обойтись без строжайшего наблюдения и драконовского контроля за свободами и передвижением – иначе вся система рухнет. Многие уроженцы среднего улья ни разу в жизни не покидали свой город – они никогда не видели неба и не ступали по поверхность родной планеты.

Чем дальше уходишь от строгого распорядка промышленных центров и крупных жилых кварталов, тем хуже условия вокруг. Сам воздух, бесконечно перерабатываемый и спускаемый вниз, становится всё более горчит. Вода здесь отфильтровывается из отходов верхнего улья, а еда существует лишь в виде промышленно изготавливаемых концентратов или, если иных источников пищи нет, производится из трупной муки. Места былых катастроф, критически загрязнённые или обесточенные зоны, обрушенные тоннели – обычное зрелище в нижних ярусах улья. Здесь правит уже не Империум – тут царствует упадок, беззаконие, нищета и суеверия. Тем не менее, есть место и хуже – кошмарные подземелья, что лежат ещё ниже этих ярусов. Подулей.

Иногда причиной появления подулья становится катастрофа – взрыв реактора, падение опор, сильный пожар. Нормальная жизнь здесь уже невозможна, и подулей превращается в убежище для всех изгнанников и изгоев, домом для отбросов, преступников, мутантов, пропащих и безумцев всех мастей. Порой подульи рассматривают как фронтиры – это необходимое зло, место, куда можно вышвырнуть всех нежелательных жителей улья, и преграда от тьмы из глубин. Подулей отделяет город от дна – дикой, загрязнённой пустоши, оставленной века назад и частично затопленной океанами отходов. На этом дне выживают лишь самые чудовищные мутанты.

Персонажи-ульевики

Не все жители ульев готовы до смерти надрываться на благо своего мира. Некоторые грезят о лучшей жизни и мечтают о богатствах, свободе, могуществе и приключениях – или просто стремятся вырваться из чудовищной нищеты. Вы один из них – молодой авантюрист, гонящийся за богатством, признанием и славой. Ульевики – сообразительный и изобретательный народ, больше полагающийся на красивые слова и технологические устройства, чем на открытое противостояние.

Изменения характеристик: +5 к Товариществу, -5 к Выносливости.

Начальные умения: все ульевики знают неповторимый диалект, на котором говорят в их родном улье. *«Языкознание (Ульевое наречие) (Инт)»* для ульевиков считается неизученным *базовым* умением.

Дитя улья: ульевикам редко выпадает созерцать ужас открытого неба или выходить на недостойно большие просторы. Они получают штраф -10 на все тесты *«Выживания (Инт)»*, а находясь в «ненормальном» месте (то есть там, где нет потолков, электричества и промышленного производства) получают штраф -5 на все тесты Интеллекта.

Осторожный: ульевики всегда замечают первые признаки опасности, будь то бандитская перестрелка, бунт в жилом блоке или ульетрясение. Все ульевики получают +1 к броскам *инициативы*.

Привычка к толпе: ульевики с рождения окружены огромными толпами и привыкли с лёгкостью просачиваться сквозь многочисленные массы людей. Толпа для ульевиков не считается *пересечённой местностью*, а совершая *натиск* или *бег* в толпе, они не получают штрафов на тесты Ловкости, предпринятые для того, чтобы устоять на ногах.

Стальные пещеры: для ульевика, со всех сторон окружённого металлом, механизмами и заводами, простые технологические устройства не выглядят таким уж загадочными. *«Пользование техники (Инт)»* для ульевиков считается неизученным *базовым* умением.

Изначальное количество ран: *количество ран* у ульевиков равно удвоенному бонусу Выносливости плюс 1к5+1.

Изначальное количество очков судьбы: чтобы определить количество *очков судьбы* ульевика, бросьте к10. На 1-5 он получает два *очка судьбы*, на 6-8 – три, на 9-10 – четыре.

Имперский мир

«Вы пришли с имперского мира, одной из миллионов планет, объединённых верой в бессмертного Бога-Императора Человечества. Солдат, фанатик, вор, торговец, аристократ – это лишь часть того, кем вы можете быть. Каким бы ни было ваше прошлое призвание, теперь вы исследователь пустоты, и ваши приключения только начинаются».

Миры Империума бесконечно разнообразны. Их обитатели, происходят они из сверхтехнологичных демократических сообществ или мрачных феодальных королевств, всегда верны Богу-Императору Человечества и Имперской вере, что проповедуют его слуги.

Жизнь на имперском мире

Империум занимает огромные просторы галактики, так что невозможно представить «обычный» имперский мир – его просто не существует. Среди несметного множества планет не счесть вариантов. Агромиры – это исполинские фермы, производящие еду для ульев и легионов. Шахтёрские планеты поставляют руду и другие ископаемые на заводы кузниц. Кардинальские миры, управляемые Министорумом, целиком отданы под власть священства – Экклезиархии – а планеты, на которых располагаются Схолы Прогениум, отличаются строгой дисциплиной и порядком, в котором миллионы сирот, оставшихся от почитаемых мертвецов, готовятся в будущем внести свою лепту в управление Империумом. Ещё необычнее миры-сады и миры наслаждений, что служат тихими гаванями для безгранично богатой знати. Впрочем, у рая есть своя цена – нередко в таких местах процветают искушения и ереси. В Империуме есть и столь отдалённые миры, что их обитатели могут столетиями не иметь никакой связи со всем остальным человечеством. На разных планетах процветает множество самых разных культур и обществ – порой между планетами в пределах одной звёздной системы нет ничего общего.

Обычно, чем ближе мир лежит к Святой Терре – далёкой от Каликсиды прародины человечества – тем он важнее, технологически совершеннее и тем лучше управляется. Миры на задворках галактики часто бывают фронтирами, большую часть времени предоставленными самым себе и вечно опасающимися военной или духовной угрозы. Многие планеты обладают сравнимым со Святой Террой технологическим уровнем, но ещё больше в галактике феодальных владений, где едва узнали чёрный порох. Эти бедные миры, периферия Империума, служат отличными местами для вербовки солдат в Имперскую Гвардию, Космодесант и на нижние палубы кораблей, ибо ничто так не обеспечивает покорность как страх, а жизнь на таких мирах рано отсеивает слабых. В таком захолустье Имперский культ полагается на суеверия и нередко учит вере, смешивая её с местными легендами и фольклором, ибо Бог-Император для этой паствы так далёк, что считается почти мифом, сверхъестественным защитником, что прогоняет ужасы ночи.

Большая часть научных прорывов Империума – это переоткрытие тайн Тёмной эры технологий, а новшества под запретом – могущественное марсианское Техножречество железной хваткой держится за свою монополию на технологические чудеса. Верность шаблонам и проверенным схемам, а также паутина договоров и соглашений между культом Машины и планетарным правительством, не говоря уже о доступности сырья и возможности ввоза, часто создают на большинстве миров странную технологическую чересполосицу. То, как планета управляется, целиком зависит от самой планеты – в Империуме существуют монархии, республики и олигархии всех форм и расцветок. Впрочем, на большинстве миров есть губернатор (иногда называемый также имперским управителем), который считается представителем Империума на планете и потому наделён высшей властью. На многих мирах существует процветающий высший класс – обычно его называют просто «знатью» (независимо от того, настоящая ли эта аристократия или нет). Именно знать обычно занимает все важные посты на планете, что не являются частью всеимперских ведомств, благодаря чему накапливают богатства и власть.

Религия, суеверия и страх властвуют над большей частью имперского общества, а всякое отклонение от нормы, которой ожидают от верного слуги Бога-Императора власти предержащие встречают без снисхождения. Простолюдины верят в честную ненависть, что защитит от множества ужасов вселенной, и находят неподдельное духовное утешение в Имперской вере, что подбадривает и защищает их.

Хотя каждому миру в Империуме доверено самому следить за исполнением своих законов и поддерживать порядок (обычно эта обязанность выпадает подразделениям силовиков или придворной гвардии местной знати), общеимперские законы и постановления остаются сферой полномочий Адептус Арбитрес. Эти мрачные и преданные долгу законники, уполномоченные самыми верховными лордами Терры, не знающие на границ, ни преград, защищают имперский закон, охотятся за беглецов между мирами, и следят за тем, чтобы десятина собиралась вовремя, а ни один правитель не злоупотреблял своей властью.

Персонажи с имперских миров

Вы вырвались из догматической повседневности жизни благодаря силе духа или неподдельному потенциалу. Быть может, вы – искатель приключений, солдат или фанатик, начавший долгое паломничество, чтобы доказать свою веру; вы можете быть и наёмником, призванным защищать планету во время войны. Вы несомненно видели сражения, безумие – быть может, даже ересь – а теперь держите путь в неведомую пустоту во имя Бога-Императора.

Изменения характеристик: +3 к Силе воли.

Агиография: многочисленные жития, описывающие жизнь – и, что более важно, смерть – благословенных святых Императора и военных магистров, повествующие о бесконечных войнах, крестовых походах и ужасах, что составляют историю, приносят уроженцам имперских миров немало знаний об Империуме Человека. Умения *«Обыденное знание (Война, Империум и Имперская вера) (Инт)»* для уроженцев имперских миров считаются неизученными *базовыми* умениями.

Блаженное неведение: подданные Империума знают, что жить нужно так, как жили и завещали ныне ушедшие поколения. Ужас, боль и смерть – это единственная награда за любопытство для тех, кто осмелился слишком пристально вглядеться в тайны вселенной и увидел злокозненных тварей, что смотрят на него в ответ. Эта мудрая слепота накладывает штраф -5 на все тесты *«Запретного знания (Инт)»*.

Знание литургий: окружённые верующими и фанатиками уроженцы имперских миров привыкли к тому, что их опекает Экклезиархия. Умения *«Языкознание (Высокий готический) (Инт)»* и *«Грамотность (Инт)»* для уроженцев имперских миров считаются неизученными *базовыми* умениями.

Изначальное количество ран: *количество ран* у уроженцев имперских миров равно удвоенному бонусу Выносливости плюс 1к5.

Изначальное количество очков судьбы: чтобы определить количество *очков судьбы* уроженца имперского мира, бросьте к10. На 1-8 он получает три *очка судьбы*, на 9-10 – четыре.

Аристократия

«Некоторым вещам можно научить, другие – завоевать или купить. Но всё это мелочи. Единственное, что действительно имеет значение – это ваша кровь, благородство, что струится по вашим венам с самого мига рождения».

На вершине имперского общества располагается колоссально богатая и могущественная знать, существующая в отрыве от простолюдинов, которыми управляет. Многие патрицианские дома опутывают звёзды густой паутиной кровных связей, династических браков и политических союзов, заботясь о том, чтобы падение одного мира не подорвало их власти. Эти благородные семейства, за плечами которых века – а порой и тысячелетия – тщательного отбора и воспитания, несут в своей крови историю самого Империума. Это лучшее, что есть у человечества – по крайней мере, они сами в этом убеждены.

Благородное происхождение само по себе ничего не говорит о человеке, и на каждый пример истинной просвещённости или неподдельного величия приходится дюжина капризных, самовлюблённых отпрысков, которые своими пороками доказывают, что древняя кровь – ещё не мерило превосходства. Встречаются просто распутные бездельники и мелочные тираны, но стократ хуже оказываются те, чьи тёмные наклонности выливаются в ереси и богохульства, которым обычно нет иной причины, кроме скуки или садисткой жажды могущества. Такие люди чрезвычайно опасны – они становятся источником множества горестей для Империума.

С первого вздоха всех аристократов учат тому, какую роль им предстоит играть и как это делать. Их учат не только истории, коммерции и интригам, но и развивают тонкий вкус и прививают хорошие манеры. Как носить выбранную маску, как выражать намеренное пренебрежение, как снискать и даровать благоволение, как защитить чью-то честь и как держать себя с достоинством – эти уроки они впитывают с молоком матери. В некоторых семьях преподают и более тёмные знания – как правильно применять яды, совершать продуманные предательства или нанимать убийц.

Такие люди, наделённые связями, знающие свет, отлично образованные и способные вращаться в высших кругах имперского общества, часто бывают столь же безжалостными, сколь очаровательными, и столь же опасными, сколь воспитанными. Из них получаются умелые и искусные соратники вольных торговцев.

Персонажи-аристократы

Вы были рождены среди богатств и привилегий – вас воспитали лучшие наставники и закалили коварные интриги. Вы знаете, как вращаться в высшем свете, умеете подчинять других своей воле и никогда не соприкасались с тяжёлой жизнью, что ведут простолюдины. Вы можете быть честной и праведной душой, сознающей, какой долг накладывает положение, или распутным повесой, которому нет дела до черни. Так или иначе, риск и власть, что присущи вольным торговцам, зовут вас за собой.

Изменения характеристик: +5 к Товариществу, -5 к Силе воли.

Начальные умения: *«Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)»* и *«Грамотность (Инт)»* для аристократов считаются неизученными *базовыми* умениями.

Богатое наследие: родиться в знатной имперской семье – значит унаследовать колоссальные богатства. Даже отверженный отпрыск семейства будет жить так, как не мечтают обычные трудяги. Персонаж добавляет +1 к *уровню дохода* группы.

Вендетта: у каждого благородного дома есть злейшие враги и соперники, что хотят повредить ему и его отпрыскам. Даже связь с вольным торговцем не отваживает врагов, а лишь заставляет их действовать тоньше. Так или иначе, у персонажа-аристократа есть враги – это может быть другая аристократическая семья или иной могущественный противник. Игрок и ведущий вместе должны придумать достойную угрозу. Такой враг не будет повсюду преследовать персонажа, но будет стремиться причинить персонажу неудобства, вред или даже убить его, всякий раз, когда их пути пересекутся. С другой стороны, персонаж волен платить своим недоброжелателям то же монетой.

Превосходные связи: у знатные семейств обширные связи – они знают, что «правильное» имя, оброненное в разговоре, может открыть больше дверей, чем пригоршня тронов. Персонаж-аристократ начинает игру с талантом *«Связи (Аристократия)»*. Кроме того, он может выбрать ещё один талант *«Связи»*, чья специализация будет зависеть от того, с кем дружна его семья: Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Военные, Правительство, Преступный мир, Торговцы, Купцы или Экклезиархия.

Этикет: аристократов с детства учат, как вести себя на всевозможных формальных встречах. Они получают бонус +10 к *социальным* тестам, предпринятым в официальной обстановке или при взаимодействии с властями.

Изначальное количество ран: *количество ран* у аристократов равно удвоенному бонусу Выносливости плюс 1к5.

Изначальное количество очков судьбы: чтобы определить количество *очков судьбы* аристократа, бросьте к10. На 1-3 он получает два *очка судьбы*, на 6-9 – три, на 10 – четыре.

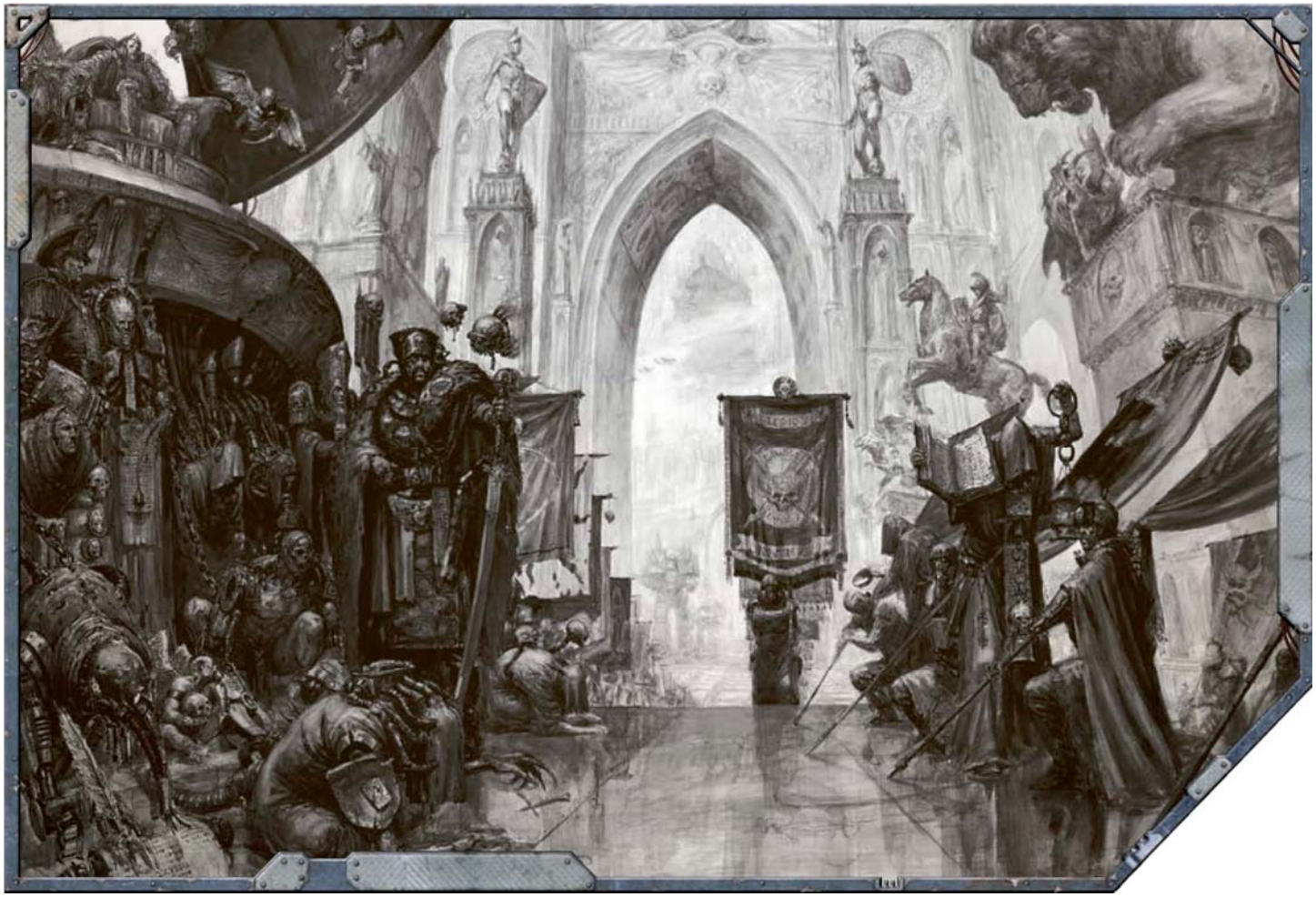
Родной мир и род занятий

В **Rogue Trader** нет специальных ограничений, что не позволяли бы уроженцам определённого мира избрать какой-либо род занятий – всё зависит от выбора игрока (см. **главу II**). Впрочем, последнее слово остаётся за ведущим. Ниже вы найдете список родных миров и наиболее подходящих им родов занятий.

Система из *жизненного пути* и выбора рода занятий не распространяется на персонажей-ксеносов – у них каждый вид следует собственным правилам создания персонажа и развивается в рамках собственного, уникального рода занятий. Они описаны в соответствующих дополнениях – **«Сквозь шторм», «Настольной книге навигатора»**, **«Пожирателе душ»** и **«Руководстве по персонажам-тау»**.

Таблица 1-1 «Родной мир и род занятий»

Род занятий	Родной мир
Архимилитант	Мир смерти, Мир-кузница, Мир-улей, Пустота
Великий астропат	Мир-улей, Имперский мир, Пустота
Вольный торговец	Мир-улей, Имперский мир, Аристократия, Пустота
Миссионер	Мир смерти, Мир-улей, Имперский мир, Аристократия
Навигатор	Мир-улей, Имперский мир, Аристократия, Пустота
Пустотный волк	Мир-кузница, Мир-улей, Аристократия, Пустота
Сенешаль	Мир-улей, Имперский мир, Аристократия, Пустота
Эксплоратор	Мир-кузница, Мир-улей, Имперский мир, Пустота



Уготованная судьба

В сорок первом тысячелетии люди в Империуме часто следуют заранее проторенной дорогой. Жизнь большинства верноподданных предопределена до самой смерти. Впрочем, находятся и те, что способны свернуть с этого уготованной им судьбы, каким бы низким не было их положение.

Нищий

Вы выросли в нужде и нищете, среди самой бедной паствы Бога-Императора – одна душа из бесчисленных полчищ подульевиков, отступников, собирателей костей и тысяч других отверженных каст, что влачат существование на задворках Империума, собирая всё, что могут, чтобы выжить. Всё ваше имущество – это, что вы смогли разыскать среди мусора и отходов высших слоёв общества или раскопать в пепле прошлых войн и катастроф – если не считать того, что вы сняли с трупов своих врагов и павших товарищей. Всю жизнь вы шли по лезвию ножа, по одну сторону которого лежит тёмная бездна голода, а по другую – гибель или ещё более худшая участь. Детство, в котором каждый прожитый день был победой, закалило вас, но оставило на душе вечные шрамы.

Эффект: вы получаете +3 к Ловкости или Силе воли, а также талант *«Непримечательный»* или *«Сопротивляемость (Страх)»*. Также вы получаете 1к5 *очков порчи* или 1к5 *очков безумия*.

Проходимец

Сиротой вы жили на границе света и тьмы и провели годы, лавируя среди авантюристов, бандитов, утилизаторов и прочей сомнительной публики на задворках Империума. Ваша юность прошла на том пограничье, где местные негодяи встречались с поднимающимися из глубин таинственными фигурами и спускающимися с безопасных высот искателями острых ощущений. Такой проходимец как вы отлично знает, что закон карает лишь тех, кто попался, и что жизнь стоит лишь столько, сколько усилий вы готовы приложить, чтобы сохранить её. Эти суровые уроки вы запомнили на всю жизнь. Выживание лучше всего считать игрой, легко и с удовольствием собирая выигрыши. Телу нужно есть, пить и жить хорошо, а смерть может прийти в любой миг.

Эффект: вы получаете +3 к Интеллекту или Восприятию, а также умение *«Ловкость рук»*. Также вы получаете 1к5 *очков безумия* или 1к5 *очков порчи*.

Солдат удачи

Вы были рождены для насилия. Оно окружало вас всю жизнь, и вы привыкли носить оружие с того самого мига, как стали достаточно сильны, чтобы взять его в руки. Вы могли бы записаться в СПО или даже стать гвардейцем, но что бы это была за жизнь? В полку вас бы ждали приказы там, приказы сям, и ни один из них не имел бы смысла. Для вас очевидно, что настоящему воину открыт иной славный путь разбогатеть и сохранить свою шкуру – стать наёмником и убивать за пригоршню тронов. Вы видели смерть, победу и большинство гадких явлений, что находятся где-то между ними, но пока на той стороне поля брани вас ждёт тугой кошелёк, вам это по душе. Что же до мёртвых – Император узнает своих.

Эффект: вы получаете +5 к Ближнему или Дальнему бою, умение *«Запугивание»* и талант *«Быстрое выхватывание»*. Кроме того, вы получаете -5 к Товариществу и 1к5 *очков безумия*.

Дитя веры

Вы были уже почти взрослым, когда впервые попали в комнату, где со стены не глядел бы суровый лик Бога-Императора. В нежные годы заботливая рука Министорума оберегала вас от забот и невзгод, которые многим приходиться выносить. Высеченные из камня статуи были такой же частью вашего воспитания, как и пылкая, чистая вера близких вам людей. Писания, обряды, уроки и наставления наполняют вашу жизнь, являясь в минуты спокойствия – так, будто старые, седые священники, что когда-то учили вас, всё ещё оберегают вашу душу и поддерживают вас. Каждый человек, что родился под Его властью, слышал святые слова Бога-Императора, но вы ещё до совершеннолетия слышали их больше, чем иные за всю жизнь.

Эффект: вы получаете +3 к Силе воли или Товариществу, а также талант *«Непоколебимая вера»*. Кроме того, вы получаете -3 к Ближнему бою.

Учёный

Для учёного нет звука страшнее, чем треск разрываемого пергамента. Это всегда святотатство, будь то утрата бесценной работы или презрительное уничтожение творцом своего несовершенного детища. Вы знаете это, потому что бормотание эрудитов, щелканье лексмашин и запах чернил и пыли был частью вашей жизни столько, сколько вы себя помните. В подмастерья к адептам идут молодыми, ибо нужно изучить многое, а жизнь человеческая коротка. Ученики раз за разом бывают на встречах старших эрудитов, купаясь в их знаниях, пока не поймут, каково это – учиться, и пока нужное знание не будет вколочено в их головы. Вся галактика – один большой источник знания, и даже малейшая капля из него может затопить разумы целой планеты мудрецов. И всё же учение приносит вам удовольствие – даже если вы знаете, что никогда не сможете узнать больше, чем малую долю того, что возможно узнать.

Эффект: вы получаете +3 к Интеллекту или Товариществу, а также умение *«Логика»* или талант *«Связи (Учёные)»*. Также вы получаете -3 к Выносливости.

Баловень судьбы

Вы выросли на вершине общества – в случае улья, на буквальной вершине – среди богатства и привилегий. Вы ожидаете повиновения от простого люда и живёте плодами трудов, что эти почтительные вассалы отдают вашей многочисленной семье. Вас воспитывали в окружении гордых отпрысков знатных семейств, повес-аристократов и дорогих, но очень умелых, бдительных и молчаливых слуг. Богатым, скучающим сливкам общества доступны любые удовольствия, что день за днём подтачивали ваше тело и изменяли разум. То были годы удивительных развлечений, подлых интриг, незнакомых наркотиков, заговоров, устроенных ради показухи, бессмысленной вражды и тщательно скрываемой жестокости.

Эффект: вы получаете +3 к Ловкости или Товариществу, а также талант *«Декадент»*. Кроме того, вы получаете -3 к Восприятию и 1к5 *очков порчи*.

Путь в пустоту

Немногие подданные задумываются о чём-то, что лежит за тесными рамками веры, труда и превратностей жизни на родном мире. Многие даже не знают, что в мире существует что-то кроме уготованного им удела из рождения, службы Богу-Императору до глубокой старости и погребения в том же месте, где прошла вся их жизнь. Такова цена за чистоту от скверны, что рука об руку идёт со свободой и знанием.

Но среди тьмы невежества сверкают яркие искры. Необъяснимым чудом среди угнетённых, прикованных к родным планетам людей постоянно рождаются охочие до приключений, честолюбивые и порой непокорные или безобразные души, что жаждут лучшей участи или невольно принимают такую долю от равнодушной судьбы. Благодаря своим усилиям, удаче или великим событиям, что сотрясают их родину, такие мужчины и женщины тем или иным путём покидают её и ступают на большую сцену.

Скверна

Для всех праведных, вы – нечестивец, чья греховность выражается в увечной плоти, дурном наследии, странном поведении или еретических убеждениях. Немногие готовы подойти к вам ближе, чем нужно для того, чтобы проклясть вас, страшась заразиться нечистотой и стать жертвой ревностных помазанников Бога-Императора. Но несмотря на отвращение, что питают глупцы, поднимающие на вас руку, ваша душа жаждет величия. Не покладая рук вы ищете способа достичь того, что заслуживали бы, не будь вы прокляты судьбой, и силы, чтобы отмстить тем, кто хотел ваших страданий.

Эффект: выберите один из приведённых ниже вариантов и примените его к персонажу.

● **Мутант:** вы должны сделать бросок по **таблице 14-4 «Мутации»** (см. стр. 347); вместо этого вы можете потратить 200 ОО, чтобы выбрать один результат из этой таблицы, а не бросать кости (можно выбирать лишь результаты меньшие чем 74-00).

● **Безумец:** вы получаете -3 к Товариществу или теряете одно *очко судьбы*. Также вы получаете +3 к Выносливости, талант *«Связи (Безумцы)»* и 2к10 *очков безумия*.

● **Опасный философ:** вы получаете +3 к Силе воли и талант *«Враг (Экклезиархия)»*.

Преступление

Жернова Имперского правосудия вращаются медленно, но неотвратимо перемелют любого, что в них угодит. Криминальный же мир полон возможностей обрести судьбу, стократ худшую, чем каторжные работы на штрафной колонии. Вы – преступник, которого признал виновным имперский закон или от которого отрёкся прежний покровитель, и у которого нет иного выбора, кроме как бежать и начать новую жизнь, оставив позади всё, что знал. Тайные пути контрабандистов и отступников, исподволь пронзающие имперское общество – это опасное место для человека, за которым по пятам идут законники, или того, кто так пострадал от правосудия, что никогда не сможет вернуться к прежней жизни.

Эффект: выберите один из приведённых ниже вариантов и примените его к персонажу.

● **Беглый преступник:** вы получаете таланты *«Враг (Адептус Арбитрес)»* и *«Связи (Преступный мир)»*.

● **Враг криминального барона:** вы получаете +3 к Восприятию и талант *«Враг (Преступный мир)»*.

● **Судим и признан виновным:** вы получаете -5 к Товариществу. Также вы получаете одну бионическую конечность или имплантат *низкого качества* (вы можете потратить 200 ОО, чтобы повысить качество до *среднего*, или 300 ОО, чтобы повысить до *хорошего*).

Отступничество

Империум выживает и процветает, не в последнюю очередь, благодаря узости мышления и ограничений, что накладывают высокие стены, суровые порядки и выпестованная верой привычка к повиновению на мирах, где люди не стремятся узнать что-то, кроме того, что вызубрили ещё в детстве. Бунтарей же – вроде вас – обуздать нелегко, и за свою свободу вам пришлось заплатить и узнать, что те высокие стены воздвигли не без причин. Быть может, вы мечтали о поиске неведомого знания и задавались вопросами, над которыми больше никто не задумывался, и ответы на которые оказались воистину мрачными. Быть может, в глубине души вы сомневались в святости церкви и бежали от оков веры или сражались в кровавом восстания против тирании и несправедливости на своем родном мире. Так или иначе, у вас не было иного выбора, кроме как бежать или погибнуть. Ныне же вас ждут звёзды, что таят неведомую свободу и силу, и неизвестные опасности.

Эффект: выберите один из приведённых ниже вариантов и примените его к персонажу.

● **Закоренелый преступник:** вы получаете таланты *«Враг (Адептус Арбитрес)»* и *«Сопротивляемость (Допросы)»*. Также вы получаете умение *«Скрытность»*.

● **Вольнодумец:** вы получаете +3 к Интеллекту или +3 к Восприятию. Также вы получаете -3 к Силе воли и талант *«Враг (Экклезиархия)»*.

● **Тёмный оракул:** вы получаете 1к5+1 *очков порчи* или 1к5+1 *очков безумия*. Взамен вы обретаете талант *«Тёмная душа»* и умение *«Запретное знание (Выберите одно)»*.

Зов долга

Лишь глупцы верят, что долг – это тяжкие оковы, что носят по воле власть имущих. Истовая преданность долгу рождается в душе неожиданно, это призыв к службе и борьбе, который нельзя отвергнуть или забыть. Ваша вера и честь толкают вас в такие края и на такие поступки, что увязшие в грязи себялюбия не могут и вообразить. Служите вы Аквиле, стремитесь ли оберегать и направлять несметные толпы человечества или исполняете долг чести по зову своей крови, вы отлично знакомы с тяжёлыми испытаниями и далёкими путешествиями, что вам суждены, и намерены довести каждое до конца.

Эффект: выберите один из приведённых ниже вариантов и примените его к персонажу.

● **Долг перед Троном:** вы получаете +3 к Силе воли и (если итоговая Сила воли равна или превышает 40) талант *«Броня презрения»*. Также вы получаете штраф -10 на *социальные* тесты, когда имеете дела с чужаками, предателями и другими неимперцами.

● **Долг перед Человечеством:** вы получаете +3 к Восприятию или +3 к Интеллекту, а также снижаете *уровень дохода* группы на 1.

● **Долг перед своей династией:** вы получаете -3 к Выносливости и талант *«Соперник (Династия вольного торговца)»*. Также вы повышаете *уровень дохода* группы на +1.

Фанатизм

Ваша вера столь велика, что унесла вас прочь от мирской жизни, что иначе была бы вашим уделом. Неважно, обладали ли вы ею с рождения или она родилась на поле брани или пришла к вам в виде откровения. Вы не просто верите, как все прочие, – вы *знаете*. Такая убеждённость привела вас паломничьими дорогами к звёздам, где вы будете нести волю Бога-Императора язычникам и бедствующим, защищать единоверцев и карать врагов человечества.

Эффект: выберите один из приведённых ниже вариантов и примените его к персонажу.

● **Благословенные шрамы:** вы получаете бонус +10 к тестам *«Обаяния»* и один бионический имплантат *низкого качества* (вы можете потратить 200 ОО, чтобы повысить качество до *среднего*, или 300 ОО, чтобы повысить до *хорошего*).

● **Пугающая убеждённость:** вы получаете +5 к Силе воли. Также вы получаете -5 к Товариществу или 1к10 *очков безумия*.

● **Любимец праведников:** вы получаете +5 к Товариществу и талант *«Связи (Экклезиархия)»*. Также вы получаете -5 к Выносливости.

Избрание судьбой

Сколько вы себя помните, вам всегда было суждено величие. Должно быть, Бог-Император приглядывает за вами – порой события поворачиваются именно так, как угодно вам, а иногда вам легко и быстро удавалось понять, что нужно делать, чтобы достичь желаемого. Быть может, вы ищете запретных истин, что отвратило от вас косных имперских мыслителей, или убеждены, что ваша судьба лежит среди незнакомых ксеномиров или просто считаете себя величайшим представителем своего рода, чьё имя будет греметь сквозь века, чего бы это ни стоило.

Эффект: выберите один из приведённых ниже вариантов и примените его к персонажу.

● **Искатель истины:** вы получаете -3 к Силе воли, а также таланты *«Дальновидность»* и *«Враг (Учёные или Экклезиархия)»*.

● **Ксенофил:** вы получаете бонус +10 к тестам Товарищества, когда имеете дело с чуждыми расами и культурами. Также вы получаете штраф -5 к тестам Силы воли, когда дело касается чужацких артефактов и чужацких психосил.

● **Обречённый на величие:** вы получаете +1 *очко судьбы* и 1к10+1 *очков безумия*.

Испытания и страдания

Герои **Rogue Trader** стоят превыше простых смертных. Причиной тому может быть врождённый талант, неуёмная энергичность, тёмная удача или просто огромная воля к выживанию – так или иначе, они уже преуспели там, где все прочие пали, и достигли того положения, что занимают сейчас. Таких людей творит не только происхождение или обучение – свой вклад вносит и опыт, что сломил и погубил многих, но этих лишь закалил. Ниже описано несколько вариантов *испытаний и страданий*, что каждый из авантюристов пережил в ходе своей карьеры, и то, как они изменили его – в хорошую или дурную сторону.

Здесь намеренно не даётся подробностей – ни мест, ни имён – чтобы каждый игрок мог продумать их сам и создать своему герою неповторимую историю. Игроки могут составлять биографии персонажей по отдельности или вместе с ведущим. *Пересечения* на *испытаниях и страданиях* – отличный способ свести разрозненных героев в экипаже одного вольного торговца, познакомить и подружить их.

Помните, что выбирая какое-либо *испытание и страдание*, вы получаете все связанные с ним особенности.

Печать войны

Империум Человека сотрясают войны и насилие, а внутри его пределов там и тут ярятся распри и кипят междоусобицы. Конечно, война войне рознь, но вам довелось участвовать в кровопролитнейшей, ожесточённой кампании, видеть, как звёздные корабли обращаются в обгорелые остовы, а битвы, в которых не просят и не дают пощады, оставляют руины от целых городов. Вам никогда не забыть ту войну и врагов, с которыми вы сражались, а лица погибших встают перед вашим мысленным взором всякий раз, стоит закрыть глаза. Лишь тех, кто тогда сражался и проливал кровь вместе с вами, вы считаете настоящими друзьями, а со старыми врагами вы не примиритесь никогда. Вы готовы отчаянно драться за то, что хотите заполучить, ибо знаете, что жизнь от смерти отделяет один удар сердца.

Пепел войны: вы получаете талант *«Владение оружием (Выберите одно)»* или *«Подскок»*, а также талант *«Ненависть»*, связанный с вашими врагами с той войны. Это могут быть орки, эльдары, мутанты, слуги Хаоса, Имперская Гвардия, Имперский Флот или пустотные пираты.

Лицо врага: лишь под давлением исключительных обстоятельств вы готовы иметь дело со своими заклятыми врагами, но при этом будете получать штраф -10 на тесты Товарищества. Кроме того, малейшее оскорбление с их стороны вызывает у вас ярость (вы можете сдержаться, успешно пройдя **тест Силы воли**, модифицированный тем, насколько велико было оскорбление, и какие последствия грозят вам, если вы дадите волю своему гневу).

Насильственная вербовка

Умелые женщины и мужчины, наделённые ценными и редкими дарами, будь они навигаторами и воинами, сами по себе могут быть товаром для отчаянных и беспринципных дельцов. Огромный вклад во многие путешествия вносят те, у кого нет выбора – от кабальников из глубин боевых кораблей, что трудятся под плетью надсмотрщика, до похищенных астропатов и отпрысков семейств вольных торговцев, чьи сотканные из шёлковых нитей оковы и выкованные из коварного шантажа клетки не менее страшны чем самые настоящие. Хотя для многих такое положение дел – просто часть жизни, у вас иные взгляды. Вы поклялись, что больше никогда не будете марионеткой в чужих делах. Однажды вам пришлось побывать на подневольной службе. Как вам удалось бежать – тайна, которой вы редко делитесь, но однажды у былых тюремщиков появится причина вспомнить о том, как они с вами обращались и горько пожалеть об этом.

Нежеланный опыт: в своём тёмном прошлом вы нахватались знаний, которых не получить больше нигде. Вы получаете одно умение (если у него нет особых требований). Также вы можете получить одно дополнительное умение из группы *«Обыденное знание»* или улучшить на одну ступень одно уже имеющееся у персонажа *«Обыденное знание»*.

Страсть к свободе: однажды вы побывали в неволе, и этого вам хватило с лихвой. Вы очень резко реагируете на любые попытки лишить вас свободы или угрозу плена. Вы можете сдержать свои чувства, успешно пройдя **тест Силы воли**, модифицированный тем, насколько весома угрозы и страшны последствия.

Бедствие

Вдали от относительной безопасности Империума поджидает одна, зачастую недооцениваемая опасность – бедствие, что может настичь как одинокую колонию, так и звёздный корабль, внезапно лишившиеся запасов в силу обстоятельств или чьей-то злой воли. Голод, чума и другие катастрофы губят слабых, заставляют принимать смерть как милосердие и нередко смывают тонкий налёт цивилизованности, что носят многие люди, обнажая худшие и лучшие стороны человечества. Вы видели это и многое другие – возможно, вам пришлось пойти на крайние меры, чтобы выжить или сохранить честь. Как бы то ни было, вы не питаете иллюзий насчёт того, на что способны люди в отчаянных обстоятельствах – вы знаете, что порой и болтерный патрон может стать достойным выкупом за лорда-командующего, и что золото нельзя есть, сколько бы его не было.

Привыкший в невзгодам: вы получаете талант *«Чуткий сон»*, а также *«Это просто царапина»* или *«Стальные нервы»*.

Эхо тяжёлых времён: благодаря пережитому в прошлом, постоянной осторожности и привычке ставить повседневные нужды превыше авантюр и риска, вы понижаете общий *уровень дохода* группы на 1.

Потеря корабля

Мало найдётся бедствий, что пугают пустоходов больше, чем потеря самого средства их существования – судна. Кораблекрушение, захват или более тёмные причины – бунт, а то и сознательное оставление – для авантюриста не найти более страшной участи, чем остаться без помощи на чужом мире или, что ещё ужаснее, затеряться среди холодных звёзд. Немногие могут пережить такой удар, и мало у кого достанет решимости и уверенности в себе, чтобы черпать из них силы. Увы, такая стойкость – обоюдоострый меч. Для каждого, кто бороздит пустоту космоса и оседлывает волны Эмпиреев, уцелевший после утраты корабля недостоин доверия, ибо он выжил там, где не должен был. Пустотники говорят, что такие люди притягивают несчастья. Вас не заботят косые взгляды, ибо каждый день, что вы шагаете по палубе своего корабля и видите ещё один восход – это новый знак презрения к судьбе, который вы избежали.

Несмотря ни на что: вы получаете талант *«Тёмная душа»* и умение *«Выживание»* (если у вас уже есть это умение, вы повышаете его на одну ступень). Кроме того, всякий раз, когда вы тратите *очко судьбы* на то, чтобы вылечить свои раны (см. стр. 225), вы можете перебросить кости, если хотите, но должны будете принять второй результат, даже если он хуже.

Дурные знамения: навсегда снизьте исходное количество *очков судьбы* на 1. Кроме того, вы получаете штраф -5 на тесты Товарищества, когда имеете дело с пустотниками, вольными торговцами и другими пустоходами, что слышали о вашем прошлом. Исключение – ваши личные друзья.

Путешествие во тьму

Таверны звёздных портов и камбузы пустотных станций полны странниками, путниками и старыми пустоходами. Рано или поздно, когда светосферы тускнеют, эти люди принимаются рассказывать жуткие легенды, что им доводилось слышать. Они описывают остовы кораблей, полные потерянных душ, варп-штормы, что воют насмешливыми голосами, говорят о чудовищах, скребущих когтями корабельные корпуса, поджидая секундного сбоя в поле Геллера, что позволит Варпу хлынуть внутрь и поглотить всех и вся, вспоминают о встречах с жуткими ксеносами и путешествиях проклятых. Вам не по вкусу такие истории, потому вы знаете, что это правда – вы пережили одну из таких. Вы смотрели в глаза бездне и уцелели. Вы видели, как мёртвые ходят, а переборки истекают кровью. Это открыло вам глаза на тьму, что кроется повсюду – и неважно, содрогнулись вы в ужасе или замерли в восхищении, эту истину вы храните в глубине своей души.

То, чего человеку лучше не знать: вы получаете талант *«Сопротивляемость (Страх)»* или умение *«Запретное знание (Выберите одно)»*, связанное с пережитыми событиями (если у вас уже есть это умение, вы повышаете его на одну ступень).

Отмеченный тьмой: пережитое наградило вас 1к5 *очками безумия*.

Вендетта

Честь, дружба, преданность – для вас это не просто пустые слова, и даже не высокие идеи – это инструменты выживания. Без своего корабля, экипажа и соратников вы останетесь один в хладной тьме космоса и станете добычей бесчисленных соперников и врагов; с ними у вас будет дом, поддержка и защита от каждого, кто посягает на вашу жизнь. Вы осознали это, когда вместе со своими друзьями оказались втянуты в кровопролитную вендетту, что отняла у вас часть жизни и лишила вас многих друзей. Неважно, кем были ваши враги – экипажем другого корабля, знатным семейством, культом, картелем или бандой – лилась кровь и вершилось возмездие. Неважно, сумели ли вы победить или вкусили горечь поражения – вы сражались и будете сражаться вновь.

Кровь требует крови: вы получаете талант *«Крепкий орешек»* или *«Паранойя»*, а также умение *«Сбор информации»* (если у вас уже есть это умение, вы повышаете его на одну ступень).

Не терпи оскорблений: вы никогда не потерпите серьёзных оскорблений своей чести, себе самому или людям, что находятся под вашим покровительством. Угрозы вы встречаете угрозами, а на насилие отвечаете насилием. Вы можете сдержаться, успешно пройдя **тест Силы воли**, модифицированный тем, насколько велико было оскорбление, и какие последствия грозят вам, если вы дадите вою своему гневу.

Род занятий

Хотя *жизненный путь* и характеристики очень важны для персонажа, именно род занятий определяет кто он и чем будет заниматься в игре. В **Rouge Trader** представлено восемь таких родов: архимилитант, великий астропат, вольный торговец, миссионер, навигатор, пустотный волк, сенешаль, эксплоратор. В ходе игры ранг вашего персонажа будет повышаться, что откроет новые возможности и позволит сделать вашего героя неповторимым. Подробнее см. **главу II «Род занятий»** на стр. 32.

Устремление

Всякий раз, когда отважный делает первый шаг в пустоту, то, *чего* он хочет добиться, не так важно, в сравнении с тем, *почему* он этого хочет. Быть может, его сжигает честолюбие, жадность или жажда мести – у таких людей всегда есть причина оставить родину позади и отправится в неизведанное.

Тяга к испытаниям

Вы ищете испытаний и становитесь сильнее, переживая их. Вы встречаете врагов, риск, опасности, раны и боль как старых друзей – такие испытания служат для вас ступенями к величию. Выживание приносит могущество в глазах Бога-Императора и власть в Империуме.

Добродетельные с радостью встречают бури, ибо, как учит Имперская вера, их ярость закаляет тело и душу всего человечества. Как порывы ветра срывают хрупкие ветви с могучего древа, так и борьба и испытания избавляют человечество от слабых. Проще говоря, сильные выживают, слабые погибают, и вы решили оставаться в числе первых.

Эффект: +1 к максимальному *количеству ран*.

Алчность

Вы ищете несметных богатств, бесчисленных тронных золотых, что смогут удовлетворить любую прихоть. Вы понимаете, что всё начинается с перезвона потёртых монет, брошенных на изящный прилавок. Этот звук проникает в сердца людей и покоряет их вашей воле. Будь ваши цели достойны восхищения или презрения – богатству это не важно, ибо оно лишает смысла всё остальное. Всё, что вы хотели, хотите или сможете захотеть когда-либо, имеет свою цену в тронах. Вы должны обладать ими и тем богатством, что они представляют. Это – ваш путь, и вы можете лишь надеяться, что пройдя им, останетесь тем же человеком, избежав мириад возможностей погубить разум и душу в погоне за длинным троном.

Эффект: +1 *очко судьбы*.

Жажда отмщения

Вас посещают сны о расправах и ножах, и всякий раз, пробуждаясь от них, вы чувствуете, как жажда мести пылает в вашем сердце, и пламя струится по венам. Вы ищете возможности расквитаться со старыми врагами. Эта жажда гложет вас, отравляет ваши сны и отбрасывает тень на каждый ваш поступок. Все должны трудиться для того, чтобы жить, но делая каждый шаг, вы спрашиваете себя: *«Приближает ли это меня к мести?»*. Это безумие толкает вас вперед, и оно не оставит вас, пока вы не попрёте ногами окровавленный труп последнего из своих врагов. А что потом? Неважно, ведь этот миг ещё далеко, а путь до него долог. Погоня за возмездием может опустошить вас, сделать лишь тенью того человека, коим вы были когда-то – но это та цена, что вы готовы заплатить.

Эффект: вы получаете талант *«Ненависть (Выберите одну)»*.

Погоня за славой

Империум вечен и равнодушен, и каждый день миллиарды трудятся, страдают и умирают безвестными, безымянными, невоспетыми и забытыми. Но есть и те, чья слава гремит в веках – Махарий, Солон, Хаарлок, Лэнд… Однажды и вы войдете в этот круг – по крайней мере, такого ваше самое сокровенное желание. У вас великие мечты и пламенное желание претворить их в жизнь.

Деяниями и победами вы славите своё имя, дабы и тысячи лет спустя оно было ведомо миллионам. Вы соберёте под своим знаменем лучших соратников, заручитесь благосклонностью сильных мира сего и совершите такие подвиги, что потомки будут склоняться перед вашими статуями.

Эффект: вы получаете талант *«Аура власти»* или *«Связи (Выберите одни)»*.

Гордыня

Превыше всего вы жаждете признания – преклонения соратников или неохотного уважения врагов, и вы никому не позволите оскорбить вас и уйти безнаказанным. Вы не позволите никому думать, что незаслуженно носите своё имя, недостойны своего наследия или лишены талантов. Стремясь проявить себя, вы ставите перед собой высокую планку – быть может, требуя от себя большего, а быть может, гневаясь на то, что власти предержащие ещё не увидели ваших достоинств. Как б то ни было, вы всегда должны быть впереди и показывать величие своими поступками, деяниями и поведением, приберегая добрую сталь для всех сомневающихся.

Эффект: вы получаете реликвию (см. **таблицу 1-2 «Реликвии»**) или +3 к Выносливости (по вашему выбору).

Таблица 1-2 «Реликвии»

Бросок 1к100	Реликвия
01-20	**Археотехнический лазпистолет:** оружие неизвестного происхождения и великой древности. Вы получаете один археотехнический лазпистолет *высшего качества*.
21-40	**Цепной меч времён Голгеннова похода:** древний клинок, несущий печати чистоты времен крестового похода и отметки, должно быть, исчисляющие свирепых ксеносов, убитых при очищении Друзовой марки. Вы получаете цепной меч *высшего качества*.
41-60	**Родовая печать:** этот знак власти передаётся в вашем роду, несмотря на то, что его отпрыски давно не входят в число правящей аристократии Империума. Вы получаете бонус +10 ко всем *социальным* тестам, когда имеете дело с имперскими гражданами и ведомствами.
61-80	**Панцирь, благословлённый святым:** доспех, когда-то принадлежавший телохранителю святого. Он умащён миром и покрыт словами святого, что крепят веру праведных. Вы получаете один панцирный доспех *высшего качества*.
81-00	**Реликварий святого Друза:** покрытый письменами ковчежец из пустотной стали, что хранит подлинные святые мощи – это подтверждают инфохранилища Экклезиархии. Владельцу такой реликвии открыты многие двери в Министоруме. Вы получаете бонус +20 ко всем *социальным* тестам, когда показываете реликварий и имеете дело с членами Министорума.

Властолюбие

Империум Человечества – это огромная иерархическая пирамида или – с вашей точки зрения – лестница, протянувшаяся от последнего крестьянина до самого Бога-Императора на Святой Терре. Вы посвятили свою жизнь подъёму по этой лестнице и стремлению занять самое высокое место из возможных – то, где вы будете обладать неоспоримой властью и колоссальным влиянием. Деньги, слава и связи с власть имущими важны настолько, насколько они позволяют вам сделать ещё один шаг по этой лестнице. В этом мире хватает глупцов, что и не пытаются подняться ввысь, но вы не держите на них зла. Места, что они могли бы занять, станут вашими, а они сами скоро обратятся в ваших верных слуг.

Эффект: вы получаете талант *«Одарённый (Выберите один)»* или *«Связи (Выберите одни)»*.

Шаг 3: Трата опыта

«Военная мощь за спиной у одного из дипломатов обеспечивает успех переговоров не меньше его собственной хитрости и искусности»

- Фарзин, «Принципы торговли»

После того как вы определитесь с происхождением вашего героя и рассчитаете *скорость* (она зависит от уж определённой вами Ловкости), вам предстоит потратить *очки опыта* на доступные улучшения, что описаны в **главе II «Род занятий»**.

Начальное количество опыта

Все персонажи начинают игру с 4500 *очков опыта*. Считается, что именно такое количество *опыта* потрачено на способности и умения, которыми персонаж уже обладает. **Игрок не может потратить эти четыре с половиной тысячи** – считается, что они уже вложены в показатели характеристик героя, его *жизненный путь*, умения и другие способности. Этот умозрительный *опыт* нужен для сопоставления персонажей **Dark Heresy** и **Rogue Trader** (аколит из **Dark Heresy** на ранге 5 равен персонажу **Rogue Trader** на ранге 1 – и тот, и другой имеют примерно по 5000 *очков опыта*, подробнее см. стр. 30). Также начинающие персонажи располагают 500 *очками опыта*, которые могут потратить на увеличение характеристик, улучшение умений, покупку новых талантов и т. д. **Глава II «Род занятий»** описывает какие улучшения каким персонажам доступны, и сколько стоят. Записывайте, сколько *опыта* вы уже потратили, так как именно общее количество потраченного *опыта* определяет ваш текущий ранг в рамках рода занятий. Потратив «подъёмные» 500 очков, ваш персонаж как раз поднимется до 5000 ОО.

Шаг 4: Оживление персонажа

«Любой стоящий пустоход – это куда больше чем просто сумма его умений. Недооценивать его изобретательность – значит рисковать собственными деньгами, а не моими. А теперь – убирайся прочь и не давай мне причины вновь говорить с тобой»

- лорд-капитан Морт Винтерскейл, вольный торговец

Числа и слова, что вы уже записали, определяют возможности персонажа, но не его личность.

Имя

«И тысяча имён не изменит природу человека»

- Асклепион, «Сказания Пространства»

Имена в сорок первом тысячелетии различаются не меньше чем бесчисленные тысячи миров Империума. Человечество очень изобретательно и противоречиво – неудивительно, что у него нет чётких правил, по которым составляются и присваиваются имена. В некоторых местах простое имя указывает на низкое происхождение или служит знаком бесчестья, в других же краях оно же может говорить об огромной власти, славе или родовитости носителя. Выбирая имя своему персонажу, игрок может как угодно использовать приведённые в таблице примеры. Подразумевается, что нужно создать благозвучное и описательное имя, что будет подходить владельцу.

Таблица 1-3 «Примеры мужских имен»

Бросок к100	Примитивное	Низкое	Высокое	Архаичное	Неформальное
01-06	Арто	Ворген	Алессондер	Эстебаний	Альт
07-12	Брон	Джейс	Афесий	Вендигрот	Вече
13-18	Вир	Захария	Виктрис	Гиллиам	Вихрь
19-24	Гил	Израэль	Гудвин	Джонстонн	Гэнт
25-30	Зел	Корт	Даррий	Зигмунд	Жак
31-36	Йорн	Луций	Квинилли	Йорке	Зуб
37-42	Карно	Малахай	Корнелий	Касмирр	Морд
43-48	Квин	Натин	Ксанатов	Кеннох	Нож
49-54	Киган	Обрей	Махарий	Мордекхай	Окурок
55-60	Лок	Пётр	Региам	Ортезиан	Пила
61-66	Марн	Роланд	Сарв	Патроний	Резак
67-72	Пак	Солар	Тристан	Рамирес	Серж
73-78	Стир	Теодор	Фортунус	Себастион	Хэл
79-84	Тейл	Хармон	Холт	Ториан	Шулер
85-90	Хоб	Эмиль	Яррион	Хаддон	Эхо
91-00	Сделайте бросок по **таблице 1-4 «Примеры женских имен»**				

Таблица 1-4 «Примеры женских имен»					
Бросок к100	**Примитивное**	**Низкое**	**Высокое**	**Архаичное**	**Неформальное**
01-06	Анна	Барбарелла	Анаретт	Анастасия	Астра
07-12	Атти	Джейн	Джама	Кимбрия	Вэл
13-18	Бесси	Джозетт	Джанина	Эсаилла	Зелле
19-24	Вин	Диана	Доминика	Ионесса	Лиса
25-30	Гала	Дорат	Замора	Дженелль	Луна
31-36	Джесса	Женевьева	Зима	Лорейн	Малиновка
37-42	Карина	Зора	Инесса	Катиайна	Миа
43-48	Марра	Изабель	Йоланда	Мириам	Роза
49-54	Найрин	Ноэми	Карнелия	Недейзи	Сандра
55-60	Овина	Одетта	Лукреция	Петриама	Силия
61-66	Ралле	Синтия	Марселла	Серафина	Сола
67-72	Салия	Танда	Нарадина	Тарванна	Спокуха
73-78	Тасса	Фэй	Регина	Удинна	Тень
79-84	Флёр	Шандра	Симона	Виктрикс	Тренна
85-90	Яша	Элисабет	Федра	Зефир	Флора
91-00	Сделайте бросок по **таблице 1-3 «Примеры мужских имен»**				

Типы имён

В таблицах представлено пять основных типов имён:

● **Примитивные:** эти имена грубы, жестоки и коротки – прямо как жизни их носителей.

● **Низкие:** эти имена – огрублённые за столетия использования формы имён на высоком готическом.

● **Высокие:** имена, позаимствованные из такого древнего языка, как высокий готический, придают своим владельцам вес и важность.

● **Архаичные:** эти имена берут начало из далёкого прошлого. Это могут быть прозвания могучих имперских святых или героев из легенд Министорума. Некоторые из них настолько древние, что всякие следы их происхождения теряются в глубине эпох.

● **Неформальные:** это скорее прозвища и клички, даваемые персонажам их сослуживцами за приметную внешность, черты характера или особенно выдающиеся подвиги (или провалы).

Игрок может решить, что его персонажу отлично подходит какое-то имя или даже несколько, особенно если в голове у него уже есть сложившийся образ своего героя – тогда имя можно будет попросту выбрать. В противном случае – определить броском костей.

Личность персонажа

Все описанные выше шаги определили основу вашего альтер-эго. Но числа и слова – это ещё не весь персонаж. Осталась важнейшая составляющая – вы! Прошлое вашего героя, как и его личность, в первую очередь, зависят от вас. Некоторые игроки развивают своих героев уже во время игры – и это очень разумный подход. Чтобы начать вам может быть довольно того, что ваш герой – архимилитант с мира смерти, что покинул Порт-Странствие, чтобы возглавить роту телохранителей прославленного вольного торговца. Другие игроки стремятся продумать как можно больше ещё до начала игры. Если вам нужна помощь, попробуйте ответить на шесть приведённых ниже вопросов. Так вы сосредоточите мысли и легко придумаете своего героя.

Каков характер вашего персонажа?

Сперва определитесь с чертами характера. Что этот человек любит? Он яростный и страстный или приземлённый и практичный? Это вечно видит всё в чёрных тонах или верит, что всё всегда к лучшему? Ему по душе компания или это волк-одиночка? Как он реагирует на угрозы, неожиданности, давление? Вот несколько возможных характеров:

Бездеятельный: верный, набожный, ведомый.

Бунтарь: непредсказуемый, недисциплинированный, мятежный, отрицающий всякие идеалы.

Меланхолик: задумчивый, погружённый в себя, порой склонный к хандре.

Основательный: ищет во всём идеальный баланс, но с трудом умеет быстро принимать важные решения.

Параноик: подозрительный, мрачный, гневный, вечно настороже.

Сангвиник: уверенный в себе, оптимистичный, но склонный к мечтаниям и причудам.

Упрямец: твёрдый, непреклонный, уверенный в каждом решении и закостенелый в своих взглядах.

Флегматик: практичный и осторожный, но очень серьёзный и сдержанный

Холерик: всегда деятельный, предприимчивый, легко впадающий в гнев.

Как вы стали одним из первых лиц на корабле вольного торговца?

В какой-то миг в прошлом ваша жизнь сделала крутой поворот. Теперь вы занимаете командный трон на борту могучего пустотного корабля или стоите одесную своего лорда-капитана и подаёте ему советы. Как это получилось? Просто удача? Или Бог-Император взглянул на вас с благосклонностью и подтолкнул людей и миры так, чтобы это воплотилось в жизнь? Или вы сами трудились годами, идя к заветной цели? Если так – то почему вы преуспели там, где тысячи других пали? Быть может, каприз вольного торговца поднял вас из безвестности и дал возможность показать себя. Быть может, вы своим пóтом и чужой кровью проложили путь с самых низов. Или ваши дарования привлекли внимание вышестоящих на торговых переговорах, и ваша служба – лишь плод чьей-то удачной сделки? Может статься, вы питаете неподдельный интерес к занятиям вольного

торговца – вы можете искать что-то в Звёздах Гало, а торговец – быть вашим союзником в этой авантюре. Быть может, вы купили себе положение и влияние на борту деньгами. Или вы бежите от мрачной участи, что ждёт вас в Империуме, и ваше нынешнее положение – лучшее, чего вы смогли добиться в таких обстоятельствах. Как бы то ни было, недавнее прошлое не может время от времени не влиять на ваши суждения и верования.

Что привело вас в Коронус?

Пространство Коронус – это участок Звёзд Гало за пределами Каликсиды. Это царство ужасных слухов, смерти и неизмеримых богатств, что ждут храбрецов, которые дерзнут присвоить их. Это камень преткновения для множества династий вольных торговцев и лестница, что привела многих других на вершины славы. Пространство – это земля сокровищ, опасностей, тайн и ужасных ксеносов, что должна быть разграблена и присоединена к владениям Бога-Императора – ну или так говорят культисты-друзиане. Почему вы оставили позади относительную безопасность Империума и пустились в путь через яростные пустотные бури в полный ужасов и чудес край в Звёздах Гало? Вас манят сокровища и та жизнь, что можно купить за ценности, привезённые оттуда? Вы видите свой долг в расширении рубежей Империума? Быть может, вы бежите от тёмной тайны, что не последует за вами так далеко, или сами преследуете врага, что скрылся в Звёздах Гало? Возможно, на миры Коронуса вас привела тяга к секретам и запретной мудрости, а возможно, сбор знаний ценен для вас сам по себе.

Чем вы готовы пожертвовать?

Слишком много людей не дерзнуло одержать столь желанную победу, устрашившись цены, что предстоит уплатить за исполнение своих грёз. Сколько ран вы готовы получить на пути к богатству, славе, отмщению или запретному знанию? Как далеко вы готовы зайти и сколько бережно пестуемых убеждений отринуть на этом пути? Готовы ли вы пожертвовать здоровьем, руками и ногами, самим рассудком, если цель потребует того? Готовы ли вы шагать по трупам своих подопечных, союзников или даже друзей и продавать их жизни, если впереди маячит желанная победа? По силам ли вам свернуть с праведного пути и вступить с сговор с ксеносами, нечестивыми псайкерами и тёмными силами, чтобы достичь целей ценой своей бессмертной души? Это ваши решения – чем вы готовы пожертвовать ради победы и сможете ли жить с последствиями?

Каковы ваши амбиции?

Вольных торговцев и их соратников толкает вперёд честолюбие – неистовая жажда власти, богатства или подвигов по имя Бога-Императора Человечества, слава о которых переживёт столетия. Что говорит вам ваше честолюбие? Быть может, вы мечтаете однажды обнажить меч, вонзить его в звёздную карту и увидеть своё имя, начертанное вокруг миров, присоединённых к владениям Императора. Быть может, вы хотите сравниться с легендарными героями прошлого или вернуть потерянные в Звёздах Гало души или стать верховным экклезиархом новых земель. Возможно, ваши стремления менее велики, но от того не менее благородны – вы хотите заслужить уважение имперского лорда-генерала, восстановить утраченную веру великими актами покаяния или переоткрыть медицинские технологии, что избавят вас от мутаций. Амбиции разнятся те меньше людей, которые им подвластны, и то, что ведёт вас к великим делам в немало степени говорит о том, кто вы.

Что вы ненавидите?

Пылающее пламя ненависти в Империуме почитается как добродетель – оно помогает людям выстоять против ужаса и ксеносов, переживать соперничество и поражения, даже когда обращается в хладные, едва тлеющие уголья. Ненависть к чему поддерживает вашего героя в самые тёмные дни и толкает убивать или каяться? Вам отвратительны мутанты или пираты, что поклоняются Тёмным богам? Вы хотите обрушить огненное возмездие на погрязших в разврате аристократов или жаждете выморить чернь из трюмов своего корабля удушающим газом? Вам по душе истреблять нечестивых орков или вероломных эльдаров? Быть может, обитатели какой-то планеты, члены определённого культа Министорума или экипажа другого вольного торговца вызывают у вас необоримый гнев? Или вы просто не терпите несправедливости, не выносите лжецов или страшитесь потерпеть поражение на глазах у всех?

Шаг 5: Уровень дохода и очки корабля

«Торговый патент и звёздный корабль – главные орудия вольного торговца. Без первого он просто отступник. Без второго – он забытый бродяга, обречённый на безвестную смерть»

- лорд-капитан Леомир из Каликсидского линейного флота

Авантюристы начинают игру, располагая *уровнем дохода* – этот показатель выражает могущество патента, которым владеет династия – а также некоторым количеством *очков корабля*, что отражают суть их корабля. Эти числа определяются броском 1к10 по **таблице 1-5**.

Ведущий может бросить кости по таблице (или просто выбрать) или позволить игрокам выбрать из своих рядов того, кто сделает этот бросок. Это способствует вовлечению игроков в сюжет.

В дополнении **«Сквозь шторм»** изложены альтернативные правила определения *уровня дохода* и корабля.

Таблица 1-5 «Начальный уровень дохода и очки корабля»

Бросок 1к10	Уровень дохода	Очки корабля	Пример
1	60	30	Хотя у династии нет могучего корабля, её богатства велики
2-3	50	40	Славный корабль и немалый капитал обещают этой династии блестящее будущее
4-7	40	50	Эта династия – новички на галактической арене, и ним приковано внимание – и благосклонное, и не очень
8-9	30	60	Династия находится в упадке, но ещё может воспрянуть
10	20	70	Когда-то эта пламя величии этой династии полыхало ярко, но теперь от него остались лишь тлеющие уголья.

Уровень дохода

Авторитет и благородство происхождения, что означает торговый патент, приносят его владельцу богатство и влияние. *Уровень дохода* группы отражает ценность самого патента, показывая, какие возможности он даёт и какие ресурсы позволяет собрать. Подробнее см. раздел **«Уровень дохода»**, на стр. 256.

Начальный уровень дохода

Многие династии вольных торговцев распоряжаются огромными капиталами – как буквальными богатствами, вроде миллионов тронных золотых, так и менее зримыми – агентурными сетями, связными и вложениями на десятках миров. Так или иначе, эти средства привязаны к торговому патенту – бесценному документу, что даёт вольному торговцу его власть и открывает бескрайние возможности добиваться успеха.

Начальный *уровень дохода* отражает то, насколько значительные богатства приносит династии её патент.

Впрочем, вольный торговец – отнюдь не герой-одиночка. Для того, чтобы достичь тех высот, к которым стремится большинство вольных торговцев, ему потребуются могучие соратники, верные друзья и мудрые советники. Начальный *уровень дохода* может измениться, благодаря некоторым вариантам *жизненного пути* и другим решениям, что могут принять персонажи.

Очки корабля

Сердце всех замыслов каждого вольного торговца – его судно, могучий звёздный корабль, на котором он бороздит пустоту. Сложно найти два похожих друг на друга судна, даже если их спустили со стапелей в одном доке или построили в одну эру.

Одни вольные торговцы путешествуют на латаных-перелатанных транспортниках, другие владеют грозными фрегатами или крейсерами, что ломятся от трофеев и сверкают от позолоты.

Персонажи Dark Heresy и Rogue Trader

Самое главное, что стоит знать игрокам в **Dark Heresy** о системе **Rogue Trader** – это то, что обе линейки используют одинаковые механики и делят одну вселенную. Конечно, в играх есть свои тематические различия (например, в **Rogue Trader** есть космические корабли!), но в целом игравшие в **Dark Heresy** будут чувствовать себя тут как дома.

Персонажи **Dark Heresy** легко могут присоединиться к кампании **Rogue Trader**. В конце концов, у Инквизиции найдётся тысяча причин заинтересоваться делами вольного торговца – например, он может быть тем, кто первым обнаружил источник чужацкого, еретического или демонического влияния из-за рубежей Империума. Аколиты из **Dark Heresy** могут присоединиться к героям **Rogue Trader** по приказу своего инквизитора, что велит следить за происходящим вне пределов Империума, или отправляясь на переговоры с некой ксенорасой или еретическим культом, с которым прежде мог сталкиваться торговец. Быть может, в роскошных покоях на борту корабля расположится сам инквизитор, а аколиты будут действовать «в поле» бок о бок с вольным торговцем, пока их господин занят чем-то «за кадром». Возможностей масса!

Важно отметить, что стартовые персонажи в **Rogue Trader** сильнее чем в **Dark Heresy**. Герой **Rogue Trader** на первом ранге примерно равен персонажу **Dark Heresy**, потратившему 5000 *очков опыта*. Стало быть, чтобы выступать наравне с соратниками вольного торговца, присоединяющийся к ним аколит должен обладать 5000-5500 ОО. Это работает и наоборот – скажем, персонажу-авантюристу второго ранга лучше присоединяться к аколитам, что имеют уже 6500-7000 ОО.

Дела финансовые

Предполагается, что персонаж **Dark Heresy** присоединиться к экипажу вольного торговца и получит полный доступ к механике *уровня дохода*. Если же аколит не будет частью экипажа (а просто пассажиром или спутником), он может просто и дальше получать обычное жалование по правилам **Dark Heresy** и пользоваться *уровнем дохода* торговца лишь с разрешения ведущего.

Средний персонаж **Rogue Trader**, присоединяясь к группе аколитов, должен иметь месячный доход хотя бы в тысячу тронов. С другой стороны, вольный торговец, что работает на инквизитора, явно переживает не лучшие времена, так что ведущий может понизить его доход, чтобы отразить это бедственное положение.

Игроки могут потратить доставшиеся им *очки корабля* на то, чтобы выбрать себе судно – взять одно из готовых или сконструировать собственное с нуля (см. **главу VIII «Звёздные корабли»**). Все не потраченные *очки корабля* просто прибавляются к *уровню дохода*.

Шаг 6: Выбор снаряжения

Определившись с начальным *уровнем дохода* и кораблём, авантюристы могут пустить свои деньги в ход. Каждый персонаж волен использовать общий *уровень дохода*, чтобы сделать *приобретение* (см. стр. 272) одного предмета из **главы V «Арсенал»** с модификатором +0.

Также ведущий может позволить каждому персонажу выбрать любое количество предметов из **главы V**, имеющих *обычную доступность* и *среднее качество*. Это не рекомендуется для новичков – займёт слишком много времени.

II

Career Paths

Getting Started
•
Character Advancements
•
Rogue Trader
•
Arch-militant
•
Astropath Transcendent
•
Explorator
•
Missionary
•
Navigator
•
Seneschal
•
Void-master

Глава II
Род занятий

«Руки прочь, отброс! Ты хоть знаешь, кто перед тобой?»

- неизвестный вольный торговец

Стать вольным торговцем или войти в число его ближайших соратников могут лишь немногие избранные – те, кому достанет отваги оставить Империум позади. Вольные торговцы не подчиняются жёстким законам и мелочному контролю власть имущих и путешествуют за их пределы – во тьму, что окружает слабые огоньки цивилизации.

Это требует удивительной уверенности в себе (или гордыни, как сказали бы некоторые). Несметные триллионы подданных Империума променяли свою свободу на безопасность, ибо в галактике, полной ужасов, ничто не может быть дороже. Вы же, будучи вольным торговцев или его соратником, сохранили независимость, пожертвовав защищённостью. Когда вы ступаете на чуждые и покинутые миры за пределами света Императора, полагаться вы можете лишь на себя. Последствия провала могут быть кошмарны… но и возможная добыча будет невероятна.

Те, кто готовы принять этот риск и охотиться на наградой – отчаянные и очень разные люди. Архимилитанты привыкли преодолевать препятствия на пути к богатству, полагаясь на острый глаз и верный болтер, а сенешали знают, что ключ к признанию – это тайны и мудрость. Навигаторы прокладывают путь к славе через вероломные течения Имматериума, а миссионеры вдохновляют товарищей на великие деяния во имя Бога-Императора. Всех их объединяет железная воля вольного торговца, чья власть направляет усилия соратников к единой цели.

Род занятий определяет способности и возможности вашего персонажа, его роль в экипаже. Он показывает, кем вы были до того, как взойти на борт, и кем вы станете в путешествиях за рубежи Империума. Род занятий влияет на то, как к вам относятся другие люди, на умения и навыки, которые вы сможете изучить, и то, какими средствами вы будете накапливать богатства, власть и славу, чтобы стать почитаемой (или устрашающей) фигурой в сорок первом тысячелетии.

Начало

«Была ли и когда-то нищей побирушкой вроде тебя?
Конечно. Отличие в том, что теперь я не такая»

- торговец-хартист Элизабет Орлеанс

Род занятий персонажа был определён при его создании. Начиная с выбора родного мира вы принимали решения, что в итоге обусловили род занятий вашего героя.

В этой главе каждому роду занятий посвящён отдельный раздел. Определившись со своим родом занятий, внимательно прочтите соответствующую часть главы. Так вы узнаете всё необходимое об игре за такого персонажа и его возможном развитии.

Структура рода занятий

Каждый род занятий описан в следующем порядке:

Описание: в это разделе приводится краткий рассказ об этом роде занятий и его месте в Империуме, а также картинка – вместе они подадут вам пару идей о том, каким может быть ваш герой.

Таблица улучшений характеристик: каждый род занятий позволяет герою улучшать свои базовые способности – то есть поднимать характеристики. В зависимости от рода занятий одни

характеристики будет поднять проще, чем другие. В такой таблице приведены цены на все улучшения всех характеристик рода занятий.

Ранговые таблицы улучшений: у каждого ранга в составе рода занятий есть своя таблица, что показывает какими новыми умения и талантами персонаж может овладеть и что он должен для этого сделать.

Улучшения персонажа

«Я хочу, чтобы все до единого знали обязанности друг друга не хуже своих. Не надейтесь, что каждый из вас будет жив, когда начнётся бой»

- боцман Флинт на борту «Сабли»

Переживая приключения в сорок первом тысячелетии персонаж встретит много возможностей стать лучше. Ведущий будет вознаграждать вас *очками опыта*, которые можно потратить на совершенствование героя. Каждый род занятий позволяет сделать персонажа по-своему уникальным.

Существует три типа улучшений для персонажей

Улучшения характеристик: развивают основные способности героя.

Повышение ранга: открывают новые возможности.

Умения и таланты: позволяют научиться новым умениям или раскрыть в себе новый талант.

Кроме улучшений, которые описаны в таблицах улучшения, соответствующих вашему роду занятий, ведущий может позволить вам приобретать *элитные улучшения*. Они подробно описаны на стр. 34.

Улучшения характеристик

Улучшения характеристик повышают характеристики персонажа. Приобретая улучшение характеристики, игрок увеличивает на +5 значение характеристики и отмечает это в листе персонажа. Существует четыре уровня улучшений.

● **Простой:** небольшое развитие природного потенциала персонажа.

● **Средний:** значительный рост способностей персонажа.

● **Отточенный:** плод активной концентрации персонажа на развитии своих сильных сторон.

● **Предельный:** достижение предела природных возможностей персонажа.

Повышая характеристики своего героя, игрок должен последовательно приобретать уровни улучшений с простого до предельного. Цены на них указаны в таблицах улучшения соответствующего рода занятий. Например, так выглядит улучшения Силы воли для вольного торговца:

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Сила воли	250	500	750	1000

Как вы видите, первое повышение Силы воли для вольного торговца стоит 250 ОО, второе (среднее) стоит 500 ОО. Дальнейшее увеличение характеристики на те же +5 (отточенный уровень) обойдётся уже в 750 ОО, наконец последнее (предельное) повышение будет стоить уже 1000 ОО.

Стоимость улучшений характеристик накопительная. К примеру, игрок не может просто заплатить 500 ОО за прибавку в +10 к характеристике. Он должен сперва выложить 250 ОО за простой уровень улучшения (получив +5), а потом – раскошелиться ещё на 500 ОО за средний (получив ещё +5).

Пример:

Джонас хочет повысить Силу воли своего персонажа – вольного торговца. Её начальная Сила воли равна 34, а покупка простого улучшения обойдётся Джонасу в 250 ОО. Он тратит их и повышает характеристик своего героя до 39. Если игрок захочет ещё поднять Силу воли персонажа ещё на +5, он должен потратить 500 ОО на среднее улучшение. Таким образом, после двух улучшений вольный торговец будет обладать Силой воли 44 (34+5+5=44), что будет стоит ему 750 ОО (250+500 = 750).

Ранги

Ранг персонажа – это приблизительное мерило его опыта и искусности. Он отражает развитие способностей героя, его богатство, власть и положение в обществе. Ранг определяется общим количеством *опыта*, что ваш персонаж потратил на улучшения. Для каждого ранга каждого рода занятий существует отдельная таблица улучшений, где перечислены умения и таланты, что персонаж этого ранга может приобрести за *очки опыта*.

Вы можете покупать улучшения из таблицы вашего текущего ранга или любого нижестоящего. Когда ваш ранг повышается, вам открывается доступ к новой таблице, а значит и новым возможностям. Как и в случае с улучшениями характеристик, поначалу ранг растёт быстро, но достигнуть более высоких становится уже сложнее. Ранги уникальны для каждого рода занятий. Однажды может случится, что перед персонажем встанет выбор между несколькими возможными рангами – вы должны выбрать один из доступных. Некоторые высокие ранги имеют собственные требования – чтобы получить их нужно иметь определённые умения, значения характеристик или предыдущие ранги.

Получение рангов

Персонажи автоматически повышаются в ранге, тратя *опыт*. Как только сумма потраченных героем *очков опыта* сравняется с нужным количеством (см. **таблицу 2-2**), его ранг повышается. Помните, что ранг повышается лишь после покупки улучшения.

Ранги всех родов занятий в **Rogue Trader** обладают одинаковыми требованиями по количеству *опыта* – см. **таблицу 2-2**.

Таблица 2-2 «Ранги»

Ранг	Количество ОО
1	5000 – 6900
2	7000 – 9999
3	10 000 – 12 999
4	13 000 – 16 999
5	17 000 – 20 999
6	21 000 – 24 999
7	25 000 – 29 000
8	30 000 – 34 999

Пример:

Вольный торговец Джонаса уже потратил 9800 ***очков опыта*** *на улучшения. В ходе игры Джонас получает ещё 250 ОО, которые решает вложить в характеристики. Он заручается согласием ведущего, вычёркивает 250 ОО из запаса* ***очков опыта****, записывает купленное улучшение и увеличивает характеристику на +5, после чего увеличивает сумму потраченных на персонажа очков на 250 ОО. Отныне персонаж Джонаса потратил 10 050 ОО (9800+250=10 050). Сверившись с таблицей рангов, игрок понимает, что его герой перешёл на ранг 3, и вносит это изменение на лист персонажа.*

Умения и таланты

Покупка новых умений приносит персонажу новые навыки или улучшает старые. Покупка талантов раскрывает качественно новые возможности. В зависимости от рода занятий, персонажу может быть легче освоить определённые умения или таланты. Например, учёный сенешаль потратит на изучение *«Логики»* куда меньше *очков опыта*, чем архимилитант. Большое разнообразие умений и талантов позволит вам сделать своего персонажа неповторимым.

Таблица 2-1 «Род занятий»

Род занятий	Описание	Стр.
Вольный торговец	Владелец звёздных кораблей, командир, дипломат и хитрец	35
Архимилитант	Несравненный воин и командир	40
Великий астропат	Псайкер, связанный душой с Императором, обеспечивающий связь в Империуме	45
Миссионер	Несущий слово Бога-Императора, целитель и наставник	50
Навигатор	Мутант, водящий корабли через Варп	55
Пустотный волк	Пилот, канонир и знаток космоса	60
Сенешаль	Хранитель тайных знаний и хитроумная ищейка	65
Эксплоратор	Повелитель машин и механизмов, искатель древнего знания	70

Требования

Взглянув на улучшения, доступные на каждом ранге, вы можете заметить, что некоторые требуют определённых значений характеристик или наличия талантов. Ваш герой должен удовлетворять перечисленным в описании улучшения условиям, чтобы приобрести его. Если вы сомневаетесь в разумности требований, обратитесь к ведущему, который может изменить или упразднить эти условия, если сочтёт это нужным.

Покупка улучшений

Приобретать улучшения просто. После того как вы просмотрите доступные таблицы и выберите то, что вам по душе, необходимо предпринять следующие шаги:

● Посоветуйтесь с ведущим (он может запретить некоторые умения и таланты по сюжетным соображениям или предложить вам вариант получше).

● Вычтите стоимость улучшения из имеющегося у вас запаса *очков опыта*.

● Запишите название улучшения в соответствующий раздел на листе персонажа.

● Примените все приносимые улучшением эффекты – изменения характеристик, новые умения, таланты или особенности.

● Наконец увеличьте сумму потраченного *опыта* на стоимость только что купленного улучшения.

Участвуя в приключениях вы будете зарабатывать новые *очки опыта* в награду на хороший отыгрыш, выполнение заданий и умные идеи. Этот опыт позволит вам покупать новые улучшения для героя. Некоторые улучшения можно приобретать несколько раз на одном ранге – такие отмечены множителем, показывающим сколько их можно купить – например (×2) или (×3).

Как развивать своего персонажа

Открывающееся разнообразие возможностей на первый взгляд немного пугает. Улучшения характеристик дороги, но оказывают воздействие сразу на многие тесты. Новые умения и таланты относительно дешевы и открывают немало новых возможностей. Вам предстоит решить, хотите ли вы сосредоточиться на развитии базовых способностей, приобретении умений и таланов или придерживаться золотой середины. За каждую игровую встречу вы можете рассчитывать примерно на 500 ОО, если ваши действия и отыгрыш были успешны.

Исходя из схемы «500 очков за встречу» вы можете рассчитывать, как скоро вам удастся купить желаемые улучшения. Например, если *отточенное* улучшение Ближнего боя стоит 750 ОО, то приобрести вы сможете примерно через две встречи. Талант же, что стоит всего 100 ОО, легко купить после первой же встречи. Если вы запутались или просто не уверены, что лучше брать, посоветуйтесь с ведущим.

Элитные улучшения

Род занятий сполна описывает вашего персонажа. Однако перечисленные в таблицах улучшения – это не всё, что под силу изучить вашему герою. Порой персонажу выпадает возможность получить новое умение или талант прямо в ходе игры. Например, герой мог провести целое приключение среди кочевых язычников Траксиды-7 или изучать добычу нефия на Дыхании Люцина. Если вы считаете, что у вас есть основания получить умение или талант, которого нет в таблицах улучшения, вы можете попросить ведущего предоставить его вам *как элитное улучшение*.

Исходная цена *элитного улучшения* – **500 ОО**, но ведущий может повысить или понизить её в зависимости от обстоятельств. Чтобы запросить *элитное улучшение*, вам потребуются:

● **Логичное обоснование**: например, «я прожил на Дыхании Люцина три месяца, что так будет логично, если я смогу взять *«Ремесло (Шахтёр)»*.

● **Сюжетное объяснение** того, откуда у персонажа это улучшение: например, «я вступил в небольшую независимую гильдию шахтёров, которые обучили меня своему ремеслу в обмен на три месяца тяжкого труда».

● **Предложение цены**, что вы готовы заплатить за улучшение: например, «Я с радостью потрачу 200 ОО на *«Ремесло (Шахтёр)»*.

Ведущий имеет право отказать в *элитном улучшении* или запросить более высокую цену. В таких случаях лучше всего принять его решение. Также ведущий может постановить, что вы должны пройти несколько тестов, чтобы успешно изучить умение или талант – как правило, связанным с тем сюжетным обоснованием, что вы придумали – например, «Прокинь *«Бартер»*, чтобы убедить шахтёров, что им стоит тратить время, обучая тебя». Поиск *элитного улучшения* может стать приключением сам по себе.

Иногда ведущий может сам предложить вам *элитное улучшение* как часть награды за приключение. Например, в ходе одной из авантюр, вы столкнулись с необычной ксенорасой и победили её. Ведущий может предложить вам приобрести *«Запретное знание (Ксеносы)»*. Порой *элитные улучшения* приносят с собой *порчу* и *безумие*, так что подумайте хорошенько!

Создание собственных родов занятий

Каждый род занятий предлагает довольно широкие возможности, но опытным искателям приключений во вселенной **Warhammer 40000** может захотеться чего-то более необычного. Быть может, вы хотите придумать собственную расу ксеносов или всегда хотели играть за пастуха гроксов. В таком случае, вам нужно поработать вместе с ведущим, составляя разумные и сбалансированные таблицы улучшений для нового рода занятий. Не забудьте о том, чтобы ваш герой сочетался с другими членами группы – в конце концов, если авантюристы не смогут работать слаженной командой, злокозненные силы вселенной не преминут воспользоваться их слабостями.

Завершение всех рангов

Благодаря сочетанию мастерства, дерзости, отваги и удачи ваш персонаж может пережить встречи с многочисленными ужасами сорок первого тысячелетия и возвыситься до высшего ранга в своем роде занятий. С точки зрения игровой механики, персонаж достигший последнего ранга, считается завершившим карьеру. Он выходит за рамки системы **Rogue Trader** и может погрузиться в мир других ролевых игр во вселенной **Warhammer 40000**. Для героев, достигших таких высот, нет почти ничего невозможного. Одни поведут многочисленные крестовые походы на завоевание планет или будут направлять целые торговые флоты. Другие могут стать лордами-губернаторами основанных собственными руками субсекторов. От третьих же останутся лишь передаваемые шёпотом легенды и дурная слава. Возможностей море, и вы ограничены лишь своим воображением.

Повторяющиеся умения и таланты

Важно отметить, что в таблицах улучшения ранга 1 нередко содержатся те умения и таланты, что персонаж такого рода занятий получает со старта. Это сделано намеренно – дальнейшие дополнения для системы **Rogue Trader** представят альтернативные ранги или иные наборы улучшений с отличающимися начальными умениями, а такие умения должны быть доступны персонажам определённого рода занятий, независимо от происхождения. Если персонаж уже обладает умением или талантом со старта, он не должен покупать его из таблицы улучшений ранга 1.

Вольный торговец

«Именем Императора Человечества и его Империума, я объявляю этот мир своим. Я несу справедливость и истину верноподданным, кару и смерть виновным, и своими руками забираю трофеи»

- Анселлион Акварр, лорд-капитан «Селестис Империум»

Вольный торговец – это обладатель священного патента, что даёт право отправляться за пределы Империума, чтобы торговать, исследовать и вести войны во имя Бога-Императора. В мрачной тьме Империума такие люди неповторимы. Вольный торговец может совсем недавно получить свои титул или происходить из древнего рода аристократов и пустоходов, но каждый из них с гордостью носит своё звание и отправляется в неизведанное в поисках богатств и славы. В тёмных глубинах пустоты, вольный торговец – владыка всего, на что упадёт его взор, и сам себе закон – по крайней мере, пока его притязания подкреплены силой оружия и острым умом. Такой человек может быть дипломатом, что держит речь перед планетарным губернатором, дельцом, что заключает тёмные сделки на нижних палубах пустотной станции, полководцем, что командует воинством, которое ведёт за добычей, или капитаном на мостике могучего звёздного корабля – но он всегда будет свободным.

Зачастую вольные торговцы – это отпрыски династий великих правителей и полководцев, чьё славное (или пугающее) наследие корнями уходит в глубину тысячелетий. Иногда они возносятся из молодых, деятельных семейств, чьи представители служат в Адептус Терра, Имперском Флоте или Имперской Гвардии. Как бы то ни было, все вольные торговцы – это хозяева своей судьбы, на плечах которых лежит участь не только их семейств или затеваемых авантюр, но несметных будущих поколений, а нередко и судьбы целых миров.

Несмотря на бремя единоличной ответственности, вольные торговцы неизменно окружают себя свитой соратников и вассалов. Ни один вольный торговец не сможет воплощать свои замыслы в одиночку, ведь никакой мужчина или женщина не может быть одинаково сведущ во всех сторонах торговли, войны, исследований и хозяйства. Все самые успешные вольные торговцы наделены врождённым умением распознавать ценных союзников, понимать, что ими движет, а также сполна использовать всё, что есть в их арсенале.

Хотя вольный торговец может полагаться на вассалов в самых непривычных делах (и добыче самых экзотических ресурсов), ему предстоит решать, когда можно положиться на своё суждение, а когда стоит передать бразды соратнику. Он не может стоять за штурвалом пустотного крейсера и направлять каждое его макроорудие, но именно он выбирает тех, кто будет этим заниматься, и отдаёт этим людям приказы. Вольный торговец может почти ничего не знать о мистических авгуриях и ауспициях, но именно он решает, стоит ли положиться на слово эксплоратора, говорящего, что воздух на новооткрытом мире пригоден для человека.

Но как бы не были сильны их союзники, вольные торговцы всегда должны полагаться и на свои силы, ибо у них обязательно найдутся соперники и завистники. Из-за этого большинство старается обеспечить себя лучшим оружием и снаряжением, что можно достать – когда на кону стоит выкуп за целую планету, даже друзья могут стать врагами. Некоторые никогда не покидают капитанского мостика, не надев древнего и почитаемого силового доспеха, а другие носят под кричащими нарядами хитроумные излучатели защитных полей, сделанные руками ксеносов. Никто не ходит без оружия, и даже на борту своего корабля вольный торговец может не снимать наперстный лазер или другое средство разрушения. Впрочем, как бы вольный торговец не подавал себя, он всегда должен быть совершенно уверен в себе и способен выпутаться даже их самой безнадёжной передряги, заодно нажившись на этом, даже если в этот раз такой «наживой» будет всего лишь собственная спасённая жизнь.

Особые способности вольного торговца

Выдающийся лидер: один раз за раунд, в качестве свободного действия вольный торговец может дать одному союзнику бонус +10 к любому тесту. Вольный торговец должен видеть союзника, а союзник – слышать вольного торговца.

Также эту способность можно использовать один раз в стратегический ход в ходе космического боя. Для этого вольного торговца также должны видеть и слышать (обычно это значит, что он и союзники должны находиться в одном месте – например, на мостике).

Вольный торговец не может давать этот бонус сам себе.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Грамотность (Инт)», «Командование (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Оценка (Инт)», «Торговля (Тов)», «Учёное знание (Астромантия) (Инт)», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Аура власти», «Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Всё)».*

Начальное снаряжение: лазпистолет *высшего качества* или ручная пушка *хорошего качества* или плазменный пистолет *среднего качества*, мономеч *высшего качества* или силовой меч *среднего качества*, вокс-бусина, пустотный костюм, изысканный гардероб, накидка из шкуры ксеноса, лёгкий панцирь силовика *высшего качества* или панцирный доспех штурмовика.

Улучшения характеристик вольного торговца

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	100	250	500	750
Дальний бой	250	500	750	1000
Сила	500	750	1000	2500
Выносливость	500	750	1000	2500
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	250	500	750	1000
Товарищество	100	250	500	750

Улучшения вольного торговца на ранге I

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Командование	100	Умение	-
Обаяние	100	Умение	-
Обыденное знание (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Обыденное знание (Империум)	100	Умение	-
Оценка	100	Умение	-
Пилотирование (Космические суда)	100	Умение	-
Тайный язык (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Торговля	100	Умение	-
Уклонение	100	Умение	-
Учёное знание (Астромантия)	100	Умение	-
Шифры (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Языкознание (Жаргон торговцев)	100	Умение	-
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Аура власти	100	Талант	Товарищество 30
Владение пистолетами (Все)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Примитивное)	200	Талант	-
Уважаемый патент	200	Талант	-

Улучшения вольного торговца на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Азартные игры	200	Умение	-
Бартер	200	Умение	-
Запретное знание (Ксеносы)	200	Умение	-
Запугивание	200	Умение	-
Исполнитель (Выберите одно)	200	Умение	-
Командование+10	200	Умение	Командование
Кутёж	200	Умение	-
Обаяние+10	200	Умение	Обаяние
Обман	200	Умение	-
Обыденное знание (Пространство Коронус)	200	Умение	-
Пилотирование (Воздушная техника)	200	Умение	-
Трёп	200	Умение	-
Учёное знание (Имперские патенты)	200	Умение	-
Быстрое выхватывание	200	Талант	-
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Всё видавший	200	Талант	Сила воли 30
Железная дисциплина	200	Талант	Сила воли 30, Командование
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Парное оружие (Рукопашная)	300	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Парное оружие (Стрельба)	500	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Подскок	200	Талант	Ловкость 30

Улучшения вольного торговца на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Акробатика	200	Умение	-
Безопасность	200	Умение	-
Вождение (Наземная техника)	200	Умение	-
Командование+20	200	Умение	Командование+10
Ловкость рук	200	Умение	-
Обаяние+20	200	Умение	Обаяние+10
Обыденное знание (Имперский Флот)	200	Умение	-
Поиск	200	Умение	-
Проницательность	200	Умение	-
Тайный язык (Нижние палубы)	200	Умение	-
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Учёное знание (Геральдика)	200	Умение	-
Учёное знание (Легенды)	200	Умение	-
Акимбо	500	Талант	Дальний бой 40, Парное оружие (Стрельба)
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Дальновидность	200	Талант	Интеллект 30
Декадент	200	Талант	Выносливость 30
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	-
Тёмная душа	200	Талант	-

Улучшения вольного торговца на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Вождение (Глиссер)	200	Умение	-
Лазанье	200	Умение	-
Обыденное знание (Вольные торговцы)+10	200	Умение	Обыденное знание (Вольные торговцы)
Обыденное знание (Империум)+10	200	Умение	Обыденное знание (Империум)
Пользование техники	200	Умение	-
Ремесло (Пустоход)	200	Умение	-
Торговля+10	200	Умение	Торговля
Уклонение+20	200	Умение	Уклонение+10
Языкознание (Эльдарский)	200	Умение	-
Владение лёгким оружием (Все)	500	Талант	-
К демону в пасть	500	Талант	Железная дисциплина
Контратака	500	Талант	Ближний бой 40
Кошачье приземление	200	Талант	Ловкость 30
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мгновенная реакция	200	Талант	Ловкость 40
Плечом к плечу	200	Талант	-
Сокрушительный удар	500	Талант	Сила 40
Спринт	500	Талант	-
Стремительная атака	500	Талант	Ближний бой 35

Улучшения вольного торговца на ранге 5			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бартер+10	200	Умение	Бартер
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Кутёж+10	200	Умение	Кутёж
Навигация (Звёздная)	200	Умение	-
Обман+10	200	Умение	Обман
Обыденное знание (Вольные торговцы)+20	200	Умение	Обыденное знание (Вольные торговцы)+10
Обыденное знание (Империум)+20	200	Умение	Обыденное знание (Империум)+10
Обыденное знание (Пространство Коронус)+10	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)
Оценка+10	200	Умение	Оценка
Торговля+20	200	Умение	Торговля+10
Трёп+10	200	Умение	Трёп
Шифры (Преступный мир)	200	Умение	-
Верный удар	500	Талант	Ближний бой 30
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Мастер клинков	500	Талант	Ближний бой 30, Владение холодным оружием (Одно любое)
Мастер рукопашной	500	Талант	Ближний бой 30
Молниеносная атака	500	Талант	Стремительная атака
Первый после Императора	500	Талант	Интеллект 35, Товарищество 35
Разоружение	200	Талант	Ловкость 30
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30

Улучшения вольного торговца на ранге 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Азартные игры+10	200	Умение	Азартные игры
Бартер+20	200	Умение	Бартер+10
Безопасность+10	200	Умение	Безопасность
Запретное знание (Ксеносы)+10	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Запугивание+10	200	Умение	Запугивание
Кутёж+20	200	Умение	Кутёж+10
Навигация (Звёздная)+10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Обман+20	200	Умение	Обман+10

Обыденное знание (Пространство Коронус)+20	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)+10
Оценка+20	200	Умение	Оценка+10
Трёп+20	200	Умение	Трёп+10
Учёное знание (Имперские патенты)+10	200	Умение	Учёное знание (Имперские патенты)
Бой вслепую	200	Талант	Восприятие 30
Каменная кожа	500	Талант	Выносливость 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мастер-оратор	500	Талант	Товарищество 30
Паранойя	200	Талант	-
Стена стали	500	Талант	Ловкость 35
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40
Точный удар	500	Талант	Ближний бой 40, Верный удар

Улучшения вольного торговца на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Азартные игры+20	200	Умение	Азартные игры+10
Акробатика+10	200	Умение	Акробатика
Безопаность+20	200	Умение	Безопаность+10
Запретное знание (Ксеносы)+20	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)+10
Лазанье+10	200	Умение	Лазанье
Ловкость рук+10	200	Умение	Ловкость рук
Плаванье	200	Умение	-
Поиск+10	200	Умение	Поиск
Проницательность+10	200	Умение	Проницательность
Ремесло (Пустоход)+10	200	Умение	Ремесло (Пустоход)
Учёное знание (Имперские патенты)+20	200	Умение	Учёное знание (Имперские патенты)+10
Учёное знание (Легенды)+10	200	Умение	Учёное знание (Легенды)
Бесстрашие	500	Талант	-
Броня презрения	200	Талант	Сила воли 40
Владение зажигательным оружием (Все)	500	Талант	-
Двойной удар	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Рукопашное)
Долг превыше смерти	500	Талант	Сила воли 45
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Отличная сделка	500	Талант	-
Шаг в сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Улучшения вольного торговца на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Акробатика+20	200	Умение	Акробатика+10
Лазанье+20	200	Умение	Лазанье+10
Учёное знание (Легенды)+20	200	Умение	Учёное знание (Легенды)+10
Проницательность+20	200	Умение	Проницательность+10
Поиск+20	200	Умение	Поиск+10
Ловкость рук+20	200	Умение	Ловкость рук+10
Плавание+10	200	Умение	Плавание
Ремесло (Пустоход)+20	200	Умение	Ремесло (Пустоход)+10
Сопротивляемость (Психосилы)	200	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Удар и отскок	500	Талант	Ловкость 40, Акробатика
Орлиный глаз	500	Талант	Дальний бой 30
Двойной выстрел	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Стрельба)
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Независимое прицеливание	500	Талант	Дальний бой 40
Сокрушительный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Молниеносные рефлексы	500	Талант	-
Владение метательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Пустотный тактик	500	Талант	Интеллект 35

Архимилитант

«Человек – это абсолютное оружие. Разум видит цель, сердце ненавидит врага, воля приказывает мышцам целиться и стрелять. Человечество, сплочённое войной, имеет более высокую цель, нежели объединённое миром»

- Таннен Мортабер, охотник за головами

Сорок первое тысячелетие – это эпоха всеобщей войны, эра кровопролития и труда, в которую рождён каждый ныне живущий человек, от последнего ульевого раба до самого благородного аристократа. Нет того, чьей жизни бы не коснулись беспрестанные войны, что терзают Империум, и в которых каждый год гибнут несчётные миллионы, сдерживая предателей, еретиков и чужаков. Среди бесконечных рядов воителей возвышаются те, для которых жизнь, полная кровопролития, стала не смертным приговором, а призванием. Иногда таких мужчин и женщин титулуют архимилитантами, ибо они встречали смерть тысячи раз и одолели каждого чудовищного врага, с которыми столкнула их эта жестокая галактика.

У архимилитантов много путей. Одни служили в Имперской Гвардии и непостижимым образом выживали в безнадёжных битвах или возвращались из походов, что уносили целые полки. Другие вырвались из природного ада миров смерти или уцелели в катастрофах, которые страшно и представлять. В каждом последнем бою, в каждом разгромном поражении находится горстка воинов, которым удалось пережить битву. Эти мужчин и женщины, которых израненными, но ещё живыми вытаскивали из-под завалов, которые сами выползали из-под гор трупов, чтобы сражаться дальше – одни из тех немногих, которых даже самое жестокое поле брани не сломило, но перековало в несравненных убийц. Таких выживших всегда переводят в другие подразделения, надеясь, что их мастерство или удача помогут новым сослуживцам. Порой эти герои привлекают внимание высоких чинов и сводятся в «особые подразделения», которых бросают против самых ужасных врагов, поручая задания, которые нужно выполнить или умереть. Иногда эти вояки пускаются во все тяжкие, разрывают связь с командованием и пропадают. Бывает, что такой человек вступает в свиту лорда-милитанта или инквизитора, а порой попадает в окружение влиятельного вольного торговца в роли их собственного «человека-армии».

Архимилитанты – знатоки всех видов боя. Говорят, что не найти оружия, которым архимилитант не мог бы убивать или которое не смог бы разобрать и собрать, и это не пустые слова. Каждый из них способен разобраться даже с самым необычным и совершенно незнакомым снаряжением. Никто из них не боится смерти, а о боли и говорить нечего. Но архимилитанты выживают и побеждают там, где другие гибнут, не только благодаря искусству владеть оружием – они наделены чутьём на опасность, умением предугадывать действия неприятеля и встречать любого врага так, будто сами вызвали его на бой. Архимилитант, стоящий своего титула, может вытащить себя и своих товарищей даже из самого безнадёжного боя благодаря хладнокровному профессионализму, искусному обращению с оружием, а также огромной кровожадности и удаче. За пределами имперского космоса столь одарённые мужчины и женщины на вес золота, и мало какой вольный торговец ступит на землю чужого мира без одного-двух вооружённых до зубов архимилитантов в своей свите.

Особые способности архимилитанта

Знаток оружия: выберите один (и только один!) класс оружия. Архимилитант получает бонус +10 на попадание, +2 к урону и +2 к *инициативе*, когда сражается оружием выбранного класса.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Запугивание (Сил)», «Обыденное знание (Война) (Инт)», «Тайный язык (Военные)», «Уклонение (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис)», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: *«Владение лёгким оружием (Всё)», «Владение метательным оружием (Всё)», «Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Всё)», «Крепкое телосложение».*

Начальное снаряжение: хеллган *хорошего качества* или длиннолаз *высшего качества* или два болт-пистолета, одно примитивное холодное мооружие *хорошего качества*, вокс-бусина, пустотный костюм, лёгкий панцирь силовика, памятная болтерная гильза, медицинская сумка, оковы, а также инфопланшет, полный заказов на головы, или оружейный футляр, или три дозы стимма.

Улучшения характеристик архимилитанта

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	250	500	750	1000
Дальний бой	100	250	500	750
Сила	100	250	500	750
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	100	250	500	750
Интеллект	500	750	1000	2500
Восприятие	500	750	1000	2500
Сила воли	500	750	1000	2500
Товарищество	250	500	750	1000

Улучшения архимилитанта на ранге I

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Запретное знание (Пираты)	100	Умение	-
Запугивание	100	Умение	-
Обыденное знание (Война)	100	Умение	-
Обыденное знание (Имперская Гвардия)	100	Умение	-
Тайный язык (Военные)	100	Умение	-
Тайный язык (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Уклонение	100	Умение	-
Учёное знание (Тактика Империалис)	100	Умение	-
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Быстрое выхватывание	200	Талант	-
Владение лёгким оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение метательным оружием (Все)	500	Талант	-
Владение пистолетами (Все)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Примитивное)	200	Талант	-
Медика	200	Талант	-
Гончий пёс	500	Талант	-
Спаситель	500	Талант	Ловкость 30

Улучшения архимилитанта на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Акробатика	200	Умение	-
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Выслеживание	200	Умение	-
Запугивание+10	200	Умение	Запугивание
Обыденное знание (Война)+10	200	Умение	Обыденное знание (Война)
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Учёное знание (Тактика Империалис)+10	200	Умение	Учёное знание (Тактика Империалис)
Боевое построение	500	Талант	Интеллект 40
Быстрая перезарядка	200	Талант	-
Владение зажигательным оружием (Все)	500	Талант	-
Владение лёгким оружием (Примитивное)	100	Талант	-
Владение пистолетами (Примитивное)	100	Талант	-
Каменная кожа	200	Талант	Выносливость 40
Кошачье приземление	200	Талант	Ловкость 30
Крепкое телосложение (×3)	200	Талант	-
Нокдаун	200	Талант	-
Парное оружие (Стрельба)	200	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Подскок	200	Талант	Ловкость 30
Сокрушительный удар	500	Талант	Сила 40

Улучшения архимилитанта на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Акробатика+10	200	Умение	Акробатика
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Вождение (Наземная техника)	200	Умение	-
Выслеживание+10	200	Умение	Выслеживание
Допрос	200	Умение	-
Запугивание+20	200	Умение	Запугивание+10
Командование	200	Умение	-
Обыденное знание (Война)+20	300	Умение	Обыденное знание (Война)+10
Обыденное знание (Имперский Флот)	200	Умение	-
Уклонение+20	300	Умение	Уклонение+10
Учёное знание (Тактика Империалис)+20	300	Умение	Учёное знание (Тактика Империалис)+10
Верный удар	500	Талант	Ближний бой 30
Калечащий выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Крепкий орешек	200	Талант	Сила воли 40
Крепкое телосложение (×3)	200	Талант	-
Мгновенная реакция	200	Талант	Ловкость 40
Неистовство	500	Талант	-
Неистовый натиск	500	Талант	Ближний бой 35
Ненависть (Пираты)	200	Талант	-
Плечом к плечу	200	Талант	-

Улучшения архимилитанта на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Акробатика+20	200	Умение	Акробатика+10
Безопасность	200	Умение	-
Вождение (Наземная техника)+10	300	Умение	Вождение (Наземная техника)
Допрос+10	200	Умение	Допрос
Командование+10	200	Умение	Командование
Кутёж	200	Умение	-
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Подрывное дело	200	Умение	-
Скрытность	200	Умение	-
Шифры (Жаргон наёмников)	200	Умение	-

Боевая ярость	500	Талант	Неистовство
Бой вслепую	200	Талант	Восприятие 30
Бугрящиеся бицепсы	500	Талант	Сила 45
Владение тяжёлым оружием (Выберите одно) (×2)	200	Талант	-
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	200	Талант	-
Двойной выстрел	500	Талант	Ловкость 40 Парное оружие (Стрельба)
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Орлиный глаз	200	Талант	Дальний бой 30
Стрельба от бедра	200	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30

Улучшения архимилитанта на ранге 5			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Вождение (Наземная техника)+20	200	Умение	Вождение (Наземная техника)+10
Допрос+20	200	Умение	Допрос+10
Командование+20	200	Умение	Командование+10
Кутёж+10	200	Умение	Кутёж
Лазанье	200	Умение	-
Подрывное дело+10	200	Умение	Подрывное дело
Скрытность+10	200	Умение	Скрытность
Слежка	200	Умение	-
Акимбо	500	Талант	Дальний бой 40, Парное оружие (Стрельба)
Всё видавший	500	Талант	Сила воли 30
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Мастер рукопашной	500	Талант	Ближний бой 30
Меткий стрелок	500	Талант	Дальний бой 35
Независимое прицеливание	500	Талант	Дальний бой 40
Паранойя	200	Талант	-
Сокрушительный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	-
Стальные нервы	200	Талант	-
Это просто царапина	500	Талант	Выносливость 40
Яростный натиск	500	Талант	-

Улучшения архимилитанта на ранге 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бесшумный шаг	200	Умение	-
Выживание	200	Умение	-
Запретное знание (Пираты)+10	200	Умение	Запретное знание (Пираты)
Звероводство	200	Умение	-
Лазанье+10	200	Умение	Лазанье
Побег	200	Умение	-
Подрывное дело+20	200	Умение	Подрывное дело+10
Поиск	200	Умение	-
Скрытность+20	200	Умение	Скрытность+10
Слежка+10	200	Умение	Слежка
Аура власти	200	Талант	Товарищество 30
Долг превыше смерти	500	Талант	Сила воли 45
Железная челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Зачищай и очищай!	500	Талант	Владение зажигательным оружием (Всё)
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Обострённые чувства (Зрение)	500	Талант	-
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Парное оружие (Рукопашная)	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Скрытая полость	200	Талант	-
Снайпер	500	Талант	Дальний бой 40, Орлиный глаз
Спринт	500	Талант	-

Улучшения архимилитанта на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бесшумный шаг+10	200	Умение	Бесшумный шаг
Выживание+10	200	Умение	Выживание
Запретное знание (Пираты)+20	200	Умение	Запретное знание (Пираты)+10
Побег+10	200	Умение	Побег
Поиск+10	200	Умение	Поиск
Пользование техники	200	Умение	-
Ремесло (Оружейник)	200	Умение	-
Слежка+20	200	Умение	Слежка+10
Боевое чутьё	500	Талант	Восприятие 40
Броня презрения	200	Талант	Сила воли 40
Железная дисциплина	500	Талант	Сила воли 30, Командование
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Логис-имплантат	500	Талант	-
Молниеносные рефлексы	500	Талант	-
Последний герой	500	Талант	Стальные нервы
Связи (Имперская Гвардия)	200	Талант	Товарищество 30
Точный удар	500	Талант	Ближний бой 40, Верный удар
Трудная мишень	200	Талант	Ловкость 40
Удар и отскок	500	Талант	Ловкость 40, Акробатика
Шаг в сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Улучшения архимилитанта на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бесшумный шаг+20	200	Умение	Бесшумный шаг+10
Выживание+20	200	Умение	Выживание+10
Звероводство+10	200	Умение	Звероводство
Побег+20	200	Умение	Побег+10
Поиск+20	200	Умение	Поиск+10
Бесстрашие	500	Талант	-
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	200	Талант	-
Двойной удар	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Рукопашное)
К демону в пасть	500	Талант	Железная дисциплина
Калечащий удар	200	Талант	Ближний бой 50
Контратака	500	Талант	Ближний бой 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец
Мастер клинков	500	Талант	Ближний бой 30, Владение холодным оружием (Любое)
Ортопраксия	200	Талант	-
Пустотный тактик	500	Талант	Интеллект 35
Стена стали	500	Талант	Ловкость 35
Стремительная атака	500	Талант	Ближний бой 35
Тёмная душа	500	Талант	-
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант	Товарищество 50, Связи (Имперская Гвардия)

Великий астропат

«Я связан душой с Императором и милостью его, могу говорить через пустоту»

- Аррадин Вайкис, астропат

Великие астропаты – настоящая редкость. Это псайкеры, чья сила и сама душа таят частицу света Бога-Императора. Они способны посылать сообщения через безбрежные просторы космоса, а их души защищены от точащей их скверны Варпа.

Каждый год по всему Империуму рождаются бесчисленные миллионы псайкеров. Большую часть обнаружат и схватят, чтобы передать на устрашающие Чёрные корабли Адептус Астра Телепатика. Покрытые мраком трюмы этих судов заполняют пробудившимися псайкерами с каждой планеты, к которой корабль прибывает в своём долгом странствии. Большинству несчастных суждено питать пламя Астрономикана, чтобы он продолжал гореть, а Империум мог выстоять ещё один день. Их тех, кого оставят в живых, малая доля будет признана достаточно сильной, чтобы пройти обучение и служить Империуму в одной из множества ролей – кто-то станет боевым псайкером, а кого-то дорога приведёт в Инквизицию.

Тех, кого отбирают в астропаты, проходят ритуал связывания душ, в ходе которого тело и душа очищаются от скверны Варпа палящей чистотой императорской благодати. Они выдерживают месяцы постов, молитв и ритуальной подготовки, после чего уходят в глубины Императорского дворца группами по сто человек, чтобы пройти обряд, что может убить их, лишить рассудка или связать с бессмертным Императором. Этот ритуал перегружает органы чувств и оставляет астропатов слепыми, хотя многие также лишаются обоняния, слуха или осязания.

Империум полагается на астропатов в деле межзвездных сообщений так же сильно, как на Варп, а потому астропаты нужны всегда и везде. Те, кто пережил Связывание душ, поступают в ряды Адептус Астра Телепатика, где их учат посылать свои мысли в иные миры через Варп, петь психическими голосами в едином хоре с товарищами и вести разговоры с другими астропатами, несмотря на разделяющие их световые года.

Считанные единицы астропатов перерастают свои обязанности в психическом хоре. Обычно таких переводят на службу в астропатические комплексы и станции, разбросанные по всему имперскому космосу. Самые ловкие и умные становятся странствующими представителями или служителями Адептус Астра Телепатики, а иногда входят в свиты инквизиторов и лордов-милитантов. Самые волевые и хитрые несут службу у вольных торговцев, устремляя свои мысли за пределы царства Человека в великие пустоты за границами владений Императора.

Чтобы служить на самом краю ойкумены, надо быть по-настоящему особенным астропатом – жестокосердным и хитроумным. Хотя не найти двух одинаковых астропатов, многие медленно сходят с ума от того, что они описывают как холодные, чуждые мысли, звучащие из чёрных бездн на краю галактики. Других чем дальше, тем больше гложет чувство одиночества, оторванности от своих братьев на колоссальные расстояния. Те немногие, коим под силу одолеть эти тяготы, по праву титулуются великими астропатами и пользуются среди собратьев по ремеслу боязливым уважением.

На плечах великого астропата лежат обязанности, что обычно исполняет целый хор Телепатики. Как правило, у вольных торговцев бывает всего по одному астропату на корабль, а потому положение этих могучих слепцов сопряжено с огромной ответственностью. Они служат единственным надёжным средством сообщения между разрозненными кораблями (не говоря уже о межзвёздных расстояниях) и потому нередко входят в узкий круг доверенных советников вольного торговца, многие из которых не ступят на землю нового мира без великого астропата, готового вызвать подмогу спустя миг после того, как появится опасность.

Прошлое назначение: при создании персонажа-астропата игрок может выбрать место, где его герой служил прежде – см. раздел **«Астропатические хоры»** в дополнении **«Настольная книга навигатора»**.

Особые способности великого астропата

Связан душой с Императором: великий астропат был связан душой с Императором во время сложного обряда на Терре. Великий астропат получает бонус +20 к тестам Силы воли при сопротивлении одержимости, в любом состязательном тесте Силы воли против демона, а также всякий раз, когда предпринимает тест Силы воли, сопротивляясь воздействию таланта, психосилы, особой способности или любого другого эффекта, исходящего от демона. Великий астропат может бросать дополнительную к10 при броске по **таблице прорывов Варпа** и отбрасывать любое число из выпавших на трёх костях.

Психосилы: великий астропат начинает игру с доступом к приёмам Телепатии. Он также обладает пси-рейтингом 2 и приёмом *«Астральная телепатия»* (см. стр. 160) и может выбрать до двух других приёмов из дисциплины *«Телепатия»* не дороже 200 *очков опыта* каждый (а также волен покупать новые приёмы из таблиц улучшений).

Не имеющий глаз, да видит: великий астропат слеп, но наделен загадочной способностью воспринимать мир без глаз. Великий астропат считается зрячим (не будет натыкаться на стены, может различать цвета и т. д.). Однако, на него не действуют эффекты, что рассчитаны на зрячих противников – его не собьешь с толку ни ослепляющей гранатой, ни хамелеолином. Кроме того, астропаты совершенно неспособны видеть неприкасаемых (см. стр. 155).

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)», «Воззвание (СВ)», «Запретное знание (Псайкеры) (Инт)», «Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)», «Учёное знание (Криптология) (Инт)», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Владение пистолетами (Все)», «Обострённые чувства (Слух)», «Пси-рейтинг (2)».*

Начальное снаряжение: лазпистолет *высшего качества* или автостаб *высшего качества*, мономеч *высшего качества* или шоковый посох *среднего качества*, гвардейский флак-доспех, талисман, пустотный костюм, вокс-бусина, психофокус.

Улучшения характеристик великого астропата

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	500	750	1000	2500
Дальний бой	500	750	1000	2500
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	100	250	500	750
Товарищество	500	750	1000	2500

Улучшения великого астропата на ранге I

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	Умение	-
Воззвание	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Запретное знание (Варп)	100	Умение	-
Запретное знание (Псайкеры)	100	Умение	-
Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика)	100	Умение	-
Обыденное знание (Администратум)	100	Умение	-
Психический приём (×2) †	200	Умение	-
Психическое чутьё	100	Умение	-
Тайный язык (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Уклонение	200	Умение	-
Учёное знание (Криптология)	100	Умение	-
Учёное знание (Оккультизм)	100	Умение	-
Шифры (Знаки астропатов)	100	Умение	-
Владение пистолетами (Всё)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Примитивное)	200	Талант	-
Обострённые чувства (Слух)	200	Талант	-
Пси-рейтинг (2)	200	Талант	-
Ритуал санкционирования	500	Талант	Пси-рейтинг, особое
Родство с Варпом	500	Талант	Пси-рейтинг, особое

† *Это улучшение отражает именно те два приёма, что астропат получает бесплатно при создании персонажа*

Улучшения великого астропата на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Воззвание+10	200	Умение	Воззвание
Запретное знание (Псайкеры)+10	200	Умение	Запретное знание (Псайкеры)
Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика)+10	200	Умение	Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика)
Обыденное знание (Администратум)+10	200	Умение	Обыденное знание (Администратум)
Проницательность	200	Умение	-
Психическое чутьё+10	200	Умение	Психическое чутьё
Учёное знание (Криптология)+10	200	Умение	Учёное знание (Криптология)
Учёное знание (Оккультизм)+10	200	Умение	Учёное знание (Оккультизм)
Шифры (Знаки астропатов)+10	200	Умение	Шифры (Знаки астропатов)
Боевое чутьё	200	Талант	Восприятие 40
Бой вслепую	200	Талант	Восприятие 30
Дальновидность	200	Талант	Интеллект 30
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мнемоник	200	Талант	-
Пси-рейтинг 3	300	Талант	Пси-рейтинг 2
Психический приём (×2)	200	Талант	-
Сопротивляемость (Психосилы)	300	Талант	-
Тёмная душа	200	Талант	-

Улучшения великого астропата на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Воззвание+20	200	Умение	Воззвание+10
Запретное знание (Варп)+10	200	Умение	Запретное знание (Варп)
Запретное знание (Псайкеры)+20	200	Умение	Запретное знание (Псайкеры)+10
Обман	200	Умение	-
Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика)+20	200	Умение	Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика)+10
Обыденное знание (Администратум)+20	200	Умение	Обыденное знание (Администратум)+10
Обыденное знание (Имперская Гвардия)	200	Умение	-
Обыденное знание (Имперский Флот)	200	Умение	-
Проницательность+10	200	Умение	Проницательность
Психическое чутьё+20	200	Умение	Психическое чутьё+10
Учёное знание (Криптология)+20	200	Умение	Учёное знание (Криптология)+10
Учёное знание (Оккультизм)+20	200	Умение	Учёное знание (Оккультизм)+10
Шифры (Знаки астропатов)+20	200	Умение	Шифры (Знаки астропатов)+10
Владение холодным оружием (Всё)	500	Талант	-
Пси-рейтинг 4	200	Талант	Пси-рейтинг 3
Психическая дисциплина	500	Талант	-
Психический приём (×2)	200	Талант	-
Связи (Астропаты)	200	Талант	Товарищество 30
Химическое оскопление	200	Талант	-

Улучшения великого астропата на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Обман+10	200	Умение	Обман
Обыденное знание (Империум)	200	Умение	-
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Обыденное знание (Имперский Флот)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)
Проницательность+20	200	Умение	Проницательность+10
Тайный язык (Администратум)	200	Умение	-
Трёп	200	Умение	-
Учёное знание (Геральдика)	200	Умение	-
Шифры (Знаки астропатов)+20	200	Умение	Шифры (Знаки астропатов)+10

Броня презрения	200	Талант	Сила воли 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Медитация	200	Талант	-
Могучий разум	500	Талант	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психические приёмы)
Ненависть (Демоны)	200	Талант	-
Обострённые чувства (Осязание)	200	Талант	-
Ортопраксия	200	Талант	-
Паранойя	200	Талант	-
Пси-рейтинг 5	200	Талант	Пси-рейтинг 4
Психический приём (×2)	200	Талант	-
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30

Улучшения великого астропата на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обаяние	200	Умение	-
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10
Обыденное знание (Имперский Флот)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)+10
Обыденное знание (Империум)+10	200	Умение	Обыденное знание (Империум)
Обман+20	200	Умение	Обман+10
Запретное знание (Варп)+20	200	Умение	Запретное знание (Варп)+10
Логика	200	Умение	-
Учёное знание (Геральдика)+10	200	Умение	Учёное знание (Геральдика)
Благосклонность Варпа	500	Талант	Сила воли 35
Быстрая перезарядка	200	Талант	-
Вложенные знания	500	Талант	Интеллект 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Непоколебимая вера	200	Талант	-
Обострённые чувства (Вкус)	200	Талант	-
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Пси-рейтинг 6	200	Талант	Пси-рейтинг 5
Психические приёмы (×2)	300	Талант	-
Связи (Имперская Гвардия)	200	Талант	Товарищество 30
Хорошая репутация (Астропаты)	200	Талант	Товарищество 50, Связи (Астропаты)
Чутьё Варпа	500	Талант	Навигатор или Пси-рейтинг, Восприятие 30, Психическое чутьё

Улучшения великого астропата на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запугивание	200	Умение	-
Командование	200	Умение	-
Логика+10	200	Умение	Логика
Обаяние+10	200	Умение	Обаяние
Обыденное знание (Империум)+20	200	Умение	Обыденное знание (Империум)+10
Оценка	200	Умение	-
Учёное знание (Геральдика)+20	200	Умение	Учёное знание (Геральдика)+10
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Бастион железной воли	500	Талант	Пси-рейтинг, Сила воли 40, Могучий разум
Верный удар	200	Талант	Ближний бой 30
Владение лёгким оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение метательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Всё видавший	200	Талант	Сила воли 30
Глубокое чутьё Варпа	500	Талант	Чутьё Варпа
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Обострённые чувства (Обоняние)	200	Талант	-
Психическая дисциплина	500	Талант	-
Психический приём (×2)	400	Талант	-
Связи (Имперский Флот)	200	Талант	Товарищество 30

Улучшения великого астропата на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запугивание+10	200	Умение	Запугивание
Командование+10	200	Умение	Командование
Логика+20	200	Умение	Логика+10
Обаяние+10	200	Умение	Обаяние
Оценка+10	200	Умение	Оценка
Трёп+10	200	Умение	Трёп
Учёное знание (Легенды)	200	Умение	-
Химика	200	Умение	-
Аура власти	200	Талант	Товарищество 30
Быстрое выхватывание	200	Талант	-
Вложенные знания	500	Талант	Интеллект 40
Канал Варпа	500	Талант	Пси-рейтинг, Сила воли 50, Могучий разум
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мгновенная реакция	200	Талант	Ловкость 40
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Орлиный глаз	500	Талант	Дальний бой 30
Полиглот	500	Талант	Интеллект 30, Товарищество 30
Пси-рейтинг 7	500	Талант	Пси-рейтинг 6
Психический приём (×2)	500	Талант	-
Сокрушительный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40

Улучшения великого астропата на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запугивание+20	200	Умение	Запугивание+10
Командование+20	200	Умение	Командование+10
Трёп+20	200	Умение	Трёп+10
Учёное знание (Легенды)+10	200	Умение	Учёное знание (Легенды)
Химика+10	200	Умение	Химика
Бесстрашие	500	Талант	-
Долг превыше смерти	500	Талант	Сила воли 45
Железная дисциплина	500	Талант	Сила воли 30, Командование
Калечащий выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Литания ненависти	500	Талант	Ненависть
Молниеносные рефлексы	500	Талант	-
Парное оружие (Стрельба)	500	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Пси-рейтинг 8	500	Талант	Пси-рейтинг 7
Психический приём (×2)	500	Талант	-
Спринт	500	Талант	-
Стремительная атака	500	Талант	Ближний бой 35
Точный удар	500	Талант	Ближний бой 40, Верный удар
Трудная мишень	500	Талант	Ловкость 40
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	200	Талант	Товарищество 50, Связи (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	200	Талант	Товарищество 50, Связи (Имперский Флот)

Миссионер

«Нести свет Императора во тьму; нести невеждам истину о Нём-на-Земле; это моё призвание, и за собой я оставляю семена знания и пепел нечестивцев»

- Скент Талт, лиминорем-майорис

Несмотря на местечковые различия в доктрине и множество форм отправления культа, миры Империума объединяет преклонение перед Богом-Императором человечества. Адепты Экклезиархии укрепляют, поддерживают и насаждают веру на миллионе миров самого Империума, а её часть, известная как Миссионарус Галаксиа несёт слово имперской истины пребывающим во тьме невежества.

Миссионер – это Экклезиархия в одном лице, ходячий храм, усеянный знаками своего призвания, святой воин и политик, а если понадобиться – то судья, присяжный и палач. Он несёт учения церкви за рубежи Империума и словом, пулями и интригами обращает к истинной вере потерянные миры человечества, которые встречает среди далёких звёзд.

Обычно миссионеров отправляют служить вместе с вольными торговцами, ибо странствия вне имперского космоса открывают много возможностей для обращения язычников и возвращения заблудших овец в паству. Впрочем, очень немногим служителям Экклезиархии хватает ума или твёрдости убеждений, чтобы браться за такое дело.

Миссионеры должны обладать достаточной выдержкой, чтобы сохранять спокойствие, столкнувшись с культами, которые любой кардинал объявил бы еретическими и предал проклятию планеты, на которых они обосновались. Миссионер должен изучать диковинные религии, в которых вязнут невежественные души и вырабатывать план обращения язычников, делая мир целью для своих последователей или росчерком пера приговаривая его к уничтожению. Как правило, посланцы церкви пытаются найти сходства между местечковыми божками и имперскими святыми, одновременно выискивая следы явного или скрытого покровом лжи поклонения Губительным силам. Полагаясь на ораторское искусство и дар красноречия, миссионеры могут убедить потерянных колонистов, что гневливая луна, которой те поклоняются – это и есть Император, а они – его посланцы, несущие пастве справедливое воздание, или же пообещать, что святые воины Императора убьют кровожадного бога-зверя, которому язычники отдают своих первенцев, как только те прекратят класть ему требы и примут истинную веру.

Настоящий миссионер может вовремя понять, в каких обстоятельствах всё его мастерство не принесёт плодов и загодя увидеть зловещую тьму, угнездившуюся в душах поселенцев. Годы опыта или врождённый талант позволяют им едва ли не чуять скверну Хаоса или прикосновение невидимой руки (или щупальца) чужаков. Столкнувшись с таким, миссионер, немедля, посоветует вольному торговцу истребить заблудших сородичей огненным дождём с небес во благо Человечества. Лишь глупец не прислушается к такому мудрому совету, ибо за спиной миссионеров стоит Министорум, могущественная и обширная организация, и лишь глупец будет по своей воле переходить ей дорогу.

В дополнение к своей роли пастыря заблудших миссионеры нередко выступают в роли духовных вождей той эскадры, на которой путешествуют – эта задача не только им по душе, но и приносит немалое влияние. Некоторые миссионеры служат духовниками и наиболее близкими советниками самих вольных торговцев, другие укрепляют души товарищей перед лицом чудовищ, что можно встретить за пределами света Императора, где не спасёт ли слабый разум, ни болтер.

Особые способности миссионера

Чистая вера: миссионер начинает игру с талантом *«Чистая вера»*. Подробнее см. стр. 108.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Запретное знание (Ересь) (Инт)», «Медика (Инт)», «Обыденное знание (Империум, Имперская вера) (Инт)», «Учёное знание (Имперская вера) (Инт)», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Владение лёгким оружием (Всё)», «Владение холодным оружием (Всё)», «Непоколебимая вера», «Чистая вера».*

Начальное снаряжение: цепной меч *хорошего качества* или посох *высшего качества*, огнемёт *хорошего качества* или лазган *высшего качества*, гвардейский флак-доспех *высшего качества*, ряса, талисман-аквила, ковчег с мощами, кадило, вокс-бусина.

Улучшения характеристик миссионера

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	100	250	500	750
Дальний бой	500	750	1000	2500
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	500	750	1000	2500
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	100	250	500	750
Товарищество	100	250	500	750

Улучшения миссионера на ранге I

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Запретное знание (Ересь)	100	Умение	-
Исполнитель (Выберите одно)	100	Умение	-
Медика	100	Умение	-
Обаяние	100	Умение	-
Обыденное знание (Империум)	100	Умение	-
Обыденное знание (Имперская вера)	100	Умение	-
Обыденное знание (Экклезиархия)	100	Умение	-
Тайный язык (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Тайный язык (Экклезиархия)	100	Умение	-
Уклонение	100	Умение	-
Учёное знание (Имперская вера)	100	Умение	-
Владение зажигательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение лёгким оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Примитивное)	100	Талант	-
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Непоколебимая вера	200	Талант	-
Стальные нервы	500	Талант	-
Чистая вера	500	Талант	-

Улучшения миссионера на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Запретное знание (Ересь)+10	200	Умение	Запретное знание (Ересь)
Медика+10	200	Умение	Медика
Обаяние+10	200	Умение	Обаяние
Обман	200	Умение	-
Обыденное знание (Империум)+10	200	Умение	Обыденное знание (Империум)
Обыденное знание (Имперская вера)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперская вера)
Трёп	200	Умение	-
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Учёное знание (Имперская вера)+10	200	Умение	Учёное знание (Имперская вера)
Броня презрения	200	Талант	Сила воли 40
Зачищай и очищай!	500	Талант	Владение зажигательным оружием (Всё)
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Наложение рук	500	Талант	Чистая вера
Неистовство	200	Талант	-
Ненависть (Пираты)	200	Талант	-
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Ортопраксия	200	Талант	-
Сокрушительный удар	500	Талант	Сила 40
Сопротивляемость (Психические приёмы)	200	Талант	-

Улучшения миссионера на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Запретное знание (Ересь)+20	200	Умение	Запретное знание (Ересь)+10
Запретное знание (Инквизиция)	200	Умение	-
Запугивание	200	Умение	-
Лазанье	200	Умение	-
Медика+20	200	Умение	Медика+10
Обаяние+20	200	Умение	Обаяние+10
Обман+20	200	Умение	Обман+10
Обыденное знание (Империум)+20	200	Умение	Обыденное знание (Империум)+10
Обыденное знание (Имперская вера)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперская вера)+10
Трёп+10	200	Умение	Трёп
Боевая ярость	200	Талант	Неистовство
Владение пистолетами (Все)	500	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Кулачный боец	200	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
На крыльях гнева	200	Талант	Товарищество 30
Ненависть (Выберите одну ксенорасу)	200	Талант	-
Очисти нечестивца	500	Талант	Чистая вера
Связи (Рабочие)	200	Талант	Товарищество 30
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	-

Улучшения миссионера на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Инквизиция)+10	200	Умение	Запретное знание (Инквизиция)
Запретное знание (Мутанты)	200	Умение	-
Запугивание+10	200	Умение	Запугивание
Лазанье+10	200	Умение	Лазанье
Обман+20	200	Умение	Обман+10
Побег	200	Умение	-
Сбор информации	200	Умение	-
Трёп+20	200	Умение	Трёп+10

Уклонение+20	200	Умение	Уклонение+10
Учёное знание (Имперская вера)+20	200	Умение	Учёное знание (Имперская вера)+10
Владение метательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Император защищает	500	Талант	Чистая вера
Каменная кожа	200	Талант	Выносливость 40
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Литания ненависти	200	Талант	Ненависть
Неистовый натиск	200	Талант	Ближний бой 35
Ненависть (Псайкеры)	200	Талант	-
Нокдаун	200	Талант	-
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Подскок	200	Талант	Ловкость 30
Стремительная атака	500	Талант	-

Улучшения миссионера на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Демонология)	200	Умение	-
Запретное знание (Инквизиция)+10	200	Умение	Запретное знание (Инквизиция)
Запретное знание (Мутанты)+10	200	Умение	Запретное знание (Мутанты)
Запугивание+20	200	Умение	Запугивание+10
Лазанье+20	200	Умение	Лазанье+10
Обыденное знание (Экклезиархия)+10	200	Умение	Обыденное знание (Экклезиархия)
Побег+10	200	Умение	Побег
Проницательность	200	Умение	-
Сбор информации+10	200	Умение	Сбор информации
Тайный язык (Нижние палубы)	200	Умение	-
Учёное знание (Философия)	200	Умение	-
Химика	200	Умение	-
Гнев праведника	500	Талант	Чистая вера
Крепкий орешек	200	Талант	Сила воли 40
Мастер клинков	500	Талант	Ближний бой 30, Владение холодным оружием (Любое)
Мастер-оратор	500	Талант	Товарищество 30
Могучий разум	500	Талант	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психические приёмы)
Ненависть (Мутанты)	200	Талант	-
Последний герой	500	Талант	Стальные нервы
Это просто царапина	200	Талант	Выносливость 40

Улучшения миссионера на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Мутанты)+20	200	Умение	Запретное знание (Мутанты)+10
Командование	200	Умение	-
Обыденное знание (Экклезиархия)+20	200	Умение	Обыденное знание (Экклезиархия)+10
Плаванье	200	Умение	-
Поиск	200	Умение	-
Проницательность+10	200	Умение	Проницательность
Учёное знание (Философия)+10	200	Умение	Учёное знание (Философия)
Химика+10	200	Умение	Химика
Бесстрашие	500	Талант	-
Благословенная отвага	500	Талант	Чистая вера, Наложение рук, Император защищает или Гнев праведника
Быстрое выхватывание	200	Талант	-
Контратака	200	Талант	Ближний бой 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мастер-хирургеон	500	Талант	Медика+10
Ненависть (Преступники)	200	Талант	-
Плечом к плечу	200	Талант	-
Связи (Экклезиархия)	200	Талант	Товарищество 30
Яростный натиск	200	Талант	-

Улучшения миссионера на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Вождение (Наземная техника)	200	Умение	-
Звероводство	200	Умение	-
Командование+10	200	Умение	Командование
Пилотирование (Воздушная техника)	200	Умение	-
Плаванье+10	200	Умение	Плаванье
Побег+20	200	Умение	Побег+10
Поиск+10	200	Умение	Поиск
Проницательность+20	200	Умение	Проницательность+10
Сбор информации+20	200	Умение	Сбор информации+10
Учёное знание (Философия)+20	200	Умение	Учёное знание (Философия)+10
Химика+20	200	Умение	Химика+10
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Аура власти	200	Талант	Товарищество 30
Бугрящиеся бицепсы	200	Талант	Сила 45
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Железная дисциплина	200	Талант	Сила воли 30, Командование
Железная челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Хорошая репутация (Экклезиархия)	200	Талант	-

Улучшения миссионера на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Командование+20	200	Умение	Командование+10
Вождение (Наземная техника)+10	200	Умение	Вождение (Наземная техника)
Пилотирование (Воздушная техника)+10	200	Умение	Пилотирование (Воздушная техника)
Поиск+20	200	Умение	Поиск+10
Плаванье+20	200	Умение	Плаванье+10
Звероводство+10	200	Умение	Звероводство
Хорошая репутация (Рабочие)	200	Талант	Товарищество 50, Связи (Рабочие)
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Мастер рукопашной	500	Талант	Ближний бой 30
Калечащий удар	500	Талант	Ближний бой 50
Владение тяжёлым оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
К демону в пасть	500	Талант	Железная дисциплина
Молниеносная атака	500	Талант	Стремительная атака
Точный удар	500	Талант	Ближний бой 40, Верный удар
Спринт	500	Талант	-
Шаг в сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение
Верный удар	500	Талант	Ближний бой 30
Парное оружие (Рукопашная)	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Мастер кулачного боя	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец

Навигатор

«Чтобы смотреть в Варп, нужно смотреть в бездну. Чтобы понять безумие, нужно обезуметь самому. Но хуже всего – понимание, что когда ты смотришь в Варп, Варп смотрит в тебя и смеётся»

- Картр Холлис, посол Нобилите

Без гена навигатора и его носителей Империума бы просто не существовало. Власть человечества над звёздами, в лучшем случае, ограничилась бы несколькими крошечными, замкнувшимися в себе межзвёздными государствами и планетами. Связь с иными мирами бы исчезающе редкой, а путешествия меж звёзд, кроме самых кратких, оставались бы слишком опасными и тяжёлыми. Без навигаторов корабли прыгали бы через Варп лишь на несколько световых лет, каждый скачок подолгу бы рассчитывали колоссальные когитаторы, а малейшая ошибка становилась бы фатальной для судна и его экипажа. Без навигаторов даже самые опытные пустоходы считали бы путешествия через самое маленькое межзвёздное пространство без древних и подробнейших карт делом отчаянным и безумным, а те, кто знает, что кроется по ту сторону тварного мира, без сомнений назвали бы такое странствие самоубийственным.

Навигаторы – это отпрыски великих домов. Одни говорят, что их династии старше самого Империума, а другие – что навигаторов создал Бог-Император, когда ходил среди смертных. Империум полагается на навигаторов, а потому за тысячелетия они сосредоточили в своих руках огромную власть, одновременно закостенев в традициях и обычаях. Хотя навигаторы ни в чём не нуждаются, часто они сами становятся рабами своего положения. Благодаря третьему глазу они способны пронзать завесу между Материумом и Имматериумом, между тварным миром и кошмарным царством, что лежит по ту сторону. Навигаторам под силу чувствовать вечно меняющийся «ландшафт» Варпа, видеть его невозможные течения и вести корабли благодаря своему мастерству и неизмеримой поддержке Астрономикана – созданного Императором и питаемого душами маяка, чей свет с древней Терры озаряет всю галактику. Жизнь навигатора – это долг и служение клану, и многие готовы на это, ибо никогда навигатор не чувствует себя столь живыми, чем когда стоит в навигационном санктуме и вглядывается в безумные, кипящие бездны Имматериума, бросая свою волю и ум против ярящихся энергетических бурь и чудовищ, что кроются за гранью того, что называют реальностью.

Каждый навигатор видит Варп по-своему – это зависит от самого смотрящего, но даже столь необычные люди не в силах узреть истинное лицо бездны, не лишившись рассудка и души. Для одних путешествие в Эмпирее подобно пути через сотрясаемый бурей лес по узкой тропинке, сойти с которой – значит стать жертвой обитающих здесь чудовищ. Другие воспринимают Варп как бурный океан, или песчаную бурю, или вечно меняющийся ночной город, или в одном из миллиона других обличий. Чем более могущественным и опытным становится навигатор, тем больше блёкнет эта иллюзия, и тем больше Варп обретает истинное лицо, чей ужас скрывает лишь третий глаз.

Но даже для тех, кто на генетическом уровне способен переживать ужасы Варпа, такой опыт не проходит бесследно. Долгая служба отражается на навигаторах телесными недугами, закипающим безумием и возможными мутациями – в конце концов они превращаются в пленников, заключённых в машинах поддержания жизни. Навигаторы-новички же, напротив, сполна наслаждаются своим положением и богатством, творят всё, что вздумается, и не скрывают своего презрения к обыденности жизни, зная, когда когда-то эта жизнь для них навсегда останется позади. Те, кто предаются подобному нигилизму, часто поступают на службу к вольным торговцам и бросаются в неведомую тьму, будто бы убегая от участи, которой им всё равно не миновать. Другие обязаны столь опасной службой какому-то скрываемому преступлению против сородичей или кровной связи с дурно прославленной, а то и осквернённой семьей. Но каким бы не был навигатор, он – жизненно важная часть корабля и наделён огромной свободой действий, ибо стоит кораблю потерять своего навигатора, как все, кто находятся на борту, обречены на гибель.

Особые способности навигатора

Глаз Варпа: все навигаторы обладают способностью *«Немигающий взор»*, описанной в **главе VII «Силы навигаторов»**, и могут выбрать ещё одну *силу* или развить имеющуюся. Позже навигатор сможет выбрать и/или развить больше сил, приобретая улучшение *«Сила навигатора»*.

Родословная: навигатор наследует от своих предков определённые преимущества и причуды. Навигатор должен выбрать, из какого дома он происходит – странствующего, властвующего, таящегося или опального. Подробно эти дома описаны в **главе VII**. Также см. **«Настольную книгу навигатора»**, где эти варианты расписаны подробнее.

Мутации навигаторов: навигатор начинает игру с количеством навигаторских мутаций, которое зависит от его *родословной*.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Грамотность (Инт)», «Запретное знание (Варп, Навигаторы) (Инт)», «Навигация (Варп, Звёздная) (Инт)», «Обыденное знание (Навис Нобилите) (Инт)», «Психические чутьё (Вос)», «Учёное знание (Астромантия) (Инт)», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Владение пистолетами (Все)», «Навигатор».*

Начальное снаряжение: хеллпистолет *высшего качества* или ручная пушка *хорошего качества*, металлический посох *высшего качества*, ксеноячеистая броня *высшего качества*, колода императорова таро, шёлковая головная повязка, мантия Нобилите, вокс-бусина.

Улучшения характеристик навигатора

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	500	750	1000	2500
Дальний бой	250	500	750	1000
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	100	250	500	750
Сила воли	100	250	500	750
Товарищество	500	750	1000	2500

Улучшения навигатора на ранге I

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Запретное знание (Варп)	100	Умение	-
Запретное знание (Навигаторы)	100	Умение	-
Запугивание	100	Умение	-
Навигация (Варп)	100	Умение	-
Навигация (Звёздная)	100	Умение	-
Обыденное знание (Имперский Флот)	100	Умение	-
Обыденное знание (Навис Нобилите)	100	Умение	-
Психическое чутьё	100	Умение	-
Ремесло (Астрограф)	100	Умение	-
Тайный язык (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Тайный язык (Навигаторы)	100	Умение	Товарищество 30
Учёное знание (Астромантия)	100	Умение	-
Шифры (Коды Нобилите)	100	Умение	-
Владение пистолетами (Все)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Примитивное)	100	Талант	-
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Навигатор	500	Талант	-
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	-

Улучшения навигатора на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Запретное знание (Варп)+10	200	Умение	Запретное знание (Варп)
Запретное знание (Навигаторы)+10	200	Умение	Запретное знание (Навигаторы)
Запугивание+10	200	Умение	Запугивание
Навигация (Варп)+10	200	Умение	Навигация (Варп)
Навигация (Звёздная)+10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Обман	200	Умение	-
Обыденное знание (Имперский Флот)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)
Обыденное знание (Навис Нобилите)+10	200	Умение	Обыденное знание (Навис Нобилите)
Побег	200	Умение	-
Психическое чутьё+10	200	Умение	Психическое чутьё
Ремесло (Резчик)	200	Умение	-
Уклонение	200	Умение	-
Всё видавший	200	Талант	Сила воли 30
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Медитация	200	Талант	-
Пугающий голос	200	Талант	-
Сила навигатора	200	Талант	-
Сопротивляемость (Психические приёмы)	200	Талант	-
Чутьё Варпа	500	Талант	Навигатор или Пси-рейтинг, Восприятие 30, Психическое чутьё

Улучшения навигатора на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Запретное знание (Варп)+20	200	Умение	Запретное знание (Варп)+10
Запретное знание (Мутанты)	200	Умение	-
Запретное знание (Навигаторы)+20	200	Умение	Запретное знание (Навигаторы)+10
Запугивание+20	200	Умение	Запугивание+10
Обыденное знание (Имперский Флот)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)+10
Обыденное знание (Навис Нобилите)+20	200	Умение	Обыденное знание (Навис Нобилите)+10
Психическое чутьё+20	200	Умение	Психическое чутьё+10
Ремесло (Астрограф)+10	200	Умение	Ремесло (Астрограф)
Тайный язык (Нижние палубы)	200	Умение	-
Учёное знание (Астромантия)+10	200	Умение	Учёное знание (Астромантия)
Владение холодным оружием (Все)	500	Талант	-
Дальновидность	200	Талант	Интеллект 30
Декадент	200	Талант	Выносливость 30
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Ненависть (Демоны)	200	Талант	-
Паранойя	200	Талант	-
Сила навигатора	200	Талант	-
Тёмная душа	200	Талант	-
Это просто царапина	200	Талант	Выносливость 40

Улучшения навигатора на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Допрос	200	Умение	-
Запретное знание (Мутанты)+10	200	Умение	Запретное знание (Мутанты)
Запретное знание (Пираты)	200	Умение	-
Командование	200	Умение	-
Навигация (Варп)+20	200	Умение	Навигация (Варп)+10
Навигация (Планетарная)	200	Умение	-
Обман+10	200	Умение	Обман
Оценка	200	Умение	-

Побег+10	200	Умение	Побег
Ремесло (Астрограф)+20	200	Умение	Ремесло (Астрограф)+10
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Учёное знание (Астромантия)+20	200	Умение	Учёное знание (Астромантия)+10
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Глубокое чутьё Варпа	500	Талант	Чутьё Варпа
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Одарённый (Психическое чутьё)	200	Талант	-
Связи (Аристократия)	200	Талант	Товарищество 30
Сила навигатора	200	Талант	-
Сопротивляемость (Холод)	200	Талант	-
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30

Улучшения навигатора на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос+10	200	Умение	Допрос
Запретное знание (Ксеносы)	200	Умение	-
Запретное знание (Мутанты)+20	200	Умение	Запретное знание (Мутанты)+10
Запретное знание (Пираты)+10	200	Умение	Запретное знание (Пираты)
Командование+10	200	Умение	Командование
Обман+20	200	Умение	Обман+10
Обыденное знание (Вольные торговцы)	200	Умение	
Обыденное знание (Пространство Коронус)	200	Умение	
Оценка+10	200	Умение	Оценка
Побег+20	200	Умение	Побег+10
Уклонение+20	200	Умение	Уклонение+10
Учёное знание (Легенды)	200	Умение	-
Аура власти	200	Талант	Товарищество 30
Броня презрения	200	Талант	Сила воли 40
Владение лёгким оружием (Все)	500	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Могучий разум	500	Талант	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психические приёмы)
Одарённый (Навигация (Варп))	200	Талант	-
Сила навигатора	200	Талант	-
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	-

Улучшения навигатора на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос+20	200	Умение	Допрос+10
Запретное знание (Ксеносы)+10	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Запретное знание (Пираты)+20	200	Умение	Запретное знание (Пираты)+10
Командование+20	200	Умение	Командование+10
Ловкость рук	200	Умение	-
Обыденное знание (Вольные торговцы)+10	200	Умение	Обыденное знание (Вольные торговцы)
Обыденное знание (Империум)	200	Умение	-
Обыденное знание (Пространство Коронус)+10	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)
Оценка+20	200	Умение	Оценка+10
Пилотирование (Космические суда)	200	Умение	-
Плаванье	200	Умение	-
Проницательность	200	Умение	-
Учёное знание (Легенды)+10	200	Умение	Учёное знание (Легенды)
Учёное знание (Оккультизм)	200	Умение	-
Боевое чутьё	500	Талант	Восприятие 40
Крепкий орешек	200	Талант	Сила воли 40
Одарённый (Запугивание)	200	Талант	-
Связи (Имперский Флот)	200	Талант	Товарищество 30
Сила навигатора	200	Талант	-
Стальные нервы	200	Талант	-

Улучшения навигатора на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Выживание	200	Умение	-
Запретное знание (Ксеносы)+20	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)+10
Ловкость рук+10	200	Умение	Ловкость рук
Обыденное знание (Вольные торговцы)+20	200	Умение	Обыденное знание (Вольные торговцы)+10
Обыденное знание (Империум)+10	200	Умение	Обыденное знание (Империум)
Обыденное знание (Пространство Коронус)+20	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)+10
Пилотирование (Космические суда)+10	200	Умение	Пилотирование (Космические суда)
Плаванье+10	200	Умение	Плаванье
Проницательность+10	200	Умение	Проницательность
Учёное знание (Легенды)+20	200	Умение	Учёное знание (Легенды)+10
Учёное знание (Оккультизм)+10	200	Умение	Учёное знание (Оккультизм)
Бесстрашие	500	Талант	-
Бой вслепую	200	Талант	Восприятие 30
Железная дисциплина	200	Талант	Сила воли 30, Командование
Железная челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Плечом к плечу	200	Талант	-
Сила навигатора	200	Талант	-
Сокрушительный удар	500	Талант	Сила 40
Сопротивляемость (Токсины)	200	Талант	-

Улучшения навигатора на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Выживание+10	200	Умение	Выживание
Ловкость рук+20	200	Умение	Ловкость рук+10
Обыденное знание (Империум)+20	200	Умение	Обыденное знание (Империум)+10
Пилотирование (Космические суда)+20	200	Умение	Пилотирование (Космические суда)+10
Плаванье+20	200	Умение	Плаванье+10
Проницательность+20	200	Умение	Проницательность+10
Учёное знание (Оккультизм)+20	200	Умение	Учёное знание (Оккультизм)+10
Владение метательным оружием (Всё)	500	Талант	-
К демону в пасть	500	Талант	Железная дисциплина
Калечащий выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мастер клинков	500	Талант	Ближний бой 35, Владение холодным оружием (Любое)
Меткий стрелок	200	Талант	Дальний бой 35
Обострённые чувства (Зрение)	200	Талант	-
Орлиный глаз	500	Талант	Дальний бой 30
Полиглот	500	Талант	Интеллект 30, Товарищество 30
Сила навигатора	200	Талант	-
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40
Стремительная атака	500	Талант	Ближний бой 35
Хорошая репутация (Аристократия)	500	Талант	Товарищество 30, Связи (Аристократия)

Пустотный волк

«Зачем мне остаться на земле? Там я не нахожу себе места. Палуба корабля, идущего сквозь звёздную черноту – вот мой дом. Трон земной, вне корабля я чувствую себя неподвижной мишенью!»

- Корман Герр, мастер-артиллерист с «Триумфа святого Друза»

Пустотными волками (или волчицами) называют тех, кто в совершенстве освоил загадочное искусство пустоходства. Как правило, такому человеку повезло проявить свои дарования и получить возможность возвыситься. Пустотный волк знает каждый дюйм своего корабля, и даже ледяное прикосновение безвоздушного пространства не напугает его – он уже множество раз встречался с ужасами космоса и остался в живых. Такие люди и их умения разнятся не меньше, чем корабли, на которых они служат. Из потомков лучших флотских династий выходят суровые и правильные офицеры, на кораблях капитанов-хартистов такие люди оказываются прирождёнными торговцами или лихими авантюристами. Третьи питают страсть к контрабанде, мародёрству и даже пиратству. Но независимо от происхождения, всех пустотных волков объединяет потрясающее мастерство, а также уважение и славные деньги, что приносит служба.

Империум Человечества – это межзвёздное государство, раскинувшееся на всю галактику. Его миры, системы и сектора связаны множеством варп-маршрутов и разделены непреодолимыми безднами и свирепыми потусторонними штормами. Огромные эскадры военных, торговых и исследовательских кораблей связывают колоссальную империю воедино – некоторые из этих судов настолько велики, что могут поспорить размерами с городами, но даже в таком обществе, отделённом от хладной тьмы лишь железной шкурой корабля, пустотные волки – это особая каста. Чтобы стать настоящим пустотным волком, человек должен превосходить товарищей и отличиться своим мастерством. Неважно, был он трюмным бродягой или отпрыском почитаемого героя – каждый пустотный волк должен заслужить право называть себя так. Носитель такого «титула» держит в руках множество жизней.

Пустотный волк может быть рулевым, канониром или управителем бортовых датчиков – в любом случае он будет чувствовать корабль как продолжение своего тела, а в миг опасности выживание судна будет зависеть от его мастерства. Так же как обычный подданный Империума пребывает в блаженном неведении о космических путешествиях и совершающих их людях или пересказывает о них дикие слухи, пустотный волк не понимает тех, кто добровольно запирается на одной планете. Почему, спрашивают они, какой бы то ни было человек должен быть рабом в огромной тюрьме, когда тёмное величие космоса ждёт каждого, кто дерзнёт отправиться в путь по его безбрежным просторам?

Особые способности пустотного волка

Выберите одну:

Мастер-рулевой: пустотный волк может перебрасывать все проваленные тесты при *действиях манёвра* (см. стр. 206) на борту звёздного корабля.

Мастер-канонир: пустотный волк может перебрасывать все проваленные тесты при *действиях стрельбы* (см. стр. 209) на борту звёздного корабля.

Мастер авгуров: пустотный волк может перебрасывать все проваленные тесты *обнаружения* на борту звёздного корабля.

Мастер-пилот: пустотный волк может перебрасывать все проваленные тесты *«Пилотирования»*, когда управляет челноками, тяжёлыми лихтерами, боевыми катерами, звёздными истребителями, бомбардировщиками и т. п. малыми судами.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Запретное знание (Ксеносы) (Инт)», «Навигация (Звёздная) (Инт)», «Обыденное знание (Война, Имперский Флот) (Инт)», «Пилотирование (Воздушная техника, Космические суда) (Лов)», «Учёное знание (Астромантия) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Всё)», «Стальные нервы».*

Начальное снаряжение: мономеч *высшего качества* или силовой меч *среднего качества*, ручная пушка *высшего качества* или болт-пистолет *среднего качества*, гвардейский флак-доспех, вокс-бусина, пустотный костюм, благословлённый корабельный жетон, дыхательный аппарат, униформа Имперского Флота или бедный плащ, пара бутылок амасека, пикт-писей, вокс-вещатель.

Улучшения характеристик пустотного волка

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	250	500	750	1000
Дальний бой	100	250	500	750
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	100	250	500	750
Интеллект	500	750	1000	2500
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	100	250	500	750
Товарищество	500	750	1000	2500

Улучшения пустотного волка на ранге I

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Азартные игры	100	Умение	-
Бдительность	100	Умение	-
Вождение (Наземная техника)	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Запретное знание (Ксеносы)	100	Умение	-
Навигация (Звёздная)	100	Умение	-
Обыденное знание (Война)	100	Умение	-
Обыденное знание (Имперский Флот)	100	Умение	-
Пилотирование (Воздушная техника)	100	Умение	-
Пилотирование (Космические суда)	100	Умение	-
Проницательность	100	Умение	-
Ремесло (Пустоход)	100	Умение	-
Тайный язык (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Уклонение	100	Умение	-
Учёное знание (Астромантия)	100	Умение	-
Владение пистолетами (Все)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Примитивное)	100	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Стальные нервы	100	Талант	-

Улучшения пустотного волка на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Вождение (Глиссер)	100	Умение	-
Запретное знание (Пираты)	200	Умение	-
Запугивание	100	Умение	-
Командование	200	Умение	-
Обыденное знание (Пространство Коронус)	200	Умение	-
Обыденное знание (Техника)	200	Умение	-
Пилотирование (Воздушная техника)+10	200	Умение	Пилотирование (Воздушная техника)
Пилотирование (Космические суда)+10	200	Умение	Пилотирование (Космические суда)
Пользование техники	200	Умение	-
Проницательность+10	200	Умение	Проницательность
Тайный язык (Военные)	200	Умение	-
Тайный язык (Нижние палубы)	200	Умение	-
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Быстрое выхватывание	200	Талант	-
Крепкий орешек	200	Талант	Сила воли 40
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Ненависть (Пираты)	200	Талант	-
Нокдаун	200	Талант	-
Паранойя	200	Талант	-

Улучшения пустотного волка на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Выживание	200	Умение	-
Командование+10	200	Умение	Командование
Навигация (Звёздная)+10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Обаяние	200	Умение	-
Обман	200	Умение	-
Обыденное знание (Адептус Арбитрес)	200	Умение	-
Обыденное знание (Имперская Гвардия)	200	Умение	-
Пилотирование (Воздушная техника)+20	200	Умение	Пилотирование (Воздушная техника)+10
Пилотирование (Космические суда)+20	200	Умение	Пилотирование (Космические суда)+10
Пилотирование (Прыжковый ранец)	200	Умение	-
Шифры (Жаргон наёмников)	200	Умение	-
Языкознание (Высокий готический)	200	Умение	-
Аура власти	200	Талант	Товарищество 30
Бугрящиеся бицепсы	200	Талант	Сила 45
Быстрая перезарядка	200	Талант	-
Владение лёгким оружием (Всё)	500	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Плечом к плечу	200	Талант	-
Это просто царапина	200	Талант	Выносливость 40

Улучшения пустотного волка на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Командование+20	200	Умение	Командование+10
Лазанье	200	Умение	-
Обыденное знание (Империум)	200	Умение	-
Пилотирование (Прыжковый ранец)+10	200	Умение	Пилотирование (Прыжковый ранец)
Ремесло (Корабел)	200	Умение	-
Ремесло (Оружейник)	200	Умение	-
Уклонение+20	200	Умение	Уклонение+10
Учёное знание (Правосудие)	200	Умение	-
Ас	500	Талант	Ловкость 40, Пилотирование

Владение метательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение тяжёлым оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Всё видавший	200	Талант	Сила воли 30
Железная дисциплина	200	Талант	Сила воли 30, Командование
Железная челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Кулачный боец	200	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Связи (Имперский Флот)	200	Талант	Товарищество 30
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	-
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40

Улучшения пустотного волка на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Азартные игры+10	200	Умение	Азартные игры
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Безопасность	200	Умение	-
Вождение (Глиссер)+10	200	Умение	Вождение (Глиссер)
Вождение (Наземная техника)+10	200	Умение	Вождение (Наземная техника)
Обыденное знание (Война)+10	200	Умение	Обыденное знание (Война)
Обыденное знание (Имперский Флот)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)
Подрывное дело	200	Умение	-
Учёное знание (Астромантия)+10	200	Умение	Учёное знание (Астромантия)
Учёное знание (Тактика Империалис)	200	Умение	-
Бой вслепую	200	Талант	Восприятие 30
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Каменная кожа	200	Талант	Выносливость 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мастер рукопашной	500	Талант	Ближний бой 30
Меткий стрелок	200	Талант	Дальний бой 35
Неистовый натиск	500	Талант	Ближний бой 35
Обострённые чувства (Обоняние)	200	Талант	-
Ортопраксия	200	Талант	-
Сокрушительный удар	500	Талант	Сила 40

Улучшения пустотного волка на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Азартные игры+20	200	Умение	Азартные игры+10
Вождение (Глиссер)+20	200	Умение	Вождение (Глиссер)+10
Вождение (Наземная техника)+20	200	Умение	Вождение (Наземная техника)+10
Запретное знание (Пираты)+10	200	Умение	Запретное знание (Пираты)
Запугивание+10	200	Умение	Запугивание
Звероводство	200	Умение	-
Обыденное знание (Война)+20	200	Умение	Обыденное знание (Война)+10
Обыденное знание (Имперский Флот)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)+10
Обыденное знание (Пространство Коронус)+10	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)
Проницательность+20	200	Умение	Проницательность+10
Ремесло (Пустоход)+10	200	Умение	Ремесло (Пустоход)
Языкознание (Эльдарский)	200	Умение	-
Владение зажигательным оружием (Всё)	500	Талант	-
К демону в пасть	500	Талант	Железная дисциплина
Калечащий выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Контратака	500	Талант	Ближний бой 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Парное оружие (Стрельба)	500	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Пустотный тактик	500	Талант	Интеллект 35
Хорошая репутация (Имперский Флот)	500	Талант	Товарищество 50, Связи (Имперский Флот)

Улучшения пустошного волка на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Пираты)+20	200	Умение	Запретное знание (Пираты)+10
Запугивание+20	200	Умение	Запугивание+10
Навигация (Звёздная)+20	200	Умение	Навигация (Звёздная)+10
Обаяние+10	200	Умение	Обаяние
Обман+10	200	Умение	Обман
Обыденное знание (Адептус Арбитрес)+10	200	Умение	Обыденное знание (Адептус Арбитрес)
Обыденное знание (Империум)+10	200	Умение	Обыденное знание (Империум)
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Пилотирование (Прыжковый ранец)+20	200	Умение	Пилотирование (Прыжковый ранец)+10
Ремесло (Корабел)+10	200	Умение	Ремесло (Корабел)
Ремесло (Пустоход)+20	200	Умение	Ремесло (Пустоход)+10
Учёное знание (Астромантия)+20	200	Умение	Учёное знание (Астромантия)+10
Учёное знание (Тактика Импелиалис)+10	200	Умение	Учёное знание (Тактика Импелиалис)
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Бесстрашие	500	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Неистовство	500	Талант	-
Последний герой	500	Талант	Стальные нервы
Стремительная атака	500	Талант	Ближний бой 35
Яростный натиск	500	Талант	-

Улучшения пустошного волка на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Выживание+10	200	Умение	Выживание
Запретное знание (Ксеносы)+10	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Звероводство+10	200	Умение	Звероводство
Обаяние+20	200	Умение	Обаяние+10
Обман+20	200	Умение	Обман+10
Обыденное знание (Адептус Арбитрес)+20	200	Умение	Обыденное знание (Адептус Арбитрес)+10
Обыденное знание (Империум)+20	200	Умение	Обыденное знание (Империум)+10
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10
Обыденное знание (Техника)+10	200	Умение	Обыденное знание (Техника)
Пользование техники+10	200	Умение	Пользование техники
Ремесло (Корабел)+20	200	Умение	Ремесло (Корабел)+10
Учёное знание (Правосудие)+10	200	Умение	Учёное знание (Правосудие)
Учёное знание (Тактика Империалис)+20	200	Умение	Учёное знание (Тактика Империалис)+10
Боевая ярость	500	Талант	Неистовство
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Мастер клинков	500	Талант	Ближний бой 30, Владение холодным оружием (Любое)
Мастер кулачного боя	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец
Молниеносная атака	500	Талант	Стремительная атака
Независимое прицеливание	500	Талант	Дальний бой 40
Сокрушительный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40

Сенешаль

«О, говоришь, он загружает пятьдесят тонн неусальской пшеницы? Очень интересно. Вот что любопытно – говорят, что на неусальском торговом пути свирепствуют орксары, а лорда-капитана Хэлака считают честным человеком, а?»

- Сайлас Квинит, фактотум «Девы-воительницы»

Церемониймейстер, казначей, коммерсант, снабженец, дипломат и шпион – всё это сенешаль, человек, о котором слуги династии говорят лишь шёпотом, и чьих подозрений боятся как огня. Торговые и внутренние дела дома не идут сами собой – их держит в руках всегда старательный, всегда заботливый и всегда бдительный сенешаль.

Очень немногие вольные торговцы так хорошо знают тонкости торговли как сенешали – как правило, они больше думают об общем успехе своих авантюр. Большинство перекладывает детали на плечи своего сенешаля, доверяя ему в коммерческих делах так же, как архимилитанту – в бою, ибо от сенешаля не ускользнёт ничего, а поприще его столь же опасно, как поле брани. Лучшие сенешали разбираются в доверенных им торговых делах досконально, и часто знают их лучше, чем писцы и факторы, что пересчитывают и переписывают астрономические капиталы – иные просто не задерживаются на этом посту. Большинство излучает почти осязаемую ауру угрожающего мастерства, отчего мало кто из подчинённых осмеливается спорить с сенешалем, а партнёры, будь то владельцы портов или тираны планет, выказывают им уважение. Тем не менее, самый ценный талант сенешалей – это удивительная способность точно оценивать риски любого торгового предложения и определять, что нужно сделать, чтобы свести их к нулю.

Многие сенешали повсюду поддерживают жёстко управляемые сети осведомителей и шпионов, благодаря которым через пару часов после прибытия в знакомый порт они уже знают, как здесь идут дела и могут подавать советы господину. Их интересует каждая мелочь, что может иметь касательство к делам, от размера приданного, что дают за знатной невестой, до цен на килограмм наркоблица и слухов о войнах и смертях, казалось бы, не имеющих отношениях к их обязанностям.

Кроме того, большинство сенешалей предпочитают действовать лично, никогда полностью не доверия сведениям, что не могут подтвердить сами. Благодаря этому среди них немало мастеров лжи и маскировки, способных сойти за своего где угодно. Носящий неприметные личины сенешаль остаётся в тени, пока власть имущие вершат свои дела, и видит всё, оставаясь невидимым. С хладнокровной уверенностью он ищет правду за вдохновенными речами и учтивыми манерами, и раскрывает ложь, скрытую под покровом благочестия и греха. Сенешаль – это мудрый советник, рачительный торговец, шпион и многое другое.

Особые способности сенешаля

Искатель знания: сенешаль может потратить *очко судьбы*, чтобы автоматически пройти любой тест *«Знания», «Логики»* или *«Шифров»*. При этом считается, что тест занял минимально возможное время. Кроме того, сенешаль получает одну дополнительную ступень успеха ко всем успешным тестам *«Оценки», «Торговли»* и *«Сбора информации»*.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Бартер (Тов)», «Грамотность (Инт)», «Запретное знание (Археотех) (Инт)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Преступный мир) (Инт)», «Оценка (Инт)», «Сбор информации (Тов)», «Торговля (Тов)», «Языкознание (Низкий готический, Жаргон торговцев) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Владение лёгким оружием (Всё)», «Владение пистолетами (Все)».*

Начальное снаряжение: хеллпистолет *высшего качества* или инферно-пистолет *среднего качества*, хеллган *высшего качества* или болтер *среднего качества*, ксеноячеистая броня, автоперо, инфопланшет, вокс-бусина, мультиключ, два костюма, комбинезон из синтекожи, хроно, хамелеолиновый плащ.

Улучшения характеристик сенешаля

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	250	500	750	1000
Дальний бой	250	500	750	1000
Сила	500	750	1000	2500
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	100	250	500	750
Сила воли	500	750	1000	2500
Товарищество	100	250	500	750

Улучшения сенешаля на ранге I

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бартер	100	Умение	-
Бдительность	100	Умение	-
Безопасность	100	Умение	-
Бесшумный шаг	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Запретное знание (Археотех)	100	Умение	-
Исполнитель (Выберите одно)	100	Умение	-
Маскировка	100	Умение	-
Обаяние	100	Умение	-
Обман	100	Умение	-
Обыденное знание (Преступный мир)	100	Умение	-
Оценка	100	Умение	-
Сбор информации	100	Умение	-
Тайный язык (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Торговля	100	Умение	-
Уклонение	100	Умение	-
Владение лёгким оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение пистолетами (Все)	500	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Непримечательный	200	Талант	-

Улучшения сенешаля на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Азартные игры	200	Умение	-
Акробатика	200	Умение	-
Бартер+10	200	Умение	Бартер
Запретное знание (Ксеносы)	200	Умение	-
Лазанье	100	Умение	-
Ловкость рук	200	Умение	-
Обыденное знание (Администратум)	200	Умение	-
Обыденное знание (Пространство Коронус)	200	Умение	-
Пользование техники	200	Умение	-
Проницательность	200	Умение	-
Ремесло (Археолог)	200	Умение	-
Скрытность	200	Умение	-
Слежка	200	Умение	-
Тайный язык (Администратум)	200	Умение	-
Торговля+10	200	Умение	Торговля
Учёное знание (Архаика)	200	Умение	-
Учёное знание (Бюрократия)	200	Умение	-
Учёное знание (Легенды)	200	Умение	-
Языкознание (Высокий готический)	200	Умение	-
Владение холодным оружием (Примитивное)	100	Талант	-

Улучшения сенешаля на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бартер+20	200	Умение	Бартер+10
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Выслеживание	200	Умение	-
Допрос	200	Умение	-
Запретное знание (Пираты)	200	Умение	-
Кутёж	200	Умение	-
Обыденное знание (Адептус Механикус)	200	Умение	-
Обыденное знание (Империум)	200	Умение	-
Побег	200	Умение	-
Поиск	200	Умение	-
Ремесло (Астрограф)	200	Умение	-
Тайный язык (Нижние палубы)	200	Умение	-
Торговля+20	200	Умение	Торговля+10
Трёп	200	Умение	-
Учёное знание (Астромантия)	200	Умение	-
Учёное знание (Геральдика)	200	Умение	-
Языкознание (Эльдарский)	200	Умение	-
Быстрое выхватывание	200	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-

Улучшения сенешаля на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Вождение (Наземная техника)	200	Умение	-
Запретное знание (Ересь)	200	Умение	-
Логика	200	Умение	-
Маскировка+10	200	Умение	Маскировка
Обаяние+10	200	Умение	Обаяние
Обман+10	200	Умение	Обман
Обыденное знание (Война)	200	Умение	-
Обыденное знание (Преступный мир)+10	200	Умение	Обыденное знание (Преступный мир)
Ремесло (Языковед)	200	Умение	-

Химика	200	Умение	-
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Учёное знание (Спагирия)	200	Умение	-
Шифры (Вольные торговцы)	200	Умение	-
Шифры (Преступный мир)	200	Умение	-
Владение холодным оружием (Всё)	500	Талант	-
Вложенные знания	500	Талант	Интеллект 40
Декадент	200	Талант	Выносливость 30
Меткий стрелок	200	Талант	Дальний бой 35
Нокдаун	200	Талант	-
Одарённый (Торговля)	200	Талант	-

Улучшения сенешаля на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Безопасность+10	200	Умение	Безопасность
Бесшумный шаг+10	200	Умение	Бесшумный шаг
Вождение (Глиссер)	200	Умение	-
Запретное знание (Инквизиция)	200	Умение	-
Командование	200	Умение	-
Обыденное знание (Администратум)+10	200	Умение	Обыденное знание (Администратум)
Оценка+10	200	Умение	Оценка
Ремесло (Летописец)	200	Умение	-
Скрытность+10	200	Умение	Скрытность
Тайный язык (Военные)	200	Умение	-
Учёное знание (Звери)	200	Умение	-
Учёное знание (Оккультизм)	200	Умение	-
Шифры (Жаргон наёмников)	200	Умение	-
Быстрая перезарядка	200	Талант	-
Вспомнить всё	200	Талант	Интеллект 30
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Отличная сделка	500	Талант	-
Мгновенная реакция	200	Талант	Ловкость 40
Одарённый (Бартер)	200	Талант	-
Орлиный глаз	500	Талант	Дальний бой 30

Улучшения сенешаля на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Безопасность+20	200	Умение	Безопасность+10
Запретное знание (Демонология)	200	Умение	-
Обман+20	200	Умение	Обман+10
Обыденное знание (Адептус Арбитрес)	200	Умение	-
Пилотирование (Воздушная техника)	200	Умение	-
Подрывное дело	200	Умение	-
Скрытность+20	200	Умение	Скрытность+10
Учёное знание (Правосудие)	200	Умение	-
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Всё видавший	200	Талант	Сила воли 30
Логис-имплантат	500	Талант	-
Одарённый (Выберите одно)	200	Талант	-
Подражатель	200	Талант	-
Подсок	200	Талант	Ловкость 30
Полиглот	500	Талант	Интеллект 30, Товарищество 30
Снайпер	500	Талант	Дальний бой 40, Орлиный глаз
Стальные нервы	200	Талант	-
Удар и отскок	200	Талант	Ловкость 40, Акробатика
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30
Шаг в сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Улучшения сенешаля на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Акробатика+10	200	Умение	Акробатика
Бесшумный шаг+20	200	Умение	Бесшумный шаг+10
Запретное знание (Археотех)+10	200	Умение	Запретное знание (Археотех)
Запретное знание (Ксеносы)+10	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Звероводство	200	Умение	-
Ловкость рук+10	200	Умение	Ловкость рук
Логика+10	200	Умение	Логика
Обыденное знание (Пространство Коронус)+10	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)
Поиск+10	200	Умение	Поиск
Проницательность+10	200	Умение	Проницательность
Сбор информации+10	200	Умение	Сбор информации
Слежка+10	200	Умение	Слежка
Трёп+10	200	Умение	Трёп
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Парное оружие (Стрельба)	500	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Плечом к плечу	200	Талант	-
Связи (Выберите одни)	200	Талант	Товарищество 30
Сокрушительный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Шпион	500	Талант	Интеллект 40, Товарищество 30

Улучшения сенешаля на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Акробатика+20	200	Умение	Акробатика+10
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Выслеживание+20	200	Умение	Выслеживание+10
Запретное знание (Археотех)+20	200	Умение	Запретное знание (Археотех)+10
Запретное знание (Ксеносы)+20	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)+10
Логика+20	200	Умение	Логика+10
Маскировка+20	200	Умение	Маскировка+10
Обыденное знание (Пространство Коронус)+20	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)+10
Оценка+20	200	Умение	Оценка+10
Поиск+20	200	Умение	Поиск+10
Проницательность+20	200	Умение	Проницательность+10
Сбор инфомрации+20	200	Умение	Сбор инфомрации+10
Слежка+20	200	Умение	Слежка+10
Трёп+20	200	Умение	Трёп+10
Учёное знание (Легенды)+10	200	Умение	Учёное знание (Легенды)
Акимбо	500	Талант	Дальний бой 40, Парное оружие (Стрельба)
Ас	500	Талант	Ловкость 40, Пилотирование
Владение зажигательным оружием (Все)	500	Талант	-
Двойной выстрел	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Стрельба)
Одарённый (Выберите одно умение)	200	Талант	-
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40

Эксплоратор

«Поиск знания ведёт Механикус к звёздам; забытая археотехника и неописанные небесные явления ждут нас, а глас Омниссии ждёт внемлющих ему»

- машиновед-эксплоратор Экула

Искатели приключений, воины, посланцы марсианского культа Машины – это всё эксплораторы, техножрецы, бионически улучшенные члены Адептус Механикус. Их дело – странствовать по неведомым далям, просеивать пепел прошлых эпох, добывать знания и разгадывать тайны во славу Омниссии. Эксплораторы – отчасти изгои в Культе. Одни техножрецы считают их необходимым злом, другие – ключевыми агентами Машинного бога. Эксплораторы ведут Поиск знания среди звёзд, находят утраченные данные и неописанные явления, забытые хранилища археотеха и неведомые формы жизни. Все научные станции, исследовательские корабли и аванпосты в удалении от миров-кузниц управляются эксплораторами. Также эти храбрые (порой безрассудно храбрые) путешественники исполняют ещё одну священную роль – погружаются в неисследованные пределы галактики, либо в составе эскадр Механикус, либо вместе с вольными торговцами, которые несут их за грань в поисках будущего и – что куда важнее – прошлого.

Всё, на что способно Человечество сейчас, не сравнится с его же достижениями в Тёмную эру технологий. Лишь переоткрытие древней мудрости, разбросанной среди звёзд, и её скрупулёзная систематизация может вновь вознести Человека на те сверкающие вершины. Попытки самочинного изобретательства или развития технологий большинство последователей считают верхом гордыни. Только круглый дурак может верить, что способен превзойти творения Древних, не впав в их грехи и не разделив их тёмную участь, что окончилась кошмаром эры Раздора.

Многие эксплораторы ценят независимость суждений и проницательность мысли куда больше собратьев по культу Машины, занимающих более тёплые места – зачастую у эксплораторов есть собственные тайные планы и занятия, которых не понять их приземлённым коллегам. Многие техноадепты – особенно молодые и провинциальные, считают эксплораторов, готовых отклоняться от священных догм и нерушимых предписаний культа Машины, подозрительными и чуждыми культу Машины. Так это или нет, но бесспорно, что именно эксплораторы бывают первыми, кто сталкивается с запрещёнными технологиями ксеносов и грехами тёмного прошлого. Такие техножрецы лицом к лицу встречают опасности, которые мало кто может понять. Немало эксплораторов в своей тяге в постижению тайн вселенной пали жертвой ксенодогм, отвергли жёсткие рамки восьми Предостерегающих Универсальных законов, погрязли в извращённом Варпом энграмматическом коде и потеряли свои души в пасти Хаоса или просто сошли с ума от того, что слишком много знали.

Риск велик, но оправдан, и эксплораторы обретают немало сокровищ в Поиске знания и других делах, что ведут их к успеху, а Империум – к выживанию. С другой стороны, немало таких техножрецов приняли ужасную смерть от галактики, которую изучали, а в некоторых, милосердно малочисленных случаях, их любопытство оборачивалось чудовищными последствиями для Человечества.

Эксплоратор может сопровождать вольного торговца, отрабатывая древний долг, что есть у культа Механикус перед династией, выполняя свою часть сделки или просто по случайности. Как бы то ни было, эксплоратор будет ценным соратником, обладающим богатыми познаниями и техническими умениями намного превосходящими таковые у других членов экипажа, а также нередко и немалой огневой мощью.

Особые способности эксплоратора

Имплантаты эксплоратора: эксплоратор начинает игру с особенностью *«Имплантаты Механикус»* (см. стр. 346) и может выбрать до двух дополнительных единиц аугметики *среднего качества* (см. стр. 147). Он может потратить 200 ОО на то, чтобы повысить *качество* одного из имплантатов на один шаг (до есть до *хорошего*). Это можно сделать дважды, таким образом, подняв качество до *высшего*. Повышать так качество имплантатов можно лишь при создании персонажа.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Грамотность (Инт)», «Запретное знание (Адептус Механикус, Археотех) (Инт)», «Логика (Инт)», «Обыденное знание (Культ Машины, Техника) (Инт)», «Пользование техники (Инт)», «Ремесло (Техномат) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический, Технолингва, Экспораторский двоичный) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Владение лёгким оружием (Всё)», «Владение холодным оружием (Всё)», «Логис-имплантат».*

Начальные особенности: *«Имплантаты Механикус».*

Начальное снаряжение: лазган *высшего качества* или хеллган *хорошего качества* или болтер, шоковый посох *высшего качества* или силовой топор *хорошего качества*, лёгкий панцирь силовика, мультиключ, пустотный костюм, инъектор, священное масло, вокс-бусина, комбиинструмент, инфопланшет, один сервочереп-фамильяр (см. стр. 354).

Улучшения характеристик эксплоратора

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	250	500	750	1000
Дальний бой	250	500	750	1000
Сила	100	250	500	750
Выносливость	100	250	500	750
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	500	750	1000	2500
Сила воли	250	500	750	1000
Товарищество	500	750	1000	2500

Улучшения эксплоратора на ранге I

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	Умение	-
Безопасность	200	Умение	-
Вождение (Наземная техника)	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Запретное знание (Адептус Механикус)	100	Умение	-
Запретное знание (Археотех)	100	Умение	-
Логика	100	Умение	-
Обыденное знание (Культ Машины)	100	Умение	-
Обыденное знание (Техника)	100	Умение	-
Пользование техники	100	Умение	-
Ремесло (Оружейник)	100	Умение	-
Ремесло (Техномат)	100	Умение	-
Тайный язык (Вольные торговцы)	100	Умение	-
Тайный язык (Технический)	100	Умение	-
Учёное знание (Астромантия)	100	Умение	-
Автосангвинация	200	Талант	-
Владение лёгким оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение холодным оружием (Всё)	500	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	Имплантаты Механикус
Логис-имплантат	200	Талант	-
Механодендрит (Вспомогательный)	500	Талант	-

Улучшения эксплоратора на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Обыденное знание (Культ Машины)+10	200	Умение	Обыденное знание (Культ Машины)
Обыденное знание (Техника)+10	200	Умение	Обыденное знание (Техника)
Запретное знание (Археотех)+10	200	Умение	Запретное знание (Археотех)
Запретное знание (Адептус Механикус)+10	200	Умение	Запретное знание (Адептус Механикус)
Уклонение	200	Умение	-
Логика+10	200	Умение	Логика
Медика	200	Умение	-
Учёное знание (Астромантия)+10	200	Умение	Учёное знание (Астромантия)
Пользование техники+10	200	Умение	Пользование техники
Двоичный диалог	200	Талант	
Электропривой	200	Талант	
Притягивание железа	200	Талант	Имплантаты Механикус
Светоносный заряд	200	Талант	Имплантаты Механикус
Просангвинация	200	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Ритуал освобождения	200	Талант	Интеллект 30
Вспомнить всё	200	Талант	Интеллект 30
Магнитная благодать	500	Талант	Имплантаты Механикус
Владение пистолетами (Все)	500	Талант	-

Улучшения эксплоратора на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Адептус Механикус)+20	200	Умение	Запретное знание (Адептус Механикус)+10
Запретное знание (Археотех)+20	200	Умение	Запретное знание (Археотех)+10
Медика+10	200	Умение	Медика
Навигация (Планетарная)	200	Умение	-
Обыденное знание (Война)	200	Умение	-
Обыденное знание (Культ Машины)+20	200	Умение	Обыденное знание (Культ Машины)+10
Обыденное знание (Пространство Коронус)	200	Умение	-
Обыденное знание (Техника)+20	200	Умение	Обыденное знание (Техника)+10
Пользование техники+20	200	Умение	Пользование техники+10
Ремесло (Эксплоратор)	200	Умение	-
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Химика	200	Умение	-
Благословление оружия	500	Талант	Имплантаты Механикус
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Магнитное вознесение	500	Талант	Имплантаты Механикус, Магнитная благодать
Плоть слаба (1)	500	Талант	Имплантаты Механикус
Резонансный визг	200	Талант	Имплантаты Механикус
Светоносный удар	200	Талант	Имплантаты Механикус
Связи (Адептус Механикус)	200	Талант	Товарищество 30
Стальные нервы	200	Талант	-

Улучшения эксплоратора на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Вождение (Глиссер)	200	Умение	-
Вождение (Наземная техника)+10	200	Умение	Вождение (Наземная техника)
Медика+20	200	Умение	Медика+10
Обыденное знание (Война)+10	200	Умение	Обыденное знание (Война)
Обыденное знание (Имперская Гвардия)	200	Умение	-
Обыденное знание (Пространство Коронус)+10	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)
Ремесло (Пустоход)	200	Умение	-
Учёное знание (Астромантия)+10	200	Умение	Учёное знание (Астромантия)

Учёное знание (Спагирия)	200	Умение	-
Химика+10	200	Умение	Химика
Скрытая полость	200	Талант	-
Светоносный взрыв	200	Талант	Имплантаты Механикус
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Одарённый (Пользование техники)	200	Талант	-
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Призыв железа	500	Талант	Имплантаты Механикус, Притягивание железа
Плоть слаба (2)	500	Талант	Плоть слаба (1)
Машинное облачение	500	Талант	Имплантаты Механикус
Механодендрит (Оружейный)	500	Талант	Имплантаты Механикус
Ритуал трепета	500	Талант	Имплантаты Механикус

Улучшения эксплоратора на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Навигация (Планетарная)+10	200	Умение	Навигация (Планетарная)
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Обыденное знание (Имперский Флот)	200	Умение	-
Пилотирование (Воздушная техника)	200	Умение	-
Ремесло (Археолог)	200	Умение	-
Ремесло (Пустоход)+10	200	Умение	Ремесло (Пустоход)
Ремесло (Эксплоратор)+10	200	Умение	Ремесло (Эксплоратор)
Учёное знание (Астромантия)+20	200	Умение	Учёное знание (Астромантия)+10
Учёное знание (Спагирия)+10	200	Умение	Учёное знание (Спагирия)
Учёное знание (Тактика Империалис)	200	Умение	-
Химика+20	200	Умение	Химика+10
Быстрая перезарядка	200	Талант	-
Владение тяжёлым оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Вложенные знания	500	Талант	Интеллект 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мастер-машиновед	500	Талант	Имплантаты Механикус, Пользование техники+10
Плоть слаба (3)	500	Талант	Плоть слаба (2)
Подзарядка плоти	200	Талант	Имплантаты Механикус
Подражатель	500	Талант	
Ритуал страха	500	Талант	Имплантаты Механикус

Улучшения эксплоратора на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Навигация (Планетарная)+20	200	Умение	Навигация (Планетарная)+10
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10
Обыденное знание (Имперский Флот)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)
Пилотирование (Космические суда)	200	Умение	-
Ремесло (Археолог)+10	200	Умение	Ремесло (Археолог)
Ремесло (Корабел)	200	Умение	-
Ремесло (Пустоход)+20	200	Умение	Ремесло (Пустоход)+10
Ремесло (Эксплоратор)+20	200	Умение	Ремесло (Эксплоратор)+10
Учёное знание (Спагирия)+20	200	Умение	Учёное знание (Спагирия)+10
Учёное знание (Тактика Империалис)+10	200	Умение	Учёное знание (Тактика Империалис)
Железная челюсть	200	Талант	Выносливость 40
Запас энергии	500	Талант	Имплантаты Механикус
Контратака	200	Талант	Ближний бой 40
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Мастер клинков	500	Талант	Ближний бой 30, Владение холодным оружием (Одно любое)
Неистовый натиск	500	Талант	Ближний бой 35
Орлиный глаз	500	Талант	Дальний бой 30
Плоть слаба (4)	500	Талант	Плоть слаба (3)
Ритуал чистых помыслов	500	Талант	Имплантаты Механикус

Улучшения эксплоратора на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Вождение (Шагоход)	200	Умение	-
Запугивание	200	Умение	-
Командование	200	Умение	-
Навигация (Звёздная)	200	Умение	-
Обыденное знание (Вольные торговцы)	200	Умение	-
Оценка	200	Умение	-
Уклонение+20	200	Умение	Уклонение+10
Учёное знание (Нумерология)	200	Умение	-
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Владение зажигательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение тяжёлым оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мастер-хирургеон	500	Талант	Медика+10
Обострённый чувства (Выберите одни)	200	Талант	-
Сокрушительный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Сокрушительный удар	200	Талант	Сила 40
Стена стали	500	Талант	Ловкость 35
Стремительная атака	500	Талант	Ближний бой 35
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	200	Талант	Товарищество 50, Связи (Адептус Механикус)

Улучшения эксплоратора на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Вождение (Шагоход)+10	200	Умение	Вождение (Шагоход)
Запугивание+10	200	Умение	Запугивание
Командование+10	200	Умение	Командование
Навигация (Звёздная)+10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Обыденное знание (Вольные торговцы)+10	200	Умение	Обыденное знание (Вольные торговцы)
Оценка+10	200	Умение	Оценка
Учёное знание (Нумерология)+10	200	Умение	Учёное знание (Нумерология)
Владение метательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Железная дисциплина	200	Талант	Сила воли 30, Командование
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Меткий стрелок	500	Талант	Дальний бой 35
Молниеносная атака	500	Талант	Стремительная атака
Независимое прицеливание	500	Талант	Дальний бой 40
Обострённые чувства (Выберите одни)	200	Талант	-
Парное оружие (Стрельба)	500	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Пустотный тактик	500	Талант	Интеллект 35
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40
Усиленный бионический каркас	500	Талант	Машинное облачение
Шаг в сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Skills

Gaining Skills
•
Basic and Advanced Skills
•
Skill Descriptions

Глава III

Умения

«Немногое остаётся невозможным, если приложить усердие и мастерство. Вас ждёт кропотливый труд»

- магистр Схолы Прогениум Карна Ариста

Умения в **Rogue Trader** отражают познания и подготовку авантюриста. Решение, какие навыки выбрать, как их развивать и применять – часть веселья. В этой главе подробно описаны все умения. Чтобы понять, может ли ваш персонаж получить определённое, обратитесь к **главе II**. О том, как предпринимать тесты умений, рассказывает **глава IX «Игровой процесс»**.

Получение умений

«Какой бы огромной не была гора знаний, она не сможет излечить косность ума – посмотрите на Адептус и поймёте, что я прав»

- вольный торговец Крейн Визинси

Все новоиспечённые авантюристы начинают игру с набором умений, что дали им *жизненный путь* и род занятий. Эти умения показывают, чему персонаж успел научиться к этому мигу. Со временем авантюристы заработают *очки опыта*, за которые можно будет купить новые умения или улучить имеющиеся. Какие именно умения доступны персонажу – зависит от его рода занятий.

Изучение и постижение умений

Умение, которое авантюрист приобрёл, называется *изученным*. Нередко персонажи смогут отточить мастерство, приобретя это же умение на уровне +10 и +20, что будет приносить им соответствующий бонус на тесты этого умения. Одно умение таким образом можно улучшить только до +20.

Базовые и продвинутые умения

«Сложные методы – это те же простые, за которыми стоит больше могущества, влияния и лэнс-батарей»

- лейтенант-прим Цинед Кейес

Все умения делятся на две категории – *базовые* и *продвинутые*. *Базовые* умения просты и их можно применять без *изучения* (хотя должная подготовка сделает их использование намного проще). *Продвинутые* умения могут применять лишь те, кто приобрёл их. Подробнее о тестах умений см. **главу IX**.

Базовые умения

Базовые умения – это обычные для людей всей галактики навыки. Они так просты, что их может попытаться применить даже персонаж, что не *изучал* такого умения. Предпринимая тест неизученного *базового* умения **персонаж использует лишь половину связанной с ним характеристики** (округлять вниз). Если же *базовое* умение у персонажа есть, он применяет полное значение характеристики.

Продвинутые умения

Такие умения требуют особой подготовки или образования, которое есть далеко не у всех. В отличие от *базовых* умений, *продвинутые* нельзя применять, не *изучив*. Какими бы высокими не были характеристики и способности персонажа, он никогда не сможет понимать эльдарский язык, если прежде не изучал его.

«Продвинутое умение считается базовым…»

Порой персонаж может получить возможность считать *продвинутые* умение *базовыми* – обычно в силу *жизненного пути*. Это значит, что авантюрист может предпринимать тесты этого *продвинутого* умения, даже если оно не было *изучено*. Эти тесты, также как в случае с *базовыми*, совершаются против половины связанной характеристики (округлять вниз). Помните, что есть разница между изученным *продвинутым* умением и *продвинутым* умением, что считается *базовым*.

Типы умений

Некоторые умения принадлежат к определённой категории, имеющей общие правила. Это позволяет игрокам и ведущему проще находить нужные разделы правил из **главы IX**, чтобы разобраться с применением умений. Существуют следующие типы умений: исследовательские, социальные, следственные, ремесленные, а также умения вождения и передвижения.

Ремесленные умения

Такие умения позволяют персонажу создавать предметы из сырья или запчастей. Для работы авантюристу нужны инструменты, мастерская, исходные материалы, время и умение – как решит ведущий. Персонаж предпринимает тест подходящего умения, затрачивая на это длительное действие. В случае успеха он получает нужный предмет. *Качество* предмета определяется числом ступней успеха. Провал на три ступени означает, что часть сырья была испорчена. Провал на пять ступеней означает, что все сырьё было испорчено.

Исследовательские умения

Такие умения могут применяться в *исследовательских изысканиях*, что обычно требуют много времени и труда, а потому над ними стоит работать нескольким авантюристов вместе. Подробнее см. раздел **«Исследовательские изыскания»** на стр. 250.

Социальные умения

Такие умения связаны с взаимодействием с другими людьми. Как правило, *социальные* умения применяются в состязательных тестах (см. стр. 224), а их сложность зависит от *предрасположенности* цели к персонажу и определяется ведущим. Подробнее об общении см. **главу X «Ведущий»**.

Следственные умения

Большинство таких умений позволяет авантюристам собирать сведения из разных источников и нередко требуют длительных тестов. Персонаж может разыскивать улики в корабельных архивах или копаться в когитаторах конкурентов. Время, что тратится на поиски, определяет ведущий согласно советам на стр. 251 – разобраться в трудах ксенофилософа намного труднее, чем допросить прихвостня местечкового криминального барона.

Умения передвижения

Такие умения связаны с передвижением и позволяют, как совершать рискованные прыжки через пропасти, так и выбираться из них, если прыжок не удался. Кроме того, они отражают способность авантюриста двигаться по пересечённой местности.

Умения вождения

К этой категории относятся умения, связанные с управлением чем-либо – от скромной машины до могучего звёздного корабля. Обладатели таких навыков могут водить или пилотировать различную технику.

Специализированные умения

Некоторые умения на самом деле представляют собой группы однородных, но отдельных навыков. Чтобы не перегружать главу, они описаны все вместе, но приобретать каждый из таких навыков нужно отдельно. К примеру, *«Пилотирование (Воздушная техника)»* и *«Пилотирование (Космические суда)»* игромеханически считаются разными умениями, и если у персонажа есть одно, это не значит, что есть и другое.

Описания умений

«Движение через вихри варп-штормов лишь оттачивает наше мастерство. Да, Эмпиреи позволяет нам прекрасно развлечься»

- навигатор Шамира Вишан

Ниже описаны все *базовые* и *продвинутые* умения в игре.

Азартные игры (Интеллект) *(Gamble)*

Тип: базовое

Персонаж использует этот навык, чтобы играть в азартные игры против других офицеров и пустоходов. Каждый участник делает ставку (как правило, ставки равны), и все бросают состязательный тест *«Азартных игр»*. Персонаж с наибольшим количеством ступеней успеха (или наименьшим – провала) срывает куш. Авантюрист может подстроить свой проигрыш против любого обладателя меньшего числа ступеней успеха, если пройдёт тест *«Обмана»*. Персонаж, что владеет не только *«Азартными играми»*, но и *«Ловкостью рук»*, может использовать последний навык, чтобы подменять карты или результаты бросков. Успех приносит бонус +20 к тесту, но четыре или более ступеней провала означают, что шулера схватили за руку.

Применение: полное действие позволит играть весь день.

Акробатика (Ловкость) *(Acrobatics)*

Тип: продвинутое, передвижение

Умелый акробат способен исполнять трюки, о которых менее подготовленный человек не может и помыслить. Прыжки по узким мосткам инжинариума или через головы малорослых врагов – вот примеры применения *«Акробатики»*. Сложность теста зависит от сложности трюка – например, уклонение от лап разъярённого ксеноса и попытка пересечь бурную реку магмы, прыгая с камня на камень довольно сложны. Чем больше ступеней успеха наберёт персонаж, тем эффектней получится трюк.

Применение: полное действие, если не указано обратного.

Особое применение: Отступление *(Disengage)*

Применяя *«Отступление»* в бою, авантюрист может предпринять тест *«Акробатики»*, чтобы совершить *отступление*, потратив только частичное действие.

Таблица 3-1 «Умения»			
Название	**Тип**	**Характеристика**	**Тип**
Азартные игры	Базовое	Интеллект	-
Акробатика	Продвинутое	Ловкость	Передвижение
Бартер	Базовое	Товарищество	Социальное
Бдительность	Базовое	Восприятие	Исследовательское
Безопасность	Продвинутое	Ловкость	Исследовательское
Бесшумный шаг	Базовое	Ловкость	Передвижение
Вождение †	Продвинутое	Ловкость	Управление
Воззвание	Продвинутое	Сила воли	-
Выживание	Продвинутое	Интеллект	Исследовательское
Выслеживание	Продвинутое	Интеллект	Исследовательское
Грамотность	Продвинутое	Интеллект	-
Допрос	Продвинутое	Сила воли	Следственное
Запретное знание †	Продвинутое	Интеллект	Следственное
Запугивание	Базовое	Сила	Социальное
Звероводство	Продвинутое	Интеллект	-
Исполнитель †	Продвинутое	Товарищество	-
Командование	Базовое	Товарищество	Социальное
Кутёж	Базовое	Выносливость	-
Лазанье	Базовое	Сила	Передвижение
Ловкость рук	Продвинутое	Ловкость	-
Логика	Базовое	Интеллект	Следственное
Маскировка	Базовое	Товарищество	-
Медика	Продвинутое	Интеллект	-
Навигация †	Продвинутое	Интеллект	Исследовательское
Обаяние	Базовое	Товарищество	Социальное
Обман	Базовое	Товарищество	Социальное
Обыденное знание †	Продвинутое	Интеллект	Следственное
Оценка	Базовое	Интеллект	Следственное
Пилотирование †	Продвинутое	Ловкость	Управление
Плаванье	Базовое	Сила	Передвижение
Побег	Базовое	Ловкость	Передвижение
Подрывное дело	Продвинутое	Интеллект	Ремесленное
Поиск	Базовое	Восприятие	Исследовательское
Пользование техники	Продвинутое	Интеллект	Исследовательское
Проницательность	Базовое	Восприятие	-
Психическое чутьё	Продвинутое	Восприятие	-
Ремесло †	Продвинутое	Интеллект	Исследовательское, ремесленное
Сбор информации	Базовое	Товарищество	Следственное
Скрытность	Базовое	Ловкость	-
Слежка	Продвинутое	Ловкость	-
Тайный язык †	Продвинутое	Интеллект	-
Торговля	Продвинутое	Товарищество	-
Трёп	Продвинутое	Товарищество	Социальное
Уклонение	Базовое	Ловкость	-
Учёное знание †	Продвинутое	Интеллект	Следственное
Химика	Продвинутое	Интеллект	Ремесленное, следственное
Шифры †	Продвинутое	Интеллект	-
Языкознание †	Продвинутое	Интеллект	-
† *Специализированное умение*			

Особое применение: Прыжки *(Jump & Leap)*

Персонаж может предпринимать тесты *«Акробатики»* вместо тестов Силы и Ловкости, предпринимаемых для прыжков в длину и высоту (см. стр. 253).

Бартер (Товарищество) *(Barter)*

Тип: базовое, социальное

Это умение позволяет авантюристу получать лучшую цену или обмениваться товарами и услугами. Также применение *«Бартера»* может изменить модификатор теста *приобретения*, если у героя есть возможность торговаться. Таким образом, авантюрист не сможет использовать это умение, чтобы сбить цену на прометий со склада Имперской Гвардии, а вот в переговорах с представителями дома Димико о цене на партию болтеров ручной работы для своей личной охраны, *«Бартер»* придётся очень кстати. Тесты *«Бартера»* всегда состязательные, поскольку подразумевают взаимодействие с кем-либо. Также это умение может помочь в тестах *приобретения* (см. стр. 257).

Применение: обычный тест занимает около пяти минут, но хитрые сделки и сложные переговоры требуют длительных тестов.

Бдительность (Восприятие) *(Awareness)*

Тип: базовое, исследовательское

«Бдительность» отражает способность авантюриста подсознательно реагировать на опасности. Он может использовать это умение, чтобы вовремя замечать засады, ловушки, с умом спрятанные предметы или даже мелкие изменения в обстановке (например, в слабой дрожи палубы или запахе рециркулированного воздуха).

При использовании *«Бдительности»* против врага (чтобы заметить ловушку, засаду или иные действия противника), тест становится состязательным. Чтобы подсознательно заметить какое-то изменение в обстановке (запах, движение т. д.), требуется обычный тест.

Применение: свободное действие, предпринимаемое в ответ на что-либо.

Безопасность (Ловкость) *(Security)*

Тип: продвинутое, исследовательское)

Это умение используется для того, чтобы взламывать замки и обходить механические системы защиты. Для взлома электронных кодов и когитаторов куда уместнее будет *«Пользование техники»*. Сложность теста задаёт ведущий, исходя из сложности замка. Как правило, будет достаточно одного теста, но крупные и сложные запоры могут потребовать длительных тестов. В описании умения *«Пользование техники»* указано, как работать с комбинированным механически-электронными системами защиты. Пытаться что-то взломать без нужных инструментов крайне трудно – любые попытки справиться с замком или иными системами защиты без мультиключа или отмычек получают штраф -20.

Применение: одна минута; минус десять секунд за каждую ступень успеха.

Бесшумный шаг (Ловкость) *(Silent Move)*

Тип: базовое, передвижение

Это умение очень пригодится, когда авантюристу будет необходимо действовать тихо. Ведущий устанавливает сложность теста в зависимости от окружения – например, металлические полы грузового отсека будут греметь под ногами, а деревянные половицы и ковры в офицерских каютах почти не поднимают шума. Тесты *«Бесшумного шага»* всегда состязательные и предпринимаются против *«Бдительности»* или *«Проницательности»* противника.

Применение: свободное действие, считающееся частью передвижения.

Вождение (Ловкость) *(Drive)*

Тип: продвинутое, управление

Специализации: наземная техника, глиссеры, шагоходы

Это умение позволяет авантюристу управлять автомобилем, шагоходом или глиссером – например, карго-8с, «Носорогом», «Лэнд Спидером», «Часовым» или иным образчиком наземной техники. Тест требуется только при необычных обстоятельствах – например, придвижении по пересечённой местности или опасных манёврах.

Применение: частичное действие.

Воззвание (Сила воли) *(Invocation)*

Тип: продвинутое

Тест *«Воззвания»* занимает полное действие. На протяжении всего раунда авантюрист очищает свой разум от внешнего влияния и концентрирует волю. При этом он может читать мантры, использовать психофокус или медитировать. Успех означает, что псайкер смог подготовить свой разум, и теперь сможет лучше направлять энергии Варпа, не подвергаясь опасности. В следующем раунде авантюрист получит +1 к своему итоговому пси-рейтингу при сотворении психосилы на *ограниченном уровне мощи*.

Провал означает, что попытка подготовить разум не удалась – псайкер получает штраф -1 к своему итоговому пси-рейтингу при сотворении психосилы на *ограниченном уровне мощи*. Если пси-рейтинг при этом падает до нуля, сотворить психосилу не выйдет.

Применение: полное действие.

Выживание (Интеллект) *(Survival)*

Тип: продвинутое, исследовательское

«Выживание» отражает способность персонажа подолгу существовать в дикой и незнакомой местности. Персонаж, владеющий этим умением, способен жить охотой и собирательством, отличать съедобную пищу от ядовитой, строить убежища из природных и подручных материалов (заранее убедившись, что их не смоет разливом реки или что вокруг не водятся хищники). Сложность тестов зависит от местности – в пустыне выживать явно сложнее, чем в цветущем тропическом лесу.

Также это умение можно применять для существования не только в дикой природе, но и в глубинах подулья или недрах колоссального космического корабля – считается, что такой выживальщик умеет находить удалённые от плазмопроводов места для отдыха и знает, какие технические масла наиболее питательны.

Применение: полное действие.

Выслеживание (Интеллект) *(Tracking)*

Тип: продвинутое, исследовательское

Используя это умение, авантюрист может находить добычу по следам. Очевидный след не требует теста умения, идти по нему – это просто часть движения персонажа. Тест требуется, в случае, когда время или стихии уничтожили часть следов, или когда их обнаружению препятствует погода – например, туман или

темнота. Тест модифицируется особенностями следа и окружающей среды. Если сложность теста превосходит **среднюю (+0)**, *скорость* следопыта падает вдвое. Хитрый или коварный зверь непременно попытается сбить охотника с толку или замести следы. В любом случае, когда противник запутывает персонажа, тест *«Выживания»* охотника становится состязательным и бросается против *«Скрытности»* цели.

Авантюрист может использовать это умение по правилам *следственных* и *исследовательских* умений (см. стр. 250-251). Это позволит по следам определить, кто, в каком количестве и когда их оставил.

Применение: свободное действие, считающееся частью движения.

Грамотность (Интеллект) *(Literacy)*

Тип: продвинутое

Грамотность позволяет авантюристу читать и писать на любом известном ему языке. В обычных условиях тесты *«Грамотности»* не требуются, но если приходится иметь дело с диалектами, повреждёнными рукописями, древним слогом или разговорной речью, тест необходим.

Применение: минута на страницу текста (примерно 750 слов).

Допрос (Сила воли) *(Interrogation)*

Тип: продвинутое

«Допрос» позволяет авантюристам выбивать информацию из тех, кто не хочет ею делиться. Это не пытки, при которых жертва готова выболтать что угодно, лишь бы прекратить боль, но продуманное сочетание психологического давления, специальных орудий, препаратов и некоторых других методов. Ведущий может усложнить или облегчить тест в зависимости от того, есть ли под рукой нужные инструменты и т. п.

«Допрос» – это всегда состязательный тест *«Допроса»* персонажа против Силы воли противника. Побеждая в состязательном тесте, авантюрист получает один ответ и ещё один ответ за каждую ступень успеха. Если в тесте побеждает противник, ничего не происходит. Провал на две или больше ступени наносит 1к10+(Бонус Силы воли персонажа) единиц урона жертве и лишает возможности продолжить её допрос на ближайшие 1к5 дней. Если дознаватель терпит четыре или больше ступеней провала, он наносит жертве такой же урон, а сама жертва получает бонус +30 к Силам воли, сделанным для того, чтобы сопротивляться попыткам *«Допроса»* от рук этого персонажа или его союзников. Каждый тест *«Допроса»* причиняет жертве один уровень *усталости*.

Применение: 1к5 часов.

Запретное знание (Интеллект) *(Forbidden Lore)*

Тип: продвинутое, следственное

Специализация: Адептус Механикус, Археотех, Варп, Демонология, Ересь, Инквизиция, Ксеносы, Мутанты, Навигаторы, Пираты, Псайкеры.

Это умение отражает владение скрытыми, тайными и запрещёнными знаниями. Одно обладание ими опасно для человека, что не входит в круг тех, кому это позволено. Например, слишком обширные познания о могущественных домах навигаторов может скверно сказаться на здоровье того, кто не входит в Навис Нобилите.

Успешный тест означает, что авантюрист смог вспомнить основные сведения по нужной теме. Чем больше ступеней успеха наберёт персонаж, тем больше подробностей может открыть ему ведущий.

Адептус Механикус: глубокое понимание последователей культа Машины, в том числе их ритуалов, таинств, верований, философии и некоторых особенных вещей, вроде Универсальных законов.

Археотех: знания о великих и утерянных технологиях прошедших эпох и догадки об их назначении и применении.

Варп: понимание природы энергий Варпа, их взаимодействия, связи с реальным миром и влияния на варп-путешествия.

Демонология: знание о самых чудовищных созданиях Варпа и их искажённых проявлениях в материальном мире.

Ересь: знание о практиках, признанных в Империуме еретическими, самых знаменитых еретиках и их деяниях.

Инквизиция: понимание природы этой тайной организации, знание её ордосов, основных догм и знаменитых членов.

Ксеносы: знание о малых и больших ксенорасах, ведомых Империуму, их облика и угрозы, которую они представляют человечеству.

Мутанты: знания о стабильных и нестабильных мутациях человечества, их постепенном развитии и разлагающем влиянии, а также знакомство с некоторыми книгами и трудами по этой теме.

Навигаторы: тайные знания о семействах Навис Нобилите, их программах размножения, привычных мутациях и знаменитых патриархах.

Пираты: знания об этом биче варп-путешествий, их тактике, знаменитых кораблях и капитанах.

Псайкеры: способность распознавать псайкеров, знание о пределах и проявлениях их способностей, понимание опасности, которую они представляют.

Применение: свободное действие…хотя обладание таким знанием не даст вам покоя всю жизнь.

Запугивание (Сила) *(Intimidate)*

Тип: базовое, социальное

Авантюрист может использовать *«Запугивание»*, чтобы надавить на человека и вынудить его уступить своим требованиям. Персонажу не нужно бросать тест при любой угрозе – только если он хочет заставить собеседника что-то сделать. Хотя выше указано, что это умение зависит от Силы, авантюрист может положиться на Интеллект или Общительность, если угрожает не расправой, а шантажом или унижением.

Тест *«Запугивания»* действует на количество целей, равное бонусу Силы, Интеллекта или Общительности (в зависимости от того, какая характеристика использовалась). Жертвы должны ясно видеть и слышать персонажа (лично, либо через вокс- или пикт-вещатель) и говорить на одном с ним языке.

Применение: полное действие.

Звероводство (Интеллект) *(Wrangling)*

Тип: продвинутое

Авантюрист способен приручать, дрессировать и даже объезжать животных, которых встречает во время своих странствий, будь то шипопсы или благородные боевые скакуны. Приручение и обучение – длительные тесты, продолжительность которых определяется природой и нравом животного.

Предрасположенность диких или агрессивных зверей меняется на один шаг за каждые две ступени успеха в тесте (до предела в три шага за один тест, занявший полное действие). Для особенно хорошо обученных или не отличающихся высоким Интеллектом или Силой воли животных ведущий может назначить штрафы. После того, как зверь покорится воле хозяина – или, в случае особо вольного и упорного животного, после того, как признает

в человеке равного – хозяин сможет отдавать ему команды в качестве частичных действий. Умение не работает на кибер- или пси-связанных животных или ксеносов, обладающих сознанием.

Применение: зависит от сложности задачи.

Исполнитель (Товарищество) *(Performer)*

Тип: продвинутое

Специализации: танцор, музыкант, певец, сказитель

Авантюрист может использовать это умение, что развлечь или очаровать зрителей или слушателей. Время, что занимает такой тест, зависит от выбранного персонажем вида искусства.

Применение: разное.

Особое применение: Вдохновляющее выступление *(Charming Performance)*

Авантюрист может предпринять **трудный (-10) тест *«Исполнителя (Сказитель или Певец)»*** вместо *«Обаяния»*, чтобы захватить внимание слушателей, (отчего их *предрасположенность* вырастет на один шаг), либо чтобы временно поднять *боевой дух* экипажа (в этом случае успешный тест прибавляет +5 к *боевому духу*, а также дополнительные +10 за каждые две ступени успеха; эффект длится до конца боя).

Особое применение: Чарующее выступление *(Enthralling Performance)*

Персонаж может предпринять **трудный (-10) тест *«Исполнителя (Музыкант или Певец)»*** вместо *«Трёпа»*, чтобы на краткий миг заворожить слушателей. Тест следует правилам *«Трёпа»*.

Командование (Товарищество) *(Command)*

Тип: базовое

Авантюристы могут использовать *«Командование»*, чтобы руководить непосредственными подчинёнными или отдавать приказы целым группам людей – например, с корабельного мостика на боевые посты. Это умение нормально работает только на подчинённых. Успешный тест указывает, что получивший приказ исполнит его в нужный срок. Провал означает, что подчинённый не последует указаниям персонажа, а дополнительные ступени успеха могут говорить о том, что негодяй принял приказ, не намереваясь его исполнять, или понял приказ неправильно и сделал всё наоборот. При руководстве целыми группами, каждая ступень успеха и провала увеличивает или уменьшает время на исполнение приказа. Три ступени провала повергают подчинённых в бездеятельный ступор.

Одним тестом *«Командования»* можно подействовать на количество целей, равное бонусу Товарищества персонажа. Подчинённые должны видеть и слышать его (лично или через вокс- или пикт-вещатель) и говорить на одном с ним языке.

Применение: частичное действие для простых приказов, полное – для более сложных инструкций.

Кутёж (Выносливость) *(Carouse)*

Тип: базовое

Это умение позволяет обладателю сопротивляться воздействию алкоголя и наркотиков. Записной пьяница может сохранить ясную голову, когда у менее опытного собутыльника уже начнут путаться мысли и заплетаться ноги. Авантюрист может применять тест этого умения всякий раз, когда подвергается воздействию алкоголя или иного дурманящего вещества. Провал приносит персонажу один уровень *усталости* или подвергает иным побочным эффектам выпитого. Если авантюрист теряет сознание, он придёт в себя через 1к10-БВ часов (минимум за один час).

Применение: свободное действие, предпринимаемое, когда персонаж пьёт или принимает наркотики.

Лазанье (Сила) *(Climb)*

Тип: базовое, передвижение

Обученный лазанью авантюрист способен спускаться и подниматься по верёвкам, трубам, а также стенам – как природным, так и искусственным. При подъёме по лестницам и пологим склонам это умение не требуется, но любое лазанье в скверных условиях (или просто там, где не за что ухватиться) требует тестов. Поверхности, по которой приходится карабкаться, и условия среды могут наложить дополнительные бонусы или штрафы – взобраться по обледеневшей скале во время бури куда сложнее чем влезть по корабельной переборке, хватаясь за трубы и кабели. Успешный тест позволяет персонажу взобраться (или спуститься) на половину своего *передвижения с половинной скоростью*. Подробнее см. **главу IX**.

Применение: частичное действие.

Ловкость рук (Ловкость) *(Sleight of Hand)*

Тип: продвинутое

Авантюристы используют это умение, когда требуется хитрость и сноровка – например, если нужно стащить небольшую вещь, обчистить карманы или показать фокус. Ведущий определяет сложность в зависимости от размеров предмета, с которым работает персонаж, и того, насколько внимательно за ним наблюдают. Тесты *«Ловкости рук»* всегда состязательные и бросаются против *«Бдительности»* или *«Проницательности»* противника.

Авантюрист может использовать это умение вместо *«Азартных игр»*, чтобы попробовать сжульничать или иным образом обратить удачу на свою сторону. Подробнее см. описание умения *«Азартные игры»*.

Применение: частичное действие; может быть свободным, но в таком случае тест получит дополнительный штраф -10.

Логика (Интеллект) *(Logic)*

Тип: базовое

Авантюрист может использовать *«Логику»*, чтобы разгадывать загадки, головоломки и делать логические заключения. Успешный тест поможет подобрать пропущенный символ в цепочке или решить особенно трудное математическое уравнение. Также при помощи *«Логики»* можно подбирать доводы для дебатов и философских споров. Подготовка к дискуссии, как и решение сложных задач, требуют длительных тестов.

Применение: минута или дольше (для решения более сложных задач).

Маскировка (Товарищество) *(Disguise)*

Тип: базовое.

Это умение позволяет авантюристу выдавать себя за кого-то другого или просто маскироваться. Сложность теста зависит от доступного «реквизита», различий между персонажем и тем, за кого он хочет себя выдать, и иных факторов, влияющих на успех такого обмана. *«Маскировка»* – это состязательный тест, что предпринимается против *«Проницательности»* врага.

Замаскироваться на скорую руку можно за минуту. Более искусный обман потребует больше времени – вплоть до недель или месяцев подготовки, в которые персонаж будет проходить хирургические операции, протезирование и изучать чужие повадки. Сложность и время определяются ведущим.

Применение: минута или больше.

Медика (Интеллект) *(Medicae)*

Тип: продвинутое

«Медика» позволяет ставить диагнозы и лечить раны с помощью бинтов, контрсептиков и сложных медицинских устройств – например, нартеция.

Работая с отдельными пациентами, персонаж может использовать особые применения *«Первая помощь»* и *«Длительный уход»* для кратко- и долгосрочного лечения.

Работая с большими группами раненых, умелый врачеватель может помочь тем, кого ещё можно спасти, и даровать милосердие Императора остальным, таким образом, снизив общие потери. Также он может вовремя заметить признаки будущей эпидемии и обойтись унцией предосторожности, чтобы не потребовались фунты лекарств.

Особое применение: Первая помощь *(First Aid)*

Обладатель этого умения способен оказывать первую помощь раненым – зашивая раны, перевязывая ссадины и ставя уколы. Успешный тест снимает количество урона, равное бонусу Интеллекта медика (у *легко раненых* персонажей) или всего одно очко урона (у *тяжело* и *критически раненых*).

Неважно, сколько травм, царапин и ударов получил персонаж – один тест *«Первой помощи»* позволит обработать все ещё не обработанные раны и восставить урон как описано выше. Единожды обработанные *«Первой помощью»* раны нельзя вновь лечить ею же – теперь требуется *«Длительный уход»*.

Применение полное действие.

Особое применение: Длительный уход *(Extended Care)*

Использование *«Медики»* при долговременном уходе за пациентами может ускорить их исцеление. Врач может обеспечивать лечение числа пациентов, не превышающего своего бонуса Интеллекта. Если у врача больше пациентов, он получает штраф -10 за каждого «лишнего».

Работая с *легко ранеными* пациентами, доктор предпринимает тест *«Медики»* в конце каждого дня; работая с *тяжело* или *критически ранеными* – в конце каждой недели. В случае успеха пациент восстанавливает вдвое больше ран (первым снимается критический урон), а также ещё одну рану за каждую ступень успеха. Обычный провал никак не сказывается на пациентах. Провал на две или три ступени означает, что все *легко* и *тяжело раненые* получают одно очко урона. Провал на четыре или более ступеней означает, что все пациенты получают 1к10 единиц урона. В обоих случаях пациенты погибают, если полученный урон становится критическим (см. **«Критический урон и внезапная смерть»**, стр. 241).

Особое применение: Диагностика *(Diagnose)*

«Медику» можно использовать, чтобы диагностировать болезни и иные недуги, как у соратников-авантюристов, так и среди экипажа. Успешный тест позволяет определить болезнь и назначить обычное лечение для одного пациента. Работая с группами больных, медик может одним тестом снизить потери *численности экипажа* от болезней или скверного питания в длительных путешествиях.

Навигация (Интеллект) *(Navigation)*

Тип: продвинутое

Специализации: планетарная, звёздная, Варп

«Навигация» – это способность прокладывать путь от одной точки к другой, неважно, будь то на поверхности планеты или среди потоков Варпа. Успешный тест также позволяет оценить время путешествия, исходя из географии, космографии, условий путешествия, погоды, волнений в Варпе и т. д.

● *«Навигация (Планетарная)»* применяется при передвижении по поверхности планет. В ней используются логокомпасы, карты и географические познания.

● *«Навигация (Звёздная)»* нужна, чтобы вести судно от планеты к планете при помощи звёздных карт и обрядов картомантии.

● *«Навигация (Варп)»* отражает способности навигатора направлять звёздный корабль через волны Эмпиреев, ориентируясь на Астрономикон и определять, как быстро удастся достигнуть цели (а в опасных обстоятельствах об искусности навигатора зависит и то, достигнет ли корабль цели вообще). Подробнее путешествия в Варпе описаны на стр. 180, а также в дополнении **«Настольная книга навигатора»**.

Тест *«Навигации»* подразумевает, что персонаж проводит несколько часов, прокладывая курс и рассчитывая направление движения. Впрочем, если дело происходит не на борту корабля, идущего в Варпе, на примерное определение своего местоположения хватит одной минуты.

Применение: минута для определения местоположения; 1к5 часов для прокладывания маршрута.

Обаяние (Товарищество) *(Charm)*

Тип: базовое, социальное

Авантюрист может использовать это умение, чтобы улучшить расположение к себе других людей. Тест предпринимается, когда персонаж хочет изменить отношение к себе у другого человека или небольшой группы. *«Обаяние»* не нужно пробрасывать всякий раз, когда персонаж просто дружелюбно говорит с кем-

либо, но нужно, если в ходе разговора он пытается изменить отношение другого человека к себе, повлиять на его мнение о чём-либо или убедить его сделать что-то. Все тесты *«Обаяния»* – состязательные и предпринимаются против Силы воли противника. Один тест может повлиять на количество целей, равное бонусу Товарищества персонажа. Цели должны видеть и хорошо слышать говорящего и понимать его язык.

Применение: минута.

Особое применение: Вдохновление *(Inspire)*

Облечённый властью может использовать это умение, чтобы добрым (или не очень) словом вдохновить своих подчинённым. Успех приносит замотивированной группе бонус +10 к следующему тесту умения. Таким образом, корабельный священник может побудить артиллеристов работать усерднее, а эксплоратор – подстегнуть своих техноадептов и вселить в них страх перед Омниссией! В ходе корабельного боя вместо *«Вдохновления»* применяется особое действие *«До седьмого пота!»* (см. стр. 210). Также персонажи могут использовать это умение для длительных тестов, призванных повысить *боевой дух* на борту (см. стр. 218).

Обман (Товарищество) *(Deceive)*

Тип: базовое, социальное

Это умение позволяет авантюристу вводить собеседника в заблуждение. Не нужно бросать тест всякий раз, когда персонаж врёт, но, если он лжёт, утаивает часть правды или искажает истину в своих интересах, чтобы запутать своего визави, тест *«Обмана»* необходим. *«Обман»* – это всегда состязательный тест, предпринимаемый против *«Проницательности»* противника.

Один тест *«Обмана»* может подействовать на количество целей, не превышающее бонус Товарищества авантюриста. Цели должны ясно видеть и слышать его (лично или через вокс- или пикт-вещатель) и говорить на одном языке.

Применение: минута или больше (для более сложных обманов).

Особое применение: Пропаганда *(Con)*

Капитан корабля или его офицеры могут прибегнуть к обману, чтобы временно поднять боевой дух пустоходов преувеличенными сообщениями об успехе или брошенными мимоходом замечаниями о том, что орксары делают с пленными.

Вне боя авантюрист может применять это умение, чтобы снизить воздействие долгого путешествия в Варпе на *боевой дух* экипажа. Провал приносит накопительный штраф -10 на последующие попытки, ведь слушатели начинают привыкать к вранью (см. стр. 276).

Обыденное знание (Интеллект) *(Common Lore)*

Тип: продвинутое, следственное

Специализации: Адептус Арбитрес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Администратум, Война, Вольные торговцы, Империум, Имперская вера, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Навис Нобилите, Пространство Коронус, Техника, Экклезиархия.

Умения *«Обыденное знание»* отражают совокупность базовых сведений о чем-либо – например, об определённом мире, расе или организации. Это умение отлично от *«Учёного знания»*, предполагающего кропотливые исследования, и от *«Запретного»*, повествующего о тёмных и тайных вещах. Обыденное знание имеет дело лишь с самой общей информацией, зачастую полученной на житейском опыте. Чем больше ступеней успеха наберёт персонаж, тем больше сведений может раскрыть ему ведущий.

Адептус Арбитрес: знания о множестве отделов и подразделений Арбитрес, их иерархии, повседневной жизни и принципов Имперского правосудия.

Адептус Астра Телепатика: знания о тонкостях набора и обучения псайкеров, роли астропатов и астротелепатии.

Адептус Механикус: самое общее понимание символов и обрядов Механикус, их иерархии, титулов и существования Шестнадцати Универсальных законов.

Администратум: сведения о запутанной махине Адептус Администратум, его правилах, традициях и диктатах.

Война: знания о великих битвах, знаменитых полководцах, героях и известных стратегиях защитников Империума.

Вольные торговцы: знание самых прославленных патентов, их обладателей и судов, на которых они странствуют по Империуму.

Империум: знания о сегментумах, секторах и наиболее известных мирах Империума.

Имперская вера: знания о таинствах, духовных практиках, видных деятелях Имперского культа, его самых распространенных обрядах и праздниках в честь Императора.

Имперская Гвардия: основные сведения об иерархии, логистике, структуре, главных стратегических и тактических приёмах Гвардии, а также о самых знаменитых её полках.

Имперский Флот: основные сведения о чинах, обычаях, униформе и традициях Имперского Флота, а также о самых славных его адмиралах и кораблях.

Навис Нобилите: сведения о размерах, обычаях, одеяниях и значимых персонах навигаторских династий.

Пространство Коронус: общие астрографические сведения о Пространстве, известные варп-маршруты, регионы и легенды.

Техника: понимание простых литаний и обрядов, призванных успокаивать и задабривать машинных духов.

Экклезиархия: понимание структуры Адептус Министорум и его роли в поклонении Императору.

Применение: свободное действие.

Оценка (Интеллект) *(Evaluate)*

Тип: базовое, следственное

Авантюрист может использовать это умение, чтобы на глаз прикинуть цену определённого предмета. *Оценить* можно как один силовой меч, так и груз лазвинтовок, занимающий целый трюм. Успех позволяет персонажу установить *доступность* предмета (стр. 110), а дополнительные ступени успеха раскрывают дополнительные сведения о нём. Провал означает, что в суждения персонажа вкралась ошибка – тем значительнее, чем больше ступеней провала он набрал. Тесты *«Оценки»* бросает ведущий, а игроки узнают лишь то, что стало известно их персонажам.

Сложность этого теста может зависеть от того, может ли авантюрист посмотреть на предмет вблизи, и от потраченного времени. *Оценка* больших грузов требует длительного теста, а один предмет можно осмотреть за минуту. Кроме того, по решению ведущего, это умение можно использовать при подготовке *авантюры* и определении её требований (см. стр. 262).

Применение: минута или больше.

Пилотирование (Ловкость) *(Pilot)*

Тип: продвинутое, управление

Специализации: прыжковый ранец, воздушная техника, космические суда

Авантюристы могут использовать это умение, чтобы управлять воздушной техникой – от прыжковых ранцев и небольших атмосферных судов, таких как челноки и боевые катера, до пустотных истребителей, бомбардировщиков и кораблей основного класса. В обычных условиях тестов не требуется, но ведя судно во время бури, среди препятствий или совершая рискованные манёвры, персонаж обязан предпринять тест. Когда персонаж преследует другое судно или пытается занять более выгодное положение, тест становится состязательным и бросается против *«Пилотирования»* соперника. Правила на управление космическими кораблями изложены в **главе VIII «Звёздные корабли»**, а более комплексные механики на сражения атмосферных самолётов – в дополнении **«Сквозь шторм»**.

Применение: частичное действие.

Плаванье (Сила) *(Swim)*

Тип: базовое, передвижение

Это умение позволяет авантюристу преодолевать реки и другие подобные преграды. Тест требуется только при необычных обстоятельствах – например, при плавании в опасных водах или на большие расстояния. Подробнее см. стр. 254.

Применение: полное действие.

Побег (Ловкость) *(Contortionist)*

Тип: базовое, боевое

Обладатели такого умения могут использовать свою природную гибкость для того, чтобы выворачиваться из оков, протискиваться там, где обычный человек не в силах пролезть, или прятаться в пространствах, слишком маленьких для человека. Кроме того, такая ловкость послужит не хуже грубой силы во время борьбы.

Применение: полное действие, если не указано обратного.

Особое применение: Прочь из оков *(Escape Bonds)*

Авантюрист может предпринимать тесты *«Побега»*, чтобы вырваться из наручников или иных пут. Это состязательный тест *«Побега»* против Интеллекта противника, который может получить штраф за качество оков и время, что враг потратил на связывание. Из адамантиевых «браслетов», защёлкнутых опытным охотником за головами, вывернуться почти невозможно, но из простых верёвок, в спешке завязанных дикарём, можно легко выскользнуть – особенно, если смазать запястья гроксовым жиром. Каждая попытка занимает одну минуту минус десять секунд за каждую ступень успеха.

Особое применение: Разрыв захвата *(Escape Grapple)*

Если враг взял авантюриста в *захват*, тот может вырваться, предприняв тест *«Побега»*. Это состязательный тест *«Побега»* против Силы противника. Успех означает, что персонаж сумел вырваться. Провал означает, что он остаётся в *захвате*.

Особое применение: Протискивание *(Squeeze Through)*

Авантюрист может применять тесты *«Побега»*, чтобы протискиваться через узкие проходы (например, туннели обслуживания на корабле или проделанную взрывом дыру в гермодверях). Также он может применять это умение, чтобы влезть в пространство, слишком маленькое для человека. Ведущий задаёт сложность теста в зависимости от величины прохода (он вправе объявить некоторые лазы слишком узкими, чтобы в них мог втиснуться даже привычный к этому персонаж). Успех означает, что персонаж сумел «просочиться» через узкий проход или уместиться там, где хотел, провал – что ему это не удалось. Провал на четыре или более ступеней говорит о том, что авантюрист застрял и должен освободиться – либо вновь пройдя тест *«Побега»*, либо с посторонней помощью. Каждая попытка занимает одну минуту минус десять секунд за каждую ступень успеха.

Подрывное дело (Интеллект) *(Demolition)*

Тип: продвинутое, ремесленное

Авантюрист может использовать это умение, чтобы наилучшим образом использовать взрывчатку – например, выбить люк «Лэнд Рейдера» или уничтожить плазмопровод, не повредив реактор. Также это умение подойдёт для обезвреживания чужих бомб или создания взрывных устройств, запалов замедленного действия и детонаторов. Помните, что это навык используется для работы со взрывчаткой, а не гранатами и другими устройствами, прямо применяемыми в бою.

Применение: полное действие, если не указано иного.

Особое применение: Создание взрывчатки *(Manufacture Explosives)*

«Подрывное дело» можно использовать для создания взрывчатки из простых составляющих, подобно *«Ремеслу»*. Это считается длительным тестом, протяжённость и сложность которого определяет ведущий, исходя из имеющегося сырья и желаемого результата – собрать заряд направленного действия на доверху набитом складе Муниторума намного легче, чем сообразить бомбу из сушёных лоз и звериных экскрементов.

Особое применение: Минирование *(Place Explosives)*

Эффективность взрывчатки во многом зависит от того, насколько умело её расположить. Успех в тесте умения означает, что персонаж успешно разместил заряд, взведя его так, как хотел. Возможный механизм детонации определяет сам игрок, и в этом он ограничен лишь своим воображением – бомба может рвануть по истечению времени на счётчике, от срабатывания датчика движения, удалённой активации или просто от того, что кто-то зацепил растяжку. Провал в тесте умения означает, что взрывчатку не удалось взвести, но персонаж узнает об этом лишь, когда бомба не сработает как предполагалось. Четыре или больше ступеней провала означают, что персонаж напортачил настолько, что взрыв произойдет прямо сейчас!

Некоторые операции – например, установка зарядов на целом здании или грузовом трюме – требуют длительных тестов. Ведущий устанавливает сложность и продолжительность таких действий на своё усмотрение. Размещая взрывчатку, запомните общее количество ступеней успеха и результаты бросков – это может пригодиться для состязательных тестов, если кто-то будет пытаться обезвредить ваши заряды.

Особое применение: Обезвреживание *(Defuse Explosives)*

Разминирование также осуществляется при помощи теста *«Подрывного дела»*. Бросьте состязательный тест *«Подрывного дела»* против аналогичного умения того, кто ставил подрывные заряды. Победа в тесте означает успешное разминирование. Простой провал говорит, что обезвредить бомбу не удалось. Провал на четыре или более ступеней приводит к тому, что мины взрываются прямо в руках незадачливого сапёра. Разминирование нескольких зарядов или работа с особо сложным взрывателем могут быть длительными действиями – на усмотрение ведущего.

Поиск (Восприятие) *(Search)*

Тип: базовое, исследовательское)

Авантюрист может использовать это умение, чтобы находить спрятанные вещи – от потайного пистолета до кода доступа к челноку. *«Поиск»* подразумевает активный, собственно, поиск, в том время как *«Бдительность»* работает постоянно, в «фоновом режиме». Одного теста достаточно, чтобы обыскать небольшую область или комнату. Если искомый предмет намеренно прятали, тест становится состязательным и предпринимается против *«Скрытности»* прятавшего.

Применение: минута.

Особое применение: Инспекция *(Inspection)*

Также это умение можно применять, чтобы находить тайные отсеки, контрабанду, «зайцев» на корабле или даже следы диверсий. Ведущий назначает длительный тест, чья протяженность зависит от размера транспортного средства или корабля.

Пользование техники (Интеллект) *(Tech-Use)*

Тип: продвинутое, исследовательское

«Пользование техники» – это искусство применять и чинить загадочные технологические устройства и разбираться в работе технологических артефактов.

Персонаж с этим умением отлично умеет обращаться с простыми предметами, вроде вокс-вещателя или люка в челноке в привычной обстановке – в таких условиях тесты не требуются. При обращении же с незнакомым, необычным, сбоящим или сломанным предметом, а также при работе в неидеальных условиях (например, при попытке говорить через вокс-передатчик, стоя рядом с плазменным реактором или уговорить машинный дух незнакомого варп-двигателя перезапустить своё вместилище) тест необходим.

Авантюрист также может использовать это умение, чтобы приводить в порядок сломанные или дефектные предметы. Ремонт требует длительного теста, чья продолжительность и сложность определяется ведущим в зависимости от величины повреждений. При помощи *«Пользования техники»* нельзя собрать новое устройство из разного хлама – для этого требуется *«Ремесло»*.

Применение *«Пользования техники»* для того, чтобы определить предназначение сложной системы, занимает одну минуту, но ведущий может изменить это. Длительные тесты этого умения, предпринятые для ремонта, зависят от размеров и сложности предмета. Также *«Пользование техники»* можно применять для того, чтобы управлять сервиторами – при этом оно применяется в точности как *«Командование»*.

Применение: минута или больше (для более сложных устройств).

Особое применение: Системы безопасности *(Security Systems)*

За обычные механические замки отвечает умение *«Безопасность»*, но многие системы оснащены и электронными узлами, а некоторые и вовсе управляются когитаторами и машинными духами. Ведущий может потребовать разных тестов обоих умений для работы с определёнными системами или назначить один бросок с модификатором за наличие или отсутствие каждого из умений.

Проницательность (Восприятие) *(Scrutiny)*

Тип: базовое

«Проницательность» помогает авантюристам оценивать встреченных ими людей или предметы. Персонаж может использовать это умение для того, чтобы определить, не лжёт ли ему собеседник, понять его мотивы, оценить его личность и характер. Кроме того, *«Проницательность»* применяется для анализа или подробного изучения объектов, поиска скрытой или просто неочевидной информации.

При работе с корабельными ауспиками она позволяет оценить массу сканируемого судна, его скорость и другие параметры. *«Проницательность»* – это состязательный тест, предпринимаемый против *«Обмана»* (если враг пытается солгать персонажу). Помните, что с помощью *«Проницательности»* нельзя раскрыть чужую тайну или хорошо скрытное намерение. Она не может заменить хороший отыгрыш. Также это умение противостоит другим *социальным* умениям в состязательных тестах – например, *«Обаянию»*, *«Обману»* и *«Запугиванию»*. На борту корабля это умение позволяет работать с датчиками и читать их показания (подробнее см. **главу VIII «Звёздные корабли»**).

Применение: полное действие, хотя особое применение может занять больше времени.

Психическое чутьё (Восприятие) *(Psyniscience)*

Тип: продвинутое

Обладатели этого умения способны чувствовать волнения в Варпе. *«Психическое чутьё»* можно использовать, чтобы обнаружить присутствие демона (или убедиться в его отсутствии) или применение психосил. Также это умение позволяет замечать психические феномены, возмущения, пустоты и прочие отклонения в потоках Имматериума. В **таблице 3-2 «Психическое чутьё»** указано, что персонаж может узнать при помощи этого умения.

Таблица 3-2 «Психическое чутьё»

Ступени успеха	Результат
Обычный успех	Видение возмущений в Варпе или количества присутствующих варп-сущностей.
1	Приблизительное направление к варп-сущности или психическому феномену.
2	Примерное местоположение варп-сущностей или созданий, связанных с Имматериумом.
3+	Точное текущее местоположение псайкеров или существ.

Применение: полное действие.

Особое применение: Заглушение астропатов *(Astropathic Interference)*

Астропаты могут использовать *«Психическое чутьё»*, чтобы мешать другим астропатам. При этом тест становится состязательным. Вмешивающийся астропат получает штраф -10 за каждую ПЕ, отделяющую его от цели. В случае успеха астропату удаётся «заглушить» коллегу, помешав ему принять или отправить сообщение.

Ремесло (Разное) *(Trade)*

Тип: продвинутое, ремесленное, исследовательское

Специализации: Археолог (Инт), Астрограф (Лов), Корабел (Инт), Криптограф (Инт), Купец (Тов), Летописец (Лов или Инт), Оружейник (Лов), Предсказатель (Тов), Пустоход (Лов), Техномат (Инт), Химик (Инт), Эксплоратор (Инт), Языковед (Инт).

Ремесленные умения позволяют создавать предметы – от деловых бумаг до космических кораблей. По решению ведущего, занятия ремеслом могут приносить дополнительные очки *уровня дохода*. Опытный ремесленник много знает о вещах, которыми занимается, и может узнать работу другого прославленного или печально известного мастера. Тест *«Ремесла»* может занимать часы, недели или даже месяцы времени – в зависимости от поставленной задачи. Тесты, сделанные для того, чтобы вспомнить какую-нибудь информацию о предмете – это полное действие.

Археолог: используется для обнаружения, исследования и анализа древних руин и артефактов.

Астрограф: используется для созданиях двух- и трёхмерных карт звёздных просторов и варп-маршрутов.

Корабел: используется для проектирования, улучшения и создания пустотных кораблей.

Криптограф: используется для создания или разгадывания шифров, кодов и других головоломок

Летописец: используется для запечатления произошедших событий в самых разных формах – от скульптур до поэм.

Оружейник: используется для создания и улучшения оружия – от пистолетов до макробатарей.

Предсказатель: используется для предсказания будущего посредством толкования знамений и других подозрительных искусств.

Пустоход: используется в повседневной работе на борту пустотного корабля, в его снабжении и обороне.

Резчик: используется для вырезания или гравирования узоров, текста и изображений на твёрдых поверхностях.

Техномат: используется для ремонта и обслуживания технологических устройств, посредством вызубренных ритуалов, а не понимания.

Химик: используется для создания ядов, наркотиков и множества других препаратов.

Эксплоратор: используется для исследования неизведанных звездных просторов.

Языковед: используется для изучения и расшифровки языков, устных и письменных.

Применение: зависит от природы выполняемой работы и её сложности.

Сбор информации (Товарищество) *(Inquiry)*

Тип: базовое, следственное

Это умение используется, чтобы узнавать что-либо по интересующей теме, разговорив кого-то или подслушав чужой разговор. Персонаж может навести справки об определённой области, узнав последние новости и недавние события, а дополнительные ступени успеха раскроют больше подробностей или даже секретов. *«Сбор информации»* можно использовать как *следственное* умение – подразумевается, что авантюрист охотится за нужными сведениями, пытаясь вытянуть их из нужных людей или хранилищ (таких как корабельный либрариум). Почти всегда применение такого навыка будет длительным тестом, протяжённость и сложность которого определяет ведущий. Как применять дополнительные ступени успеха см. стр. 251.

Применение: час или больше.

Особое применение: Поиск недовольных *(Hunt for Sedition)*

Персонаж может использовать это умение чтобы находить среди команды смутьянов, бунтовщиков и лентяев. Успех в тесте снижает их дурное влияние на пустоходов, отчего *боевой дух* экипажа вырастает на 1к5, а *численность* падает на это же число, ведь найденных недовольных приходится извести.

Скрытность (Ловкость) *(Concealment)*

Тип: базовое

Это умение позволяет прятать что-либо – от небольших вещиц до целых звёздных кораблей. Применение *«Скрытности»* требует подходящих условий – например, чтобы спрятать от чужих глаз челнок, нужно здание или деревья, а замаскировать звёздный корабль можно в астроидном поле или рядом с космической аномалией. Также персонаж может прятать предметы и на себе. Тест *«Скрытности»* – состязательный и предпринимается против *«Бдительности»* или *«Проницательности»* противника. Это умение подразумевает, что персонаж намеренно пытается спрятать что-либо. Если персонаж или предмет остаются совершенно неподвижными, они получают бонус +10 на этот тест.

Применение: частичное действие.

Слежка (Ловкость) *(Shadowing)*

Тип: продвинутое

«Слежку» можно использовать для того, чтобы следовать за людьми пешком, на машине или даже на звёздном корабле. От *«Скрытности»* её отличает то, что следящий персонаж должен перемещаться и сливаться с окружением.

При пешей слежке персонажу явно придётся прятаться за укрытиями или скрываться в толпе. Едя в автомобиле, придётся делать ложные повороты или укрываться за громадами грузовиков. В случае слежки в пустоте, преследователь может прятаться в астероидных поясах, других космических объектах или трафике, пронизывающем крупные звездные системы. Тесты *«Слежки»* всегда состязательны и бросаются против *«Бдительности»* или *«Проницательности»* преследуемого.

Одного теста *«Слежки»* достаточно, чтобы следить за целью одну минуту.

Применение: минута.

Тайный язык (Интеллект) *(Secret Tongue)*

Тип: продвинутое

Специализации: Администратум**,** Военные, Вольные торговцы, Навигаторы, Нижние палубы, Технический, Экклезиархия

Владение *«Тайным языком»* означает умение говорить на непонятном посторонним языке, принятом в рядах определённой организации или сословия. Такое наречие больше похоже на шифр, чем на настоящий язык. Нередко обычные слова используются в нём необычным образом, а также дополняются кодами, шифрами, инфразвуком, жестами и иными методами обеспечить секретность и скрыть сам факт этой секретности. Если все участники разговора владеют нужным языком, тесты необязательны, но в неблагоприятных условиях (скверной вокс-связи, передаче сложных понятий) требуется тест подобающей сложности. Группа авантюристов может разработать собственный тайный язык и приобрести это умение как *элитное улучшение*.

Администратум: собрание сокращений, жаргонизмов и процессуальных литаний, используемых Адептус Администратум. Стоит отметить, что этот язык невероятно многословен.

Экклезиархия: иносказательный язык благочестия и политики, полный религиозных метафор из выдержек из священных текстов на архаичном высоком готическом.

Военные: набор кодовых фраз, жаргонизмов, жестов, отсылок к древним битвам и необычайно большого количества слов, означающих смерть.

Навигаторы: смесь архаичных мёртвых языков и наречий, ведомых лишь древним семействам Нобилите, что остаются их единственными носителями.

Вольные торговцы: заранее заготовленные кодовые фразы и интонации, понятные лишь обитателям одного корабля или флотилии. Рано или поздно, каждый торговец вырабатывает такую систему тайного общения.

Технический: двоичный код, разговор на котором сопровождается высоко- и низкочастотными звуками, а также оптическими сигналами.

Нижние палубы: огрублённая версия низкого готического, перекочевавшая из ульев на нижние палубы большинства судов; такая речь переполнена цветастыми жаргонизмами.

Применение: свободное действие.

Торговля (Товарищество) *(Commerce)*

Тип: продвинутое

Авантюристы могут использовать это умение, чтобы заключать сделки, устраивать коммерческие предприятия и налаживать торговые сети. *«Торговля»* может быть состязательным тестом, предпринимаемым против *«Торговли»* противника (в случае переговоров) или его *«Проницательности»* (при попытке надурить). Также персонажи могут предпринимать и обычные тесты этого умения – например для управления коммерческим предприятием в отсутствие враждебных обстоятельств. Наконец, *«Торговля»* важна при совершении *приобретений* (см. стр. 257).

Разные тесты *«Торговли»* может занимать разное количество времени – вспомнить подробности своих последних сделок можно мгновенно, а на создание сложной финансовой сети потребуются месяцы.

Применение: разное (см. раздел **«Приобретения»** на стр. 257).

Трёп (Товарищество) *(Blather)*

Тип: продвинутое, социальное

Это умение позволяет авантюристу ненадолго отвлечь противника или сбить его с толку во время разговора. Тесты *«Трёпа»* – всегда состязательные и предпринимаются против Силы воли цели или её *«Проницательности»*, если она настороже. Победа в состязательном тесте отправляет собеседника в потрясённое бездействие на целый раунд. За каждую ступень успеха персонаж может удержать врага в этом состоянии ещё на один раунд. Провал теста не оказывает ни на кого никакого эффекта.

Некоторые таланты позволяют авантюристам использовать *«Трёп»* сразу против нескольких врагов. Но даже не располагая ими, персонаж может подействовать одним тестом на количество целей, не превышающее свой бонус Товарищества. Если у всех противников схожие характеристики, ведущий может отыграть воздействие *«Трёпа»* одним броском для экономии времени.

Хотя поток трёпа может сбить противника с толку, это не значит, что он будет стоять столбом в случае явной опасности или угрозы таковой. Если персонаж и его цель не говорят на одном языке, тест *«Трёпа»* автоматически проваливается.

Применение: полное действие.

Уклонение (Ловкость) *(Dodge)*

Тип: базовое, боевое

Применение *«Уклонения»* в качестве *реакции* позволяет избежать вражеской стрелковой атаки или атаки в ближнем бою. Успех означает, что удар или выстрел прошёл мимо и не причинил вреда. Подробнее см. **главу IX**.

Применение: реакция.

Учёное знание (Интеллект) *(Scholastic Lore)*

Тип: продвинутое, следственное

Специализации: Архаика, Астромантия, Бюрократия, Геральдика, Звери, Имперская вера, Имперские патенты, Криптология, Легенды, Навис Нобилите, Нумерология, Оккультизм, Правосудие, Спагирия, Тактика Империалис, Философия.

Это умение наделяет авантюриста знаниями в определённой сложной или эзотерической области. Успешный тест позволяет вспомнить нужные сведения или провести исследования, если под рукой есть нужная литература. *«Учёное знание»* намного глубже *«Обыденного»*, и требует, как личного опыта, так и обучения.

Тесты *«Учёного знания»* могут помочь персонажу узнать определённого человека, книгу, звёздный корабль или машинного духа, если те имеют отношение к его области знаний. Полнота сведений, что получает персонаж, зависит от количества набранных им ступеней успеха – см. таблицу ниже.

«Учёное знание» отчасти пересекается с *«Обыденным»* и *«Запретным»*, но подразумевает более системный подход. Обладатель *«Обыденного знания (Навис Нобилите)»* может знать общеизвестные факты о семьях навигаторов и их способности вести корабль, но наделённый *«Учёным знанием (Навис Нобилите)»* будет в силах отследить родословную и историю контрактов определённой династии через тысячелетия.

Тесты этого умения не требуют времени – авантюрист либо знает факт, либо нет. Научные изыскания же отыгрываются длительными тестами, чья протяжённость и сложность зависят от задачи. Подробнее см. **главу IX**, стр. 223.

Таблица 3-3 «Учёное знание»

Ступени успеха	Результат
Обычный успех	Основные сведения, что известны схоластам по этой теме
1	Необычные данные, ведомые немногим усердным учёным
2	Тайные знания, открытые лишь серьёзным знатокам
3+	Крайне редкая информация, коей владеют лишь истинные эксперты

Архаика: знание тёмного прошлого Империума, его запретных для изучения эр и того, как прошедшие тысячелетия изменили лицо человечества.

Астромантия: знание звёзд, их особенностей и окружающих их планет, а также теоретическое понимание того как пользоваться телескопом, астрономической картой и т. п.

Бюрократия: понимание правил и регламентов, принятых в правительстве, Адептус Администратум и множестве их отделов, бюро и управлений.

Геральдика: понимание законов и принципов геральдики, знание самых распространенных гербов и девизов, используемых благородными домами и семействами Империума.

Звери: знание родов и семейств животных и связей между внешностью и физическими особенностями многих полуразумных существ.

Имперская вера: знание традиций и религиозных практик Экклезиархии – от принятых конструкций храмов до конкретных мест из священных текстов. Эти знания можно использовать, чтобы проводить обряды самому.

Имперские патенты: информация о патентах вольных торговцев, процедурах их выдачи, даруемых ими полномочиях, а также знание самых известных патентов Империума и владеющих ими семейств.

Криптология: понимание кодов, шифров, криптографии, тайных языков и числовых ключей. Это умение можно использовать для того, чтобы писать секретные послания или расшифровывать чужую тайнопись.

Легенды: кроме знаний о глубокой древности, это умение также включает в себя сведения о таких знаменательных этапах имперской истории как Тёмная эра технологий, эра Раздора, Великий крестовый поход и Ересь Гора.

Навис Нобилите: знания о родословных древах, контрактах и истории великих домов навигаторов.

Нумерология: понимание таинственных связей между числами и материальной вселенной – от теории катастроф до Садлерианской литании.

Оккультизм: понимание оккультных ритуалов, теорий и суеверий, а также самых известных методов использования оккультных предметов.

Правосудие: знание того, какое наказание полагается за каждое из множества преступлений и ересей, караемых имперским законом.

Спагирия: знание различных веществ, их алхимического применения и степени их распространённости в Империуме.

Тактика Империалис: теории «Тактики Империалис» и других систем управления войсками и боевых приемов, используемых в Империуме. Эти знания можно использовать для того, чтобы составить план битвы или прогнозировать ход войны, которую ведут имперские силы.

Философия: знание различных школ мысли, веры, бытия и других неуловимых материй. Также включает в себя логику и умение вести дебаты и может быть использовано для споров или написания философских трактатов.

Применение: свободное действие.

Химика (Интеллект) *(Chem-Use)*

Тип: продвинутое, следственное

Это умение позволяет авантюристу без риска для себя распознавать, применять и готовить множество химикатов, токсинов, ядов и препаратов. *«Химика»* отличается от *«Ремесла (Химик)»* тем, что имеет дело с применением и исследованием простых субстанций, а *«Ремесло»* требуется для производства препаратов из ингредиентов.

Успешный тест *«Химики»* (который может стать сложнее в зависимости от того, что за вещество исследует персонаж) позволяет правильно применить препарат и добиться желаемого результата. Провал означает, что доза была потрачена впустую. В **главе V** подробно описаны всевозможные химикаты и их свойства. Введение препарата или противоядия требует полного действия, но медицинский инъектор или нартеций позволяют сделать это за частичное действие.

Применение *«Химики»* для работы с особенно сложными составами и токсинами требует длительных тестов, сложность которых устанавливает ведущий в зависимости от цели теста.

Применение: полное действие.

Шифры (Интеллект) *(Ciphers)*

Тип: продвинутое

Специализации: Вольные торговцы, Жаргон наёмников, Знаки астропатов, Коды Нобилите, Преступный мир

Многие организации и группы используют шифры для того, чтобы быстро и тайно обмениваться простыми сообщениями, предупреждениями и прочими сведениями. Благодаря этому умению, авантюрист может применять и понимать жесты, метки и другие тайные знаки, используемые для передачи информации. При работе с простыми сообщениями тесты умения не требуются, но для того, чтобы передать или расшифровать сложное послание или понять знаки, чей смысл искажён ходом времени, тест необходим.

Вольные торговцы: каждый торговец, корабль или флотилия имеет собственный язык, который поможет вести переговоры и хранить тайны от властей и конкурентов.

Жаргон наёмников: в Пространстве действует немало наёмных рот, и каждая обладает своим кратким кодовым боевым языком для отдачи приказов и команд. Несмотря на некоторое сходство, каждый из таких языков совершенно неповторим.

Знаки астропатов: благодаря изменениям в органах чувств, что приносит Связывание душ, этот особый язык состоит из не-

скольких уровней – в том числе, шёпотов, что звучат внутри головы.

Коды Нобилите: история и тайны навигаторских домов простираются на тысячелетия в прошлое, и многие из них используют неизвестные современникам языки и наречия. У каждой династии свой язык, связанный с её историей.

Преступный мир: криминальные бароны привыкли использовать шифры, чья сложность со временем лишь возрастает. Каждая группировка использует собственный код, чтобы усложнить соперникам расшифровку.

Применение: полное действие.

Языкознание (Интеллект) *(Speak Language)*

Тип: продвинутое

Специализации: высокий готический, жаргон торговцев, низкий готический, орочий, технолингва, эксплораторский двоичный, эльдарский.

Это умение применяется для общения между носителями одного языка. В Империуме почти столько же наречий, сколько звёздных систем, но почти повсюду большинство людей понимает низкий готический. Если персонажи разговаривают на обычном им всем известном языке, тесты *«Языкознания»* не требуются. Если же кто-то говорит на давно забытом наречии или применяет сложные языковые конструкции, необходим тест подходящей сложности.

Высокий готический: официальный язык Империума, используемый чиновниками, знатью, духовенством и для переговоров на высшем уровне.

Жаргон торговцев: у многих вольных торговцев в ходу особый язык, на котором они говорят с другими торговцами, что позволяет быстро вести переговоры и обмен.

Низкий готический: обычный язык Империума, используемый миллиардами простых граждан.

Технолингва: это язык Адептус Механикус, двоичный код, оптимизированный для быстрой передачи технической информации и командования сервиторами.

Эксплораторский двоичный: этот двоичный код, очень похожий на технолингву, применяется в эксплорационных флотилиях. Механикус дозволяет его применение, но официально осуждает его. Квесторы и другие полевые агенты часто говорят на этом изводе двоичного, чтобы сохранить свои тайны от прикованных к планетам собратьев.

Эльдарский: хотя ни один смертный может и не надеяться понять все тонкости и полутона этого невероятно древнего и сложного языка, он вполне способен научиться его понимать.

Применение: свободное действие.

Talents

Gaining Talents
•
Talent Groups
•
Talent Listing

Глава IV
Таланты

«Я потратил полвека на то, чтобы осознать, что у меня нет таланта к торговле, но к тому мигу я понял, что был капером слишком долго, чтобы отказаться от таланта накапливать богатства силой оружия»

- лорд-капитан Гилим Гарретт

Таланты – это специальные способности, которыми персонаж обладает от рождения или которыми овладевает благодаря постоянному применению и опыту. Это отличает таланты от умений, которые герой приобретает путём обучения или тренировок. Эксплоратор может получить новые знаки благосклонности Машинного бога, навигатор – отточить дарованные генетикой способности, а архимилитант – пережить много боёв и ещё лучше научится владеть клинком. В исследовании незнакомых планет, их очищении от ксеносов и торговых сделках с выжившими, авантюристам понадобятся все их способности, чтобы вернуться с победой и прославить своё имя.

Таланты отличаются от умений тем, что персонажу не нужно тратить действий или совершать тестов, чтобы применить их. Таланты работают всегда и нередко дают бонусы к тестам или открывают возможности, недоступные простым смертным. Планирование эффективного и красочного набора талантов и умений, что будет соответствовать происхождению персонажа может быть увлекательным делом для всей группы и подкинуть интересные мысли ведущему и другим игрокам, что смогут лучше продумать своих героев и их противников.

Получение талантов

«Среди несметных толп гнездится посредственность, истинный талант расцветает лишь у немногих избранных гениев»

- магистр Адмистратума Илва Герайнт

Создавая персонажей по правилам из **главы I** игроки получили или выбрали несколько талантов и получат ещё больше, тратя *очки опыта* на улучшения из **главы II**. Покупка талантов при создании и в ходе развития персонажа может быть просто следованием таблицам улучшений, а может отражать идею персонажа и жизненные уроки, что он извлёк – так «прокачка» станет более интересной и увлекательной.

Специализированные таланты

Некоторые таланты представляют собой способности, что могут применяться в разных областях. У одного такого *специализированного таланта* может быть много специализаций, одну из которых нужно выбирать при каждом приобретении таланта. Например, выбирая себе талант *«Связи»*, персонаж должен выбрать группу или организацию, с которой у него есть эти «связи» (например, *«Связи (Астропаты)»*). Персонаж может купить этот талант ещё раз, при этом выбрав для него новую специализацию, отличную от уже имеющейся – например, *«Связи (Адептус Механикус)»*. Игромеханически, это будет новым талантом.

Как правило, в описании талантов указаны не все возможные специализации и даже если у таланта *«Связи»* нет варианта *«Связи (Клан Иешар)»*, персонаж может получить его себе по договоренности с ведущим.

Некоторые таланты *«Владения оружием»* имеют специализацию «Всё». Такая специализация распространяется сразу на несколько видов оружия, позволяя персонажу использовать его без штрафов. Такие способности отражают необычное и яркое прошлое людей, что составляют династию вольного торговца – те, кто путешествует меж звёзд, имеют много возможностей научиться владеть чем угодно!

Требования талантов

Чтобы получить некоторые таланты, авантюрист должен удовлетворять определённым требованиям. Это могут быть врождённые способности, обладание умениями или другими талантами, необходимое для того, чтобы получить более сильные. Требования могут выставляться к показателям характеристик, наличию умений, других талантов и даже специальных способностей.

Описания талантов

«Человек всегда больше тревожится о том таланте, которым не обладает вместо того множества, которыми наделён»

- Марек Тенцин, аббат-инструктор Схолы Прогениум

В **таблице 4-1 «Таланты»** авантюристы найдут полный список талантов игровой системы, а после – подробное описание каждого из них.

Таблица 4-1 «Таланты»		
Талант	**Требования**	**Описание**
Автосангвинация	-	Персонаж лечит две раны в день, как будто всегда *легко ранен*
Акимбо	Дальн. бой 40, Парное оружие	Стрельба по-македонски со штрафом всего -10
Амбидекстрия	Ловкость 30	Персонаж одинаково хорошо использует обе руки
Ас	Ловкость 40, Пилотирование (Любое)	Все виды *«Пилотирования»* становятся базовыми
Аура власти	Товарищество 30	Один тест воздействует на большее количество целей
Бастион железой воли	Пси-рейтинг, Сила воли 40, Могучий разум	Удвоение оборонительного пси-рейтинга при состязательных тестах
Бесстрашие	-	Невосприимчивость к *страху* и *подавлению огнём*
Благосклонность Варпа	Сила воли 35	Два броска по таблице *психических феноменов* с выбором одного
Благословение оружия	Имплантаты Механикус	Снятие *осечек* с оружия союзников вокруг за частичное действие
Благословенная отвага	Чистая вера, Наложение рук, Император защищает *или* Гнев праведника	Возможность распространить силу веры на союзников
Боевая ярость	Неистовство	Возможность *парировать* в *неистовстве*
Боевое построение	Интеллект 40	Возможность использовать бонус Интеллекта при расчёте *инициативы*
Боевое чутьё	Восприятие 40	Возможность использовать бонус Восприятия при расчёте *инициативы*
Бой вслепую	Восприятие 30	Ополовинивает штрафы за бой в темноте
Броня презрения	Сила воли 40	Авантюрист более устойчив к порче
Бугрящиеся бицепсы	Сила 45	Снимает штрафы за стрельбу из *неустановленного на опору* оружия
Быстрая перезарядка	-	Уменьшение времени перезарядки
Быстрое выхватывание	-	Подготовка оружия за свободное действие
Верный удар	Ближний бой 30	Выбор зоны попадания при успешной атаке
Владение зажигательным оружием †	-	Умение обращаться с огнемётами
Владение лёгким оружием †	-	Умение обращаться с лёгким оружием
Владение метательным оружием †	-	Умение обращаться с метательным оружием
Владение пистолетами †	-	Умение обращаться с пистолетами
Владение тяжёлым оружием †	-	Умение обращаться с тяжёлым оружием
Владение холодным оружием †	-	Умение обращаться с холодным оружием
Владение экзотическим оружием †	-	Умение обращаться с одним видом экзотического оружия
Вложенные знания	Интеллект 40	Все виды *«Обыденного»* и *«Учёного знания»* считаются *базовыми*
Враг †	-	Группа или организация всерьёз ненавидит персонажа
Всё видавший	Сила воли 30	Персонаж не получает *очков безумия* от «мирских» ужасов
Глубокое чутьё Варпа	Чутьё Варпа	Применение *«Психического чутья»* за свободное действие
Гнев праведника	Чистая вера	Возможность потратить *очко судьбы* ради дополнительного урона
Гончий пёс	-	Больше очков достижения за *военные* и *преступные* цели
Дальновидность	Интеллект 30	Размышления дают бонус +10 к тестам Интеллекта
Двоичный диалог	-	Бонус +10 при работе с сервиторами
Двойной выстрел	Ловкость 40, Парное оружие	Один тест Дальнего боя поражает цель дважды
Двойной удар	Ловкость 40, Парное оружие	Один тест Ближнего боя поражает цель дважды
Декадент	Выносливость 30	Необычная стойкость к наркотикам и алкоголю
Долг превыше смерти	Сила воли 45	Возможность временно не обращать внимания на раны
Железная дисциплина	Сила воли 30, Командование	Подчинённые могут перебрасывать тесты *страха* и *подавления огнём*
Железная челюсть	Выносливость 40	Тест Выносливости, чтобы сбросить *оглушение*
Запас энергии	Имплантаты Механикус	Светоносные взрыв, заряд и удар не вызывают *усталости*
Зачищай и очищай!	Владение зажигательным оружием (Все)	Штрафы на попытки избегнуть пламени из огнемёта персонажа
Император защищает	Чистая вера	Возможность потратить *очко судьбы*, чтобы вдохнуть в союзников отвагу
К демону в пасть	Железная дисциплина	В присутствии персонажа подчинённые бесстрашны

Калечащий выстрел	Дальний бой 40	+2 очка критического урона стрелковым оружием
Калечащий удар	Ближний бой 50	+4 очка критического урона в ближнем бою
Каменная кожа	Выносливость 40	Уменьшает получаемый критический урон
Канал Варпа	Пси-рейтинг, Сила воли 50, Могучий разум	+1 к пси-рейтингу на *усиленном уровне мощи*
Контратака	Ближний бой 40	Свободная атака после удачного парирования
Кошачье приземление	Ловкость 30	Снижает урон от падения
Крепкий орешек	Сила воли 40	Снижает вероятность умереть от *кровотечения*
Крепкое телосложение	-	Персонаж получает +1 рану
Кулачный боец	Ближний бой 35, Ловкость 35	Персонаж наносит 1к10-3+БС единиц урона голыми руками
Литания ненависти	Ненависть	Возможность распространять свою ненависть на соратников
Логис-имплантат	-	Бонус +10 к Ближнему или Дальнему бою за успеха в тесте *«Пользовании техники»*
Магнитная благодать	Имплантаты Механикус	Возможность парить в воздухе 1к10+БВ минут раз в день
Магнитное вознесение	Имплантаты Механикус, Магнитная благодать	Возможность парить в воздухе 2к10+БВ минут дважды в день
Мастер клинка	Ближний бой 30, Владение холодным оружием (Любое)	Переброс проваленной атаки раз за раунд
Мастер кулачного боя	Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец	Персонаж наносит 1к10+БС единиц урона голыми руками без свойства *«Примитивное»*
Мастер рукопашной	Ближний бой 30	Снимает штрафы за *численное превосходство*
Мастер-машиновед	Имплантаты Механикус, Пользование техники+20	Возможность потратить *очко судьбы* для автоматического успеха
Мастер-оратор	Товарищество 30	Возможность воздействовать на вдесятеро больше людей
Мастер-хирургеон	Медика+10	Возможность проводить сложные медицинские операции
Машинное облачение	Имплантаты Механикус	Улучшенная аугметика Механикус
Мгновенная реакция	Ловкость 40	Тест Ловкости, чтобы сбросить *внезапность*
Медитация	-	Возможность входить в транс, чтобы снять *усталость*
Меткий стрелок	Дальний бой 35	Нет штрафов за стрельбу на дальние и сверхдальние расстояния
Механодендрит †	Имплантаты Механикус	Авантюрист может использовать механодендрит
Мнемоник	Интеллект 30	Авантюрист легко всё запоминает
Могучий разум	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психические приёмы)	Переброс проваленных тестов Силы воли против психических приёмов
Молниеносная атака	Стремительная атака	Три атаки за одно полное действие
Молниеносные рефлексы	-	Удвоение бонуса Ловкости при расчёте *инициативы*
На крыльях гнева	Товарищество 30	Возможность разжигать ярость в толпах людей
Навигатор	-	Персонаж рождён с геном навигатора
Наложение рук	Чистая вера	Возможность потратить *очко судьбы* на лечение или снятие *усталости*
Независимое прицеливание	Дальний бой 40	Одновременная стрельба в удалённые друг от друга цели
Неистовство	-	Возможность впадать в бешенство, что даёт бонусы
Неистовый натиск	Ближний бой 35	Успешная атака позволяет атаковать ещё раз
Ненависть	-	Бонус +10 к Ближнему бою против ненавистных врагов
Непоколебимая вера	-	Переброс тестов *страха*
Непримечательный	-	Авантюриста легко забыть
Нокдаун	-	Возможность проводить специальную атаку, чтобы оглушить врага
Обострённые чувства †	-	Бонус +10 к определённому чувству
Одарённый †	-	Бонус +10 к одному умению
Орлиный глаз	Дальний бой 50	Стрелковые *точечные атаки* со штрафом -10
Ортопраксия	-	Бонус +20 к сопротивлению допросу и психическому контролю
Отличная сделка	-	Дополнительный бонус к *уровню доход* при его повышении
Очисти нечестивца	Чистая вера	Возможность потратить *очко судьбы*, чтобы изгнать демона
Паранойя	-	Авантюрист всегда ждёт опасности
Парное оружие †	Ближний или Дальний бой 35, Ловкость 35	Две атаки при использовании двух единиц оружия
Первый после Императора	Интеллект 35, Товарищество 35	Возможность направлять союзников в бою
Плечом к плечу	-	Дополнительный бонус +10 за *численное превосходство*
Плоть слаба	Имплантаты Механикус	Авантюрист получает особенность *«Машина»*
Подзарядка плоти	Имплантаты Механикус	Снятие *усталости* тестом Выносливости+10

Подражатель	-	Авантюрист может изображать чужие голоса
Подскок	Ловкость 30	Возможность встать за свободное действие
Полиглот	Интеллект 30, Товарищество 30	Врождённая способность к языкам
Последний герой	Стальные нервы	Улучшение *укрытий*, можно *подавлять* только *тяжёлым* оружием
Призыв железа	Имплантаты Механикус, Притягивание железа	Тест Силы воли, чтобы призвать металлические предметы весом 2 кг за очко бонуса Силы воли
Притягивание железа	Имплантаты Механикус	Тест Силы воли, чтобы призвать металлические предметы весом 1 кг за очко бонуса Силы воли
Просангвинация	-	Исцеление 1к5 единиц урона раз в день
Пси-рейтинг	-	Увеличение психического потенциала героя от 1 до 10
Психическая дисциплина	-	Доступ к новой психической дисциплине
Психический приём †	-	Получение нового психического приёма
Пугающий голос	-	+10 к *«Запугиванию»* и *«Допросу»*, -10 к Товариществу
Пустотный тактик	Интеллект 35	Бонусы в бою между звёздными кораблями
Разоружение	Ловкость 30	Возможность вырывать оружие у врага
Резонансный визг	Имплантаты Механикус	Тест Силы воли, чтобы не потерять ЧД всем в пределах 30 метров
Ритуал освобождения	Интеллект 30	Снятие *осечки* за частичное действие.
Ритуал санкционирования	Пси-рейтинг, особое	Ослабление *психических феноменов*
Ритуал страха	Имплантаты Механикус	*Страх* для всех в радиусе пятидесяти метров на две минуты
Ритуал трепета	Имплантаты Механикус	-10 ко всем тестам всем врагам в пределах пятидесяти метров
Ритуал чистых помыслов	Имплантаты Механикус	Невосприимчивость к эмоциям
Родство с Варпом	Пси-рейтинг, особое	Переброс *психических феноменов*
Светоносный взрыв	Имплантаты Механикус	Стрелковая атака 1к10+БСВ единиц урона ценой *усталости*
Светоносный заряд	Имплантаты Механикус	Тест Выносливости, чтобы запитать механизм ценой *усталости*
Светоносный удар	Имплантаты Механикус	Атака в ближнем бою 1к10+3 Э, Шоковое ценой *усталости*
Связи †	Товарищество 30	Бонус +10 к тестам Товарищества при общении с некими группами
Скрытая полость	-	В теле персонажа есть тайник
Снайпер	Дальний бой 40, Орлиный глаз	Нет штрафа за стрелковую *точечную атаку*
Сила навигатора †	Навигатор	Персонаж получает новую силу навигатора
Сокрушительный выстрел	Дальний бой 40	+2 к урону от стрелковых атак
Сокрушительный удар	Сила 40	+2 очка урона в ближнем бою
Соперник †	-	Группа или организация питает к персонажу неприязнь
Сопротивляемость †	-	Бонус +10 к тестам сопротивляемости
Спаситель	Ловкость 40	Возможность поменяться местами с союзником
Спринт	-	Персонаж быстрее двигается в бою
Стальные нервы	-	Переброс тестов *подавления огнём*
Стена стали	Ловкость 35	Дополнительное *парирование* раз в раунд
Стрельба от бедра	Дальний бой 40, Ловкость 40	Возможность выстрелить во время бега
Стремительная атака	Ближний бой 35	Две атаки за одно полное действие
Тёмная душа	-	Ополовинивает штрафы на тесты *осквернения*
Точный удар	Ближний бой 40, Верный удар	Нет штрафа за *точечную атаку* в ближнем бою
Трудная мишень	Ловкость 40	-20 на попадание по *бегущему* или совершающему *натиск* герою
Уважаемый патент	-	Бонусы к *социальным* тестам
Удар и отскок	Ловкость 40, Акробатика	Успешный тест *«Акробатики»* после атаки позволяет переместиться
Усиленный бионический каркас	Машинное облачение	Авантюрист получает особенность *«Автостабилизация»*
Химическое оскопление	-	Невосприимчивость к соблазнению, устойчивость к *«Обаянию»*
Хорошая репутация	Товарищество 50, Связи	У авантюриста хорошая репутация в определённых кругах
Чистая вера	-	Невосприимчивость к демоническому присутствию
Чуткий сон	Восприятие 30	Персонаж даже во сне считается бодрствующим
Чутьё Варпа	Пси-рейтинг или Навигатор, Восприятие 30, Псих. чутьё	Возможность применять *«Психическое чутьё»* за свободное действие
Шаг в сторону	Ловкость 40, Уклонение	Дополнительное *уклонение* раз в раунд
Шпион	Интеллект 40, Товарищество 30	Бонусы к *«Сбору информации»*
Электропривой	Имплантаты Механикус	Бонус +10 к *«Сбору информации»*, *«Пользованию техники»* и *«Обыденному знанию»*
Это просто царапина	Выносливость 40	Авантюрист всегда лечится как *легко раненый*
Яростный натиск	-	Бонус +20 при *натиске*
† *Специализированный талант*		

Автосангвинация *(Autosanguine)*

Древние и священные устройства Механикус или мерзкий ксенотех очищают кровь персонажа. Эти крошечные механизмы залечивают мелкие раны и ускоряют исцеление. Проходя лечение, персонаж всегда считается *легко раненым* и восстанавливает две единицы урона в день.

Акимбо *(Gunslinger)*

Требования: Дальний бой 40, талант *«Парное оружие»*

Ощущая верные пистолеты как продолжение своего тела, авантюрист способен целиться и палить из них почти бессознательно. Будучи вооружён двумя пистолетами, персонаж уменьшает штраф за ведение боя двумя руками на 10. Если персонаж также обладает талантом *«Амбидекстрия»*, штраф падает до +0.

Амбидекстрия *(Ambidextrous)*

Требования: Ловкость 30

Этот талант означает не врожденную амбидекстрию, но способность персонажа одинаково хорошо владеть как левой, так и правой рукой, достигнутую путем долгих тренировок. Авантюрист может использовать обе руки одинаково хорошо и не получает штраф -20 за использование неосновной руки.

Особое: в сочетании с талантом *«Парное оружие»*, штраф за атаку двумя оружиями за один ход уменьшается до -10.

Ас *(Hotshot Pilot)*

Требования: Ловкость 40, умение *«Пилотирование (Любое)»*

Авантюрист может управлять любым средством передвижения, как продолжением своего тела. Персонаж может приобрести этот талант, только если владеет хотя бы одним умением *«Пилотирования»* как *продвинутым*. Персонаж считается владеющим всеми остальными умения *«Пилотирования»* как *базовыми*, и получает **бонус +10** к тем умением *«Пилотирования»*, которыми уже владеет.

Аура власти *(Air of Authority)*

Требования: Товарищество 30

Авантюрист – прирожденный лидер, вдохновляющий или устрашающий своих подчинённых. Одним тестом *«Командования»* персонаж может воздействовать на количество целей, равное 1к10+Бонус Товарищества. Этот талант работает только на NPC и не оказывает воздействия на врагов.

Бастион железной воли *(Bastion of Iron Will)*

Требования: пси-рейтинг, Сила воли 40, талант *«Могучий разум»*

За долгие годы тренировок и постоянной практики могучая сила воли персонажа и его психическая концентрация стали одним целым, а их совместное применение – обычным делом. Персонаж добавляет значение своего удвоенного Пси-рейтинга к любому состязательному тесту, подразумевающему защиту от *«Психического чутья»* и психических приёмов.

Бесстрашие *(Fearless)*

Пережив множество ужасных испытаний, авантюрист стал неподвластен страху. Персонаж невосприимчив к воздействию *страха* и *подавления огнём*, но отступление из боя для него требует успешного **теста Силы воли**.

Благосклонность Варпа *(Favoured by the Warp)*

Требования: Сила воли 35

Если тест *сотворения психосилы* вызывает *психический феномен*, авантюрист может бросать по **таблице психических феноменов** дважды и выбирать результат.

Благословение оружия *(Gun Blessing)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Авантюрист может исподволь влиять на железо, благодаря чему способен снять *осечки* с количества единиц оружия, равного своему бонусу Интеллекта. Оружие должно находиться в пределах десяти метров, а персонаж – потратить полное действие и пройти **тест Интеллекта**, успех в котором означает, что герою удалось ублажить духов оружия.

Благословенная отвага *(Blessed Radiance)*

Требования: таланты *«Очисти нечестивца»*, *«Наложение рук»*, *«Император защищает»* или *«Гнев праведника»*

Святость этого авантюриста сияет, выявляя истину, что кроется в душах окружающих. Когда он делает шаг вперёд, его соратники забывают о страхе и обретают защиту от нечестивцев.

Тратя *очко судьбы* на срабатывание *«Чистой веры»*, авантюрист может распространить свою невосприимчивость к *демоническому присутствию* на количество соратников, равное удвоенному бонусу Силы воли. Также в качестве свободного действия персонаж может передать одно *очко судьбы* союзнику. Если это очко не будет потрачено, в конце сцены оно вернётся к хозяину.

Сжигая *очко судьбы*, авантюрист и количество его союзников, равное его удвоенному бонусу Силы воли, становятся невосприимчивы к воздействию *демонического присутствия*, *страха* и *очков порчи*. Кроме того, все попавшие под действие этого таланта цели обретают **бонус +10** к сопротивлению психическим атакам и другим видам психических манипуляций, а также получают только половину урона из психических и связанных с Варпом источников. Эти преимущества сохраняются до конца сцены.

Боевая ярость *(Battle Rage)*

Требования: талант *«Неистовство»*

Несгибаемая воля и долгий опыт позволили персонажу обуздать своего внутреннего зверя и направлять его ярость, сохраняя холодную голову. Персонаж может *парировать*, находясь в состоянии *неистовства*.

Боевое построение *(Combat Formation)*

Требования: Интеллект 40

Под руководством авантюриста весь отряд постоянно готов к опасности и имеет план действий в ответ на любое непредвиденное нападение. Перед тем как бросать *инициативу*, все члены отряда могут заявить, что вместо своих бонусов Ловкости будут использовать бонус Интеллекта персонажа.

Боевое чутьё *(Combat Sense)*

Требования: Восприятие 40

Персонаж обладает чутьём на опасность, что позволяет ему реагировать на неожиданности с невероятной быстротой, которой немногие могут достичь. Персонаж может использовать свой бонус Восприятия вместо бонуса Ловкости при определении *инициативы*.

Бой вслепую *(Blind Fighting)*

Требования: Восприятие 30

Годы практики и развития всех чувств позволяют авантюристу сражаться без нужды в зрении. Этот талант ополовинивает все штрафы на бой холодным оружием, вызванные плохой видимостью, что позволяет персонажу лучше сражаться в дыму, тумане или темноте.

Броня презрения *(Armour of Contempt)*

Требования: Сила воли 40

Ненависть авантюриста, подобно доспехам, защищает его душу от всего нечестивого. Когда авантюрист получает *очки порчи*, общее количество полученных *очков порчи* падает на 1 (до минимума в 0). Успешный тест Силы воли, предпринятый в качестве свободного действия, позволяет сбросить воздействие накопленной *порчи* на один раунд.

Бугрящиеся бицепсы *(Bulging Biceps)*

Требования: Сила 45

Могучая отдача тяжёлого оружия способна отправить в полёт слабака, но огромная физическая сила этого персонажа, позволяет ему поливать врага огнём, стоя во весь рост. Авантюрист может стрелять из тяжёлого оружия *короткой* или *длинной очередью* без *установки оружия на опору*, не получая штраф -30.

Быстрая перезарядка *(Rapid Reload)*

Бортовые тренировочные отсеки были для авантюриста вторым домам, а часы, потраченные на перезарядку бесконечных магазинов и батарей, не прошли даром – теперь он может перезарядить любое оружие даже с закрытыми глазами. Персонаж тратит вдвое меньше времени на перезарядку (округлять вниз). Таким образом, частичное действие становится свободным, полное – частичным и так далее.

Быстрое выхватывание *(Quick Draw)*

Авантюрист так много практиковался в обращении со своим оружием, что теперь в самый ответственный момент оно вмиг может оказаться в его руках. Персонаж может выхватить и приготовить к бою пистолет, лёгкое оружие или одноручное холодное оружие в качестве свободного действия.

Верный удар *(Sure Strike)*

Требования: Ближний бой 30

Этот авантюрист способен направлять удары куда точнее большинства других бойцов. Определяя зону попадания, куда угодил его удар в ближнем бою, он может либо принять результат, выпавший на костях, либо поменять цифры местами, в зависимости от того, какая зона попадания предпочтительнее.

К примеру, Видор наносит удар эльдарскому корсару и выбрасывает на костях 37, что знаменует попадание в правую ногу (зона попадания 73). Но поскольку он имеет талант *«Верный удар»*, то может перенаправить этот удар в торс (37).

Владение зажигательным оружием *(Flame Weapon Training)*

Специализации: Всё

Вид горящего прометия вселяет радость в сердце авантюриста и внушает ужас врагам. Персонаж обучен владеть всеми видами огнемётов. Специализация «Всё» включает всё оружие, наделённое свойством *«Огненное»*, но не являющееся экзотическим.

Владение лёгким оружием *(Basic Weapon Training)*

Специализации: Болтерное, Лазерное, Примитивное, Пусковое, Стаб, Всё

Герой учился стрелять из лёгкого оружия определённого вида и может использовать его без штрафа. Специализация «Всё» позволяет умело владеть болтерным, лазерным, пусковым, плазменным, стабберным и мельта-оружием. Если персонаж пытается использовать оружие, таланта владения которым не имеет, он получает штраф -20 на тест Ближнего или Дальнего боя.

Владение метательным оружием *(Thrown Weapon Training)*

Специализации: всё

Авантюрист прекрасно знает, как метательное оружие ведёт себя в полёте, и отлично умеет им пользоваться, что делает его опасным противником на любом расстоянии, даже если он вооружён всего лишь ножом. Специализация «Всё» включает в себя примитивное, цепное, шоковое и силовое метательное оружие. Если персонаж пытается использовать оружие, таланта владения которым не имеет, он получает штраф -20 на тест Ближнего или Дальнего боя.

Владение пистолетами *(Pistol Weapon Training)*

Специализации: Примитивные, Все

Авантюрист учился стрелять почти из любого одноручного оружия, что можно найти в арсеналах Империума и вне его. Специализация «Все» позволяет умело владеть болтерными, лазерными, пусковыми, плазменными, стабберными и мельта-пистолетами. Если персонаж пытается использовать оружие, таланта владения которым не имеет, он получает штраф -20 на тест Ближнего или Дальнего боя.

Владение тяжёлым оружием *(Heavy Weapon Training)*

Специализации: Болтерное, Зажигательное, Лазерное, Мельта, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Стабберное

Авантюрист умеет с толком применять самое опустошительное оружие, способное распылить одиночных противников и вселять ужас в машинных духов, что обитают во вражеских танках. Персонаж может научиться использовать столько видов тяжёлого оружия, сколько раз приобрёл этот талант (всякий раз выбирая для него новую специализацию). Если персонаж пытается использовать оружие, таланта владения которым не имеет, он получает штраф -20 на тест Ближнего или Дальнего боя.

Владение холодным оружием *(Melee Weapon Training)*

Специализации: Примитивные, Все

Авантюрист упорно учился фехтованию и стал мастером почти любого оружия, что можно пустить в ход в ближнем бою. Специализация «Всё» включает цепное, шоковое и силовое оружие и позволяет без штрафов обращаться с оружием таких типов. Если персонаж пытается использовать оружие, таланта владения которым не имеет, он получает штраф -20 на тест Ближнего или Дальнего боя.

Владение экзотическим оружием *(Exotic Weapon Training)*

Специализации: отдельная для каждого экзотического оружия

Авантюрист научился обращаться с одним видом экзотического оружия и может использовать его без штрафов.

Вложенные знания *(Infused Knowledge)*

Требования: Интеллект 40

Авантюрист обладает весьма широкими познаниями, полученными благодаря беспощадным ноэтическим практикам или арканным методикам, хранимым в тайне стражами технологий. Персонаж считается имеющим все умения *«Обыденного»* и *«Учёного знания»* неизученными *базовыми* умениями и получает **бонус +10** к тем умением *«Обыденного знания»* и *«Учёного знания»*, которыми уже владеет.

Враг *(Enemy)*

Специализации: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Аристократия, Астропаты, Военные, Вольные торговцы, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Навигаторы, Правительство, Преступный мир, Рабочие, Учёные, Экклезиархия.

Этот талант – противоположность *«Хорошей репутации»* (см. стр. 107). Он означает, что авантюрист заслужил презрение и ненависть определённой группировки или организации. Он получают штраф -10 к тестам Товарищества, когда имеет дело с её представителями. Штраф от этого таланта складывается со штрафом от таланта *«Соперник»*, превращаясь в -20.

Ведущий и игрок могут договориться «наградить» этим талантом персонажа после какого-либо приключения или кампании. Если персонаж искупил свои грехи перед группировкой, он может избавиться от этого таланта путём *элитного улучшения*. Для этого требуется согласие ведущего.

Всё видавший *(Jaded)*

Требования: Сила воли 30

В своих путешествиях персонаж повидал куда больше ужасов и чудес, чем многие другие. Галактика столкнула его с худшим, но он не дрогнул. «Обыденные» ужасы, вроде созерцания жуткой сцены убийства или встречи с мерзкими ксеносами не могут принести авантюристу *очки безумия* или заставить пройти тест *страха*. Однако ужасы Варпа действуют на персонажа по-прежнему.

Глубокое чутьё Варпа *(Improved Warp Sense)*

Требования: талант *«Чутьё Варпа»*

Отныне авантюрист может видеть Варп и тварный мир одновременно, без нужны сосредотачиваться на одной из частей. Обладатель этого таланта может применять умение *«Психическое чутьё»* в качестве свободного действия.

Гнев праведника *(Wrath of the Righteous)*

Требования: талант *«Чистая вера»*

Авантюрист – это карающий ангел, что несёт праведную ярость Императора тем, кто отрицает его власть над звёздами или оскверняет то, что свято. Совершая атаку, авантюрист может потратить *очко судьбы*, чтобы дополнительно нанести 1к5 единиц урона. В любой миг авантюрист может сжечь *очко судьбы*, чтобы при успешной атаке впасть в *праведный гнев*. Такая атака автоматически наносит наибольший возможный урон оружия плюс ещё 1к10 единиц. Если во втором броске на урон выпадет 10, атака нанесёт дополнительный урон по общим правилам *праведного гнева* (см. стр. 236).

Гончий пёс *(Bloodtracker)*

Авантюрист – опытный и хитроумный охотник на головами, что дорого берёт за жертв, которых доставляет живыми или мёртвыми. Когда он сдаёт беглеца за вознаграждение, группа получает +100 очков, если работает над *военной* или *преступной* задачей.

Дальновидность *(Foresight)*

Требования: Интеллект 30

Логика и анализ служит авантюристу не хуже, чем карты таро и кости – суеверным толпам. Анализируя имеющиеся данные и продумывая возможные последствия, он выявляет лучший путь к успеху. Потратив десять минут на изучение проблемы, персонаж получает бонус +10 к своему следующему тесту Интеллекта.

Двоичный диалог *(Binary Chatter)*

Авантюрист научился наилучшим образом использовать технолингву для управлениями сервиторами.

Персонаж получает бонус +10 на все попытки общения с сервиторами. Корабль, на борту которого он служит, получает бонус +1 к *боевому духу* экипажа, благодаря возросшей полезности сервиторов.

Двойной выстрел *(Dual Shot)*

Требования: Ловкость 40, талант *«Парное оружие (Стрельба)»*

Персонаж – мастер пистолетов, что легко может поразить цель двумя почти одновременными выстрелами. Будучи вооружён парой пистолетов, он 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 успешный тест *«Уклонения»* спасает от обоих попаданий.

Двойной удар *(Dual Strike)*

Требования: Ловкость 40, талант *«Парное оружие (Рукопашная)»*

Искусность персонажа позволяет ему сокрушать врагов одновременными ударами 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 оружиями. При подсчёте урона, броня цели защищает её от каждого попадания отдельно, но бонус Выносливости вычитается только из совокупного урона от обоих попаданий. Один успешный тест *«Уклонения»* или *«Парирования»* спасает от обоих попаданий.

Декадент *(Decadence)*

Требования: Выносливость 30

Благодаря особой подготовке или долгим годам «опыта» авантюрист выработал у тебя устойчивость ко многим наркотикам, химикатам и интоксикантам. Принимая алкоголь или иные дурманящие вещества, он не теряет сознание до тех пор, пока не провалит количество тестов Выносливости, равное своему удвоенному бонусу Выносливости. Также персонаж получает бонус +10 для того, чтобы сопротивляться эффектам зависимости.

Долг превыше смерти *(Duty Unto Death)*

Требования: Сила воли 45

Воля персонажа или его вера поддерживают его, когда плоть подводит. В бою персонаж игнорирует все эффекты ранений, *усталости* и *оглушения*. Это талант не предотвращает получение урона, но позволяет персонажу не обращать на него внимания во время боя. Этот талант не может предотвратить смерть.

Железная челюсть *(Iron Jaw)*

Требования: Выносливость 40

Персонажу доводилось получать удары от орков и отвешивать ответные, без особых последствий переживая очередной пропущенный тумак. Будучи *оглушённым*, и он может предпринять тест Выносливости, чтобы сбросить эффект *оглушения*.

Железная дисциплина *(Iron Discipline)*

Требования: Сила воли 30, умение *«Командование»*

Железо закаляется в огне. Персонаж держит свой экипаж в ежовых рукавицах и не выказывает к ним излишней доброты. Он – суровый командир, прибегающий к стали, а не к сантиментам.

Если подчинённые персонажа видят его (даже через пикт или вокс-вещатель), они могут перебрасывать проваленные тесты Силы воли, предпринятые против *страха* и *подавления огнём*. Этот талант может воздействовать на количество NPC, не превышающее бонус Силы воли персонажа, что должны ему повиноваться. Если авантюрист официально командует группой, этот талант будет работать и на других авантюристов в неё входящих. Если авантюрист руководит абордажем (см. стр. 209), он получает бонус +10 к тестам *«Командования»*.

Запас энергии *(Energy Cache)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Авантюрист научился с толком использовать энергию, запасаемую в конденсаторной катушке.

Он больше не получает *усталости* при использовании талантов *«Светоносный заряд»*, *«Светоносный удар»* и *«Светоносный взрыв»*.

Зачищай и очищай! *(Cleanse and Purify)*

Требования: талант *«Владение зажигательным оружием (Всё)»*

Пламя – старый соратник этого авантюриста; он как никто другой, умеет контролировать поток раскалённого прометия.

Цель персонажа получает штраф -20 на тесты Ловкости, совершённые, чтобы избежать его воздействия.

Император защищает *(The Emperor Protects)*

Требования: талант *«Чистая вера»*

Могущество самого Императора исходит от авантюриста, защищая верных Ему, и побуждая их на великие подвиги.

Потратив *очко судьбы*, персонаж может предоставить себе и числу союзников, равному своему бонусу Силы воли, невосприимчивость к *страху* и *подавлению огнём*. Кроме того, все атаки, как стрелковые, так и в ближнем бою, направленные против персонажа и его союзников, находящихся под действием этой способности, получают штраф -10. Действие этого таланта длится до конца сцены.

Сжигая *очко судьбы*, персонаж может позволить одному своему союзнику (но не себе) избежать эффекта от попадания в него одной любой атаки, чудесным образом оставляя того невредимым. *Очко судьбы* для этого должно быть сожжено сразу после того как атака попадет в цель, но до подсчёта урона.

К демону в пасть *(Into the Jaws of Hell)*

Требования: талант *«Железная дисциплина»*

Авантюрист внушает своим последователям такую преданность, что они готовы последовать за ним хоть в Варп, хоть на абордаж корабля ксеносов-корсаров.

Если подчинённые видят обладателя этого таланта в бою, они становятся невосприимчивы к *страху* и *подавлению огнём*. Когда персонаж находится на борту корабля, и об этом известно экипажу, его *боевой дух* поднимается на +5.

Калечащий выстрел *(Crack Shot)*

Требования: Дальний бой 40

Персонаж нацеливает свои выстрелы туда, где они нанесут наибольший ущерб – в слабые места, прорехи в броне и сочленения доспехов. Когда стрелковая атака персонажа наносит критический урон, он увеличивается на +2.

Калечащий выстрел *(Crippling Strike)*

Требования: Ближний бой 50

Персонаж направляет свои удары туда, где они нанесут наибольший ущерб, рубя и размалывая слабые места противника. Когда атака персонажа в ближнем бою наносит критический урон, он увеличивается на +4.

Каменная кожа *(True Grit)*

Требования: Выносливость 40

Персонаж способен не обращать внимания на раны, что свалили бы с ног менее крепкого человека. Всякий раз, получая критический урон, он снижает его количество вдвое (округлять вверх).

Канал Варпа *(Warp Conduit)*

Требования: пси-рейтинг, Сила воли 50, талант *«Могучий разум»*

Мощь разума авантюриста позволяет ему направлять намного больше энергии Варпа, чем ему подобные. Творя психосилу на *усиленном уровне мощи*, персонаж может добавить +1 к своему пси-рейтингу и вычесть -10 из результата броска по **таблице психических феноменов**.

Контратака *(Counter Attack)*

Требования: Ближний бой 40

Молниеносные выпады персонажа полны смертоносной красоты – когда они достаточно медленны, чтобы простые смертные могли их различить. После успешного *парирования*, персонаж может немедленно, в качестве свободного действия, совершить атаку против этого же противника, используя то же оружие. Она получает штраф -20.

Кошачье приземление *(Catfall)*

Требования: Ловкость 30

Навыки гимнаста и природное чувство равновесия позволяют персонажу падать с большой высоты без особого вреда для себя.

Падая, персонаж может в качестве свободного действия предпринять **тест Ловкости**. В случае успеха персонаж уменьшает дистанцию падения с высоты на количество метров, равное своему бонусу Ловкости и ещё на такое же количество за каждую ступень успеха (разумеется, «уменьшает» он её только для вычисления урона от падения).

Крепкий орешек *(Die Hard)*

Требования: Сила воли 40

Благодаря сильной воле или героическому упорству, даже получив тяжёлые раны, персонаж просто отказывается уходить во тьму.

Страдая от *кровотечения*, он может делать два броска для того, чтобы избежать смерти.

Крепкое телосложение *(Sound Constitution)*

Авантюрист получает дополнительную рану.

Он может приобретать этот талант несколько раз в соответствии с таблицами улучшений своего рода занятий. Покупая этот талант, в скобках записывайте, сколько раз он был взят (например, *«Крепкое телосложение (3)»*).

Кулачный боец *(Unarmed Warrior)*

Требования: Ближний бой 35, Ловкость 35

Благодаря изнурительным тренировкам авантюрист научился голыми руками наносить не 1к5-3, а 1к10-3 единиц урона (плюс бонус Силы). Персонаж учился драться как с вооружёнными, так и с безоружными врагами, и потому никогда не считается безоружным (см. стр. 237). Удары персонажа всё ещё имеют свойство *«Примитивное»*.

Литания ненависти *(Litany of Hate)*

Требования: талант *«Ненависть (Любая)»*

Убеждённость авантюриста в правоте своей ненависти такова, что он может разжигать её в других и вести их за собой. Потратив полное действие, персонаж может предпринять тест *«Обаяния»*, чтобы распространить воздействие своего таланта *«Ненависть»* на союзников, находящихся в непосредственной близости. Успех в этом тесте принесёт бонус +10 к тестам Ближнего боя против ненавистных врагов для одного союзника за каждое очко бонуса Товарищества персонажа. Воздействие литании длится до конца сцены.

Логис-имплантат *(Logis Implant)*

Аналитические устройства авантюриста позволяют ему с запредельной скоростью просчитывать реакции врага и траектории его выстрелов и ударов. Фактически, эта способность позволяет предугадывать действия неприятеля. Потратив свою *реакцию*, персонаж может предпринять тест *«Пользования техники»*, чтобы задействовать этот талант. При этом он получает бонус +10 ко всем тестам Ближнего и Дальнего боя до конца своего следующего хода. Используя этот талант, авантюрист должен пройти **тест Выносливости** или получит один уровень *усталости*.

Магнитная благодать *(Maglev Grace)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Авантюрист провёл аугметические кабели через плоть или металл своих ног, что позволяет ему подниматься в воздух и перемещаться над землёй на небольшие расстояния.

Потратив частичное действие, персонаж может подняться на двадцать-тридцать сантиметров на 1к10 + (Бонус Выносливости) минут. Чтобы оставаться в полёте, авантюрист обязан каждый раунд тратить частичное действие на поддержание обряда, но в остальном может действовать нормально. Также персонаж может задействовать этот талант во время падения, и тогда получит от него лишь 1к10+3 единиц ударного урона. Каждое применение этого таланта поглощает всю энергию конденсаторной катушки – в следующий раз талант можно будет применять лишь после перезарядки.

Магнитное вознесение *(Maglev Transcendence)*

Требования: талант *«Магнитная благодать»*, особенность *«Имплантаты Механикус»*

Авантюрист доказал свою верность Машинному богу, прошив аугметическими кабелями всё своё тело.

Потратив частичное действие, персонаж может подняться на двадцать-тридцать сантиметров над землёй на 2к10+БВ минут. Чтобы оставаться в полёте, авантюрист обязан каждый раунд тратить частичное действие на поддержание обряда, но предпринимая любое действие передвижения, он может двигаться со скоростью своего *бега* (или меньше). Также персонаж может задействовать этот талант во время падения, и тогда вообще не получит урона от падения. Каждое применение этого таланта поглощает половину энергии конденсаторной катушки.

Мастер клинков *(Blademaster)*

Требования: Ближний бой 30, талант *«Владение холодным оружием»*

С клинком в руках авантюрист не знает себе равных. Он может перебрасывать одну проваленную атаку за раунд, когда сражается клинковым оружием – включая цепные мечи, силовые топоры и силовые мечи.

Мастер кулачного боя *(Unarmed Master)*

Требования: Ближний бой 45, Ловкость 40, талант *«Кулачный боец»*

Персонаж достиг невероятного мастерства в искусстве рукопашного боя.

Его удары голыми руками наносят 1к10 единиц ударного урона (плюс бонус Силы) и больше не обладают свойством *«Примитивное»*.

Мастер рукопашной *(Combat Master)*

Требования: Ближний бой 30

Кажется, что оружие авантюриста может поразить кого угодно, появляясь там, где его просто не может быть, и заставляя даже многочисленных врагов держаться подальше.

Противники, сражающиеся с этим персонажем в ближнем бою, не получают бонусов за *численное превосходство*.

Мастер-машиновед *(Master Enginseer)*

Требования: умение *«Пользование техники+20»,* особенность *«Имплантаты Механикус»* или *«Имплантаты эксплоратора»*

Знания авантюриста о звёздных кораблях и их машинных духах превосходят таковые у его прикованных к земле собратьев. Гул плазменного реактора для него подобен биению собственного сердца.

Персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы автоматически преуспеть в тесте *«Пользования техники»*, направленном на то, чтобы усовершенствовать, починить или улучшить какой-либо механизм звёздного корабля, при этом потратив минимум времени.

Мастер-оратор *(Master Orator)*

Требования: Товарищество 30

Авантюрист прекрасно умеет воздействовать на большие массы слушателей. Его тесты Товарищества могут действовать на вдесятеро большее количество целей.

Мастер-хирургеон *(Master Chirurgeon)*

Требования: умение *«Медика+10»*

Глубокая медицинская подготовка авантюриста позволяет ему искусно зашивать любые раны. Умелое применение нартеция, медпланшета и различных препаратов сильно увеличивает шансы его пациентов.

Авантюрист получает бонус +10 ко всем тестам *«Медики»*. Если персонаж лечит *тяжело* или *критически раненого* персонажа, успешный тест восстанавливает два очка урона вместо одного. Если пациенту из-за понесённого критического урона грозит *потеря конечности* (см. **главу IX «Игровой процесс»**), персонаж предоставляет бонус +20 к тесту Выносливости пациента, определяющему, потеряет он конечность или нет.

Машинное облачение *(Machinator Array)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Авантюрист вернулся в лоно братства Механикус, которое приблизило к самой совершенной из форм жизни, облачив в одеяние Машины, дополнившее прежнюю аугментику. Сила и Выносливость авантюриста возрастают на +10, а Ловкость и Товарищество падают на -5. Отныне он весит примерно в три раза больше, чем обычный человек того же размера, и теряет возможность плавать или держаться на воде (или иной жидкости). Кроме того, отныне персонаж может установить на каждый из имеющихся у него стрелковых механодендритов одно холодное оружие или один любой пистолет. Для использования этого оружия он должен иметь соответствующий талант.

Мгновенная реакция *(Rapid Reaction)*

Требования: Ловкость 40

Скорость реакции персонажа настолько высока, что позволяет ему действовать, в то время как другой будет стоять столбом. Попав в засаду или подвергшись *внезапной* атаке врага, персонаж может предпринять **тест Ловкости** и, в случае успеха, действовать как обычно.

Медитация *(Meditation)*

С помощью молитв авантюрист может брать под контроль свой организм, прекращая временно ненужные процессы и освежая тело и разум. Успех в **тесте Силы воли** и десять минут времени (в которые персонажа никто не будет беспокоить) снимают один уровень *усталости*.

Меткий стрелок *(Marksman)*

Требования: Дальний бой 35

Твёрдая рука и зоркий глаз позволяют авантюристу удерживать цель на мушке, независимо от того, насколько далеко она находится. Расстояние – не помеха. Персонаж не получает штрафов на тесты Дальнего боя, стреляя на *дальнюю* или *сверхдальнюю дистанцию*.

Механодендрит *(Mechadendrite Use)*

Требования: эксплоратор

Специализации: оружейный, вспомогательный

Существует много типов механодендритов; этот талант делит их на две категории:

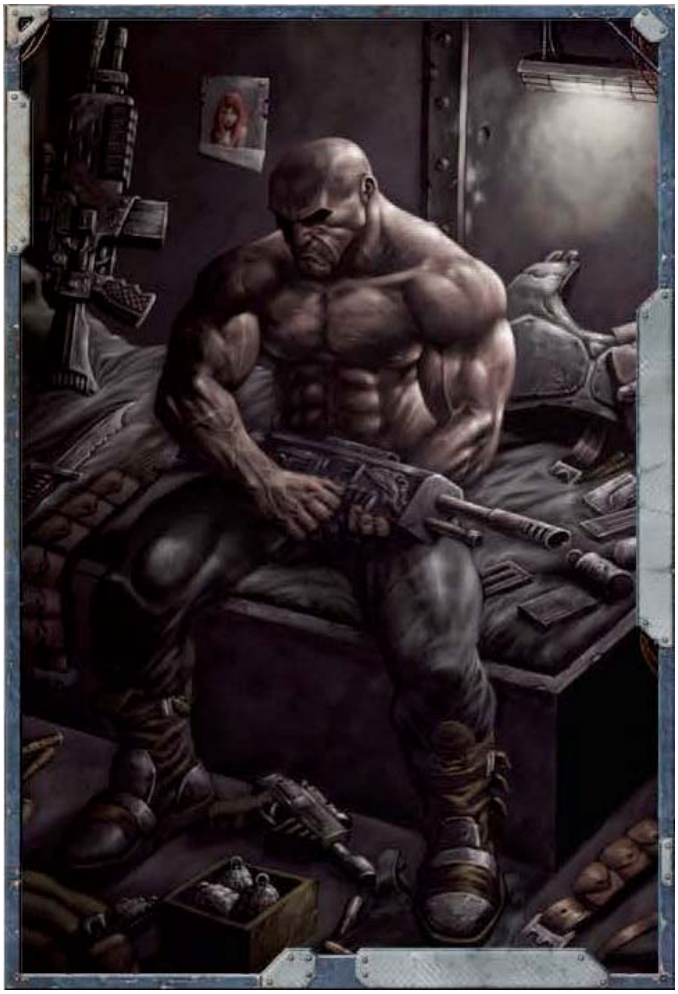
Оружейные: механодендриты этого типа несут оружие (стрелковое или холодное) и дополнительно усилены для ведения боя.

Вспомогательные: этот тип включает в себя множество механодендритов – спиритические, манипуляторные, медицинские, ремесленные, оптические и другие, не требующие столь надежных креплений, но также устанавливаемые на кибермантию.

Мнемоник *(Total Recall)*

Требования: Интеллект 30

Психическое обучение или аугментации делают память авантюриста совершенной, позволяя ему запоминать огромное количество информации. Персонаж автоматически вспоминает все обычные факты и сведения, что он теоретически мог когда-либо узнать. Ведущий может потребовать тест Интеллекта для того, чтобы персонаж припомнил мелкие детали или сложные и неясные ему вещи, вроде чертежей палубы космического скитальца или сложной пиктографии ксеносов.



Могучий разум *(Strong Minded)*

Требования: Сила воли 30, талант *«Сопротивляемость (Психические приёмы)»*

Разум персонажа подобен крепости, защищающей своего владельца от психических атак. Персонаж может перебрасывать проваленные тесты Силы воли при сопротивлении любым психическим приёмам, воздействующим на разум. Этот талант не работает на психосилы, оказывающие физический эффект.

Молниеносная атака *(Lightning Attack)*

Требования: талант *«Стремительная атака»*

Фехтовальное мастерство авантюриста легендарно – в ближнем бою он способен обрушивать на противника целый град ударов. Персонаж, имеющий этот талант, в качестве полного действия может совершать три атаки в ближнем бою в течение одного хода. Этот талант заменяет эффект от таланта *«Стремительная атака»*, а не складывается с ним. Эффект от *«Молниеносной атаки»* и *«Двойного удара»* не может сочетаться.

Если у персонажа есть талант *«Парное оружие»* и две единицы холодного оружия, *«Молниеносная атака»* даёт три атаки только одному оружию. Если у персонажа есть талант *«Парное оружие»*, холодное оружие в одной руке и стрелковое – в другой, *«Молниеносная атака»* даёт три атаки только холодному оружию.

Молниеносные рефлексы *(Lightning Reflexes)*

Даже в самом спокойном месте авантюрист всегда ждет неприятностей, благодаря чему может действовать быстро в случае опасности. При определении *инициативы*, персонаж прибавляет к броску свой удвоенный бонус Ловкости. Если персонаж обладает особенностью *«Сверхъестественная Ловкость»*, при определении *инициативы* её показатель увеличивается на 1.

На крыльях гнева *(Inspire Wrath)*

Требования: Товарищество 30

Авантюрист знает, как разбудить в людях ярость и стравить друг с другом. Его красноречие приносит бонус +20 к *социальным* тестам, направленным на то, чтобы разжечь гнев или ненависть. При этом количество целей, не которые он может воздействовать удваивается. Этот талант сочетается с талантом *«Мастер-оратор»*, ещё больше расширяя «аудиторию».

Навигатор *(Navigator)*

Этот авантюрист был рождён с геном навигатора – он выходец из Навис Нобилите или один из сонма незаконных навигаторов. В его лбу пылает третий глаз, позволяющий видеть течения Эмпиреев. Подробнее см. **главу VII «Силы навигаторов»**.

Наложение рук *(Divine Ministration)*

Требования: талант *«Чистая вера»*

Авантюрист – вместилище милости и благодати Императора, и его вера может исцелять, когда одно лишь искусство врачевания бессильно. Предпринимая тест *«Медики»*, авантюрист может потратить *очко судьбы*, чтобы восстановить количество урона, равное своему бонусу Силы воли вместо обычного количества. Это количество прибавляется к тому, что исцеляется обычным образом (см. виды лечения в описании умения *«Медика»*, на стр. 82). Оказывая первую помощь *легко раненому* персонажу авантюрист может исцелить ему количество урона, равное сумме бонусов своих Силы воли и Интеллекта.

Также авантюрист может потратить *очко судьбы*, чтобы снять всю *усталость* с группы персонажей, чья численность равна или меньше его удвоенного бонуса Силы воли. Кроме того, авантюрист может сжечь *очко судьбы*, чтобы позволить только что погибшему персонажу выжить и быть просто *критически раненым*. Впрочем, у этой способности есть свои пределы – она спасёт от пули в брюхо, но не от обезглавления – и потому её применения нужно согласовать с ведущим. Если наложение рук не сможет спасти убитого, *очко судьбы* не потеряется.

Независимое прицеливание *(Independent Targeting)*

Требования: Дальний бой 40

Авантюрист развил периферийное зрение, он постоянно начеку и готов начать палить в разные стороны во мгновение ока. Стреляя из двух единиц оружия в ходе одного действия, персонаж может вести огонь по целям, которые находятся более чем в десяти метрах друг от друга.

Неистовство *(Frenzy)*

Лёгкий налёт цивилизованности скрывает за собой яростную и вспыльчивую натуру, что легко может освободиться, когда это будет нужно. Если персонаж потратит один полный раунд на то, чтобы накрутить себя – колотя себя в грудь или впрыскивая специальные наркотики – то в следующем раунде он впадёт в неконтролируемую ярость и получит бонус +10 к Ближнему бою, Силе, Выносливости и Силе воли, а также штраф -20 к Дальнему бою и Интеллекту.

Если это возможно, персонаж обязан атаковать ближайшего противника в ближнем бою. Если персонаж не *вовлечён в ближний бой* с врагом, он обязан двигаться в его сторону, чтобы вступить с ним в ближний бой. Конечно же, необязательно совершать откровенно самоубийственные действия типа прыжка с крыши, если враг находится на земле, но любые действия в пределах разумного, позволяющие приблизиться к врагу и вступить в рукопашную, должны быть предприняты обязательно.

В состоянии *неистовства*, персонаж невосприимчив к эффектам *страха*, *подавления огнём*, *оглушения* и *усталости*. Он не может *парировать* атаки, убегать и отступать. Состояние *неистовства* сохраняется на протяжении боя. Авантюрист обязан примерять *безоглядные атаки* в ближнем бою, если это возможно. *Неистовый* персонаж не может применять психические приёмы, если не имеет особого таланта, что позволяет это. Некоторые существа постоянно пребывают в *неистовстве* или могут впадать в него по желанию.

Неистовый натиск *(Furious Assault)*

Требования: Ближний бой 35

Скорость и боевые навыки персонажа таковы, что он успевает нанести несколько ударов за считанные секунды.

Если персонаж успешно поражает свою цель *безоглядной атакой*, он может потратить свою *реакцию* для того, чтобы провести дополнительную атаку, со всеми бонусами и штрафами первоначальной.

Ненависть *(Hatred)*

Специализация: Вольный торговец (Один определённый). Ксеносы (Одна раса), Мутанты, Пираты, Преступники, Псайкеры.

Группа, организация или целая раса когда-то дала авантюристу причину ненавидеть её. Сражаясь с ненавистным врагом в ближнем бою, персонаж получает бонус +10 к тестам Ближнего боя, сделанным против этого врага.

Непоколебимая вера *(Unshakable Faith)*

Благодаря стойкой вере в Императора и его могущество, авантюрист способен лицом к лицу встречать любую опасность.

Персонаж может перебрасывать любые проваленные тесты Силы воли, предпринятые для того, чтобы избежать воздействия *страха*.

Непримечательный *(Unremarkable)*

Авантюрист в совершенстве овладел искусством смешиваться с толпой и менять своё поведение. Попытки заметить персонажа среди других людей, описать его или вспомнить какие-то подробности получают штраф -20.

Нокдаун *(Takedown)*

Перед тестом Ближнего боя, в качестве частичного действия, персонаж может объявить, что пытается отправить врага в нокдаун. Если атака достигла цели и нанесла хотя бы одно очко урона, то нанесенный урон не засчитывается, но цель должна преуспеть в **тесте Выносливости** или будет *оглушена* на один раунд. Кроме того, персонаж, имеющий этот талант, не получает штрафа -20 при совершении действия *«Оглушение»*.

Обострённые чувства *(Heightened Senses)*

Специализации: вкус, зрение, обоняние, осязание, слух.

Аугментации или генетическая предрасположенность сделали одно из чувств авантюриста сильнее других. Приобретая этот талант, выберите одно из пяти чувств. Персонаж получает **бонус +10** к тестам, связанным с этим чувством. Скажем, *«Обострённые чувства (Зрение)»* применимо к тестам умения *«Бдительность»*, сделанным для того, чтобы заметить вдали стаю глиняных ворон, но не для тестов Ближнего и Дальнего боя, поскольку в них персонаж использует не только зрение.

Одарённый *(Talented)*

Специализации: любое умение

У авантюриста есть природная склонность к определённому умению. Он получает постоянный **бонус +10** к нему.

Орлиный глаз *(Deadeye Shot)*

Требования: Ближний бой 30

Твёрдая рука и острый глаз делают авантюриста устрашающе метким стрелком. Из-под его прицела не уйти даже самому ловкому или незаметному врагу. Штраф за стрелковую *точечную атаку* для него составляет всего -10, а не -20.

Ортопраксия *(Orthoproxy)*

В череп авантюриста были вживлены литургические схемы, позволяющие сконцентрироваться на повторяемых ими молитвах, когда его разум в опасности. Персонаж получает **бонус +20 к тестам Силы воли** при сопротивлении допросам или психическому контролю.

Отличная сделка *(Hard Bargain)*

Проницательность и умение торговаться у этого авантюриста не знают себе равных – он видит возможность сделать денег там, где другие не видят ничего. Всякий раз, когда *уровень дохода* группы повышается в награду за удачную *авантюру*, он повышается ещё на +1.

Очисти нечестивца *(Purge the Unclean)*

Требования: *«Чистая вера»*

Авантюрист способен выражать свою веру в словах, жестах и усилиях воли, устрашая демонов и изгоняя их в Эмпиреи.

Авантюрист может отпугнуть сущность Варпа, декламируя святые слова. При этом персонаж тратит частичное действие и *очко судьбы*, после чего предпринимает **состязательный тест Силы воли**. В случае успеха, демона отбрасывает на количество метров, равное удвоенному бонусу Силы воли персонажа. Он не может приблизиться в течение 2к5 раундов.

Авантюрист может изгнать сущность Варпа из захваченного ей тела, проведя обряд экзорцизма. При этом персонаж тратит полное действие и *очко судьбы*, после чего предпринимает **состязательный тест Силы воли**. В случае успеха, демон покидает вместилище и появляется рядом с ним. Демон не может снова захватить это же вместилище на протяжении количества часов, равного удвоенному бонусу Силы воли экзорциста.

Авантюрист может изгнать сущность Варпа из тварного мира. При этом персонаж должен сражаться с демоном, потратить полное действие и сжечь *очко судьбы.* Бросьте **тест Силы воли** – в случае успеха персонаж наносит демону количество урона, равное своего бонусу Силы воли. Каждая ступень успеха увеличивает этот урон на величину бонуса Силы воли. В случае провала демон получает количество урона, равное бонусу Силы воли. От урона не спасают ни броня, ни бонус Выносливости.

Паранойя *(Paranoia)*

Авантюрист повсюду видит опасность и знает, что галактика набросится на него, стоишь лишь на миг ослабить бдительность. Он получает бонус +2 к броскам *инициативы*. Ведущий также может втайне бросать **тесты Восприятия** персонажа, определяя, не удалось ли тому заметить прячущихся врагов. Цена за постоянную бдительность – вечная нервозность и неспособность расслабиться.

Парное оружие *(Two-Weapon Wielder)*

Специализации: Рукопашная, Стрельба

Требования: Ближний бой 35 или Дальний бой 35, Ловкость 35

Годы тренировок позволили авантюристу сражаться, держа по оружию в каждой руке. Будучи вооружён двумя единицами оружия одного типа, персонаж может потратить полное действие, чтобы атаковать обеими. При этом игрок бросает два теста, каждый из которых получает штраф -20 (подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**, в **главе IX «Игровой процесс»**). Если персонаж хочет благодаря этому таланту использовать одновременно холодное и стрелковое оружие, ему нужно приобрести этот талант с обеими специализациями.

Первый после Императора *(Master & Commander)*

Требования: Интеллект 35, Товарищество 35

На корабле может быть лишь один капитан, и направляющая длань, трезвые решения и мудрое командование этого авантюриста провели его экипаж через множество бурь. Если персонаж потратит в бою частичное действие, чтобы направить усилия своих соратников, никто из не будет получать штрафов за *численное превосходство* до конца своего следующего хода. Отражая абордаж, персонаж может потратить частичное действие, командуя оруженосцами, что принесёт им бонус +10 (см. стр. 209).

Плечом к плечу *(Double Team)*

Авантюрист прошёл сотни массовых боёв и жестоких схваток. привычен к сражениям парами, в которых два человека вместе сокрушают врагов.

Обладатель этого таланта, получает дополнительный **бонус +10 к тестам Ближнего боя**, если сражается с врагом, имея на своей стороне *численное превосходство*. Если два персонажа, обладающих этим талантом, сражаются с врагом, имея на своей стороне *численное превосходство*, они оба получают **бонус +20**. Этот бонус начисляется в дополнение к обычным бонусам за *численное превосходство*.

Плоть слаба *(The Flesh is Weak)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Тело авантюриста прошло столь глубокую аугметизацию, что отныне он больше машина, чем человек.

Этот талант приносит персонажу особенность *«Машина (X)»* (см. стр. 344), где X равен количеству раз, что авантюрист приобретал этот талант. Этот талант можно приобретать несколько раз в соответствии с таблицами улучшений. Записывайте, сколько раз вы покупали этот талант – например, *«Плоть слаба (3)»*.

Подзарядка плоти *(Electrical Succour)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Авантюрист научился направлять священную энергию из конденсаторной катушки или других источников, чтобы питать свою плоть.

Находясь в контакте с запитанным и работающим механизмом, полностью заряженной батареей или генератором, персонаж может предпринять **простой (+10) тест Выносливости**. Успех снимает один уровень *усталости* и ещё один уровень *усталости* за каждую ступень успеха. Для применения этого таланта требуется одна минута медитации и чтение обрядовых песнопений.

Подражатель *(Mimic)*

Вокс-синтезаторы, обучение или природный талант позволяют персонажу в точности подражать чужому голосу. Персонаж должен сперва изучать нужный голос хотя бы час и знать язык, на котором тот говорит. Из-за физиологических различий и сложности большинства языков персонаж не может в точности копировать голоса ксеносов. Слушатели должны пройти **трудный (-10) тест *«Проницательности»***, чтобы распознать обман. Если для изучения голоса своей цели персонаж использовал вокс-записи или разговор по средствам связи, а не слышал живую речь, тест *«Проницательности»* становится **средним (+0)**. Если слушатель ясно видит, что персонаж – не тот, за кого себя выдаёт, обман тут же раскрывается.

Подскок *(Leap Up)*

Требования: Ловкость 30

Атлетическая подготовка и скорость авантюриста позволяют ему, будучи поваленным на землю, вскочить в любых обстоятельствах. Персонаж может подняться на ноги в качестве свободного действия.

Полиглот *(Polyglot)*

Требование: Интеллект 40, Товарищество 30

Авантюрист обладает врождёнными способностями к языкам – он кое-как может понять даже совершенно незнакомую речь и объясняться на ней сам. Все языки для персонажа считаются *базовыми* умениями. Это не означает истинного знания данных языков – поэтому все тесты, задействующие этот талант, получают штраф -10 из-за того, что персонаж использует для перевода простейшие фразы и понятия.

Последний герой *(Last Man Standing)*

Требования: талант *«Стальные нервы»*

Пробудившееся у авантюриста шестое чувство подсказывает ему, когда затихает смертоносный ливень вражеского огня. Персонаж больше не может быть *подавлен огнём* лёгкого оружия и пистолетов. Кроме того, любое укрытие, что защищает его от стрелковых атак, получает +1 к *очкам брони*.

Притягивание железа *(Ferric Lure)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Авантюрист способен заставить все незакреплённые металлические предметы в поле своего зрения лететь к нему в руки. Предмет должны весить не больше одного килограмма за единицу бонуса Силы воли персонажа и находиться в пределах двадцати метров. Применение этого таланта занимает полное действие и требует успешного **теста Силы воли**.

Призыв железа *(Ferric Summons)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»,* талант *«Притягивание железа»*

Авантюрист способен заставить все незакреплённые металлические предметы летать к нему в руки так же, как при применении таланта *«Притягивание железа»*. Однако, он может призывать предметы, весящие до двух килограмм за единицу своего бонуса Силы воли, а предметы могут находится в пределах сорока метров. Применение этого талант занимает полное действие и требует успешного **теста Силы воли**.

Просангвинация *(Prosanguine)*

Требования: талант *«Автосангвинация»*

Усилиями своей железной воли или мольбой к Омниссии авантюрист может ускорить работу вживлённых ему автосангвинаторов. Персонаж должен медитировать в течение десяти минут и преуспеть в **тесте *«Пользования техники»*.** В случае успеха, он восстанавливает 1к5 единиц урона. Если персонаж выбросил в тесте результат 96 или выше, он перегружает свои имплантаты и не теряет преимущества от талантов *«Автосангвинация»* и *«Просангвинация»* на одну неделю.

Пси-рейтинг *(Psy Rating)*

Этот авантюрист – псайкер, чья сила в игровой механике выражается в пси-рейтинге от 1 до 10. Обладатель пси-рейтинга 1 – слабейший из тех, кто мог привлечь внимание Схолатии Псайкана и Чёрных кораблей, а пси-рейтинг 10 подразумевает одно из самых опасных существ в всей сфере обитания человечества.

Персонажи рода занятий «Великий астропат» начинают игру с пси-рейтингом 2. Подробно правила на его применения описаны в **главе VI «Психические приёмы»**. Увеличение пси-рейтинга отражает рост потенциала авантюриста и его могущества. Помните, что повышение пси-рейтинга в **Rouge Trader** не приносит дополнительных психосил само по себе. Чем выше пси-рейтинг – тем сильнее псайкер. Авантюрист может приобретать этот талант несколько раз – всякий раз его пси-рейтинг будет расти на +1.

Психическая дисциплина *(Psychic Discipline)*

Требования: талант *«Пси-рейтинг»*

Психическое способности авантюриста возрастают – он получает доступ к новой психической дисциплине и отныне может изучать её приёмы. Псайкер может знать до трёх разных дисциплин. Подробнее см. **главу VI «Психические приёмы»**.

Психический приём *(Psychic Technique)*

Специализации: каждый отдельный психический приём

Благодаря тренировкам или естественному развитию способностей, авантюрист открыл в себе способность к новому психическому приёму.

Приобретая этот талант, персонаж должен выбрать один психический приём из любой дисциплины, которой владеет, которая имеет стоимость (в *очках опыта*) равную или ниже той, которую имеет этот талант. Затем авантюрист тратит столько *очков опыта*, сколько стоит выбранный им приём (если авантюрист не может потратить столько *опыта*, он не может и выбрать этот талант)

На заметку: этот талант отличается от всех прочих тем, что авантюрист платит за него не цену, указанную в таблице улучшений, а цену конкретного психического приёма. Стоимость, указанная в таблицах нужна только на для того, чтобы определять, какие приёмы доступны на каких этапах развития героя.

Пугающий голос *(Disturbing Voice)*

В зловещем голосе авантюриста слышится угроза, заставляющая других дрожать перед ним. Персонаж получает **бонус +10** ко всем тестам *«Запугивания»* и *«Допроса»*, но и штраф -10 ко всем тестам Товарищества, предпринятых не для угроз, например, в отношении детей, животных и пугливых персонажей.

Пустотный тактик *(Void Tactician)*

Требования: Интеллект 35

Способность авантюриста действовать в трёхмерном пространстве даёт ему преимущество в космических сражениях. Он получает **бонус +10 к тестам Дальнего боя**, когда ведёт огонь из корабельных орудий в бою.

Разоружение *(Disarm)*

Требования: Ловкость 30

Прибегнув к отточенной технике боя или грубой силе, авантюрист может вырвать оружие из рук врага.

Для этого в ближнем бою персонаж может потратить полное действие на совершение **состязательного теста Ближнего боя**. Если он выиграет в этом тесте, враг уронит оружие себе под ноги. Выиграв в состязательном тесте на три или более ступеней, персонаж может отнять оружие у врага.

Резонансный визг *(Feedback Screech)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Авантюрист способен перегружать вживлённые ему вокс-синтезаторы, порождая ужасный звук, что выводит из строя и отвлекает врагов.

Все незащищённые существа в пределах тридцати метров, что способны слышать, должны предпринять **тест Силы воли** или потерять частичное действие в следующем ходу, отходя от непроизвольной реакции на жуткую какофонию.

Ритуал освобождения *(Technical Knock)*

Требования: Интеллект 30

Благодаря долгой практике или знанию нужных ритуалов усмирения машинных духов оружия, авантюрист способен устранять осечки своего оружия. Один раз за раунд персонаж может снять *осечку* с любого оружия в качестве частичного действия. Чтобы использовать этот талант нужно иметь возможность дотронуться до необходимого оружия.

Ритуал страха *(Rite of Fear)*

Требования: эксплоратор

Инфразвуковые вещатели авантюриста могут вселять ужас в слабых духом. Все люди в пределах пятидесяти метров, независимо от того, могут ли они слышать, считают персонажа имеющим особенность *«Страх (1)»*. Издавая этот инфразвук, персонаж не может общаться никаким образом. Ритуал требует двух минут песнопений и не должен прерываться. Люди, у которых нет особых аументаций слуха, не могут слышать инфразвук, но все равно будут повергнуты в ужас, даже не понимая, что он исходит от эксплоратора.

Ритуал санкционирования *(Rite of Sanctioning)*

Требования: пси-рейтинг, особое

Этот авантюрист побывал пред Императором и был наделён частицей его потрясающей мощи, что даровало ему защиту от хищников Варпа. Выберите один результат из **таблицы психических феноменов**, кроме результата **«Прорыв Варпа»** (см. стр. 158). Всякий раз, бросая кости по таблице, авантюрист может заменить выпавший ему результат выбранным. Выпавший *прорыв Варпа* заменить нельзя.

Ритуал трепета *(Rite of Awe)*

Требования: эксплоратор

Сам Омниссия благословил вокс-блок персонажа, позволив ему служить инфразвуковые литургии, что вселяют страх и трепет. Все люди в пределах пятидесяти метров, независимо от того, могут ли они слышать, получают штраф -10 к своим следующим тестам умений. Успешный тест Силы воли может снять воздействие этого таланта. Издавая этот инфразвук, персонаж не может общаться никаким образом. Ритуал требует двух минут песнопений и прерывать её считается очень дурным тоном. Люди, у которых нет особых аументаций слуха, не могут слышать инфразвук, но все равно будут повергнуты в трепет, даже не понимая, что он исходит от эксплоратора.

Ритуал чистых помыслов *(Rite of Pure Thought)*

Требования: эксплоратор

Авантюрист заменил творческую половину своего мозга священными черепными аугментациями. Отныне он неспособен испытывать эмоции и знает лишь кристальную чистоту логики. Это избавляет его от воздействия *страха*, *подавления огнём* и делает глухим к эмоциональному давлению. Ведущий может лишить персонажа любых *психических расстройств*, что неприменимы к столь бесстрастному герою, и заменить их на подходящие равной серьёзности. Соратники эксплоратора могут счесть его равнодушным, но другие слуги Омниссии возрадуются его новообретённой свободе.

Родство с Варпом *(Warp Affinity)*

Требования: талант *«Пси-рейтинг»*

У авантюриста есть особая связь с Варпом, что позволяет ему чувствовать самые неприятные последствия соприкосновения с ним и избегать таковых. Персонаж не может приобрести этот талант, если он проходил ритуал санкционирования. Делая бросок по **таблице психических феноменов**, авантюрист может отказаться от выпавшего результата и бросить кости ещё раз без всяких модификаторов, но ценой 1к5 *очков порчи*.

Светоносный взрыв *(Luminen Blast)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Омниссия благословил авантюриста аугметическими схемами, сплетёнными с костями в его руках. Читая нужные литании, персонаж может направить энергию из своей конденсаторной катушки по этим проводящим схемам. Успешный **тест Дальнего боя** позволяет ему поразить этой энергией одну цель в пределах десяти метров, что нанесёт ей 1к10+БСВ единиц энергетического урона. Используя этот талант, авантюрист должен пройти **тест Выносливости** или получить один уровень *усталости*. Этот талант применяется за частичное действие атаки.

Светоносный заряд *(Luminen Charge)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Тело авантюриста представляет собой союз священной аугметики и смертной плоти, что позволяет последней питать первую. Успешно пройдя **тест Выносливости** и потратив минуту на медитацию и ритуальные песнопения, персонаж может запитать механизм энергией из своих внутренних накопителей. Сложность этого теста зависит от того, что персонаж хочет запитать:

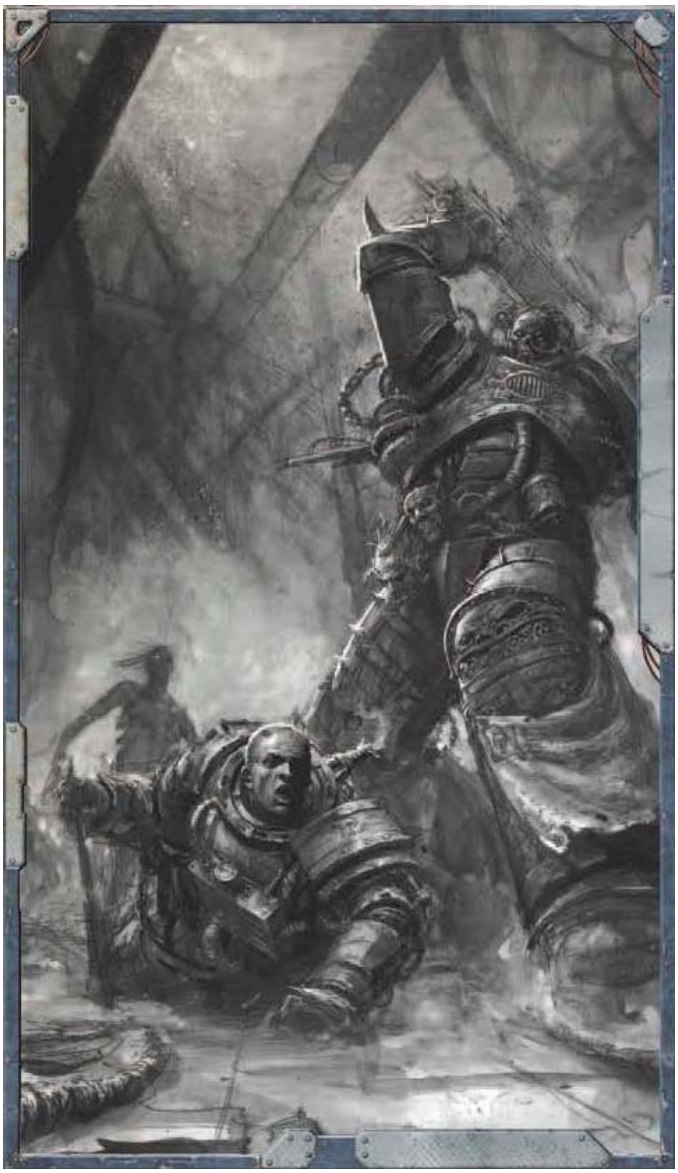
Сложность	Пример
Простая (+10)	Простая батарея, люминатор
Средняя (+0)	Батарея для лазгана, инфопланшет, аппаратура на мостике
Трудная (-10)	Пробивной заряд, электроника челнока, сервочереп
Сложная (-20)	Батарея для лазпушки, сервитор, гололит на мостике
Очень сложная (-20)	Центральный когитатор корабля, машинный дух реактора, ксенотех

Используя этот талант, авантюрист должен пройти **тест Выносливости** или получить один уровень *усталости*. Некоторые системы слишком велики или чужды, чтобы её можно было зарядить, сколько бы энергии не даровал Омниссия – окончательное решение всегда за ведущим.

Светоносный удар *(Luminen Shock)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Энергия, струящаяся из конденсаторной катушки авантюриста в его плоть, позволяет ему подкреплять свои удары электрическими разрядами. Успешный **тест Ближнего боя** или *захвата* поражает врага разрядом, что наносит 1к10+3 единиц энергетического урона со свойством *«Шоковое»* (см. стр. 116). Используя этот талант, авантюрист должен пройти **тест Выносливости** или получить один уровень *усталости*. Этот талант применяется за частичное действие атаки.



Связи *(Peer)*

Требования: Товарищество 30

Специализации: Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Аристократия, Астропаты, Безумцы, Военные, Дикари, Инквизиция, Правительство, Преступный мир, Пустотники, Рабочие, Средний класс, Ульевики, Учёные, Экклезиархия

Авантюрист знает, как держать себя с определённой социальной группой или организацией. Он получает **бонус +10** к тестам Товарищества, когда имеет с ними дело.

Сила навигатора *(Navigator Power)*

Требования: талант *«Навигатор»*

Обучение или врождённый дар позволяют авантюристу применять ещё одну силу навигатора. Этот талант можно приобретать несколько раз, всякий раз выбирая новую силу.

Скрытая полость *(Concealed Cavity)*

В теле или аугметике персонажа есть небольшой тайник. Это может быть мешочек, укрытый под слоем плоти или секретный отсек в бионическом протезе. Авантюрист может спрятать там один небольшой предмет – размером со сжатый кулак. Чтобы найти этот тайник требуется успешный **трудный (-10) тест *«Поиска»***. Сложность падает до **простой (+10)**, если для обыска применяется медицинский сканер или ауспик.

Снайпер *(Sharpshooter)*

Требования: Дальний бой 40, талант *«Орлиный глаз»*

Твёрдая рука и острый глаз позволяют авантюристу направлять свои выстрелы точно туда, куда он хочет. Персонаж не получает обычного штрафа -20 при совершении стрелковой *точечной атаки*. Этот талант заменяет эффект таланта *«Орлиный глаз»*.

Сокрушительный выстрел *(Mighty Shot)*

Требования: Дальний бой 40

Персонаж знает слабые места любой брони или материала. Ему хватает меткости для того, чтобы его выстрелы ложились именно туда, где они нанесут наибольший урон. Персонаж получает +2 к урону, наносимому стрелковым оружием.

Сокрушительный удар *(Crushing Blow)*

Требования: Сила 40

Персонаж способен вкладывать всю силу в удары, благодаря чему наносит +2 единицы урона в ближнем бою.

Соперник *(Rival)*

Специализации: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Аристократия, Астропаты, Военные, Вольные торговцы, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Навигаторы, Правительство, Преступный мир, Рабочие, Средний класс, Учёные, Экклезиархия.

Этот талант – противоположность таланта *«Связи»* (см. стр. 106). Он отражает сдерживаемую вражду и ревнивое соперничество со стороны некой организации или социальной группы. Персонаж получает штраф -10 ко всем тестам Товарищества, когда имеет дело с представителями этой группы.

Ведущий и игрок могут договориться «наградить» этим талантом персонажа после какого-либо приключения или кампании. Если персонаж завоевал доверие группировки, он может избавиться от этого таланта путем *элитного улучшения*. Для этого требуется согласие ведущего.

Сопротивляемость *(Resistance)*

Специализация: Жара, Психические приёмы, Страх, Токсины, Холод.

Прошлое персонажа, его жизненный опыт, тренировки или просто природное упорство выработали в нем сопротивление к определённому виду воздействий. Каждый раз, беря этот талант, игрок должен выбрать, к чему конкретно он хочет получить сопротивляемость. Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам, сделанным для сопротивления выбранной группе эффектов. Ведущий может одобрить определённые варианты или потребовать объяснения получению других в прошлом персонажа.

Спаситель *(Guardian)*

Требования: Ловкость 40

Долгие годы службы телохранителем позволяют авантюристу в нужный миг броситься на линию огня или подставиться под удар, предназначенный другому. Персонаж может пожертвовать всеми своими действиями в следующем раунде, чтобы в любой миг (даже вклиниваясь в ход другого действия) поменяться местами с союзником, находящимся не дальше, чем в двух метрах (если между ними нет препятствий). Персонаж становится целью любых атак, изначально нацеленных на союзника. Этот талант можно использовать только раз за бой.

Спринт *(Sprint)*

Авантюрист способен передвигаться намного быстрее своих товарищей. При перемещении с *полной скоростью*, персонаж может дополнительно преодолеть количество метров, равное своему бонусу Ловкости. При *беге* персонаж удваивает *скорость* на один раунд. Используя этот талант два хода подряд, персонаж получает один уровень *усталости*.

Стальные нервы *(Nerves of Steel)*

Долгие годы на полях битв научили персонажа сохранять хладнокровие, даже когда вокруг свистят пули. Персонаж может перебрасывать проваленные **тесты Силы воли**, предпринятые для того, чтобы избежать *подавления огнём* или освободиться от него.

Стена стали *(Wall of Steel)*

Требования: Ловкость 35

Фехтовальное мастерство авантюриста такого, что один лишь намёк на вражеский выпад заставляет его принять защитную стойку. Персонаж может совершать одно дополнительное *парирование* каждый раунд. Фактически, у персонажа появляется дополнительная *реакция*, которую можно потратить только на *парирование*, что даёт ему два *парирования* в ход. Помните, что одну атаку можно попытаться *парировать* только один раз.

Стрельба от бедра *(Hip Shooting)*

Требования: Дальний бой 40, Ловкость 40

Искусство авантюриста в обращении со стрелковым оружием таково, что он может метко поражать цель даже не глядя в прицел. В качестве полного действия, персонаж может совершить перемещение с *полной скоростью* и провести один выстрел из стрелкового оружия (очередями стрелять нельзя).

Стремительная атака *(Swift Attack)*

Требования: Ближний бой 35

Отточенные навыки владения оружием и скорость позволяют персонажу в ближнем бою обрушивать на противника целый град ударов. Персонаж, имеющий этот талант, в качестве полного действия может совершать две атаки в ближнем бою в течение одного хода. Если у персонажа есть талант *«Парное оружие»* и две единицы холодного оружия, талант *«Стремительная атака»* даёт две атаки только одному оружию. Если у персонажа есть талант *«Парное оружие»*, холодное оружие в одной руке и стрелковое – в другой, талант *«Стремительная атака»* даёт две атаки только холодному оружию.

Тёмная душа *(Dark Soul)*

Авантюрист не раз соприкасался с тьмой – это дало ему прививку от скверны и защиту от порчи. Всякий раз, когда персонаж предпринимает тест *осквернения*, он получает лишь половину обычного штрафа. Подробнее см. **главу X «Ведущий»**.

Точный удар *(Precise Blow)*

Требования: Ближний бой 40, талант *«Верный удар»*

Руки, глаза и оружие персонажа действуют как единое целое, нанося удары точно туда, куда он их нацелил. При совершении *«Точечной атаки»* в ближнем бою персонаж не получает штрафа.

Трудная мишень *(Hard Target)*

Требования: Ловкость 40

Долгая жизнь, проведённая на линии огня, научила быстроногого авантюриста уклоняться и петлять на бегу, избегая вражеской стрельбы.

Когда персонаж совершает *бег* или *натиск*, враги получают штраф -20 на все тесты Дальнего боя, сделанные для того, чтобы попасть в него из стрелкового оружия. Этот штраф действует до начала следующего хода авантюриста.

Уважаемый патент *(Renowned Warrant)*

Принадлежащий авантюристу торговый патент – древний и почитаемый. Он был выдан ещё до того, как Империум узнал о Пространстве, отчего вызывает уважение у купцов и чиновников. Персонаж получает **бонус +10** к *социальным* тестам, когда общается с теми, кто осознает важность его патента – например, другими торговцами или официальными лицами Империума.

Удар и отскок *(Assassin Strike)*

Требования: Ловкость 40, умение *«Акробатика»*

Природная ловкость и элегантный боевой стиль превращают авантюриста в несущий смерть вихрь.

Проведя атаку в ближнем бою и успешно пройдя тест *«Акробатики»*, персонаж может в качестве свободного действия совершить передвижение с *половинной скоростью*. Противник при этом не получает свободной атаки по движущемуся рядом с ним персонажу. Такой маневр можно предпринимать только один раз за раунд.

Усиленный бионический каркас *(Enhanced Bionic Frame)*

Требования: талант *«Машинное облачение»*

И без того впечатляющее бионическое тело авантюриста, было снабжено гироскопическими массивами и системой наведения, связанной с машинным духом. Персонаж получает особенность *«Автостабилизация»* (см. стр. 344).

Химическое оскопление *(Chem Geld)*

Некоторые химические или хирургические операции, или просто могучая воля сделали авантюриста глухим к мирским искушениям.

Попытки соблазнить персонажа автоматически проваливаются, а направленные на него тесты *«Обаяния»* усложняются на одну ступень. Приобретая этот талант, персонаж также получает одно *очко безумия*.

Хорошая репутация *(Good Reputation)*

Требования: Товарищество 50, талант *«Связи»*

Специализации: Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Аристократия, Астропаты, Безумцы, Дикари, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Правительство, Преступный мир, Пустотники, Рабочие, Средний класс, Ульевики, Учёные, Экклезиархия.

Добрая слава авантюриста идёт впереди него, открывая двери, что оставались бы закрытыми перед другими. Персонаж получает **бонус +10** к тестам Товарищества, когда имеет дело с представителями определённой группы или организации. Вкупе с талантом *«Связи»* общий бонус составляет **+20**.

Чистая вера *(Pure Faith)*

Вера авантюриста в Императора человечества, его божественное могущество и благодать абсолютна и несомненна. Вера окутывает персонажа и оберегает его душу от речей и оружия еретиков. *«Чистая вера»* приносит следующие преимущества:

● Отныне на авантюриста не действует *«Демоническое присутствие»* (в том числе штрафы на Силу воли).

● Авантюрист может потратить *очко судьбы*, чтобы не проходить тест *страха*, не получать *очков безумия* или *порчи* на протяжении одной сцены.

● Авантюрист может сжечь *очко судьбы*, чтобы воспротивиться воздействию одной демонической или психической атаки – при этом она просто пропадает втуне, не иначе как чудом не задевая персонажа.

Чуткий сон *(Light Sleeper)*

Требования: Восприятие 30

Любой звук, шум или другое изменение условий среды легко могут вырвать авантюриста из состояния дремоты. При тестах умения *«Бдительность»* и определении *внезапности*, персонаж всегда считается находящимся настороже, даже когда спит. К сожалению, сон персонажа всегда неглубок и часто прерывается, отчего он бывает не в лучшем настроении после подъёма.

Чутьё Варпа *(Warp Sense)*

Требования: навигатор или пси-рейтинг, Восприятие 30, умение *«Психическое чутьё»*

Персонаж научился, слегка концентрируясь, воспринимать Варп и тварный мир одновременно. Приобретя этот талант, он может применять умение *«Психическое чутьё»* в качестве частичного, а не полного действия.

Шаг в сторону *(Step Aside)*

Требования: Ловкость 40, умение *«Уклонение»*

Ловким маневром персонаж может заставить пулю или клинок врага просвистеть мимо него. Персонаж может совершать одно дополнительное *уклонение* каждый раунд. Фактически, у персонажа появляется дополнительная *реакция*, которую можно потратить только на *уклонение*, что даёт ему два *уклонения* в ход. Помните, что от одной атаки можно попытаться *уклониться* только один раз.

Шпион *(Whispers)*

Требования: Интеллект 45, Товарищество 35

Авантюрист знаменит сетью тайных осведомителей в экипаже и подслушивающих устройств по всему кораблю, отчего команда не видит смысла пытаться что-то утаить от него. Авантюрист получает бонус +10 к любой проверке *«Поиска недовольных»* (особого применения умения *«Сбор информации»*) или применения *«Сбора информации»* как *следственного* умения.

Примечание переводчика: в оригинале указано некое *«Interview special use»*, но у *«Сбора информации»* есть только одно особое применение – *«Поиск недовольных»*. Вероятно, имеется в виду оно – по смыслу подходит.

Электропривой *(Electro Graft Use)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Благодаря электропривою, персонаж может подключаться в инфоразъёмам и общаться с машинными духами. Он получают бонус +10 к тестам *«Обыденного знания»*, *«Сбора информации»* и *«Пользования техники»*, если подключен к инфоразъёму.

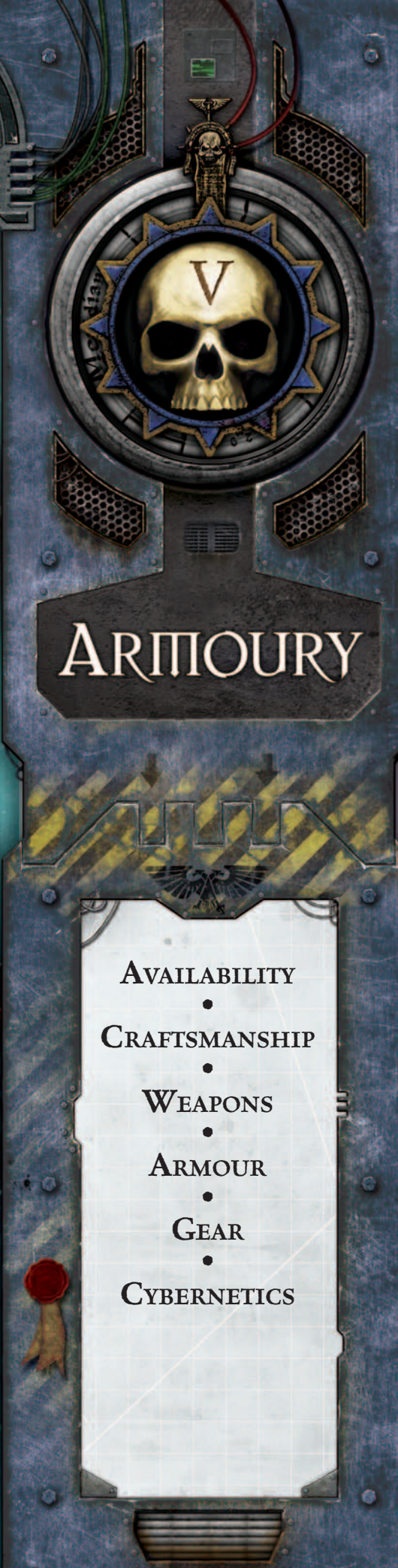
Это просто царапина *(Hardy)*

Требования: Выносливость 40

Крепкое телосложение авантюриста позволяет ему быстрее восстанавливаться после травм и ранений. Проходя лечение, персонаж всегда восстанавливает свои раны так, как будто был *легко ранен*.

Яростный натиск *(Berserk Charge)*

Мало кто может остановить этого авантюриста, рвущегося к врагу, ибо он вкладывает в свои удары всю силу и энергию. При совершении *натиска*, тесты Ближнего боя получают **бонус +20**, а не +10.



Armoury

Availability
•
Craftsmanship
•
Weapons
•
Armour
•
Gear
•
Cybernetics

Глава V

Арсенал

«Тяжёлое оружие – это благословление Бога-Императора нашей роте»

- кадийская поговорка

Сорок первое тысячелетие не зря называют тёмным и мрачным – это эпоха чудовищных войн, хищных ксеносов, вторжений и восстаний, угрожающих человечеству со всех сторон.

Эти и многие другие угрозы становятся стократ опаснее для тех, кто отправляется за границы Империума – там отважному исследователю и авантюристу встретятся не только ужасы, привычные для Каликсиды, но и враги, которых может вообразить лишь воспалённый рассудок псайкера или безумца. Чем лучше снаряжён и вооружён экипаж, тем проще будет выжить на тех гиблых просторах – и тем выше шансы лорда-капитана получить прибыль.

Эта глава описывает самые распространённые виды оружия, доспехов и снаряжения, что встречаются в Коронусе и за его пределами – от простых патронов до редкого и еретического ксенотеха. Прикасаться к творениям чужаков всегда опасно – но авантюрист, покинувший границы Империума, должен быть готов ко всему.

Доступность

«Да, я вполне понимаю – самое мощное оружие всего за пять децилитров сакры, но что это за острые штуки, что вы даёте вместе с ним? О, это боеприпасы. Понимаю…»

- вольный торговец Кальбвер на переговорах с сиром Белой изморозью, торговцем-стриксидом

Желанный товар или услугу не всегда удаётся получить немедленно. На убогом средневековом мире не найдешь того, что предлагают на ульевых рынках. Более того – найти достойное оружие за заштатной планетке намного сложнее, чем в многолюдном мегаполисе. Каждый предмет снаряжения или услуга в **Rogue Trader** обладают показателем *доступности* – от *повсеместной* до *уникальной*. Ведущий может использовать изложенные ниже правила для того, чтобы определить, может у купцов определённого мира найтись нужный товар. Если нет, героям придётся узнавать, где достать необходимый предмет или лететь туда самим, а это не бывает быстро.

Доступность и технологии

Некоторые предметы на определённом мире найти не просто трудно, а невозможно. Например, лазган – обычное дело на большинстве планет Империума, но на диком мире его не сыщешь. Ведущий может объявить, что найти требуемое в определённом месте тяжело или вообще невозможно, потому что этот регион попросту не достиг нужного технологического уровня.

Персонажи, разыскивающие нужный товар или услугу, должны пройти тест *«Торговли»* или *«Сбора информации»*, модифицированный *доступностью* предмета. В **таблице 5-1 «Доступность и население»** приведены исходные модификаторы для этих тестов, предпринятых для того, чтобы разыскать предмет определённой *доступности* в поселении определённого размера.

Пример:

Кейлу нужен новый болт-пистолет. Это ***редкий*** *предмет, а Кейл разыскивает его в обычном поселении, где обитает около семи тысяч человек, отчего тест* ***«Торговли»*** *получает штраф -20. Если бы он искал такое оружие на небольшой заставе, где обитает всего четыре сотни человек, тест стал бы* ***очень сложным (-30)****. Если же пытаться найти пистолет в восьмидесятитысячном городе, сложность упадет до* ***трудной (-10)****.*

Доступность и время

Даже если рынок поселения может предложить нужный товар или услугу, это ещё не значит, что искомое уже в кармане. В больших поселениях много торговцев и базаров, а это значит, что искать в них лучшее предложение придётся долго; кроме того, местные законы могут препятствовать мгновенному переходу золота из рук в руки. В цивилизованных краях, где купеческие гильдии пыжатся от самодовольства, а товары имеют высокую цену, переговоры всегда затягиваются. Факторам и агентам вольного торговца может потребоваться немало времени, чтобы встретиться с нужными людьми и ударить по рукам или убедиться, что в этих местах нет подходящих партнёров.

В **таблице 5-2 «Доступность, население и время»** описано, какое время занимают такие поиски. Подразумевается, что заниматься этим будут слуги, переговорщики и факторы, наученные находить нужных людей и быстро подписывать договоры.

Если персонажи затевают что-то рискованное – например, пытаются нанять псайкера-еретика или ведут переговоры в улье, охваченном чумой – ведущему стоит делать эти броски тайно. Вольный торговец и его свита могут ждать, пока их слуги выполнят порученное или тоже участвовать в поисках. Успешный **средний (+0) тест *«Торговли»*** (или иного подходящего умения – по решению ведущего) может ускорить поиски и переговоры, снизив затраченное время на один шаг – к примеру, с месяцев до недель, с недель до дней.

Приобретать новые товары и заказывать услуги лучше в перерыве между игровыми встречами, чем тратить на это время, которое могут занять сюжет, битвы и прочие развлечения. Торговые сделки могут занять центральное место в происходящем, когда того потребует сюжет, но большая часть покупок – это рутина, которой должны заниматься подручные вольного торговца.

Помните, что даже после того как будут подписаны все бумаги и пожаты все руки, товар ещё нужно доставить, а услугу – оказать. Между подписью на листе пергамента, что заверяет доставку нового макроорудия из ульевого дока на корабль, и самим макроорудием, занимающим должное место в батарее, лежит много труда. Оценивая время, необходимое для завершения сделки, ведущему лучше полагаться на здравый смысл.

Таблица 5-1 «Доступность и население»

Доступность	Меньше 100	Меньше 1000	Меньше 10 000	Меньше 100 000	Больше 100 000
Повсеместный *(Ubiquitous)*	Рутинный (+20)	Лёгкий (+30)	Автоматически	Автоматически	Автоматически
Изобильный *(Abundant)*	Простой (+10)	Рутинный (+20)	Лёгкий (+30)	Автоматически	Автоматически
Распространенный *(Plentiful)*	Средний (+0)	Простой (+10)	Рутинный (+20)	Лёгкий (+30)	Автоматически
Обычный *(Common)*	Трудный (-10)	Средний (+0)	Простой (+10)	Рутинный (+20)	Лёгкий (+30)
Средний *(Average)*	Сложный (-20)	Трудный (-10)	Средний (+0)	Простой (+10)	Рутинный (+20)
Скудный *(Scarce)*	Очень сложный (-30)	Сложный (-20)	Трудный (-10)	Средний (+0)	Простой (+10)
Редкий *(Rare)*	Напряженный (-40)	Очень сложный (-30)	Сложный (-20)	Трудный (-10)	Средний (+0)
Очень редкий *(Very Rare)*	Изнурительный (-50)	Напряженный (-40)	Очень сложный (-30)	Сложный (-20)	Трудный (-10)
Чрезвычайно редкий *(Extremely Rare)*	Адский (-60)	Изнурительный (-50)	Напряженный (-40)	Очень сложный (-30)	Сложный (-20)
Почти уникальный *(Near Unique)*	По решению ведущего	Адский (-60)	Изнурительный (-50)	Напряженный (-40)	Очень сложный (-30)
Уникальный *(Unique)*	По решению ведущего	По решению ведущего	Адский (-60)	Изнурительный (-50)	Напряженный (-40)

Таблица 5-2 «Доступность, население и время»

Доступность	Больше 10 млн	Меньше 10 млн	Меньше 1 млн	Меньше 100 000	Меньше 10 000
Повсеместный *(Ubiquitous)*	Один день	Один день	Один день	Один день	Один день
Изобильный *(Abundant)*	Один день	Один день	Один день	Один день	1к5 дней
Распространенный *(Plentiful)*	Один день	Один день	Один день	1к5 дней	1к10 дней
Обычный *(Common)*	Один день	Один день	1к5 дней	1к10 дней	1к10 дней
Средний *(Average)*	Один день	1к5 дней	1к10 дней	1к10 дней	Одна неделя
Скудный *(Scarce)*	1к5 дней	1к10 дней	1к10 дней	Одна неделя	Одна неделя
Редкий *(Rare)*	1к10 дней	1к10 дней	Одна неделя	Одна неделя	1к5 недель
Очень редкий *(Very Rare)*	1к10 дней	Одна неделя	Одна неделя	1к5 недель	1к10 недель
Чрезвычайно редкий *(Extremely Rare)*	Одна неделя	Одна неделя	1к5 недель	1к10 недель	1к5 месяцев
Почти уникальный *(Near Unique)*	Одна неделя	1к5 недель	1к10 недель	1к5 месяцев	1к10 месяцев
Уникальный *(Unique)*	1к5 недель	1к10 недель	1к5 месяцев	1к10 месяцев	Один год

Качество

«Ты будешь ценить это оружие, ты будешь сражаться им мудро, ты будешь почитать его священного духа молитвами, и даже когда ты погибнешь, оно продолжит служит Императору»

- Эргар Кир, машиновед

Не все товары и услуги созданы равными. В колоссальном Империуме и на мириадах миров за его пределами качество предметов может сильно различаться – от скверной конвейерной продукции *низкого качества* до шедевров *высшего*. Особенно это верно для такого беспокойного фронтира как пространство Коронус, где есть очень немного полноценных промышленных центров, а значит – очень немного оружия местного производства. В Коронусе встречаются каликсидские товары столетней давности, прошедшие через множество рук, а свои услуги могут предлагать, как ленивые неумехи (и тогда их помощь будет *низкого качества*), так и настоящие мастера, лучшие на своей планете (качество чьего содействия не оценишь иначе как *высшее*). Если не указано обратного, то любой товар или услуга считаются имеющими *среднее качество*.

Предметы *низкого качества* более склонны к поломкам и отказам, а *хорошего* и *высшего* – более надёжны, но как именно эти особенности будут проявляться, решать ведущему. В случае с оружием и бронёй есть определённые правила, изложенные ниже в этой главе, но для всего остального снаряжения различие в *качестве* будет скорее описательным. Ведущий может (но не обязан) понизить сложность некоторых тестов, связанных с использованием снаряжения *хорошего* и *высшего качества*. Что же касается услуг, то присущий им уровень *качества* говорит скорее от мастерстве того, кто их оказывает – о его подготовке, готовности трудиться, верности нанимателям и других аспектах, что ведущий сочтёт важными. *Качество* также влияет на то, быстро ли удастся достать нужный товар или услугу. В **таблице 5-3 «Качество и время получения»** указано, как качество искомого влияет на время, определённое по **таблице 5-2**.

Таблица 5-3 «Качество и время получения»

Качество	Время
Низкое	×0,5
Среднее	-
Хорошее	×2
Высшее	×3

Богатство и приобретения

«Мой дорогой навигатор Сун, вы можете думать, что перед вами – только что открытый мир. Но я вижу совсем другое. Я виду деньги, которые пора заработать. Между нами всего несколько миллионов жалких дикарей – разве они могут нам помешать?»

- вольный торговец Джонкин Саул

Вольный торговец – это само воплощённое богатство; его сундуки набиты монетами, обязательствами, тайнами, обещаниями и другими средствами процветания. Даже разорившиеся обладатели патента, что утратили свои корабли и уважение коллег, богатством и влиянием могут сравниться с не самыми бедными имперскими аристократами. Денежные потоки связывают Империум, а вольные торговцы управляют немалой долей волн золота и обещаний, что накатывают в пограничные, а порой и более удалённые владения человечества. Они тратят огромные суммы, нанимая слуг, снаряжая армии и оснащая пустотные корабли, а потом стремятся возместить эти затраты, захватив за границами Империума богатую добычу.

Тронные золотые

Большинство видов богатства в Пространстве можно измерить в тронных золотых – обычной имперской валюте, имеющей хождение в соседней Каликсиде. Тронные золотые – это одна из

Валюта в пространстве Коронус

Валютой могут стать любые предметы, признаваемые как универсальное обменное средство – монеты, что чеканит правительство, эфемерные записи в гроссбухах, боеприпасы, золотые слитки или ракушки, собранные на пляже. У человечества в ходу столько типов денег, сколько миров в Империуме – в тронах всё измеряется лишь, когда дело доходит до подсчёта десятины.

Порт-Странствие, Поступь, колонии на Мирах-найдёнышах и имперские посты во Владениях Винтерскейла – это маленькие кусочки Империума, протянувшиеся в далёкую пустоту. Усилиями вольных торговцев и обычных купцов в Порт-Странствие стекаются сотни видов валюты – а порой эти достойные люди и сами выпускают деньги, ибо какой великий человек откажется видеть свой профиль на монетах или кусочках пергамента? Менялы Администратума, что работают в Порт-Странствии одновременно продажны и заняты, отчего в Коронус постоянно идёт поток самых разных валют.

Изолированные языческие планеты Пространства в этом отношении не менее разнообразны. На терзаемом вечной войной Зейте каждый передвижной улей чеканит собственные монеты – иногда это просто проштампованные кусочки драгоценных металлов, подвешенные на серебряных нитях. Надуеш достаточно развит, чтобы там понимали и применяли сложные торговые соглашения, бумажные деньги и векселя, подкреплённые словом и богатствами благородных семейств Мараюра. На других языческих мирах с трудом получается применять даже бартер, а все участники сделки приходят на них с оружием.

Большинство головорезов и пиратов Коронуса – беженцы из Империума или потомки таковых, а потому понимают ценность тронных золотых. Конечно, предлагать таким отступникам деньги, не подкрепляя их демонстрацией силы или небольшим кровопролитием – уже признак слабости. С отступниками, действующим в глубинах Пространства работать ещё тяжелее – этим тёмным корсарам деньгами служат переплавленное серебро, технологичные устройства, боеприпасы и рабы – а если самые мрачные истории не врут, то ещё и пойманные души и разлитая в бутылки жизненная сила.

Своя валюта есть и у ксеносов, хотя они могут иметь очень странное и далёкое от людского её понимание. Например, свирепые орки считают богатство в «жубах» – самых настоящих зубах, что они выбили у других зеленокожих и которые используют, чтобы торговаться с «теми кр'тыми п'рнями, у которых есть то, ч'о нам нужно». С другой стороны, вероломные эльдары, что бывают в Пространстве, как будто вовсе не имеют своей валюты – считается, что человеческая идея ценности тех или иных вещей кажется им примитивной или безумной. Эльдары ценят лишь определённые вещи – особенно, артефакты из далёкого прошлого своей расы. Впрочем, попытка торговаться с эльдаром – суровое испытание, ибо нет более коварного и переменчивого переговорщика, чем эльдар. Должно быть, изо всех ксеносов Коронуса самыми «человечными» с точки зрения торговли остаются кочевники-стриксиды. Их караваны, как бы странно они не выглядели, могут предложить множество товаров – в том числе опасных и прямо запрещённых в Империуме. Помните, что непостижимые стриксидские владельцы – это умелые купцы, которых нельзя недооценивать.

нескольких существующих на уровне секторов и сегментумов валют, чью ценность определяет аудит Администратума и обеспечивают колоссальные размеры собираемой с планет имперской десятины. Обычные такие деньги существуют в виде монет, которые называют просто «тронами».

Уровень дохода

Считать каждый трон – удел простолюдинов, а также писцов и факторов, что служат вольному торговцу. Сам хозяин патента неподвластен тирании монет, что душит обычных людей, заставляя каждый день подсчитывать сбережения и гадать, когда они смогут пообедать в следующий раз. Вольного торговца заботит лишь то, сможет ли он купить нужное и содержать его, будь то личное оружие, наёмная рота, тысяча лазганов, вихревая торпеда или коллекция редких самоцветов. Такие финансовые возможности зависят от *уровня дохода* персонажей. Чем больше богатств приносят авантюры героев, чем больше средств попадает в счётные книги верных писцов, тем больше растёт незримое влияние династии на Империум, и тем больше она может себе позволить. Чтобы иметь много редкого и ценного имущества, понадобиться солидный *уровень дохода*. Подробнее применение *уровня дохода* и правила, по которым вольный торговец может пользоваться им, чтобы добывать собственность, см. в **главе IX «Игровой процесс»**, стр. 256.

Боеприпасы

Без боеприпасов оружие – не более чем претенциозная дубина, но слуги вольного торговца всегда позаботятся о том, чтобы у хозяина и его свиты всегда было вдоволь нужных боеприпасов – патронов для стабберов и дробовиков, гранатомётных выстрелов, батарей для лазерного оружия, топлива для огнемётов, баллонов для мельт, флаконов взрывоопасного фотоводорода для плазмомётов и так далее.

Всякий раз, когда вы добываете оружие, считается, что вам также удалось наладить поставки обычных боеприпасов для него. Отправляясь в экспедицию, персонаж может взять с собой столько боеприпасов, сколько сочтёт нужным, и может пополнять свои подсумки, когда возвращается на базу.

Улучшения и необычные боеприпасы

Иногда оружие может быть оснащено одной или несколькими модификациями или использовать необычные и редкие виды боеприпасов. О том, как при заказе таких предметов работает *уровень дохода*, см. стр. 257 и 260.

Галактика оружия

Империум огромен, и на миллиардах его обитаемых миров находится несметное множество кузниц, заводов, мастерских, оружейников и бронников, что выпускают оружие и доспехи. Неудивительно, что в галактике царит колоссальное разнообразие моделей, образцов и марок. Невозможно описать каждый образчик оружия в Империуме (или даже их малую долю), так что в этой главе отражены лишь самые распространённые виды и типы. Вы можете придумать для себя какие угодно модели и название, ведь куда круче иметь Н-12 «Вдоводел» горгонского образца, чем совершенно обычный стаб-револьвер.

В поисках иных видов оружия и снаряжения см. дополнения **«Сквозь шторм»**, **«Тёмные дела»**, **«Звёзды Беззакония»**, **«Вера и монета»** и **«Руководство по персонажам-тау»**.

Оружие

«Есть всего две вещи, которые надо взять на встречу с новыми ксеносами: нашу веру в Императора и наши пушки. Как вы думаете, за что они будут больше нас уважать?»

- вольный торговец Гельмут Кранцелле
Слушавший дурные советы

Всё оружие делится на несколько групп, отражающих, как разнообразие стрелкового вооружения – от арбалетов до плазменных пушек – так и огромное количество всевозможного оружия ближнего боя. Всё оружие, кроме *низкокачественного*, снабжено средством для переноски – чехлом, кобурой или ремнём.

Каждое оружие имеет профиль, в котором указаны описанные ниже характеристики, важные для ведущего и игроков:

Название: то, как оружие называется.

Класс: здесь указано, к какому классу оружие принадлежит. Классы бывают следующие – холодное оружие, метательное оружие, пистолеты, лёгкое оружие и тяжёлое оружие.

● **Холодное оружие** используется в рукопашной. Сражаясь холодным оружием, персонаж прибавляет свой бонус Силы к количеству нанесённого урона.

● В класс **метательного оружия** входит всё, что предназначено для метания за счет физической силы – специальные ножи, копья, топорики. Если сражаться метательным оружием в ближнем бою, оно будет использовать профиль *импровизированного оружия*. Исключение – если метательное оружие также принадлежит к классу холодного – тогда оно будет использовать свой обычный профиль. Используя метательное оружие, персонаж прибавляет свой бонус Силы к количеству нанесенного урона. Исключение – гранаты, взрывчатка и т. п.

● Из **пистолетов** персонаж может стрелять одной рукой и использовать их в ближнем бою. Стреляя из пистолета в ближнем бою, персонаж не получает ни бонусов, ни штрафов за дистанцию и прицельные приспособления. Стрельба из пистолета со свойством *«Разброс»* в ближнем бою, также считается стрельбой *в упор*, но не получает бонуса +30 на попадание, который обычно даёт стрельба *в упор*.

● **Лёгкое оружие**, как правило, необходимо держать двумя руками. Стрельба из лёгкого оружия одной рукой накладывает штраф -20 на попадание.

● **Тяжёлое оружие** также необходимо держать двумя руками. Чтобы избежать штрафов на попадание, тяжёлое оружие необходимо *установить* на сошки, треногу или иную опору – сойдёт и подоконник, и груда мешков с песком, а в случае с ракетными установками – и плечо стрелка. *Неустановленное* на опору тяжёлое оружие налагает штраф -30 на попадание. Кроме того, из неустановленного тяжелого оружия невозможно стрелять *короткими* и *длинными очередями*.

Дальность поражения: это число показывает, на какое расстояние возможна точная стрельба из этого оружия. Половина указанного здесь числа считается *короткой дистанцией* для этого оружия. Удвоенный показатель дальности поражения считается *дальней дистанцией*. Оружие может вести огонь по целям, находящимся на расстоянии, не превышающем четырёхкратную дальность поражения. Подробнее см. стр. 238.

Режим огня (РО): здесь указано, может ли оружие вести огонь *короткими* или *длинными очередями* и сколько патронов тратится в ходе одной *короткой* или *длинной очереди*. Режим огня обозначается, как 1/X/Y, где 1 – показатель того, что оружие может стрелять в одиночном режиме, X показывает, сколько патронов оружие выпускает при стрельбе *короткой очередью*, а Y – аналогично при стрельбе *длинной*. Если вместо X или Y стоит прочерк, это обозначает, что оружие не может стрелять в данном режиме.

Существует оружие, что имеет дополнительные варианты стрельбы. В таком случае в его профиле указываются несколько режимов огня. Перед стрельбой персонаж просто выбирает, какой он использует.

Урон: этот показатель описывает количество и тип наносимого урона. Урон бывает энергетический (Э), взрывной (В), ударный (У) и резаный (Р), но его тип важен лишь при подсчёте *критического урона*.

Бронебойность (ББ): это число отражает то, насколько хорошо данное оружие пробивает броню. Когда удар или выстрел поражает цель, её показатель *брони* уменьшается на указанное здесь число (до минимума в 0), после чего урон наносится как обычно. Например, если оружие с бронебойностью 3 поражает цель, защищённую пятью *очками брони*, *броня* цели снижается до двух при подсчёте урона от этого оружия. Помните, что бронебойность помогает и в отношении укрытий, но не оказывает никакого воздействия на работу защитных полей.

Магазин (Маг): здесь указана ёмкость магазина оружия, то есть то, сколько выстрелов оно может сделать, будучи полностью заряженным.

Перезарядка (Пер): здесь указывается, сколько действий необходимо потратить для того, чтобы перезарядить это оружие. Как правило, это одно частичное или одно полное действие, но бывает оружие, что нужно перезаряжать несколько полных раундов. Например, если для перезарядки требуется два полных раунда, в этой графе будет указано «2 ПД».

Свойства: здесь перечислены особые свойства, которыми обладает оружие (например, необходимость делать паузу после каждого выстрела или способность наносить урон по площади).

Вес: этот показатель обозначает, сколько оружие весит (как правило, в килограммах).

Доступность: здесь отражена *доступность* оружия (см. **таблицу 5-1** на стр. 111).

Свойства оружия

Некоторое оружие наносит урон по особым правилам или обладает иными дополнительными эффектами, что накладываются на цель. В игровой механике это отражается при помощи *свойств*. Некоторые самые распространённые свойства описаны ниже.

Взрыв (X) *(Blast (X))*

Многие гранаты, ракеты и тому подобное оружие, при попадании взрываются, поражая всех вокруг. При расчёте попадания из оружия с этим свойством, все, находящиеся в X метрах от места, куда пришлось попадание, считаются задетыми взрывом. Урон и зона попадания для каждой жертвы взрыва определяются отдельно.

Гибкое *(Flexible)*

Некоторые виды оружия представляют собой гибкую полосу материала или цепь из множества свободно скрепленных элементов. Такое оружие сродни кнуту или бичу; его удары невозможно *парировать*.

Громоздкое *(Unwieldy)*

Этим большим и тяжёлым оружием невозможно совершать стремительные парирования. Используя такое оружие, персонаж не может *парировать* вражеские удары.

Качество оружия

Все перечисленное ниже оружие – *среднего качества.* Для оружия иных уровней *качества* примените описанные ниже изменения.

Низкое: это дешёвое и склонное к осечкам оружие. Стрелковое оружие *низкого качества* обладает свойством *«Ненадёжное»*. Если у него уже есть такое свойство, оно будет давать *осечку* при каждом промахе. Холодное оружие *низкого качества* получает штраф -10 к тестам, предпринятым при атаках и *парировании*.

Хорошее: это оружие качественной конструкции, что превосходит обычное надёжностью. Стрелковое оружие *хорошего качества* получает свойство *«Надёжное»*. Если оно и так его имело, то игромеханических изменений нет – оружие просто отлично выглядит. Холодное оружие хорошего качества получает бонус +5 к тестам, предпринятым при атаке. Если у оружие было свойство *«Ненадёжное»*, оно не становится *«Надёжным»* за счёт *хорошего качества* – эти черты просто искупают друг друга.

Высшее: перед вами настоящий шедевр, созданный лучшими мастерами столетия назад. Стрелковое оружие *высшего качества* никогда не даёт *осечек* и не перегревается – такие результаты считаются обычными промахами. Холодное оружие *высшего качества* получает бонус +10 к тестам, предпринятым при атаке, и +1 к наносимому урону.

Дымовое *(Smoking)*

Это оружие заволакивает всё вокруг клубами дыма, позволяя прятаться в нем от вражеских глаз. Попадание из оружия с свойством *«Дымовое»* создаёт в месте попадания облако дыма диаметром 3к10 метров. Эта завеса держится 2к10 раундов или меньше, в зависимости от погодных условий (см. раздел об воздействии дыма на стр. 240).

Надёжное *(Reliable)*

Основанное на простой и проверенной технологии, это оружие очень редко подводит. Если надёжное оружие даёт *осечку*, бросьте 1к10 – *осечка* произойдёт только если выпадет 10. Во всех остальных случаях происходит обычный промах.

Накачка *(Recharge)*

Из-за нестабильной природы боеприпасов или особенностей самого оружия, ему требуются паузы между выстрелами. После каждого выстрела, такое оружие должно потратить целый раунд, накапливая заряд – фактически, получается, что персонаж может вести огонь лишь каждый второй раунд.

Ненадёжное *(Unreliable)*

Некоторые виды оружия склонны к *осечкам* больше других из-за недостатков конструкции или дурного обслуживания. Ненадёжное оружие даёт *осечку*, если в тесте на попадание выпадает «91» или больше, даже при стрельбе *короткой* или *длинной очередью*.

Непредсказуемое *(Unstable)*

Непредсказуемое оружие использует опасные и нестабильные боеприпасы, эффект которых невозможно предсказать. Когда такое оружие наносит попадание, бросьте 1к10. Если выпадет 1, оружие наносит только половину урона, если выпадет 2-9 – оно наносит обычный урон, если выпадет 10 – обычный урон удваивается.

Несбалансированное *(Unbalanced)*

Это тяжёлое оружие плохо подходит для фехтования и накладывает штраф -10, когда используется при *парировании*.

Неточное *(Inaccurate)*

Это оружие либо ужасно непродуманно, либо просто скверно сконструировано – из него невозможно нормально прицелиться. *Прицеливание* из этого оружия не даёт стрелку никаких бонусов.

Оборонительное *(Defensive)*

Защитное снаряжение, такое как щиты, создано для того, чтобы принимать на них вражеские удары, а не для наносить урон. Оружие со свойством *«Оборонительное»* предоставляет бонус +15 при *парировании*. Однако при нанесении удара непосредственно самим *оборонительным* оружием персонаж получает штраф -10.

Огненное *(Flame)*

Некоторое оружие при стрельбе изрыгает огромную струю пламени, поджигающую всё, во что попадёт. Цель, получившая попадание из *огненного* оружия (даже если она не получила *урона*), должна преуспеть в **тесте Ловкости** или загореться. В отличие от других видов оружия, у такого есть только одна *дальность поражения*. Стрелку не требуется бросать тест Дальнего боя – он просто жмёт на гашетку. Зона поражения такого оружия – конус с углом в 30 градусов и длиной, равной *дальности поражения*. Все, находящиеся в этой зоне в миг выстрела, должны пройти **средний (+0) тест Ловкости** или получить обычный для этого оружия урон. Укрытия не спасают персонажей от атак *огненным* оружием. Если у стрелка нет соответствующего таланта *«Владение оружием»* или он стреляет из тяжёлого *огненного* оружия, не *установив его на опору*, он не получает штрафа -20 или -30 на тест Дальнего боя, так как вообще не бросает тест Дальнего боя – вместо этого его цели получают бонус +20 или +30 на свой тест Ловкости. Поскольку при стрельбе из *огненного* оружия не бросается тест Дальнего боя, считается, что любое попадание из него приходится в *торс* цели. Такое оружие даёт *осечку*, если при броске на урон на любой кости выпадает «живая» 9.

Опутывающее *(Snare)*

Оружие, обладающее этим свойством, создано для того, чтобы обездвиживать врагов. При успешном попадании, цель должна пройти тест Ловкости или быть обездвиженной. Обездвиженная цель не может предпринимать никаких действий, кроме попыток освободиться, разорвав свои путы (тестом Силы) или вывернувшись из них (тестом Ловкости). Обездвиженный персонаж считается *беспомощным* до тех пор, пока не освободится.

Отравленное *(Toxic)*

Некоторые виды оружия полагаются на яды и токсины. Любой, получивший урон от *отравленного* оружия (после вычета *очков брони* и бонуса Выносливости) обязан пройти тест Выносливости со штрафом, равным 5 × X, где X – количество полученного урона, или получить 1к10 единиц ударного урона (от этого урона не спасает ни броня, ни бонус Выносливости).

Перегревающееся *(Overheats)*

Некоторые виды оружия склонны к перегреву ввиду неудачной конструкции или просто из-за того, что оно ведёт стрельбу нестабильными боеприпасами. Оружие с таким свойством перегревается, если при броске на попадание выпадает 91 или больше. При этом стрелок получает количество энергетического урона, равное обычному урону оружия с бронебойностью 0. Этот урон приходится в руку (в ту, которой персонаж держит оружие, если оно одноручное; в выбранную случайно, если персонаж держал его двумя руками). Стрелок может избежать получения урона, бросив оружие в качестве свободного действия. На остывание тратится один раунд; перегревшееся оружие не может вести огонь до того, как начнётся второй раунд после перегрева. *Перегревающееся* оружие не получает *осечек* – любой результат, что вызывает *осечку* (например, психосила) вместо этого вызывает перегрев.

Подогнанное *(Customised)*

Владелец переделал и подогнал это оружие, чтобы сделать его наиболее удобным для себя. Перезарядка этого оружия занимает вдвое меньше времени (с округлением до ближайшего полного действия – например, частичное действие так и останется частичным).

Примитивное *(Primitive)*

Это оружие простое и грубое. Оно всё ещё смертоносно, но куда менее эффективно против современной брони. Против попаданий примитивного оружия удваиваются все *очки брони*, если только броня также не имеет свойства *«Примитивное»*. Это удвоение происходит перед уменьшением *очков брони* бронебойностью оружия.

Разброс *(Scatter)*

Стандартные боеприпасы для этого оружия содержат дробь или иные подобные поражающие элементы. При стрельбе *в упор*, каждые две ступени успеха наносят одно дополнительное попадание (которое может прийтись в другую зону – см. **таблицу 9-5 «Множественные попадания»** на стр. 230). Увы, разлёт поражающих элементов делает это оружие менее эффективным на дальних дистанциях – при стрельбе на *дальнюю* или *сверхдальнюю дистанцию*, *очки брони* цели удваиваются.

Разрывающее *(Tearing)*

Образчики подобного оружия – устрашающие устройства, зачастую оснащённые множеством быстро движущихся зубьев, что терзают плоть и разрезают кости. Используя это оружие, персонаж бросает дополнительную кость при подсчёте урона и убирает наименьший из выпавших ему результатов.

Сбалансированное *(Balanced)*

Некоторое оружие, такое как мечи или ножи, сделано так, чтобы массивное навершие или эфес балансировали вес клинка, упрощая фехтование. *Сбалансированное* оружие предоставляет владельцу бонус +10 к тестам Ближнего боя, предпринятым для *парирования*.

Силовое поле *(Power Field)*

Ударную часть этого оружия охватывает силовое поле, увеличивающее его урон и бронебойность. Эти бонусы уже включены в профиль оружия. Кроме того, когда персонаж успешно *парирует* этим оружием атаку врага в ближнем бою, использующего оружие, не имеющее этого свойства, он имеет 75%-й шанс уничтожить вражеское оружие. Этот эффект не распространяется на *природное оружие* и то, что обладает особенностью *«Оружие Варпа»*.

Использование оружия без таланта

Бóльшая часть описанного в этой главе оружия требует таланта, позволяющего с толком его применять. Если персонаж не проходил нужной подготовки, такое оружие может быть опасно для него самого. Тем не менее, обстоятельства могут вынудить взяться за незнакомое оружие. При этом герой получает штраф -20 на все связанные тесты. Если оружие обладает свойством *«Огненное»*, вместо этого цель получает бонус +20 к тестам Ловкости, предпринятым для того, чтобы избежать попадания. Кроме того, стрелковое оружие в руках неумехи считается имеющим свойство *«Ненадёжное»*, что увеличивает вероятность *осечек*.

Спаренное *(Twin-linked)*

Спаренное оружие представляет собой два одинаковых оружия, соединенных вместе и стреляющих одновременно, по нажатию на общий спуск или гашетку. Такое оружие имеет более высокий шанс попадания в цель благодаря большему количеству выстрелов. Оружие со свойством *«Спаренное»* получает бонус +20 на попадание и потребляет вдвое больше боеприпасов. Кроме того, если при броске на попадания выпало две или более ступеней успеха, засчитывается ещё одно дополнительное попадание. Наконец, время перезарядки такого оружия удваивается.

Точное *(Accurate)*

Это оружие предназначено для точного поражения отдельных целей и бесподобно в умелых руках. Совершая *прицеливание,* стрелок получает дополнительный бонус +10 к Дальнему бою (этот бонус складывается с тем, что даёт само *прицеливание*). *Прицелившись* и выстрелив в одиночном режиме из лёгкого оружия, имеющего это свойство, стрелок наносит дополнительно +1к10 единиц урона за каждые две ступени успеха до предела в +2к10.

Шквальное *(Storm)*

Такое оружие удваивает количество наносимых попаданий. Например, стреляя *длинной очередью* из оружия со свойством *«Шквальное»*, персонаж наносит врагу два попадания за каждую ступень успеха (но не больше, чем указано в *режиме огня* у оружия). Поскольку каждый выстрел из *шквального* оружия – это два выстрела, оружие потребляет вдвое больше боеприпасов, чем указано в режиме огня.

Шоковое *(Shocking)*

Шоковое оружие может вывести врага из строя мощным разрядом энергии. Цель, получившая хотя бы одно очко урона от оружия со свойством *«Шоковое»* (после вычета брони и бонуса Выносливости) обязана пройти **тест Выносливости**, к которому получает бонус +10 за каждое *очко брони* на той зоне попадания, куда пришлось попадание. В случае провала цель будет *оглушена* на количество раундов, равное половине полученного урона.

Лазерное оружие

Лазерное или лазоружие, производимое миллионами экземпляров на несметных мирах-кузницах – одно из самых распространённых в Империуме. Именно лазерное оружие привычно бесчисленным бойцам Имперской Гвардии. Хотя в его производстве есть некоторые тонкости, эта СШК хорошо изучена, а крайняя надёжность и простота использования делают лазганы идеальным оружием для Молота Императора. Лазерное оружие можно найти на почти любой планете Империума и даже в племенах ксеносов-наёмников.

Лазерное оружие ведёт огонь короткими, быстрыми импульсами, испуская вспышки света и резкие звуки, напоминающие щелчки кнута. Оно питается от ёмких и легко перезаряжаемых батарей. Хотя на разных мирах и мануфакторумах производят множество моделей и образцов лазерного оружия, большинство может питаться от стандартизованных Департаменто Мунитóрумом батарей. Их жидкометаллическое ядро способно хранить большое количество энергии и легко подзаряжаться от обычных источников питания или любого достаточно сильного источника тепла. В крайнем случае батарею можно зарядить, просто бросив в огонь, но это сокращает срок её службы и увеличивает риск отказа.

Чтобы использовать лазерное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение пистолетами (Лазерные)»*, *«Владение лёгким оружием (Лазерное)»* или *«Владение тяжёлым оружием (Лазерное)»*.

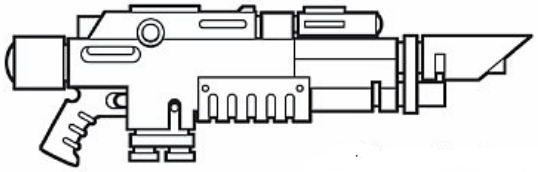
Дуэльный лазпистолет Беласко

Хотя такие пистолеты нередко служат знаком показной роскоши и богатства, убить из них очень легко. Как правило, такое оружие позволяет сделать всего один выстрел, но искупает это высокой мощностью и дальнобойностью.

Хеллпистолет и хеллган люцианской модели

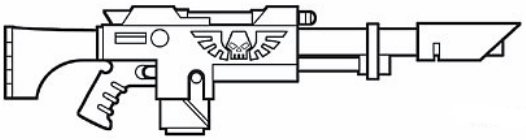
Это оружие, также известное как пробивные лазганы и лазпистолеты, используют лишь офицеры и солдаты элитных подразделений, предпочитающие что-то помощнее обычных «зажигалок». Хеллганы применяют почти исключительно штурмовики Имперской Гвардии, в то время как хеллпистолеты часто можно увидеть в руках офицеров и агентов Инквизиции, для которых мощный выстрел зачастую означает разницу между жизнью и смертью во имя Императора.

Хеллганы и хеллпистолеты люцианской модели используют десятикилограммовые заплечные источники энергии вместо обычных батарей. Крупногабаритные конденсаторы позволяют делать более мощные выстрелы, превращая, однако, перезарядку оружия в долгий и сложный процесс, но многие готовы на такой обмен. Хеллганы могут использовать и более крупные источники питания (см. стр. 136).

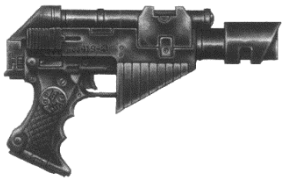


Лазган

Лазганы, производимые миллионами различных вариаций и моделей, можно найти едва ли не на любом мире Империума, где их надёжность и неубиваемость делают их излюбленным оружием как верных слуг Императора, так и их врагов.



Лазпистолет



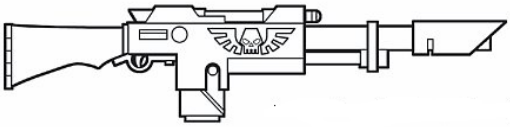
Лазпистолеты чаще всего используют младшие офицеры и агенты Империума. На многих мирах каждый человек имеет такое оружие и не считает это чем-то необычным. Почти каждый мир-кузница выпускает свою модель лазпистолетов, поскольку сама идея этого оружия проста и позволяет множество модификаций.

Археотехнический лазпистолет

Такое оружие, именуемое лазжезлами или «золотыми пистолетами» превосходят обычное лазооружие мощностью и дальнобойностью. Оно может выглядеть как пистолет, но зачастую оснащается складным прикладом и удлинённым стволом, чтобы хозяин мог держать его как винтовку и делать точные выстрелы. Археотехническое оружие превосходит большинство лазерного оружия и может сделать больше выстрелов от одной стандартной батареи. Мало кто, кроме вольных торговцев и антиквариев вообще знает о существовании такого оружия, не говоря уже о том, чтобы владеть им, но в Пространстве оно считается знаком высокого положения.

Лазкабарин модели «Локк»

Лазкарабин – это облегчённая и укороченная версия лазгана, что обладает меньшей скорострельностью и дальнобойностью, но может противопоставить этому компактность и удобство в использовании. Зачастую лазкарабины снабжены складным прикладом. Из лазкарабина можно стрелять одной рукой, получая штраф всего -10, а не -20, как обычно.

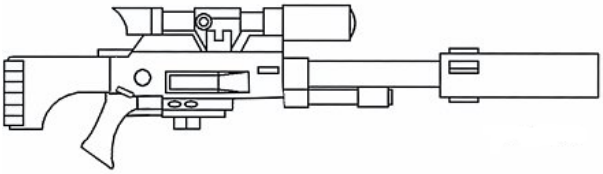


Лазперчатки

До сих пор нет согласия, ксенотех это или неизвестная модель оружия Тёмной эры технологий. Каждая лазперчатка покрывает предплечье и может выпускать залпы долгоживущих лучей (в отличие от большинства лазоружия, что ведёт огонь «быстрыми» разрядами). Зачастую такие перчатки считаются игрушками богатых аристократов и любителей охоты на экзотическую дичь (в том числе ксеносов или людей), но некоторые убийцы любят такое оружие, видя в нём эффективное средство устрашения.

Длиннолаз

Столь любимые снайперами длиннолазы – это лазерные винтовки, что благодаря особенностям конструкции имеют большую точность и дальнобойность. Оправдывая своё название, такое оружие обладает длинным стволом, позволяющим стрелять дальше и меньше перегреваться. Ствол длиннолаза едва ли не вдвое больше, чем у обычного лазгана, из-за чего такое оружие очень неудобно применять в тесных помещениях.

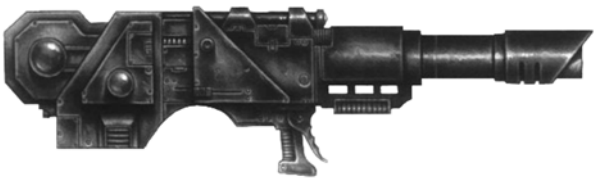


Перезарядка батарей

Причина большой популярности в Империуме лазерного оружия – относительная доступность боеприпасов. Стандартные батареи можно перезаряжать в полевых условиях, чуть ли не от любого источника питания. Располагая таковым, персонаж может перезарядить истощённую батарею, бросив тест *«Пользования техники»*. Время, которое придется потратить на подзарядку, зависит от мощности источника питания и определяется ведущим, но, как правило, это несколько часов. Кроме того, батареи можно перезаряжать, просто бросив их в костёр, но это займёт целый день и уменьшит ёмкость батареи вдвое (это уменьшение происходит только после первой подобной подзарядки). Кроме того, работающее на такой батарее оружие потеряет свойство *«Надёжное»* или получит свойство *«Ненадёжное»*, если не изначально не было «надёжным». Наконец, батарея, заряжаемая от огня, в 30% случаев полностью выходит из строя.

Переносная лазерная пушка

Военные лазпушки используют громоздкие источники питания, благодаря которым их выстрелы могут оставлять оплавленные дыры даже в самой толстой броне, даже на очень больших расстояниях. Лазпушки зачастую требуют отдельных конденсаторов вместо простых батарей, и потому им часто нужен расчёт из двух или более человек.



Стабберы

В просторечии именуемое «свинцемётным» такое оружие чрезвычайно распространено в Империуме, и даже многие расы чужих имеют его аналоги. Общие принципы и технологии производства схожи. Многие люди имеют тот или иной образчик такого оружия, чтобы защитить себя или зарабатывать на жизнь.

Автоган

Автоганы – оружие простое и дешёвое, недаром оно встречается повсюду. Даже некоторые расы чужаков используют его или создают свои аналоги. Это скорострельное оружие с магазинным питанием, как правило, использующее малокалиберные патроны. Оно прочное и надёжное, а раздобыть боеприпасы к нему не составит труда. Неудивительно, что автоганы встречаются на многих мирах Империума.

Автопистолет

Опытные солдаты часто берут в дополнение к своим винтовкам именно такие небольшие, но полезные автопистолеты. Они обладают большой скорострельностью и могут одной очередью скосить сразу несколько целей.

Таблица 5-4 «Стрелковое оружие (Лазерное)»										
Название	**Класс**	**Дальн.**	**РО**	**Урон**	**ББ**	**Маг**	**Пер**	**Свойства**	**Вес**	**Доступность**
Археотехнический лазпистолет	Пистолет	90 м.	1/3/-	1к10+3 Э	2	70	ПД	Надёжное, Точное	4 кг	Почти уникальный
Дуэльный пистолет Беласко	Пистолет	45 м.	1/-/-	1к10+5 Э	4	1	ПД	Точное	1,5 кг	Очень редкий
Хеллпистолет «Люций»	Пистолет	35 м.	1/2/-	1к10+4 Э	7	40	2 ПД	-	4 кг	Редкий
Хеллган «Люций»	Лёгкое	110 м.	1/3/-	1к10+4 Э	7	30	2 ПД	-	6 кг	Редкий
Лазперчатки	Пистолет	50 м.	1/4/-	1к10+4 Э	1	20	ПД	Надёжное	3 кг	Очень редкие
Лазкарабин «Локк»	Лёгкое	60 м.	1/2/-	1к10+3 Э	0	40	2 ПД	Надёжное	2,5 кг	Скудный
Лазган	Лёгкое	100 м.	1/3/-	1к10+3 Э	0	60	ПД	Надёжное	4 кг	Обычный
Лазпистолет	Пистолет	30 м.	1/-/-	1к10+2 Э	0	30	ПД	Надёжное	1,5 кг	Обычный
Длиннолаз	Лёгкое	150 м.	1/-/-	1к10+3 Э	1	40	ПД	Надёжное, Точное	4,5 кг	Скудная
Лазпушка	Тяжёлое	300 м.	1/-/-	5к10+10 Э	10	5	2 ПД	-	55 кг	Очень редкая

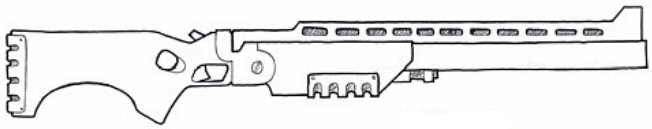
Таблица 5-4 «Стрелковое оружие (Стабберы)»										
Название	**Класс**	**Дальн.**	**РО**	**Урон**	**ББ**	**Маг**	**Пер**	**Свойства**	**Вес**	**Доступность**
Автоган	Лёгкое	90 м.	1/3/10	1к10+3 У	0	30	ПД	-	3,5 кг	Средний
Автопистолет	Пистолет	30 м.	1/-/6	1к10+2 У	0	18	ПД	-	2,5 кг	Обычный
Автостаб	Пистолет	30 м.	1/3/-	1к10+3 У	0	9	ПД	-	1,5 кг	Распространённый
Дробовик	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10+4 У	0	2	2 ПД	Разброс	5 кг	Обычный
Пистолет-дробовик	Пистолет	10 м.	1/-/-	1к10+4 У	0	1	ПД	Надёжное, Разброс	1 кг	Средний
Помповый дробовик	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10+4 У	0	8	2 ПД	Разброс	5 кг	Средний
Ручная пушка	Пистолет	35 м.	1/-/-	1к10+4 У	2	5	2 ПД	-	3 кг	Средняя
Стаб-револьвер	Пистолет	30 м.	1/-/-	1к10+3 У	0	6	2 ПД	Надёжное	1 кг	Распространённый
Тяж. стаббер «Ортлак»	Тяжёлое	120 м.	-/-/10	1к10+5 У	3	200	2 ПД	-	35 кг	Средний
Тяж. стаббер «Урсид»	Тяжёлое	120 м.	-/-/10	1к10+5 У	3	40	ПД	-	35 кг	Скудный
Флотская картечница	Пистолет	40 м.	1/3/-	1к10+4 У	0	24	2 ПД	Ненадёжное, Разброс	7 кг	Скудная
Флотский пистолет «Марс»	Пистолет	20 м.	1/3/-	1к10+4 У	0	6	ПД	Разрывающее	3 кг	Скудный

Автостаб

Автостаб отличается от стаб-револьвера тем, что может стрелять, как в одиночном, так и в полуавтоматическом режиме, и схож с автопистолетом в простоте производства и обслуживания. К сожалению, высокой точностью на дальних дистанциях он похвастаться не может.

Дробовик

Даже на самом захудалом мануфакторуме можно наладить производство такого оружия в немалых количествах. Способность поражать сразу несколько врагов одним выстрелом делает дробовики привлекательными для тех, кто не может похвастаться большой меткостью. Низкая дальность стрельбы и малая скорость полёта дроби делают дробовики подходящим оружием для использования на борту кораблей, где из них можно палить, не боясь пробить корпус судна.



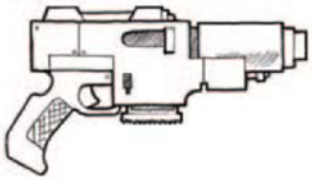
Пистолет-дробовик

Пистолет-дробовик, он же «кувалда» – это угловатое, сурово выглядящее оружие с очень коротким стволом, формой похожее на пистолет, а действием – на однозарядную ручную пушку, приспособленную для стрельбы обычными патронами для дробовиков. «Кувалда» очень любима многими флотскими офицерами и бригадирами, которым всегда нужно иметь под рукой достаточно устрашающее оружие. Пистолет-дробовик накладывает штраф -10 на тесты Дальнего боя, если стрелок не держит оружие двумя руками или не использует перчатку-амортизатор.

Помповый дробовик

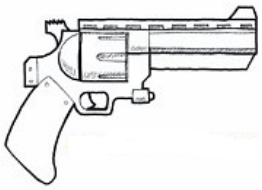
Это грубое и практичное оружие, распространённое у силовиков, наёмников и пиратов, может похвастаться бóльшим боезапасом, чем обычный дробовик. Немало врагов сдались или попытались сбежать, едва услышав характерный звук передёргивания затвора.

Ручная пушка



Эту разновидность стаббера предпочитают силовики, охотники за головами и все, кто не заботится о том, в каком состоянии будет их добыча. У ручных пушек сильная отдача, которая накладывает штраф -10 на тесты Дальнего боя, если стрелок не держит оружие двумя руками или не использует перчатку-амортизатор.

Стаб-револьвер



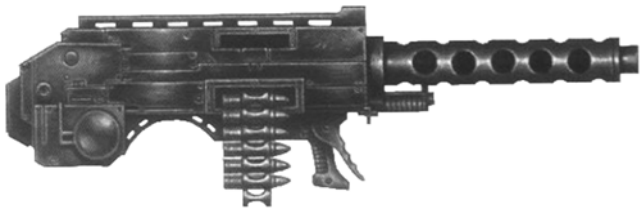
Обладающий более древней конструкцией, чем большинство пистолетов, стаб-револьвер уступает им в объёме магазина, но превосходит в надёжности и простоте.

Патроны в барабан револьвера заряжаются по одному, что может быть очень полезно при использовании специальных боеприпасов.

Тяжёлый стаббер

Тяжёлые стабберы популярны как среди военных, так и среди бандитов, благодаря тому, что это самое доступное и простое в обращении тяжёлое оружие. Уступая по мощности автопушкам, они всё равно способны вести сокрушительный огонь на подавление или косить пехоту и легкобронированную технику. Как и для многих других «свинцемётов», боеприпасы для стабберов дешевы и встречаются повсеместно.

Стабберы достаточно легки, чтобы стрелять «с рук», но чтобы погасить сильную отдачу, потребуются сошки. Это оружие также часто устанавливают на боевых машинах для защиты от вражеской пехоты. Модель «Ортлак», производимая для каликсидских сил планетарной обороны и идущая на экспорт, использует патронные ленты, позволяющие вести долгий и непрерывный огонь, а модель «Урсид», предположительно происходящая с охваченного войной Зейта, снаряжается барабанными магазинами, что вмещают меньше боеприпасов, но куда легче и проще при переноске.



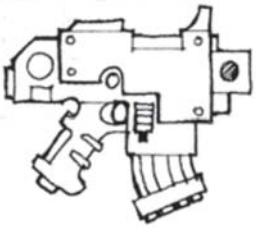
Флотский пистолет марсианской модели

Такие пистолеты – обычные вспомогательное оружие, что флотские офицеры используют вместо автопистолетов, жертвуя дальнобойностью в пользу останавливающей силы. На рукояти таких пистолетов обычно гравируют название судна, чем делают пистолеты со знаменитых кораблей ценным (а то и незаконным) трофеем для богатых и знатных коллекционеров. Помните, что если флотский пистолет ведёт огонь не специальными боеприпасами (а такие не подходят к другому оружию), он теряет свойство *«Разрывающее»*.

Флотская картечница

Это увеличенный вариант обычного дробовика ведёт огонь крупнокалиберными патронами (почти вдвое больше обычных) и может положить целую толпу нападающих. Выстрел в упор буквально рвёт на части плоть и одежду. Как можно представить, у этого оружия чудовищная отдача, и чтобы погасить её, требуется надёжная опора.

Болтерное оружие



Болтеры – это знаковое оружие Империума, обладание которым уже служит знаком высокого положения. Многие болтеры – древние реликвии, что передавались из поколения в поколение. Хотя большинство моделей болтерного оружия разработано для космических десантников, некоторые облегчены и уменьшены, и потому ими могут пользоваться обычные люди. Мало какой «простой» болтер может похвастаться такой же изысканностью как оружие астартес, но большинству подданных Императора намного проще обращаться именно с такими. Дешёвые модели можно найти на чёрных рынках и заштатных планетах, но они быстро выходят из строя в силу природы своих боеприпасов. Болтеры – громогласное, жестокое и пугающее оружие.

Болтеры ведут огонь самодвижущимися активно-реактивными снарядами – болтами – которые взрываются, едва пробив броню противника, чтобы нанести наибольший урон. Это своенравное и требующее правильных обрядов и благословлений, но превосходное оружие. Боеприпасы для болтеров дороги и сложны в производстве и лишь сливки Империума могут позволить себе их регулярные поставки. Стандартный болт имеет калибр .75, сверхплотный металлический сердечник и диамантиновый наконечник, но существуют и необычные боеприпасы для необычных целей, вроде пробивания очень прочной брони или бесшумного устранения цели.

Чтобы использовать болтерное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение пистолетами (Болтерные)»*, *«Владение лёгким оружием (Болтерное)»* или *«Владение тяжёлым оружием (Болтерное)»*.

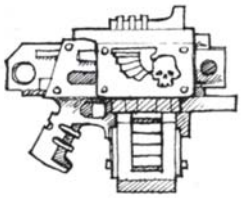
Болт-пистолет церерской модели

Болт-пистолеты редко увидишь в руках кого-то кроме бойцов отборных имперских подразделений, и обладание таким уже говорит о власти и положении человека. Некоторые пистолеты переходят от отца к сыну и становятся семейными реликвиями знатных семейств. Такое оружие, украшенное изящными письменами и фамильными гербами для некоторых династий становится настоящим сокровищем. Церерские болт-пистолеты любимы в Имперском Флоте и чаще всего встречается в арсеналах вольных торговцев.

Болтер модели «Локк»

Самый обычный тип болтерного оружия так и называется – болтер или болтган. Владелец такого оружия должен очень много времени уделять уходу за ним, и немало болтеров пережило своих хозяев. Модель «Локк» – старый образец, что был в ходу у Адептус Арбитрес, самый «обычный» вид этого необычного оружия, что можно купить в Коронусе. Кто и когда начал производить здесь «Локки», до сих пор остаётся загадкой.

Шквальный болтер марсианской модели



Шквалболтер – плод экспериментов по увеличению скорострельности. Он представляет собой два болтера, объединенных в одно оружие, способные одной-единственной очередью превратить почти любого врага в кровавую кашу.

Редко встречающиеся вне арсеналов Астартес, такие реликвии, как правило, покрыты письменами и печатями чистоты, что говорят об их древнем происхождении.

Тяжёлый болтер модели «Соляр»

Такие болтеры – это обычное тяжёлое оружие в вооружённых силах Империума. Это противопехотное оружие поддержки, что может выдавать впечатляющий шквал огня, способный разметать вражеских солдат и изрешетить лёгкую технику градом взрывающийся бронебойных снарядов. Боеприпасы таких болтеров превосходят обычные калибром, запасом топлива и дальнобойностью. Как и любой другой болтер, тяжёлый требует тщательного ухода, регулярного обслуживания и чтения древних литаний, что ублажат машинного духа. Это оружие крайне скорострельно и осечки – обычное дело. В обычном расчёте из двух человек второй номер должен вовремя устранять их и заряжать новые магазины или ленты.

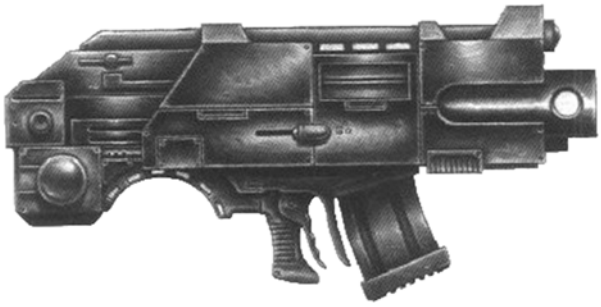


Таблица 5-4 «Стрелковое оружие (Болтерное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Болтган «Локк»	Лёгкое	90 м.	1/2/4	1к10+5 В	4	24	ПД	Разрывное	7 кг	Очень редкий
Болт-пистолет «Церера»	Пистолет	30 м.	1/2/-	1к10+5 В	4	8	ПД	Разрывное	3,5 кг	Редкий
Шквалболтер «Марс»	Лёгкое	90 м.	1/2/4	1к10+5 В	4	60	ПД	Разрывное, Шквальное	9 кг	Чрезвычайно редкий
Тяжёлый болтер «Соляр»	Тяжёлое	120 м.	-/-/10	2к10+2 В	5	60	ПД	Разрывное	40 кг	Очень редкий

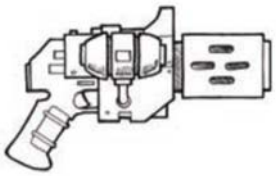
Мельта-оружие

Это могучее оружие искупает малую дальность стрельбы поистине разрушительной силой, способно расплавить все, что угодно. Известные среди солдат как «печки» или «скороварки», мельты используют баллоны, наполненные газом, что под высоким давлением, переходит в нестабильное субмолекулярное состояние и выбрасывается через ствол неостановимым потоком энергии. Выстрел из мельты сопровождает характерный шипящий звук, с которым испускаемый оружием жар выпаривает воду из воздуха, и следующий за ним рёв, свидетельствующий о том, что цель превратилась в кучку обугленных останков или груду расплавленного шлака. Мельта – прекрасное противотанковое оружие, и мало какая боевая машина может выдержать её выстрел.

Чтобы использовать мельта-оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение пистолетами (Мельта)»*, *«Владение лёгким оружием (Мельта)»* или *«Владение тяжёлым оружием (Мельта)»*.

Инферно-пистолет марсианской модели

Это одноручное мельта-оружие, созданное по древней и почти невоспроизводимой технологии. В каждом секторе найдётся лишь горстка таких ревниво оберегаемых пистолетов.

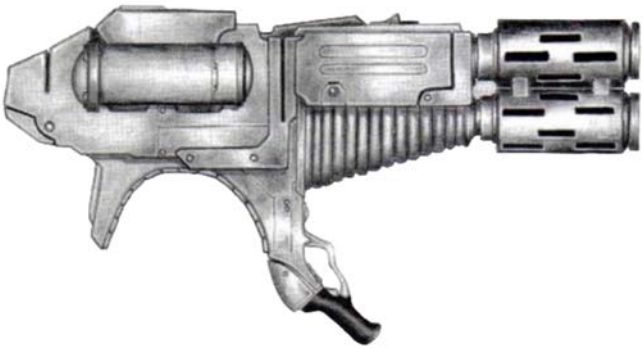


Мельта марсианской и мезоанской модели

Это самый распространенный тип мельт, используемый солдатами всего Империума. Они меньше плазмомётов склонны к осечкам и лучше всего показывают себя на коротких дистанциях, а потому в чести у налётчиков и корсаров, которым часто приходится вести ближний бой и сражаться в абордажах. Мельта – идеальное оружие, когда нужно прорезать переборку или прожечь броню. Как правило, марсианские мельты снаряжаются небольшими баллонами, а модели с мира-кузницы Мезоа вместо них используют крупные заплечные баки.

Мультимельта марсианской модели

Мультимельта – крупная разновидность мельты, обычно используемая только Адептус Астартес или в качестве станкового оружия, устанавливаемого на бронетехнику. Это огромное оружие располагает большим боекомплектом и способно прожаривать площадь в несколько квадратных метров за одно нажатие на гашетку. Также мультимельты выделяют гораздо больше тепла, чем их младшие братья, а потому большинство солдат носит защищающую от жара броню или одежду.



Термальное копьё марсианской модели

Термальное копьё – это очень редкий вид оружия, габаритами не уступающий мультимельте, но испускающий более точный и направленный тепловой луч через длинный ствол, что снижает рассеяние тепла ценой снижения пробивной силы.

«Различие между созиданием и разрушением — лишь точка зрения»

- магос Форсиз

Таблица 5-4 «Стрелковое оружие (Мельта)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Инферно-пистолет «Марс»	Пистолет	10 м.	1/-/-	2к10+8 Э	13	3	ПД	-	2,5 кг	Очень редкий
Мельта «Марс»	Лёгкое	20 м.	1/-/-	2к10+8 Э	13	5	2 ПД	-	7,5 кг	Редкая
Мельта «Мезоа»	Лёгкое	20 м.	1/-/-	2к10+8 Э	13	10	3 ПД	-	8,5 кг	Редкая
Термальное копьё	Тяжёлое	10 м.	1/-/-	2к10+10 Э	12	2	2 ПД	Точное	40 кг	Редкое
Мультимельта «Марс»	Тяжёлое	60 м.	1/-/-	4к10+5 Э	13	10	2 ПД	Взрыв (1)	40 кг	Очень редкая

Плазменное оружие

Создание плазменного оружия – искусство, почти утерянное в Империуме. Его тайны ведомы лишь горстке магосов из внутреннего круга Адептус Механикус и их адептам-ремесленникам. Существующее оружие обслуживают со всем тщанием и передают из поколения в поколение, а каждый стрелок перед боем обязан вознести Машинному богу все должные молитвы.

Плазменное оружие работает на водороде, удерживаемом в фотонном состоянии внутри специальных флаконов и заплечных контейнеров. Водород поступает в крохотный термоядерный реактор внутри оружия, где переводится в плазменное состояние и удерживается внутри ядра мощными магнитными полями. При нажатии на гашетку, эти поля раскрываются, и линейный магнитный двигатель выбрасывает сгусток сверхперегретой плазмы, по виду и температуре сродни солнечной вспышке. Именно поэтому плазменные пушки иногда называют «солнечными».

Чтобы использовать плазменное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение пистолетами (Плазменные)»*, *«Владение лёгким оружием (Плазменное)»* или *«Владение тяжёлым оружием (Плазменное)»*.

Стрельба из плазменного оружия

Плазменное оружие имеет два режима стрельбы – обычный (и безопасный) и максимальный, при котором оружие выпускает высокотемпературные сгустки на большие расстояния. Такой режим требует делать паузы, чтобы восполнить запас плазмы, а величина таких пауз зависит от качества конструкции. Как почти всегда в Империуме, чем оружие древнее – тем оно лучше. Имперское плазменное оружие, стреляющее в максимальном режиме получает +10 метров к дальности поражения, +1к10 к урону и +2 к бронебойности, но поглощает три единицы боеприпаса за каждый выстрел, а также получает свойство *«Накачка»*. Кроме того, если оружие имеет свойство *«Взрыв (X)»*, в максимальном режиме показатель этого свойства повышается на +2 (например, плазменная пушка «Риза» в максимальном режиме получит свойство *«Взрыв (3)»*.

Плазменный пистолет модели «Риза»

Мало найдется пистолетов, более смертоносных, чем плазменные, и те, кто рискнет использовать их, на короткой дистанции смогут остановить любого врага. Плазменные пистолеты – излюбленное оружие имперских офицеров, которое подчеркивает их положение – ибо не каждому доверят столь ценную и почитаемую реликвию. Пистолеты могут заряжаться лишь малыми флаконами (а иногда – всего одним флаконом), которые позволяют сделать очень немного выстрелов. Использовать это оружие на борту кораблей просто опасно, ведь даже один выстрел способен насквозь пробить несколько переборок.

Плазмомёт модели «Мезоа»

Это оружие поддержки на уровне отделения, предназначенное для оруженосцев линейного флота, что нередко встречается и в частных армиях вольных торговцев, а также среди пиратов и отступников, достаточно богатых или удачливых, чтобы добыть такой.

Плазменная пушка модели «Риза»

Тяжёлый плазмомёт или плазменная пушка – крупнейшее из переносного плазменного оружия, что встречается на службе в имперской военной машине. Обычно его используют не со стандартными флаконами, а с большими заплечными баками, содержащими запас водорода. Это оружие намного дальнобойнее и требовательнее к количеству боеприпасов, но выпускаемые им заряды, похожие на маленькие солнца, накрывают сразу большие площади. Также пушки могут вести огонь в максимальном режиме, пожирающем ещё больше водорода, но превращающим обычные сгустки плазмы в огненные шары, способные обратить в пепел даже самые тяжелобронированные цели.

«Держи друзей близко, а врагов — в зоне поражения»

- древнетерранская максима

Таблица 5-4 «Стрелковое оружие (Плазменное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Плазменный пистолет «Риза»	Пистолет	30 м.	1/2/-	1к10+6 Э	6	10	3 ПД	Перегревающееся	4 кг	Очень редкий
Плазмомёт «Риза»	Лёгкое	90 м.	1/2/-	1к10+7 Э	6	40	5 ПД	Перегревающееся	18 кг	Очень редкий
Плазменная пушка «Риза»	Тяжёлое	120 м.	1/-/-	2к10+10 Э	8	16	5 ПД	Взрыв (1), Ненадёжное, Перегревающееся	40 кг	Очень редкая

Зажигательное оружие

Слово «огнемёт» говорит само за себя – такое оружие выплёскивает потоки пламени, что позволяет не только сокрушать врагов, но и служит зримым воплощением очищающего огня Императора. Такое оружие очень по душе фанатикам, а также многим полузаконным культам и бандам, что встречаются в Империуме.

В качестве топлива обычно используется прометий, но с тем же успехом огнемёт можно заправить самодельным варевом или химическим раствором, в зависимости от технологического уровня планеты. Как правило, применяется однокомпонентное топливо, поджигаемое от запала, установленного на конце ствола, хотя существуют и модели, использующие самовоспламеняющееся двухкомпонентное топливо. При нажатии на гашетку оружие выплёвывает поток жидкого огня, превращающий в ад всё вокруг. Это пламя горит даже под водой, и сбить его очень непросто.

Чтобы использовать зажигательное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение пистолетами (Зажигательные)»*, *«Владение лёгким оружием (Зажигательное)»* или *«Владение тяжёлым оружием (Зажигательное)»*.

Ручной огнемёт модели «Мезоа»

Огнемётные пистолеты или ручные огнемёты – малые версии своих «старших товарищей», созданные для того, что сделать несколько выстрелов в ближнем бою. Каждый такой огнемёт снаряжен маленькой, но тяжёлой канистрой, крепящейся под стволом, отчего целиться этим оружием довольно непросто. К счастью, даже неприцельный поток пламени способен вывести из строя большинство врагов.

Огнемёт модели «Мезоа»

Огнемёт или огнемётное орудие идеально подходит для того, чтобы выкуривать врагов из укрытий и зачищать целые области ревущим пламенем. Многие оруженосцы и пираты предпочитают тяжёлые мезоанские огнемёты, на коленке производимые еретехами Пространства. Такое оружие снабжено подствольной канистрой, что позволяет быстро перезаряжать оружие и легче использовать его, будучи облачённым в пустотный костюм.

Тяжёлый огнемёт модели «Посланец ада»

Тяжёлые огнемёты – большое и громоздкое оружие, что обычно устанавливается на бронетехнику, используется бойцами в силовой броне или целыми расчётами. Подобно лёгким огнемётам «Локк», тяжёлые питаются из заплечных баков (что также позволяет укрыть эти баки от вражеского огня). Спаренный ствол испускает огромные потоки пламени, способные вычистить скверну ксеносов откуда угодно.

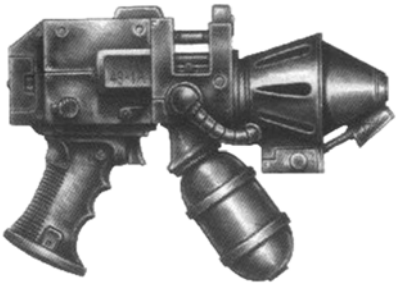


Таблица 5-4 «Стрелковое оружие (Зажигательное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Ручное огнемёт «Мезоа»	Пистолет	10 м.	1/-/-	1к10+4 Э	2	2	2 ПД	Огненное	3,5 кг	Редкий
Огнемёт «Мезоа»	Лёгкое	20 м.	1/-/-	1к10+4 Э	2	6	2 ПД	Огненное	6 кг	Скудный
Тяжёлый огнемёт «Локк»	Тяжёлое	30 м.	1/-/-	2к10+4 Э	4	10	2 ПД	Огненное	20 кг	Редкий

Примитивное оружие

Даже в сорок первом тысячелетии встречается низкотехнологичное оружие – оно в ходу у обитателей новооткрытых планет, где технологии либо ещё не дошли до нужного уровня, либо уже успели рухнуть до первобытного. Многие авантюристы считают необходимым уметь сражаться мечом или топором, чтобы иметь возможность удивить врага.

Чтобы использовать примитивное оружие разных классов, персонаж должен обладать подходящим талантом *«Владение оружием»*.

Арбалет

Арбалет – это технологически более сложная версия лука, превосходящая последний мощностью и имеющая меньший размер. Арбалет дольше перезаряжать, но для стрельбы из него не требуется большого искусства, что делает его более привлекательным для авантюристов в тех местах, где не добыть современного оружия. Арбалеты часто встречаются на диких и феодальных мирах, а также на планетах, переживших технологический упадок.

Болас

Как правило, это нелетальное оружие, используемое охотниками за головами и планетарными силовиками на низкотехнологичных мирах, что представляет собой несколько тяжёлых грузов – порой до восьми штук – каждый из которых привязан к шнуру или верёвке, что при броске оплетаются вокруг жертвы, обездвиживая её, но не создавая угрозы ни её здоровью, ни гонорару охотника.

Кремнёвый мушкет

Эти грубые, склонные к осечкам однозарядные ружья используют разве что самые отчаянные отступники и дикари. Впрочем, его выстрелы – если они все-таки происходят – смертельны для не озаботившегося броней противника.

Кремнёвый пистолет

Образчики этого примитивного, использующего чёрный порох, оружия может быть очень разными – от искусно сделанных пистолетов для знати отсталых миров до простых трубок с навеской пороха, что в ходу у отбросов подулья.

Лук

Бесчисленные столетия использования мало изменили лук. В галактике существует множество видов этого оружия. Даже на высокотехнологичных мирах ценят лучников, ведь каждый из них – настоящий мастер своего дела.

Праща

Пращу легко смастерить и спрятать, а использовать её можно для того, чтобы метать, что угодно, от подобранных под ногами камней до специальных металлических шаров или даже гранат. Используя пращу для броска гранаты, замените обычный урон пращи на урон (и прочие эффекты) метаемой гранаты, а дальность поражения – на 7 метров. *Осечка* при такой атаке означает, следует обычным правилам «осечек» у гранат (см. стр. 125).

Ручной арбалет

Это оружие сочетает в себе убойную силу арбалета и пистолетную рукоять, удобную для одноручного хвата и стрельбы на короткие дистанции. Профессиональные убийцы ценят такое оружие за лёгкость с которое его можно спрятать, а пустотники часто используют такие пружинные «пистолеты» для самообороны.

Таблица 5-4 «Стрелковое оружие (Зажигательное)»

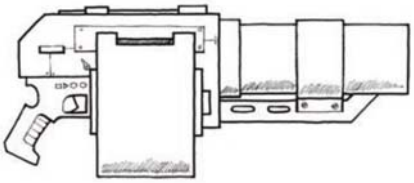
Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Болас	Метательное	10 м.	1/-/-	-	0	1	-	Неточное, Опутывающее, Примитивное,	1,5 кг	Средний
Лук	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	ЧД	Надёжное, Примитивное	2 кг	Обычный
Арбалет	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	2 ПД	Примитивное	3 кг	Обычный
Ручной арбалет	Пистолет	15 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	ПД	Примитивное	1 кг	Редкий
Кремнёвый пистолет	Пистолет	15 м.	1/-/-	1к10+2 У	0	1	3 ПД	Ненадёжное, Неточное, Примитивное	4 кг	Обычный
Мушкет	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10+2 У	0	1	5 ПД	Ненадёжное, Неточное, Примитивное	7 кг	Обычный
Праща	Лёгкое	15 м.	1/-/-	1к10+2 У	0	1	ПД	Примитивное	0,5 кг	Распространённый

Пусковое оружие

Многие вольные торговцы считают простую гранату отличным средством уравнять шансы в бою. Граната небольшая и её легко спрятать – ещё один аргумент за то, чтобы взять её на переговоры с язычниками или чужаками. Большинство гранат – стандартные изделия, что встречаются у всех имперских гвардейцев, но такие авантюристы, как вольные торговцы могут добыть себе много редких и необычных гранат, о которых лишь ходят слухи. Главный недостаток любой гранаты – её не бросишь далеко, так что для поражения врага на большом расстоянии пригодится гранатомёт.

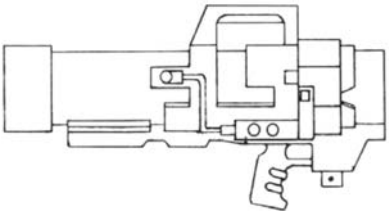
Чтобы использовать пусковое оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение пистолетами (Пусковые)»*, *«Владение лёгким оружием (Пусковое)»* и *«Владение тяжёлым оружием (Пусковое)»*. Установка взрывчатки требует владения *«Подрывным делом»*, см. **главу III «Умения»**, стр. 84).

Гранатомёт



Гранатомёты могут стрелять гранатами самых разных типов. Как правило, граната тяжелее пули, отчего дальность поражения гранатомёта уступает таковой у другого стрелкового оружия. В отличие от лазганов или винтовок, гранатомёт может вести огонь как прямой наводкой, так и навесом, таким образом, забрасывая боеприпас за укрытия или прямо в центр вражеского построения. Расхожие модели «Восс» обладают магазином на шесть гранат, но многие считают такие оружие неточным, даже для гранатомёта. Мир-кузница Мезоа, по общему мнению, производит отличные гранатомёты, что позволяют вести огонь с плеча на большие расстояния и искупают свою однозарядность точностью.

Ракетная установка



Подобно гранатомёту, ракетная установка ведёт огонь взрывающимися снарядами на дальние дистанции. Её ракеты снабжены системами наведения, отслеживающими перемещения цели, что незаменимо при стрельбе на большие расстояния. Большинство таких установок (например, модели «Локк») – похожие на трубы однозарядные устройства, что используют в качестве упора плечо стрелка. Есть и иные вариации – например, в древней модели «Ретоби» применяется вертикальное крепление для пяти ракет – очень неудобное и мешающее точно стрелять.

Неразорвавшиеся снаряды и гранаты

Если при броске гранаты или стрельбе из гранатомёта (или подобного оружия) происходит *осечка*, ничего хорошего это предвещает. Бросьте к10. На 1-9 снаряд просто не взрывается. Если выпало 10 – снаряд немедленно детонирует, центр взрыва при этом приходится на стрелка. Если это был снаряд для гранатомёта или пусковой установки – он детонирует прямо в стволе, взрываясь вполсилы, но приводя оружие в полную негодность.

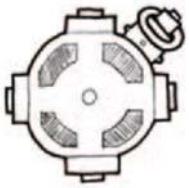
Гранаты и ракеты

Описанные в этом разделе гранаты можно метать или выпускать из гранатомётов.

Вирусная граната

Вирусные гранаты содержат мощные токсины, что могут вызвать у жертвы мгновенный отказ организма и быстро перекинутся на соседнюю жертву. Вырвавшийся из одной гранаты вирус может убить несколько десятков людей и остановится лишь, когда превратиться в несмертельный штамм, либо если кончатся жертвы. Такой токсин может передаваться при вдыхании или прикосновении к коже. От вирусных гранат не спасает броня, но полностью герметичный костюм может (по решению ведущего) защитить носителя от её воздействия (например, доспех штурмовика с дыхательным аппаратом, силовая броня или пустотный костюм). Вирусные гранаты не работают против целей, обладающих особенностью *«Машина (3+)»*.

Галлюциногенная граната



Эти боеприпасы содержат вещества, вызывающие краткосрочные, но убедительные галлюцинации.

Каждый, находящийся в радиусе десяти метров от взрыва такой гранаты, должен преуспеть в **трудном (-10) тесте Выносливости** или поддастся череде галлюцинаций на 1к10 раундов. Респираторы и герметичная броня предоставляют бонус +20 к этому тесту. Когда персонаж в первый раз подвергается воздействию такой гранаты, сделайте бросок по **таблице 5-5 «Эффекты галлюциногенов»** на стр. 126, чтобы определить, как он будет вести себя следующие 1к10 раундов.

Гербицидная граната

Такие боеприпасы при взрыве выпускают в атмосферу множество вирусов и токсинов, быстро обращающих почти любой вид растений в мерзкое гнилое месиво, лишая врага возможных укрытий, но не сильно вредя любым другим объектам. Более крупные версии используются для расчистки зон высадки и мест под лагеря и укрепления.

Таблица 5-4 «Стрелковое оружие (Пусковое)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Гранатомёт «Мезоа»	Лёгкое	80 м.	1/-/-	†	†	1	ЧД	†	10 кг	Скудный
Гранатомёт «Восс»	Лёгкое	60 м.	1/-/-	†	†	6	ПД	Неточное, †	12,5 кг	Скудный
Ракетная установка «Локк»	Тяжёлое	250 м.	1/-/-	†	†	1	ПД	†	12 кг	Скудная
Ракетная установка «Ретоби»	Тяжёлое	200 м.	1/-/-	†	†	5	2 ПД	†	35 кг	Редкая

† *Урон, бронебойность и свойства зависят от вида гранаты или ракеты*

Таблица 5-5 «Эффекты галлюциногенов»	
Бросок к100	**Эффект**
1	**Жуки-жуки-жуки-жуки!** Персонаж падает на пол, извиваясь и крича в попытках сбросить с себя воображаемых насекомых, терзающих кожу и плоть. С точки зрения игровой механики персонаж считается *оглушённым*.
2	**Мои руки!** Персонажу кажется, что его руки превратились в склизкие щупальца или что плоть начала кровавыми кусками отваливаться от костей. Персонаж роняет то, что держит и, до тех пор, пока эффект не пройдёт, пялится на свои руки и истошно вопит. С точки зрения игровой механики персонаж считается *оглушённым*.
3	**Они выходят из стен!** Персонаж видит жутких пришельцев, вылезающих прямо из стен, пола или потолка, и открывает по ним огонь. Персонаж обязан каждый ход тратить полное действие, обстреливая случайный элемент окружения в поле своего зрения. Любое существо, попавшее на линию огня, подвергается этой атаке по общим правилам. Каждый раунд персонаж переключается на новую цель (определяется случайно, броском по **схеме направлений**, при этом результат «7» означает, что персонаж палит себе под ноги, а «0» – что стреляет в воздух).
4	**Я – невидимка!** Веря, что он незрим для окружающих, персонаж бродит вокруг них, строя всем рожи. Каждый раунд он передвигается в случайном направлении (определяется броском по **схеме направлений**), тратя на это полное действие. При этом персонаж всё ещё может использовать свои *реакции*.
5	**Я могу летать!** Небо выглядит таким большим и влекущим, что персонаж пытается взлететь, размахивая руками словно белка-летяга. Он не может предпринимать никаких действий, кроме прыжков на месте. Находясь на возвышении, персонаж может броситься в случайном направлении. Последствия падения – страшные травмы или даже смерть – наступают в обычном порядке.
6	**Вы все следите за мной!** Одолеваемый паранойей, персонаж считает, что даже его собственные товарищи предали его. Во время своего хода он обязан двигаться к ближайшему укрытию, находящемуся вне поля зрения остальных персонажей. Он должен оставаться там, пока действие галлюциногена не пройдёт.
7	**Они добрались до меня, мама…** Считая, что газ, который он вдохнул, ядовит, персонаж валится замертво, оставаясь совершенно *беспомощным*. Любой другой персонаж, видевший «смерть» жертвы галлюциногена, должен пройти тест Интеллекта, чтобы понять, что «жертва» на самом деле жива.
8	**Сейчас ты огребёшь!** В персонаже закипает гнев и жажда насилия. Он впадает в *«Неистовство»* (см. **главу IV «Таланты»**, стр. 101) и атакует ближайшего противника.
9	**Я такой крохотный!** Персонаж верит, что он уменьшился вдвое, а всё вокруг стало большим и пугающим. Все остальные персонажи считаются имеющими *«Страх (3)»* в отношении жертвы галлюциногена.
0	**Червь!** Персонаж отчаянно пытается избавиться от огромного зубастого червя, который, как ему кажется, медленно ползёт вверх по его ноге. Если персонаж держит в руках стрелковое оружие, он стреляет в воображаемого червя или бьёт его попавшимся под руку холодным оружием. Если персонаж не держал в руках оружие, он выхватывает его и также атакует червя. Случайно определите ногу, по которой ползёт червь. Все атаки по ней попадают автоматически и наносят свой обычный урон.

Дымовая граната

Такие гранаты – примитивная версия ослепляющих; они создают облака густого дыма, что скрывает что-либо от глаз врага и его оптических систем. Дым не помогает спрятаться от систем обнаружения, отслеживающих тепло или «видящих» в спектре, недоступном человеческому зрению. Впрочем, эти недостатки искупаются доступностью и простотой производства.

Крак-гранаты и крак-ракеты

Подобные боеприпасы содержат мощную взрывчатку, способную пробить дыру в танковой броне и стене бункера. Этот мощный взрыв не обладает сильным площадным эффектом, а потому использовать крак-боеприпасы против пехоты и подвижных целей нерационально.

Метание гранат

Метание гранат не требует ни специального обучения, ни каких-либо талантов. Делается лишь бросок Дальнего боя со всеми положенными модификаторами (например, за *дистанцию*). В случае промаха, граната улетает в случайную сторону – определите её по **схеме направлений**.

Ксенонитевая граната

Такие экзотические гранаты начинены сжатой мононитью, что при детонации взрывается вихрем бритвенной остроты нитей, полосующих плоть и режущих кости.

Оглушающая граната

Взрыв таких боеприпасов сопровождают громкий звук и вспышка света, мгновенно выводящие врага из строя, что очень ценно перед самым началом штурма. Как правило, такие боеприпасы делают нелетальными – они не причиняют увечий. Каждый, попавший в радиус взрыва оглушающей гранаты, должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или будет *оглушён* на 1к5 раундов. Фотовизоры и герметичная броня предоставляют бонус +20 на этот тест.

Ослепляющая граната

Ослепляющая боевая часть при детонации выпускает облако густого дыма и множество инфракрасных отражателей и «глушилок» полностью блокируя видимость. Датчики, что способны пробиться сквозь обычный дым, бессильны против этого. Дым рассеивается быстро, но служит отличным укрытием для наступающих.

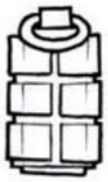
Плазменная граната

Принцип работы таких гранат – намеренный сбой в условиях содержания плазмы, что вызывает резкий выброс тепла и вспышку света, подобную крошечному солнцу. Это крайне смертоносное оружие против любых целей.

Фотонная вспышка

Взрыв фотонного боеприпаса подобен вспышке маленькой звезды, ослепляющей всех вокруг и достаточно яркой даже для того, чтобы перегрузить примитивные системы защиты зрения и визоры, оставив их обладателей незрячими и беззащитными. Каждый, находящийся в радиусе пятнадцати метров от точки взрыва, должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или *ослепнуть* на 1к5 раундов.

Фраг-граната и фраг-ракета



Такие гранаты и ракеты содержат дробь, шрапнель или толстую проволоку, что при детонации мгновенно разлетается во все стороны и с лёгкостью поражая пехоту.

Эгарийская жеода

Такие гранаты, найденные в кристальных городах-лабиринтах ксеносов, наполнены осколками диамантинового стекла. При взрыве вокруг разлетаются острые фрагменты, способны прорезать почти любой доспех.

Экзотическое стрелковое оружие

В Империуме встречается настолько редкое оружие, что даже опытный воин мог ни разу не увидеть такого; другое вовсе создано чужаками и просто не по руке человеку. Всё описанное ниже оружие – не просто редкое, но и очень непростое в использовании. Чтобы вести бой таким оружием, требуется специальная подготовка, выраженная в отдельном таланте *«Владения экзотическим оружием»*.

Гравитонная пушка

Гравитонная пушка испускает поток частиц, нарушающий гравиметрическое поле вокруг точки попадания и «увеличивающий» вес противника, что может замедлить его или вовсе пригвоздить к земле. Обычно враг не получает ранений, но теряет возможность сражаться, пока эффект не пройдёт. Гравитонная пушка отлично подойдёт для того, чтобы взять цель живой. Такое нелетальное оружие – исчезающе редкая реликвия Тёмной эры технологий, и каждую ревниво оберегает Адептус Механикус, что редко позволяет чему-то утечь из своих арсеналов.

Каждый, попавший в радиус поражения гравитонной пушки, должен пройти **очень сложный (-30) тест Силы** или будет сбит наземь изменившейся силой притяжения. Такое падение причиняет 1к5 единиц примитивного ударного урона в *торс*. Этот урон может измениться в зависимости от того, на какую поверхность падает жертва и с какой высоты.

Кроме того, каждый, кто пытается передвигаться или совершать иные физические действия в радиусе поражения гравитонной пушки в течение 2к5 раундов после выстрела, должен сперва пройти **состязательный тест Силы** против Силы 60 (с особенностью *«Сверхъестественная Сила (×2)»*; подробнее о состязательных тестах и сверхъестественных характеристиках см. стр. 345).

По решению ведущего, поток частиц может раскалывать хрупкие объекты ломать непрочные полы, разбивать сосуды, повреждать боевые машины и механику, а также наводить хаос любым иным способом, что будет уместен.

Таблица 5-6 «Гранаты и ракеты»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Вирусная граната	Метательное	БС×3	1/-/-	3к10 У	0	Отравленное †††	0,5 кг	Чрезвычайно редкая
Галлюциногенная граната	Метательное	БС×3	1/-/-	-	0	-	0,5 кг	Редкая
Гербицидная граната	Метательное	БС×3	1/-/-	3к10 Э †	0	Взрыв (3)	0,5 кг	Очень редкая
Дымовая граната	Метательное	БС×3	1/-/-	-	0	Дымовое ††	0,5 кг	Обычная
Крак-граната	Метательное	БС×3	1/-/-	2к10+4 В	6	-	0,5 кг	Редкая
Крак-ракета	-	-	-	3к10+10 В	10	Взрыв (1)	1 кг	Скудная
Ксенонитевая граната	Метательное	БС×3	1/-/-	4к10+4 Р	6	Взрыв (1), Разрывающее	0,5 кг	Чрезвычайно редкая
Оглушающая граната	Метательное	БС×3	1/-/-	-	0	Взрыв (3)	0,2 кг	Скудная
Ослепляющая граната	Метательное	БС×3	1/-/-	-	0	Дымовое	0,5 кг	Редкая
Плазменная граната	Метательное	БС×3	1/-/-	1к10+6 Э	6	Взрыв (1)	4 кг	Очень редкая
Фотонная вспышка	Метательное	БС×3	1/-/-	Особое	0	-	0,5 кг	Редкая
Фраг-граната	Метательное	БС×3	1/-/-	2к10 В	0	Взрыв (4)	0,5 кг	Обычная
Фраг-ракета	-	-	-	2к10 В	4	Взрыв (6)	1 кг	Средняя
Эгарийская жеода	Метательное	БС×3	1/-/-	2к10+3 Р	4	Взрыв (3)	0,5 кг	Чрезвычайно редкая

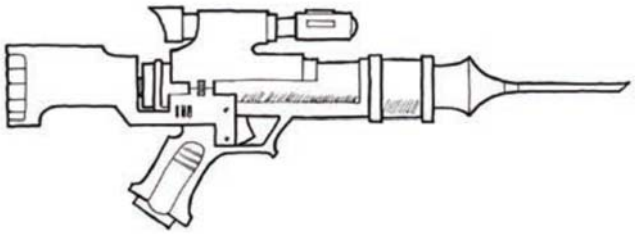
† *Наносит урон только растениям, больше не оказывает никакого эффекта ни на что.*

†† *В отличие от ослепляющей, эта мешает лишь зрительному обнаружению.*

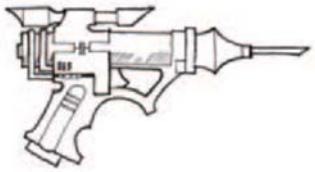
††† *Если эта граната нанесла урон, каждый раунд после этого одна случайная цель в радиусе 1к5 метров может заразиться от неё – бросайте кости на определение урона и для неё – это отражает быструю мутацию вируса). Если с мига взрыва прошло 1к10 раундов или вирус не смог нанести урон, эффект прекращается.*

Игольная винтовка

Столь ценимая снайперами игольная винтовка – идеальное сочетание дальнобойности, бесшумности и убойной силы. Единственное что можно сказать против этого оружия – оно почти бесполезно против тяжелобронированных целей.



Игольный пистолет



Игольные пистолеты используют слабый лазерный луч для наведения крохотных осколков кристалла с нанесённым на них токсином. Раненый враг часто не может шевельнуть ни рукой, ни ногой и быстро умирает. Благодаря почти полной бесшумности и отсутствию дульного пламени, это оружие идеально подходит для профессиональных убийц. Некоторые виды игольного оружия можно модифицировать для стрельбы токсином, что вызывает эффект, аналогичный воздействию галлюциногенной гранаты.

Крукский лучемёт

Давным-давным круксы владели небольшой звёздной империей на границах того, что позже стало Каликсидой. Их планеты одна за другой были выжжены в ходе жестокой войны, что вёл адмирал Джокардис Кающийся. Единственное напоминание о ныне уничтоженной расе – оружие, что попало в руки абордажных команд, а ныне стало бесценными реликвиями, осевшими в арсеналах вольных торговцев Коронуса. Эти блестящие чёрные винтовки стреляют лучами трещащего пурпурного света, что разрывает твёрдую материю. Если бы круксы создали корабельные орудия, действующие на тех же принципах, Голгеннов крестовый поход мог бы закончиться совсем иначе. Лучемёты изредка появляются в продаже и ещё с первых столетий многие из них были приспособлены питаться от обычных батарей для лазганов (хотя всего несколько выстрелов полностью истощают батарею). Неудивительно, что лучемёты стоят больших денег.

Круутская винтовка

Обычные круутские винтовки – это простое и надёжное оружие, ведущие огонь импульсными зарядами. Ходят слухи, что такие винтовки – это модернизированные союзниками круутов образчики примитивного оружия, но никто не может точно сказать, кто был этими союзниками – их технологии незнакомы даже учёным каликсидского Ордо Ксенос. Круутские винтовки снабжены смертоносными клинками, что позволяет воинам сражаться ими в ближнем бою как алебардами.

Стреломёт

Стреломёты существуют во множестве видов – от пневматических до подобных арбалетам – но все они выпускают небольшие металлические стрелы. Каждая наносит очень небольшой урон, а потому нередко их смазывают ядами или другими химикатами – либо токсинами, что используются в игольном оружии, либо более сложными галлюциногенными или седативными веществами. Многие охотники на головами любят стреломёты за универсальность и возможность выбрать заранее подготовленный боеприпас прямо перед выстрелом (или «подготовить» его прямо перед выстрелом, макнув в нужный яд). В случае нужды умелый стрелок может и просто метнуть такой дротик во врага. Нередко встречаются заранее подготовленные дротики, смазанные ядами, что повторяют воздействие галлюциногенных гранат, или выполненных из священного серебра и благословлённые на бой с созданиями Варпа, но в целом стрелы можно смазывать любыми ядами.

Наперстное оружие

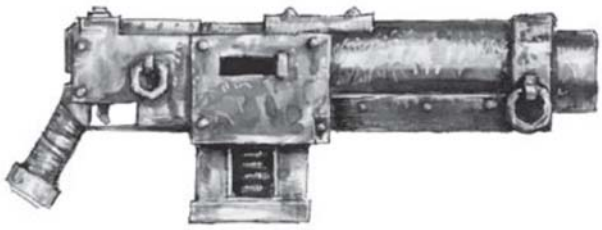
Наперстное или перстневое оружие – это лазеры, игольники или даже мельты, которые можно носить на пальце, как кольцо, но мощностью не уступающие пистолету. Самые крошечные образчики создают обезьяноподобные ксеносы джокаэро, чьи творения встречаются по всему Империуму. Перстневое оружие может работать как ручной огнемёт, инфернопистолет, игольный пистолет или хеллпистолет. Увы, это оружие может сделать лишь один выстрел, после чего потребует долгой и сложной перезарядки. Персонаж может носить по такому «кольцу» на каждом пальце, кроме больших, и стрелять из него, даже если держат в руках что-то ещё. В ближнем бою наперстное оружие можно использовать как пистолеты.

Орочье пуляло

Так называют крупнокалиберные свинцемёты, что служат оркам пистолетами. Их также часто пускают в ход в рукопашной или даже швыряют во врага, когда заканчиваются патроны.

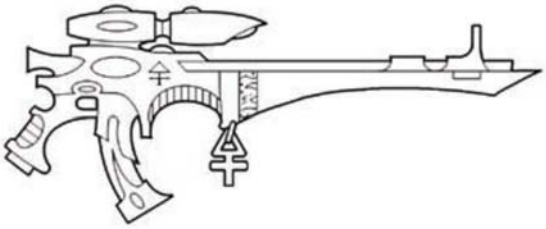
Орочье стреляло

Такие свинцемёты служат оркам обычным стрелковым оружием, а в силу прочности и размеров могут использоваться и как дубинки. Всё оружие орков – гладкоствольное. Возможно, зеленокожим неясна самая идея нарезного оружия, а быть может, они просто не умеют его делать.



Сюрикенная катапульта

Сюрикенными катапультами называется обычное оружие эльдарских «стражей» – своего рода гражданского ополчения. Вес катапульты невелик, и из неё легко стрелять на ходу. Такое оружие ведёт огонь бритвенной остроты дисками, летящими на высоких скоростях и рвущих врагов на части.



Сюрикенный пистолет

Сюрикенное оружие – это изящные носители смерти, снабжённые сложными гравитационными ускорителями, что разгоняют крошечные бритвенной остроты диски, рвущие своих жертв на части. Такое оружие создают загадочные эльдары, и многие их воины носят сюрикенные пистолеты как вспомогательное оружие.

Таблица 5-7 «Экзотическое стрелковое оружие»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Гравитонная пушка	Лёгкое	30 м.	1/-/-	Особое	-	3	2 ПД	Взрыв (5)	5 кг	Почти уникальная
Игольная винтовка	Лёгкое	180 м.	1/-/-	1к10 Р	0	6	2 ПД	Отравленное, Точное	2 кг	Очень редкая
Игольный пистолет	Пистолет	30 м.	1/-/-	1к10 Р	0	6	ПД	Отравленное, Точное	1,5 кг	Очень редкий
Крукский лучемёт	Лёгкое	80 м.	1/3/-	2к10+5 Э	6	25	4 ПД	Разброс	4 кг	Почти уникальный
Круутская винтовка	Лёгкое	110 м.	1/2/-	1к10+5 Э	1	6	2 ПД	-	6 кг	Чрезвычайно редкая
Круутская винтовка	Холодное	-	-	1к10 Р	0	-	-	Сбалансированное	-	-
Наперстная мельта	Пистолет	8 м.	1/-/-	2к10+4 Э	12	1	ПД	-	0,5 кг	Чрезвычайно редкая
Наперстный игольник	Пистолет	8 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	ПД	Отравленное	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Наперстный лазер	Пистолет	8 м.	1/-/-	1к10+3 Э	7	1	ПД	Надёжное	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Наперстный огнемёт	Пистолет	8 м.	1/-/-	1к10+4 Э	2	1	ПД	Огненное	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Орочье пуляло	Пистолет	20 м.	1/3/-	1к10+4 У	0	18	ПД	Ненадёжное, Неточное†	2 кг	Скудное
Орочье стреляло	Лёгкое	60 м.	1/3/10	1к10+4 У	0	30	ПД	Ненадёжное, Неточное †	4 кг	Скудное
Стреломёт	Пистолет	30 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	ПД	Отравленное	2,5 кг	Редкий
Сюрикенная катапульта	Лёгкое	60 м.	1/3/10	1к10+4 Р	6	100	2 ПД	Надёжное	2,5 кг	Очень редкая
Сюрикенный пистолет	Пистолет	30 м.	1/3/5	1к10+2 У	4	40	2 ПД	Надёжное	1,2 кг	Очень редкий

† *По неизвестным причинам это оружие теряет свойство* ***«Ненадёжное»*** *в руках орка.*

Холодное оружие

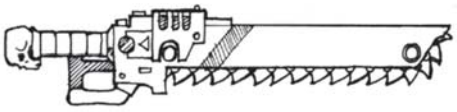
Несмотря на то, что существует множество способов убить врага издалека, оружие, предназначенное для ближнего боя и поединков один на один, никогда не останется не у дел. Для некоторых встретиться с врагом лицом к лицу – это дело чести, для других носить с собой холодное оружие – это не более чем ещё один способ позаботиться о своей безопасности в равнодушной галактике. Ниже описано множество видов холодного оружия – от простых кусков металла до искусно сработанных артефактов ушедших веков, шедевров, которые в этом тёмном тысячелетии уже не удастся воссоздать.

Цепное оружие

Цепное оружие очень распространено в галактике, ибо многие расы и планеты обладают технологиями, нужными для создания этого жестокого средства убийства. Несмотря на различия, все образцы такого оружия включают в себя быстро движущуюся цепь с металлическими зубцами, натянутую там, где у обычного оружия должна быть режущая кромка. Включенный цепной меч пробуждается к жизни с рёвом, что служит недвусмысленным предупреждением всем вокруг. Одно лишь прикосновение такого меча вырывает кусок плоти, а сильный удар пробивает большинство доспехов. Чтобы использовать цепное оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение холодным оружием (Цепное)»*.

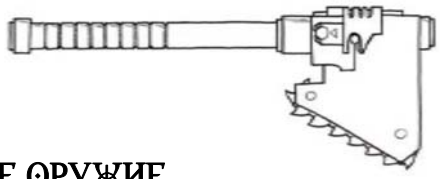
Цепной меч

Большинство цепных мечей – односторонние. Прочный кожух скрывает часть клинка, оставляя готовые вгрызться в плоть зубцы открытыми только с одной стороны. Пираты и хаоситы зачастую любят цепное оружие больше силового, ведь с его помощью можно совершать куда более жестокие убийства, запугивать врагов и держать в узде своих.



Цепной топор

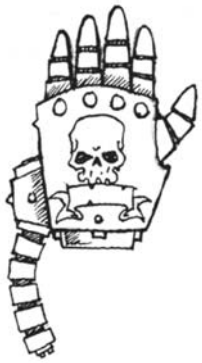
Цепные топоры – это безжалостное оружие, превосходящее мечи силой удара, но уступающее им в возможности защищаться. Подобно обычному топору, цепной может быть одно- или двусторонним. Каждое «лезвие» оснащено отдельной цепью, благодаря чему, если одна сторона выйдет из строя, воин сможет сражаться другой.



Силовое оружие

Силовое оружие создает вокруг своего клинка или ударной части поле разрушительной энергии, позволяющее пробивать и сминать броню ударами огромной мощи. Теоретически, любое оружие можно превратить в силовое, имея нужное оборудование. Излучатели такого поля зачастую скрыты внутри, и оружие выглядит совершенно обычным, до тех пор, пока поле не включат, и клинок не охватят сверкающие разряды. Если генератор поля будет повреждён или истощён, силовое оружие можно использовать как обычное.

Силовой кулак модели «Мезоа»



Этот лишённый режущей кромки образчик оружия использует своё энергетическое поле ещё более жестоким образом, нежели силовые мечи или топоры. Силовой кулак – это огромная перчатка, надеваемая на руку и придающая удару мощь, достаточную для того, чтобы вскрыть тяжелейшую броню и превратить тело в кровавую мешанину из плоти и костей.

Если владелец кулака не облачён в полный силовой доспех, ему потребуется заплечный источник питания, соединенный толстыми кабелями с самим кулаком. Модели «Мезоа» приметны огромными габаритами, что ещё больше увеличивает мощь кулака и позволяют носителю пробивать даже крепчайшие переборки. Большинство таких кулаков – древние реликвии, украшенные семейными гербами и сценами самых славных побед.

Таблица 5-8 «Холодное оружие (Цепное)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Цепной меч гекатской модели	Холодное	-	1к10+2 Р	2	Разрывающее, Сбалансированное	6 кг	Средний
Цепной топор	Холодное	-	1к10+4 Р	2	Разрывающее	13 кг	Средний

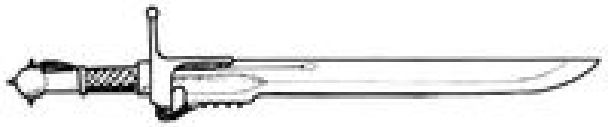
Таблица 5-8 «Холодное оружие (Силовое)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Топор Омниссии	Холодное	-	2к10+4 Э	6	Силовое поле, Несбалансированное	8 кг	Чрезвычайно редкий
Силовой топор	Холодное	-	1к10+7 Э	7	Силовое поле, Несбалансированное	6 кг	Очень редкий
Силовой кулак	Холодное	-	2к10 Э †	9	Силовое поле, Громоздкое	13 кг	Очень редкий
Силовая булава (Высокая мощность)	Холодное	-	1к10+5 Э	4	Силовое поле, Шоковое	3,5 кг	Очень редкая
Силовая булава (Низкая мощность)	Холодное	-	1к10+1 У	2	Шоковое	3,5 кг	Очень редкая
Силовой меч	Холодное	-	1к10+5 Э	5	Силовое поле, Сбалансированное	3 кг	Очень редкий

† *Силовой кулак добавляет к* урону *удвоенный бонус Силы владельца*

Силовой меч мордианской модели

Силовые мечи – это оружие высших классов и верный знак высокого положения владельца в Империуме; многие капитаны носят такие клинки, поражая ими как членов экипажа, так и врагов. Силовой меч, как и обычный, даёт обладателю богатые возможности, как для нападения, так и для обороны от самого разного оружия. На множестве планет по всей галактике было создано немало стилей боя такими клинками. Мордианская модель – это обоюдоострый клинок легче и тоньше обычного, отчего им проще отражать удары. Такой меч предоставляет дополнительный бонус +5 при *парировании*.



Силовой топор модели «Мезоа»

Силовой топор позволяет наносить более могучие удары, чем меч, но ему недостаёт изящества и скорости последнего. Это оружие считается жестоким, грубым и подходящим скорее для карательных операций против непокорных обитателей подулья или отвратительных ксеносов. Для сильного удара нужен хороший замах, что затрудняет использование топоров на кораблях. Модели «Мезоа» приметны укороченными рукоятями и утяжелёнными лезвиями.

Силовая булава

Силовые булавы – это прочные дубинки с разрядным навершием на одном конце и рукоятью на другом. Переключатель позволяет владельцу изменять мощность энергетического поля – в зависимости от неё, такой булавой можно как мягко оглушить человека, так и выбить прочные двери. За возможность не убивать, а оглушать такое оружие очень ценят Адептус Арбитрес и многие старшие офицеры Флота.

Топор Омниссии модели «Соллекс»

Даруемое лишь преданным последователям Омниссии, это оружие состоит из длинного древка, увенчанного половиной зубчатого колеса и черепа, выполненных в форме лезвия топора и снабжённых излучателем силового поля. Это покрытое священными схемами оружие ввело в заблуждение немало врагов, которые слишком поздно осознавали, что вещь, которая выглядит как пастырский посох, на деле окажется столь смертоносной. Топор Омниссии также считается комбиинструментом.

Экзотическое холодное оружие

В руки вольных торговцев часто попадает много диковин – в том числе немало холодного оружия, созданного неведомыми мастерами или ксеносами.

Дробный клинок

Эти редкие мечи сделаны из похожих на алмазы живых кристаллов. Их привезли с неизвестной планеты в Коронусе, чьё местонахождение тщательно скрывает обнаруживший её вольный торговец. Получив удар (например, парируя чужой выпад) клинок теряет несколько частиц и испускает пронзительный визг, подобный скрежету ногтей по грифельной носке. Кристалл постоянно растёт, и утраченные фрагменты быстро заменяются новыми, отчего клинок остаётся острым. Увы, также это значит, что меч нужно использовать часто, чтобы он на стал слишком большим и неудобным. Каждый осколок клинка выглядит как такой же меч в миниатюре, а будучи посажен в землю своей родины, может вырасти в полноценный меч.

Призрачный меч

В арсеналах большинства рас найдётся длинный клинок, и многие авантюристы носят понравившиеся им мечи – иногда как парадное оружие, а иногда и как боевое. Обычно известно, кто изготовил тот или иной клинок, но некоторые образчики успешно хранят свои секреты. «Призрачными мечами» называют выполненное в едином стиле оружие, что обнаруживают на некоторых мирах Каликсиды и за её пределами – обычно на местах древних битв. Эти прекрасные и смертоносные клинки выкованы из материала, что легче и прочнее любой имперской стали – они явно вышли из рук ксеносов. Несмотря на предупреждения Адептус Механикус и Инквизиции, некоторые дерзкие вольные торговцы носят такие оружие в открытых ножнах, бравируя своей независимостью и удачей. Такой меч предоставляет дополнительный бонус +5 при *парировании*.

Поцелуй арлекина

Поцелуй арлекина – это один из самых смертоносных видов эльдарского оружия. Он представляет собой длинную трубку, носимую на предплечье. С тыльной стороны трубка заряжается свёрнутой мономолекулярной нитью почти стометровой длины. Когда заострённый конец трубки поражает цель, нить врывается через пробитую в броне брешь и превращает плоть врага в кашу, а потом легко возвращается обратно в трубку. Большинство жертв поцелуя оказываются мертвы ещё до того, как поймут, что пропустили удар.

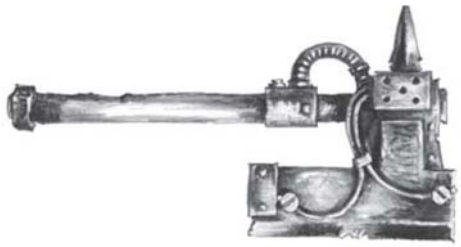
Таблица 5-8 «Холодное оружие (Экзотическое)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Дробный клинок	Холодное	-	1к10+1 Р	7	Силовое поле, Сбалансированное	1 кг	Чрезвычайно редкий
Призрачный меч	Холодное	-	1к10+3 Э	6	Силовое поле, Сбалансированное	1 кг	Чрезвычайно редкий
Поцелуй арлекина	Холодное	-	1к10+8 Р †	10	Разрывающее	1 кг	Чрезвычайно редкий
Рубило	Холодное	-	1к10+1 Р	2	Несбалансированное	8 кг	Скудное

† *В отличие от остального холодного оружия, поцелуй арлекина не прибавляет бонус Силы персонажа к наносимому урону.*

Рубило

Орки любят большое и тяжёлое оружие с огромной рубящей частью, порой усеянной зазубринами и зубцами для большей убойности. Любой, кто сможет поднять такой примитивный клинок, обнаружит, что он отлично пробивает броню.



Шоковое оружие

Шоковое оружие оснащается электрическими разрядниками или иными устройствами, позволяющими выводить врага из строя, не убивая. Оно отлично подходит для того, чтобы карать бунтарей или подгонять нерадивых пустоходов. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение холодным оружием (Шоковое)»*.

Офицерский тесак

Обычные офицерские тесаки можно увидеть почти на любом каликсидском корабле. В ближнем бою их тяжёлая металлическая гарда может сама по себе служить оружием и наносить мощные удары. Многие офицеры встраивают в эфес своих тесаков шоковые разрядники, чтобы поражать врагов не только ударом не только меча, но и электричества. У вольных торговцев встречается и более опасные тесаки, оснащённые настоящим силовым полем.

Шоковая перчатка

Арсенал шокового оружия не ограничивается кнутами и посохами. Шоковые перчатки – это тяжёлые и надёжно изолированные рукавицы с разрядниками, что при ударе поражают врага электричеством, делая оплеуху более чувствительной.

Шоковый посох

Это простой деревянный или пластaлевый посох, на одном конце которого установлен шоковый разрядник, нередко украшенный гербом Империума или Флота. Надзиратели на нижних палубах погоняют такими посохами кабальников и рядовых, а вербовочные команды используют их при наборе «добровольцев».

Примитивное оружие

Холодное оружие широко распространено в Империуме, а во многие места и вовсе нечего соваться без внушительного стального «аргумента» в руках. В зависимости от уровня развития планеты – и богатства заказчика – этим «аргументом» может послужить как простой кусок заточенной стали, так и высокотехнологичный клинок из экзотических материалов.

Боевой молот

Как правило, такое оружие обладает более длинной рукоятью, чем обычные молоты и сужающейся ударной частью. Благодаря этому такое оружие идеально для того, чтобы пробивать лёгкую броню и наносить глубокие раны, ибо сила удара сосредотачивается в относительно небольшом участке.

Гроксов кнут

«Гроксов кнут» – не совсем верное название, поскольку нет свидетельств о том, что впервые такое оружие было придумано именно для того, чтобы погонять этих огромных зверей. Скорее большинство видевших сам кнут и не думают, что такая зазубренная стальная цепь с острыми звеньями может быть предназначена для чего-то другого. В отличие от большинства кнутов, это создано именно как оружие – каждый удар вырывает у жертвы целые куски плоти.

Двуручное оружие

У большинства видов холодного оружия существуют двуручные разновидности, более габаритные и тяжёлые. Огромные топоры, молоты, мечи и булавы – всё это могучее и жестокое оружие, наносящее страшные раны.

Дубинка

Эти небольшие и незаметные, но весьма увесистые деревянные или металлические колотушки часто используют вербовочные бригады, чтобы «записать» очередного новобранца на в команду корабля.

Импровизированное оружие

Импровизированным оружием может послужить любой попавшийся под руку тяжёлый предмет – ножка стола, отрубленная рука, корпус артиллерийского снаряда. Приклад болтера или лазгана тоже считается импровизированным оружием.

Кинжал из зуба кракена

Многие считают кракенов выдумкой, но те, кто проводит свою жизнь в пустоте, знают, что они существуют. Эти чудовища могут прожить тысячелетия и неспешно странствуют из системы в систему. Никто не видел кракена своими глазами, но в остовах уничтоженных судов не раз находили клыки, доказывающие, что монстр, что охотится на корабли и их экипажи, действительно существует. Из таких зубов почти метровой длины, создают изящные кинжалы или короткие мечи. Опытные пустоходы часто вырезают на клинках изображения могучих кракенов, надеясь, что это успокоит духов этих зверей и отведёт беду.

Копьё

Обычное для воинов и охотников с диких и феодальных миров холодное оружие.

Меч

Мечи встречаются во множестве разновидностей – от коротких, едва ли больше ножа, кинжалов, до длинных и замысловатых дуэльных клинков. Природа меча (односторонний или обоюдоострый, прямой или изогнутый, гибкий или жёсткий, рубящий или колющий) разниться в зависимости от его предназначения и вкуса владельца.

Нож

Нож – самое распространенное вспомогательное оружие воинов всего Империума – от жалкого отброса из подулья до лучшего солдата планетарного губернатора. Некоторые ножи универсальны, другие – например, катачанские – подразумевают особое применение.

Посох

Посохи из дерева и иных материалов ценны своими размерами – человек, вооружённый таковым, сможет поразить врага до того, как тот сам сможет нанести удар. Посохи – непременный атрибут паломников, что странствуют по всей галактике, повторяя пути святых.

Щит

Полезное защитное снаряжение, которое можно использовать, как вместе с броней, так и само по себе. Щиты бывают очень разными – от самоделок из дерева и пластика до технологичных металлических и пласталевых, от маленьких лёгких баклеров до ростовых. Удар щитом в рукопашной получает штраф -20.

Таблица 5-8 «Холодное оружие (Шоковое)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Офицерский тесак	Холодное	-	1к10 Р	0	Шоковое	3 кг	Скудный
Шоковая перчатка	Холодное	-	1к10 У	0	Шоковое	1,5 кг	Редкая
Шоковый посох	Холодное	-	1к5+3 У	0	Шоковое	2 кг	Редкий

Таблица 5-8 «Холодное оружие (Примитивное)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Боевой молот	Холодное	-	1к10+2 У	1	Примитивное	4,5 кг	Скудный
Гроксов кнут	Холодное	3 м.	1к10+3 Р	0	Гибкое, Разрывающее, Примитивное	4 кг	Скудный
Двуручное оружие	Холодное	-	2к10 Р	0	Примитивное, Несбалансированное	7 кг	Скудное
Дубинка	Холодное	-	1к10 У	0	Примитивное	2 кг	Распространённая
Импровизированное	Холодное	-	1к10-2 Р	0	Примитивное, Несбалансированное	-	-
Кинжал из зуба кракена	Холодное / Метательное	5 м.	1к5+1 Р	1	Примитивное	0,4 кг	Чрезвычайно редкий
Копьё	Холодное	-	1к10 Р	0	Примитивное	3 кг	Обычное
Меч	Холодное	-	1к10 Р	0	Примитивное, Сбалансированное	3 кг	Обычный
Нож	Холодное / Метательное	5 м.	1к5 Р	0	Примитивное	1 кг	Изобильный
Посох	Холодное	-	1к10 У	0	Примитивное, Сбалансированное	3 кг	Распространённый
Щит	Холодное	-	1к5 У	0	Примитивное, Оборонительное	3 кг	Обычный

Улучшения оружия

Эффективность оружия можно увеличить, установив улучшения. В разделе ниже описано, какие модификации и в каком количестве к какому оружию подходят. Если нужные комплектующие под рукой, то персонаж, преуспев в тесте *«Ремесла (Оружейник)»*, может установить улучшение. Помните, что улучшения увеличивают вес оружия.

Таблица 6-13 «Улучшения оружия»		
Название	**Вес**	**Доступность**
Глушитель	+0,5 кг	Распространенный
Гравиподвес	½	Чрезвычайно редкий
Запястное крепление	1/3	Скудный
Компактная версия	½	Средняя
Лазерный целеуказатель	+0,5 кг	Скудный
Монозаточка	+0 кг	Скудная
Омниприцел	+2 кг	Почти уникальный
Оптический прицел	+1 кг	Средний
Переключатель вида боеприпасов	+1 кг	Скудный
Предсказатель движения	+0,5 кг	Очень редкий
Прицел хищника	+0,5 кг	Очень редкий
Система вокс-управления	+0,5 кг	Редкая
Фотоприцел	+0,5 кг	Очень редкий
Штык	+2 кг	Распространенный

Глушитель

Глушители снижают уровень шума при выстреле, уменьшая вероятность обнаружить стрелка. Тесты *«Бдительности»*, предпринятые для того, чтобы услышать выстрел из оружия, оснащённого глушителем, получают штраф -20 и могут быть предприняты только на вдвое меньшем расстоянии.

Устанавливается на: стаб-револьверы, автостабы, ручные пушки, автоганы, длиннолазы, игольные винтовки и игольные пистолеты.

Гравиподвес

Эти антигравитационные стержни и пластины крепятся к наиболее тяжёлому или громоздкому оружию и снаряжению, немало облегчая его переноску и применение. Гравиподвесы часто встречаются в элитных частях. Это устройство снижает вес оружия наполовину. Солдат, стреляющий из оружия с гравиподвесом, считается имеющим особенность *«Автостабилизация»* (его оружие считается *установленным на опору* и может стрелять *короткими* и *длинными очередями*).

Устанавливается на: любое оружие, относящееся к классу «тяжёлое».

Запястное крепление

Это тяжёлые крепления позволяют установить одно стрелковое оружие на предплечье и спускать курок одним движением руки. Это устройство оставляет руки свободными и нередко пугает врага, которому кажется, будто пули летят прямо из простёртой руки стрелка. Это улучшение уменьшает дальность поражения оружия на 30%.

Устанавливается на: любой лазерный, примитивный, болтерный, стаб- или мельта-пистолет.

Компактная версия

Компактные версии пистолетов и лёгкого оружия предпочитают те, кто ставит скрытность превыше убойной силы. Это улучшение ополовинивает вес оружия, но уменьшает урон на единицу, а также снижает вдвое объём магазина и дальность поражения. Кроме того, любой, кто попытается обнаружить спрятанное компактное оружие получает штраф -20 к тесту (это может быть тест *«Бдительности»*, *«Поиска»* и т. п.).

Устанавливается на: лазерное, болтерное, плазменное, зажигательное и стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое» и «пистолеты».

Лазерный целеуказатель

Этот лазерный прицел предоставляет бонус +10 к тестам Дальнего боя при стрельбе одиночными.

Устанавливается на: любое лазерное болтерное, примитивное, плазменное или стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое» или «пистолет». Лазерный целеуказатель считается прицелом – он у оружия может быть только один.

Монозаточка

Моно – это сверхострая заточка лезвия, благодаря которой клинок или штык будет с легкостью прорезать броню и никогда не затупится. Оружие с этим улучшением больше не считается *«Примитивным»* и увеличивает свою бронебойность на +2. Это улучшение применимо и к силовому оружию, но не оказывает никакого эффекта, пока силовое поле включено. Если оно будет выключено или повреждено, используются бонусы моноклинка.

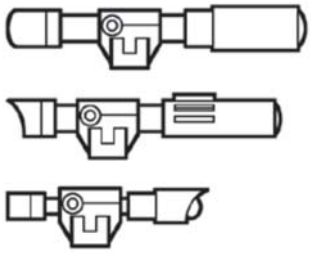
На заметку: это улучшение применимо к любому примитивному холодному оружию, даже к тому, у которого нет режущей кромки (молот, булава и т. д), но при этом его действие объясняется по-другому. Ведущему стоит придумать интересные объяснения для того, как такое оружие получает бонусы от улучшения. Например, мономолот можно считать молотом, имеющим встроенную пневмоударную систему. Игромеханический эффект не меняется.

Устанавливается на: любое примитивное холодное оружие.

Омниприцел

Эти очень редкие и дорогие устройства обычно увидишь только в руках легендарных ассасинов и охотников за головами. Они представляют собой сложные комбинации чувствительных датчиков и прицельных систем. Некоторые модели даже подключаются непосредственно к нервной системе владельца через черепной разъём и служат ему третьим глазом, позволяя стрелять из-за угла. Омниприцел сочетает в себе свойства прицела хищника, лазерного целеуказателя и оптического прицела.

Устанавливается на: любое лазерное болтерное, примитивное, плазменное или стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое». Омниприцел считается прицелом – он у оружия может быть только один.



Оптический прицел

Оптические прицелы увеличивают изображение цели и позволяют легко увидеть её. Это очень полезно при стрельбе на дальние дистанции или при необходимости поразить врага выстрелом в определённую точку. Оружие с оптическим прицелом не получает штрафов за стрельбу на *дальние* и *сверхдальние дистанции*, если стрелок совершит *прицеливание*, потратив полное действие.

Устанавливается на: любое лазерное, болтерное, плазменное, примитивное и стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое». Оптический прицел считается прицелом – он у оружия может быть только один.

Переключатель вида боеприпасов

К оружию, способному вести огонь разными типами боеприпасов, можно подсоединить переключатель – устройство, позволяющее легко менять магазин, из которого будут черпаться патроны. К оружию, оснащённому переключателем, можно подсоединить до трёх магазинов. В начале своего хода стрелок просто заявляет, патронами из какого магазина он хочет воспользоваться в этом ходу.

Устанавливается на: любое болтерное и стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое» и «пистолеты».

Предсказатель движения

Сложный когитатор наведения в этом устройстве включается, как только стрелок ловит противника в перекрестье прицела и нажимает на спуск. Система корректирует положение оружия до тех пор, пока не будет опустошён весь магазин. Система наведения предоставляет бонус +10 к Дальнему бою, но включается она только, если стрелок ведет огонь *короткой* или *длинной очередью*.

Устанавливается на: любое не-примитивное стрелковое оружие, способное вести огонь *короткими* или *длинными очередями*.

Прицел хищника

Этот прицел отслеживает источники тепла. Благодаря этому, стрелок может видеть врагов, рыскающих в темноте, и вычислять их засады. Персонаж, использующий такое устройство, не получает штрафов, вызванных темнотой, а в темноте получает бонус +20 к основанным на зрении тестам Восприятия.

Устанавливается на: любое лазерное болтерное, примитивное, плазменное или стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое». Прицел хищника считается прицелом – он у оружия может быть только один.

Система вокс-управления

В спусковые механизмы оружия встраиваются закодированные вокс-передатчики, позволяя владельцу управлять своим оружием при помощи голоса. Кроме того, устной командой персонаж может изменять *режим огня* (если у оружия их несколько). Из соображений безопасности, каждый вокс-приёмник может воспринимать только один голос. Если на оружии установлен переключатель вида боеприпасов, боец может переключать боеприпасы устными командами.

Устанавливается на: любое не-примитивное оружие, относящееся к классу «пистолеты», «лёгкое», «тяжёлое» или гранату.

Фотоприцел

Это прицел для оружия, повышающий уровень освещённости вокруг и позволяющий видеть во тьме. Персонаж, использующий это устройство, не получает штрафов, вызванных темнотой.

Устанавливается на: любое лазерное, болтерное, плазменное, примитивное или стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое». Фотоприцел считается прицелом – он у оружия может быть только один.

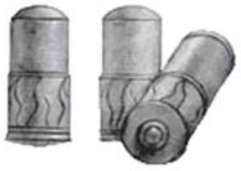
Штык

Зачастую к обычному стрелковому оружию прикрепляют штыки, цепные клинки и другие приспособления, что делают его более эффективным при штурме. В ближнем бою оружие со штыком считается копьём (холодное, 1к10 Р, ББ 0, Примитивное).

Устанавливается на: любое стрелковое оружие, относящееся к классу «лёгкое».

Боеприпасы

Без боеприпасов оружие – не более чем претенциозная дубина. В разделе ниже описаны различные типы патронов, в том числе специализированных, и указано, для какого оружия они подходят.



Вес боеприпасов не указан – но если это будет важно, считайте, что полный магазин составляет приблизительно 10% от массы оружия.

Таблица 5-10 «Боеприпасы»

Название	Доступность
Батареи (лёгкая)	Обычные
Батареи (пистолетная)	Обычные
Батареи (тяжёлая)	Редкие
Канистры топлива (лёгкая)	Скудные
Канистры топлива (пистолетная)	Скудные
Канистры топлива (тяжёлая)	Скудные
Мельта-баллоны (лёгкий)	Очень редкие
Мельта-баллоны (пистолетный)	Очень редкие
Мельта-баллоны (тяжёлый)	Очень редкие
Патроны для болтера	Редкие
Пули и порох	Обычные
Ранец для боеприпасов или заплечный блок питания	Редкий
Ружейные патроны	Обычные
Стрелы или болты	Обычные
Унитарные патроны	Распространенные
Усиленные батареи	Обычная
Флаконы фотоводорода (лёгкий)	Редкие
Флаконы фотоводорода (пистолетный)	Редкие
Флаконы фотоводорода (тяжёлый)	Очень редкие
Экзотические боеприпасы	Очень редкие

Батареи

Это обобщённое название для мощных накопителей энергии, использующихся почти исключительно в лазерном оружии. Стоимость батареи зависит от того, предназначена она для простого пистолета или тяжёлой лазпушки. В любом случае, одна батарея позволяет сделать количество выстрелов, равное размеру магазина оружия.

Используются в: любом лазерном оружии.

Канистра топлива

Огнемёты используют жидкое топливо, по качеству и составу разнящееся от чистейшего прометия до смесей на спирту. Цена канистры зависит от класса оружия. В любом случае, одна канистра позволяет сделать количество выстрелов, равное размеру магазина оружия.

Используются в: ручных огнемётах, огнемётах, тяжелых огнемётах.

Мельта-баллоны

Боеприпасы для мельта-оружия – это герметичные баллоны со специально очищенными химикатами, находящимися под высоким давлением. Цена баллона зависит от класса оружия. В любом случае, один баллон позволяет сделать количество выстрелов, равное размеру магазина оружия.

Используются в: инфернопистолетах, мельтах, мультимельтах.

Патроны для болтера

Активно-реактивные взрывающиеся после попадания снаряды – едва ли не самые смертоносные боеприпасы в арсеналах Империума. Однако высокая цена и сложность производства делает болтеры оружием лишь самых богатых и влиятельных людей.

Используются в: болт-пистолетах, обычных болтерах и тяжёлых болтерах.

Пули и порох

Свинцовая пуля (или даже осколок камня) и навеска пороха, для стрельбы из примитивного огнестрельного оружия.

Используются в: кремнёвых пистолетах и мушкетах.

Ранцы для боеприпасов и заплечные блоки питания

При долгих битвах или длинных рейдах вдали от линий снабжения солдаты тратят много боеприпасов, а значит, им требуется солидный носимый запас. Для этого созданы специальные ранцы, которые содержат мощные батареи для энергетического оружия, баки прометия или просто большое количество патронов для болтерного или стаб-оружия. Такой ранец носится как обычный рюкзак.

Ранцы может содержать восемьдесят зарядов для хеллгана, хеллпистолета, плазменного или мельта-оружия, либо триста выстрелов для любого другого лазерного оружия, либо двести патронов для болтерного или стаб-оружия, либо шестьдесят зарядов для зажигательного. Оружие, подключенное к ранцу, черпает боезапас из него, не трогая свой магазин. Ранец весит двадцать пять килограмм. От ранца для боеприпасов или заплечного блока питания нельзя «запитать» тяжёлое оружие за исключением тяжёлых стабберов, тяжёлых болтеров и тяжёлых огнемётов.

Ружейные патроны

Такие патроны начинены дробью, разлетающейся по конусу при выстреле. Они боеприпасы идеальны для штурмов и боёв в тесных помещениях, где точность не так важна.

Используются в: любых дробовиках.

Стрелы и болты

Стрелы и болты существуют во множестве форм и размеров и изготавливаются из сотен разных материалов – от грубых деревяшек с кремниевыми наконечниками до бритвенной остроты стальных дротиков.

Используются в: луках, арбалетах и ручных арбалетах.

Унитарные патроны

Унитарные патроны чрезвычайно распространены в Империуме. Существует огромное количество их видов и калибров. Патроны для одного типа оружия нельзя использовать в другом, если только они не очень похожи. Например, патроны для стаб-револьвера можно приспособить для автостаба, но не для автогана.

Используются в: автопистолетах, стаб-револьверах, автостабах, ручных пушках, автоганах, охотничьих винтовках и тяжёлых стабберах.

Усиленные батареи

Эти улучшенная батарея для лазерного оружия повышают его убойную силу. Усиленная батарея увеличивает урон оружия на +1. К сожалению, возросшее потребление энергии приводит к тому, что усиленной батареи хватает на вдвое меньшее количество выстрелов, чем обычной. Усиленная батарея увеличивает вес оружия на +0,5 кг.

Используется в: любом лазерное оружие, относящемуся к классу «лёгкое» или «пистолеты».

Флаконы фотоводорода

Плазменное оружие питается от прочных флаконов со сжатым фотоводородом – очень опасного и нестабильного топлива. В любом случае, один флакон позволяет сделать количество выстрелов, равное размеру магазина оружия.

Используются в: плазменных пистолетах, плазмомётах и плазменных пушках.

Экзотические боеприпасы

В Империуме существует множество очень необычных боеприпасов – от липкого геля, используемого в паутинном оружии, до искусно сработанных дротиков, которыми заряжают игольники.

Используются в: игольных пистолетах, игольных винтовках и другом экзотическом стрелковом оружии.

Необычные боеприпасы

Отнюдь не все боеприпасы созданы равными – среди них хватает сложных или необычных образчиков, что недоступны обычному милитанту. В разделе ниже описаны самые расхожие типы необычных патронов и указано, для какого оружия они подходят. Одновременно можно использовать только один тип боеприпасов (их эффекты не складываются). Вес боеприпасов не указан – но если это будет важно, считайте, что полный магазин составляет приблизительно 10% от массы оружия.

Таблица 5-11 «Необычные боеприпасы»	
Название	**Доступность**
Болты «Буря»	Почти уникальные
Бронебойные пули	Скудные
Взрывные стрелы или болты	Скудные
Патроны «Ампутатор»	Чрезвычайно редкие
Патроны «Инферно»	Редкие
Патроны «Кровопийца»	Редкие
Пробивные заряды	Скудные
Пули «Дум-дум»	Скудные
Разрывные пули	Скудные

Болты «Буря»

Болтерные снаряды – один из самых смертоносных видов боеприпасов, что можно найти в имперских арсеналах. Болты «Буря», производимые только в храмах Марса – одна из редчайших их разновидностей. Каждый такой болт несёт в себе крохотный плазменный генератор, испускающий при детонации поток теплового и электромагнитного излучения. Эти боеприпасы особенно эффективны против машин и механизмов, но вытянуть их у членов культа Механикус практически невозможно.

Эффект: тип урона у оружия, использующего эти болты, меняется на *энергетический*. Само оружие получает свойство *«Шоковое»*. Оружие увеличивает свой урон на +3 при стрельбе по целям, имеющим особенность *«Машина»*.

Используются в: болт-пистолетах, болтерах, тяжёлых болтерах.

Бронебойные пули

Эти пули с плотными наконечниками предназначены для того, чтобы пробивать любые виды носимой брони.

Эффект: оружие, использующее бронебойные пули, повышает свою бронебойность на +3.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, охотничьих винтовках, ручных пушках, автопистолетах и автоганах.

Взрывные стрелы или болты

Такие боеприпасы представляют собой стрелы или болты, наконечник которых может быть сделан из разрывной пули, а может быть начинен взрывоопасными алхимическими составами.

Эффект: атаки с применением таких боеприпасов получают штраф -10, но тип урона у оружия становится *взрывным*, а само оружие теряет свойство *«Примитивное»*.

Используются в: луках, арбалетах и ручных арбалетах.

Патроны «Ампутатор»

Эти снаряжённые взрывчатой микрошрапнелью патроны созданы для того, чтобы рвать плоть, крошить кости и отрывать руки.

Эффект: «ампутаторы» увеличивают урон оружия на +2.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, дробовиках всех типов, ручных пушках, автопистолетах и автоганах.

Патроны «Инферно»

Эти патроны содержат нестабильный липкий гель, воспламеняющийся при соприкосновении с целью.

Эффект: в дополнение к обычному урону, враг, получивший попадание таким боеприпасом, должен пройти тест Ловкости или загореться.

Используются в: дробовиках, помповых дробовиках, боевых дробовиках и болтерном оружии.

Патроны «Кровопийца»

Эти патроны взрываются после проникновения в тело врага и вводят токсин, предотвращающий свертывание крови и обрекающий свою жертву на верную смерть.

Эффект: патроны «Кровопийца» наносят +3 к урону, но лишь против «живых» целей. На существ с особенностями *«Демон»* и *«Машина»* этот эффект не действует.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, ручных пушках, автопистолетах и автоганах.

Пробивные заряды

Это мощная батарея для лазерного оружия, столь любимая снайперами некоторых гвардейских полков. Пробивного заряда хватает только на один, но мощный выстрел.

Эффект: оружие получает +1 к урону, а его бронебойность возрастает до 4. Кроме того, игрок может бросать кости на урон дважды и выбирать наивысший результат. Оружие теряет свойство *«Надёжное»*, а ёмкость его магазина падает до 1.

Используются в: лазерных пистолетах, лазерных карабинах, лазганах и длиннолазах.

Пули «Дум-дум»

Эти тяжёлые тупоконечные пули способны наносить страшные раны плоти и разрывать врага на части, но пасуют перед броней.

Эффект: пули «Дум-дум» добавляют +2 к урону оружия, но показатель *очков брони* цели, по которой ведется огонь, удваивается.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах и ручных пушках.

Разрывные пули

Это варварские и запрещённые на некоторых мирах боеприпасы разрываются на части после попадания, оставляя огромные выходные отверстия.

Эффект: разрывные пули добавляют +1 к урону и бронебойности оружия.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, автопистолетах и автоганах.

Доспехи

«Император защищает мою душу,
а флак защищает всё остальное»

- древнее присловье Имперской Гвардии

В сорок первом тысячелетии хватает не только опасных врагов, но и страшного оружия, что может убить или покалечить человека в один миг. Едва ли не каждая раса в галактике использует защитное снаряжение, будь то накинутая на тело шкура или хитроумные энергетические поля и силовые доспехи. Иногда даже гражданские постоянно носят броню. Для людей, что действуют за пределами Империума это ещё более естественно, ибо на новых горизонтах ожидают не только возможности, но и опасности.

Носимая броня предоставляет персонажу показатель *очков брони* (ОБ) на различные части его тела. Кроме того, каждый доспех имеет особые свойства, указанные в описании.

Тип доспеха: к какому типу принадлежит броня.

Зоны защиты: какие части тела покрывает доспех. Это могут быть голова, торс, руки и ноги. Некоторые доспехи защищают всё тело – тогда в этой графе будет написано «Всё».

Очки брони: сколько *очков брони* дает доспех на предоставляемые им зоны защиты. Всё защитное снаряжение, дающее более 7 очков, также накладывает штраф -30 на тесты *«Скрытности»* и *«Бесшумного шага»*.

Вес: здесь указывается масса доспеха в килограммах. Какой вес может носить персонаж см. стр. 254.

Доступность: здесь указывается *доступность* брони (см. **таблицу 5-1**, стр. 111).

Качество брони

Вся описанная ниже броня – *среднего качества*. Чтобы отразить доспехи иного *качества*, воспользуйтесь приведёнными ниже модификаторами.

Низкое: эта броня плохо подогнана или повреждена настолько, что её трудно даже носить. Персонажи, носящие броню *низкого качества*, получают штраф -10 на все тесты Ловкости.

Хорошее: эту ладно скроенную и неплохо подогнанную броню легко носить. Против первой атаки в каждом раунде боя, эта броня увеличивает свой показатель *очков брони* на +1.

Высшее: эта великолепно сработанная броня сидит на своем владельце как вторая кожа. Она весит вдвое меньше обычного, а её показатель *очков брони* возрастает на 1.

Смешанная броня

Персонаж может одновременно носить доспехи нескольких типов, но их защитные качества не будут складываться. Если одну зону защиты покрывают сразу несколько доспехов, учитывайте только тот, что предоставляет наибольший показатель *очков брони*. Например, если персонаж носит толстую кожаную броню (2 ОБ, защищает торс, руки и ноги) и шкуру зверя с Ожога (6 ОБ, защищает торс), то при попадании в торс показатель 2 ОБ от кожи отбрасывается и учитывается только тот, что даёт шкура с Ожога.

Таблица 6-17 «Доспехи»

Название	Зоны защиты	Очки брони	Вес	Доступность
Примитивная броня				
Толстая кожаная или меховая броня	Руки, торс, ноги	2	7 кг	Обычная
Кольчуга или броня из шкуры грокса	Руки, торс, ноги	3	15 кг	Обычная
Латы с феодального мира	Всё	5	30 кг	Скудные
Броня из шкуры ожогского зверя	Торс	6	20 кг	Очень редкая
Флак-броня				
Флак-шлем	Голова	2	2 кг	Средний
Флак-плащ	Руки, торс, ноги	3	8 кг	Скудный
Флак-шинель	Руки, торс, ноги	3	5 кг	Средняя
Гвардейский флак-доспех	Всё	4	11 кг	Скудный
Ячеистая броня				
Ячеистый капюшон	Голова	3	0,5 кг	Редкий
Ксеноячеистая броня	Руки, торс, ноги	3	2 кг	Редкая
Ячеистый боевой плащ	Руки, торс, ноги	4	1,5 кг	Очень редкий
Ячеистый жилет	Торс	4	2 кг	Редкий
Панцирная броня				
Панцирный шлем	Голова	4	2 кг	Редкий
Лёгкий панцирный доспех силовика	Всё	5	15 кг	Редкий
Панцирный нагрудник	Торс	6	7 кг	Редкий
Панцирный доспех штурмовика	Всё	6	15 кг	Очень редкий
Прочая броня				
Улучшение шлема	-	-	-	Очень редкое
Бронекомбинезон	Руки, ноги, торс	3	5 кг	Редкий
Силовая броня				
Лёгкий силовой доспех	Всё	7	40 кг	Чрезвычайно редкий
Силовой доспех	Всё	8	65 кг	Чрезвычайно редкий

Примитивная броня

Примитивные доспехи – обычное дело для диких и феодальных миров, а также планет чужаков и низов улья, где технологии ненадёжны или дороги. Зачастую такие доспехи – это дублёные шкуры, металлические пластины, кольчуги или сочетания всего вышеперечисленного с примитивными методами работы. Такой доспех не остановит выстрел лазгана, но может отвести в сторону удар клинка. В любом случае, это лучше, чем ничего. Броня со свойством *«Примитивное»* предоставляет полную защиту лишь от оружия, обладающего свойством *«Примитивное»* – в противном случае её количество ОБ падает вдвое. Это уменьшение делается до уменьшения от бронебойности врага.

Флак-броня

Самый распространенный в галактике тип брони, стандартное снаряжение миллионов гвардейцев. Множество слоев абляционных и ударопоглощающих материалов позволяет уберечь носителя от огня лёгкого оружия, осколков и близких взрывов. Против тяжёлого ударного оружия ближнего боя флак-броня почти бесполезна, что искупает малым весом, дешевизной производства и надёжностью. Немало ветеранов, даже имея доступ к лучшему снаряжению, хранят верность флак-броне. Показатель ОБ флак-брони увеличивается на +1 против урона, нанесённого оружием со свойством *«Взрыв»*, но только если владелец брони не находиться в центре взрыва.

Ячеистая броня

Ячеистая броня – это высокотехнологичный доспех (иногда даже ксенотех), созданный из тысяч связанных термопластовых ячеек, образующих нечто подобное ткани. Лёгкая и удивительно удобная броня может выдержать большинство ударов и выбросов энергии, мгновенно затвердевая в месте попадания и распыляя силу удара по поверхности.

Бронекомбинезон

Подобные комбинезоны любят убийцы, ибо такая броня защищает всё тело и почти не лишает подвижности. Каждый комбинезон подгоняется под носителя и, в зависимости от материала, может защищать как на уровне обычной флак-брони, так и составлять конкуренцию панцирю. Нередко, секретности ради, такую броню носят под обычной одеждой или рясой.

Усовершенствованные системы шлема

Большинство доспехов дополняются шлемом, и многие не только защищают голову, но наделены встроенными сканерами и другими устройствами. Обычно такие системы называют «авточувствами» – как правило, они позволяют носителю видеть и слышать намного лучше, чем просто глазами и ушами. В большинство шлемов встраивают хотя бы вокс и микрофон – последний нередко бывает связан с громкоговорителем, что позволяет владельцу переорать толпу бунтарей или отдавать приказы в грохоте битвы. Шлем может иметь следующие улучшения:

Авточувства: предоставляет носителю талант *«Обострённые чувства (Зрение)»*.

Зрение хищника: предоставляет носителю особенность *«Ночное зрение»*; системы *высшего качества* также позволяют носителю предпринимать броски *«Бдительности»* против скрытых целей в качестве свободного действия.

Связь: встроенная вокс-бусина или вокс-вещатель.

Панцирные доспехи силовиков и штурмовиков

Панцирная броня – знак высокого положения. Обычно её носят офицеры и другие важные лица. Эти конструируемые из литых пластин армапласса, керамита и других прочных материалов доспехи могут покрывать всё тело или лишь отдельные его части, в зависимости от требуемого уровня защиты. Например, Адептус Арбитрес носят новые доспехи и шлемы, а многие исследователи ограничиваются нагрудниками, что надевают поверх более удобной ячеистой или флак-брони.

Некоторые комбинезоны предусматривают возможность вставлять в них панцирные пластины, благодаря чему можно мгновенно превратить такой костюм в тяжёлый доспех или наоборот. Повреждённые пластины легко заменять, обходясь без необходимости где-то добывать целый комплект брони.

Силовая броня

Силовые доспехи – такой же символ Империума, как болтер. Она появилась во времена первых крестовых походов, когда Император отвоёвывал галактику для человечества, а за прошедшие тысячи лет было создано множество моделей и образцов. Доспехи почитают и бережно хранят веками, а некоторые служат уже тысячи лет. Шлем обычно легко снимается, чтобы носитель иногда мог оглядеть окрестности своими глазами. Большинство комплектов брони оснащено мощными заплечными источниками питания и вспомогательными системами – воксами, авточувствами и наводчиками.

Самые известные обладатели силовой брони – космодесантники, воительницы Адепта Сороритас и агенты Инквизиции. Сёстры битвы и посланцы Святых Ордосов не имеют чёрного панциря – особого имплантата астартес, что позволяет напрямую управлять силовым доспехом – а потому их модели брони облегчены и лишены многих дополнительных систем.

Силовая броня – это доспех из толстых и тяжёлых керамитовых пластин, оснащённый обширной системой подобных мышцам сервоприводов, повторяющих движения носителя и увеличивающих его силу. Как правило, броня полностью герметична, снабжена дыхательным аппаратом и запасом кислорода, что позволяет воину подолгу выживать даже в вакууме.

Персонаж, облачённый в лёгкий силовой доспех, получает +10 к силе, а носитель обычного – уже +20 к Силе. Кроме того, *размер* носителя обычной (не лёгкой) силовой брони увеличивается на +1 (как правило, особенность *«Размер (4)»*, меняется на *«Размер (5)»*). Броне требуется постоянный источник энергии (обычно заплечный, который может носить сам боец). Обычного невоенного источника питания хватит на 1к5 часов, после чего его нужно будет перезарядить или заменить. Чтобы получать бонус к силе, необходимо носить кирасу, наручи и поножи, но шлем необязателен. Масса самой брони не учитывается при подсчёте веса, который может нести персонаж (см. стр. 254).

Снаряжение

«Никогда не думай, что Судьба сможет снабжать тебя всем необходимым»

- вольный торговец Эммануэль Ларн

Вольный торговец никогда не знает, что встретит в очередном путешествии, а наслаждаться барышами бывает трудно, когда ты мёртв. Император благоволит предусмотрительным, и счастливо богатый вольный торговец может позволить себе какое угодно снаряжение, что поможет ему много лет с удовольствием пожинать плоды успехов.

Одежда и амуниция

Таблица 5-13 «Одежда и амуниция»		
Название	**Вес**	**Доступность**
Визор хищника	0,5 кг	Редкий
Дыхательный аппарат	1 кг	Скудный
Комбинезон из синтекожи	2 кг	Чрезвычайно редкий
Костюм для выживания	-	Распространённый
Ночной плащ	2 кг	Средний
Одежда и украшения аристократа	-	Скудные †
Одежда и украшения гильдейского торговца	-	Средние †
Одежда и украшения простолюдина	-	Изобильные †
Одеяние из радужной ткани	-	Очень редкая
Перчатка-амортизатор	0,5 кг	Редкая
Пустотный костюм	8 кг	Распространённый
Пустотный костюм «Селенит»	25 кг	Скудный
Респиратор или противогаз	0,5 кг	Средний
Рюкзак	1 кг	Распространённый
Страховка	2 кг	Обычная
Талисман	-	Средний
Фильтры-затычки	-	Обычные
Фотовизор или фотолинзы	0,5 кг	Скудные
Хамелеолиновый плащ	0,5 кг	Редкий
Хроно	-	Изобильное
† *Одежда и украшения могут иметь какую угодно* ***доступность****. На них всегда можно потратить больше – заказать костюм из более редкой ткани, у более искусного портного или ювелира – в общем, сделать что угодно, чтобы блистать ярче своих соперников.*		

Визор хищника

Такое относительно простое устройство позволяет владельцу отслеживать врагов в темноте по излучаемому ими теплу и обнаруживать скрывающихся в ночи неприятелей.

Персонаж, носящий визор хищника, не получает штрафов от темноты и получает бонус +20 к основанным на зрении тестам Восприятия в тёмное время суток.

Дыхательный аппарат

Такие аппараты созданы для того, что сохранять владельцу жизнь даже в самой токсичной атмосфере. Они состоят из маски или шлема и запаса кислорода. Персонаж с таким аппаратом невосприимчив к воздействию газов и способен выжить даже под водой. Баллона с воздухом хватает примерно на час, после чего его нужно заменить (на это тратится полное действие).

Комбинезон из синтекожи

Этот костюм из биореактивного материала, обладает неотражающей поверхностью, и плотно облегает тело владельца. Он даёт два *очка брони* на всех зонах попадания, не закрытых другой броней, и предоставляет носителю бонус +10 к тестам *«Скрытности»* и *«Бесшумного шага»*. Кроме того, синтекожа делает своего носителя невидимым для обладателей визоров хищника и особенности *«Ночное зрение»*. *Очки брони* от синтекожи не складываются с другой бронёй. Если владелец наденет синтекожу под другую броню, то не получит бонусов на *«Скрытность»* и *«Бесшумный шаг»*, но всё ещё будет невидим для носителей инфракрасных очков и обладателей *«Ночного зрения»*, если только броня, носимая поверх синтекожи – не силовая.

Костюм для выживания

Костюмы для выживания пригодятся при работе в суровых погодных условиях. Неважно, слишком ли вокруг жарко или чересчур холодно – костюм способен поддерживать нормальную температуру тела и влажность, благодаря великолепным возможностям терморегуляции. Он использует различия между температурой тела и окружающей среды, как термопару для выработки энергии, а его системы рециркуляции способны перерабатывать пот в питьевую воду. Большинство костюмов комплектуются капюшоном и очками для защиты головы и лица. Костюм не сможет защищать владельца вечно, но поможет ему выжить некоторое время в экстремальных условиях до прихода помощи. Костюм предоставляет носителю бонус +20 на все тесты, связанные с противостоянием вредным условиям среды.

Ночной плащ

Обычно такое одеяние представляет из себя накидку (реже – широкий плащ с капюшоном), что может поглощать свет и почти не излучает тепла. Накинув капюшон, носитель растворяется во тьме – его не обнаружат даже инфракрасные датчики. Плащ накапливает тепло внутри, отчего там становится очень жарко – носитель обязан каждый час проходить **средний (+0) тест Выносливости** или получать уровень *усталости*. Плащ приносит носителю бонус +30 на тесты *«Скрытности»*, если тот находится в темноте, даже если прятаться там негде.

Одежда и украшения

Одежда, обувь, драгоценности и украшения, что носят имперцы, потрясают разнообразием. Чтобы отразить положение в обществе или роль в ход идут все возможные стили. Авантюристы могут носить комбинезоны и кольца, роскошные наряды, парики, скафандры, практичную одежду ульевиков, мундиры, парадное оружие, рясы и мантии учёных, бить татуировки или обвешиваться религиозными побрякушками из каждого встречного храма – зависит от вкуса, профессии и происхождения.

Доступность одежды и украшений определяется тем, сколько авантюрист готов платить – это может быть рваньё и обмотки, или роскошные наряды, которым позавидуют иные аристократы.

Одеяние из радужной ткани

Этот экзотический материал очень ценят на курортах Друзовой марки за редкость и дороговизну. Привезенные из Коронуса и вплетённые в другую ткань волокна отзываются на окружающий свет, постоянно меняя оттенок и складывающийся из них узор. Поговаривают, что такие одеяния отзываются и на настроение носителя. Так или иначе, одежда из радужной ткани удивительно удобна, красива и определённо производит впечатление.

Перчатка-амортизатор

В эти перчатки встроены запоминающие устройства и пластины-блокаторы, сжимающиеся вокруг кисти и запястья владельца в тот миг, когда он берется за рукоять оружия и таким образом, не дающие ему сломать руку в миг выстрела. Персонаж с перчаткой-амортизатором может стрелять из лёгкого оружия одной рукой, не получая обычного штрафа -20. То же касается и пистолетов, требующих хвата двумя руками.

Пустотный костюм

Эти герметичные скафандры созданы для того, чтобы защищать владельца в самых опасных условиях. Пустотный костюм оснащён дыхательным аппаратом и позволяет носителю выжить в вакууме. Ко многим скафандрам также прилагаются пустотные наборы из страховочных тросов, стальных зажимов и других небольших, но полезных инструментов. С другой стороны, скверные костюмы не могут толком защитить носителя даже от пустотного излучения, и долгое пребывание в космосе в таком скафандре приведёт к болезни или смерти.

Пустотный костюм «Селенит»

«Селенит» – это не только по-настоящему древняя модель скафандра, происходящая из священной СШК, но и, возможно, самый тяжёлый пустотный костюм, что используют в Империуме. Он создан для пустоходов, что будут выходить на поверхность корабля или добывать ископаемые в астероидных поясах, а потому сплетён из керамического волокна, что защищает от сверхвысоких и сверхнизких температур, излучения и микрочастиц куда лучше простого герметичного скафандра. Это очень надёжный и распространённый костюм – некоторые «Селениты» становятся семейными реликвиями кланов и звёздных кораблей и служат многим поколениям пустоходов.

Носитель «Селенита» может выжить в полном вакууме до десяти часов – потом его сдвоенный кислородный баллон придётся заменить (что можно сделать, не снимая костюма). Полностью рабочий костюм в хорошем состоянии также оснащён встроенным воксом, набором для залатывания прорех, компактным захватом с десятиметровой верёвкой и фотовизором. «Селенит» довольно прочный и предоставляют носителю три *очка брони* на торс, ноги и руки, а шлем – четыре *очка брони* для головы. С другой стороны, этот скафандр очень громоздкий, отчего носитель получает штраф -10 на тесты Ловкости. Существует несколько местечковых разновидностей «Селенита», которые можно отразить правилами *качества* для брони.

«Селениты», что носят в Порт-Странствии и на Поступи оснащены движителями, что позволяют носителю передвигаться в открытом космосе в невесомости или низкой гравитации. *Скорость* носителя при этом равна 6, но эти двигатели недостаточно мощны, чтобы на них можно было «летать» в условиях нормальной земной тяги.

Респиратор или противогаз

Простой дыхательный прибор, закрывающий нос и рот или всё лицо, даёт пользователю явно лучшую защиту, чем фильтры-затычки. Персонаж, носящий респиратор, получает бонус +30 к тестам Выносливости, сделанным для того, чтобы сопротивляться воздействию газов, и может перебрасывать проваленные тесты.

Рюкзак

Существует множество способов носить свои вещи, но чаше всего это заплечная сумка того или иного вида. Обычно в рюкзак влезает около пятидесяти килограммов вещей.

Страховка

Это приспособление состоит из веревки и надёжного крюка или магнитного захвата. Спускаясь по вертикальной поверхности, персонаж со страховкой получает бонус +30 к тестам и не может сорваться, даже если провалит тест.

Талисман

Талисман – это памятная вещица, священная реликвия или просто безделушка на удачу, призванная привлечь к носителю благосклонный взор Императора. Это могут быть пальцы святых, осколки благословенных болтерных гильз, флакон воды из священной реки или волосы мертвеца, сплетённые в особый узор. В Империуме хватает торговцев такими вещицами, хотя отличить настоящую реликвию от фальшивки – задача почти невыполнимая. Цена зависит от воли ведущего и того как хорошо персонаж сторговался с продавцом.

Талисманы не приносят ощутимых преимуществ. Впрочем, если сюжет требует, чтобы со случайно выбранным персонажем случилось нечто скверное, ведущий может исключить из такой «рулетки» обладателя талисмана. Если у всех персонажей есть талисманы (а они должны быть у каждого богобоязненного подданного), ведущий может сам решить, какой из них сильнее.

Фильтры-затычки

Эти простые затычки носят в ноздрях, чтобы перекрыть путь большинству вредных газов. Персонаж, носящий фильтры-затычки получает бонус +20 к тестам Выносливости, предпринятым для того, чтобы сопротивляться воздействию вредоносных газов.

Фотовизор или фотолинзы

Эти приспособления предназначены для увеличения освещённости, так что даже в самую тёмную ночь их носитель будет видеть, как днём. Персонаж, носящий фотовизор или фотолинзы, получает особенность *«Ночное зрение»*. Фотовизор или фотолинзы *хорошего качества* также блокируют воздействие фотонных вспышек, делая персонажа невосприимчивым к их эффектам.

Хамелеолиновый плащ

Хамелеолин состоит из волокон, способных менять цвет, подстраиваясь под окружение. Персонаж в хамелеолиновом плаще получает бонус +20 к тестам *«Скрытности»*. Если он сохраняет неподвижность, то для врагов считается находящимся на одну ступень дальности дальше (например, *дальняя дистанция* превращается в *сверхдальнюю*, подробнее см. стр. 238).

Хроно

Так называют карманные или наручные измерители времени – обычно надёжные и простые в использовании.

Препараты и вещества

Таблица 5-14 «Препараты и вещества»		
Название	**Вес**	**Доступность**
Амасек	-	Скудный
Детокс	-	Редкий
Забой	-	Скудный
Зелье теософа	-	Очень редкое
Инъектор	-	Распространённый
Лхо	-	Обычное
Медицинская сумка	2 кг	Обычная
Медицинская сумка (улучшенная)	5 кг	Редкая
Обскура	-	Редкая
Озверин	-	Очень редкий
Паёк	-	Повсеместный
Рекаф	-	Изобильный
Священное масло	-	Очень редкое
Стимм	-	Средний
Транк	-	Изобильный
Яства	-	Очень редкие

Амасек

Амасек – популярный алкогольный напиток, перегоняемый из вина. Под этим словом может подразумеваться как чудовищное пойло, годное только на начинку для зажигательных бомб, так и хорошо выдержанные, марочные напитки, что обычно попадают только в руки высокопоставленных слуг Империума.

Детокс (Наркотик)

Стандартный препарат, способный вывести из организма большинство опасных токсинов и газов, если принять вовремя. Доза детокса мгновенно снимает воздействие всех положительных и отрицательных эффектов других препаратов, токсинов или газов (если только в описании конкретного эффекта не указано, что против него детокс бессилен).

Применение детокса болезненно, изнурительно и сопровождается неприятными побочными эффектами – рвотой, кровью из носа и сильнейшим поносом. Принявший детокс персонаж считается *оглушённым* на количество раундов, равное 1к10 – (Бонус Выносливости). Если итоговый результат – 0 или меньше, значит, персонаж не страдает от побочных эффектов.

Забой (Наркотик)

Известный также как «бойня», этот наркотик обостряет чувства и ускоряет реакцию, но грозит усталостью и повреждениями мозга при постоянном употреблении. Одна доза увеличивает бонус Ловкости и бонус Восприятия персонажа на +3 и действует 2к10 минут. Когда действие наркотика прекращается, персонаж должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить штраф -20 к тестам Ловкости и Восприятия на 1к5 часов.

Зелье теософа

Пьянящий, густой напиток с Архаоса, запрещённый на этом мире древним законом. Говорят, что он даёт пьющему глубину и ясность мысли, но считается, что это не более чем сказки, что рассказывают обо всём запретном. Так или иначе, такое зелье высоко ценят как символ богатства и культурности среди каликсидских философов.

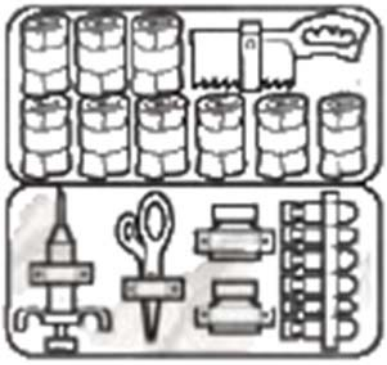
Инъектор

Большинство медицинских препаратов и наркотиков требует какого-либо средства для введения в организм – от простецкого одноразового шприца до сложного распылителя или кожного биопластыря. Один инъектор вмещает одну дозу препарата, которую персонаж может ввести, затратив полное действие.

Лхо

Лхо – привычное курево гвардейцев и чернорабочих. Каждая свернутая бумажная трубочка набита пахучей растительной смесью, которую поджигают и вдыхают дым, получаемый от её тления. Лхо вызывает зависимость.

Медицинская сумка



Такой предмет снаряжения совершенно необходим любому медику. В обычной сумке можно найти множество бинтов, припарок, антисептиков, и заплат синтекожи. Сумка предоставляет владельцу бонус +20 к тестам *«Медики»*.

Медицинская сумка (Улучшенная)

Очень полезный предмет для кораблей, на борту которых нет подготовленных врачевателей. Каждая сумка содержит распылитель синтекожи, антисептики, распылитель гипса, токсиндетекторы, встроенный когигатор-диагностор и другие средства, с помощью которых даже необученный пустоход может оказать медицинскую помощь. Сумка предоставляет владельцу бонус +20 к тестам *«Медики»*, а если владелец не обладает умением *«Медика»*, сумка позволяет этому умению считаться *базовым*.

Обскура (Наркотик)

Несмотря на строгие запреты и частые облавы, обскура остаётся очень распространенным наркотиком в Империуме. Контрабандисты делают немалые барыши, тайно ввозя обскуру и продавая её военным и гражданским всех чинов и сословий. Принявший обскуру впадает в дремотное состояние на 1к5 часов (если ему придется в это время вступить в бой, считайте, что он находиться под воздействием галлюциногенной гранаты). Через 1к10 часов после того как обскура выветрится, персонаж будет чувствовать себя глубоко подавленным, если не примет новую дозу.

Озверин (Наркотик)

Общее название для целой коллекции боевых наркотиков, обычно используемых в штрафных легионах. Заправившийся озверином – это бесстрашный фанатик. Одна доза даёт талант *«Неистовство»* и невосприимчивость к *страху* на 1к10 минут.

Паёк

Большая часть еды в Империуме переработана, упакована и едва похожа на что-то съедобное. Бедняки могут есть «блюда» из трупной муки или промышленно выращиваемых водорослей, тогда как в богатые пайки могут входить ломтики гроксятины со специями и питательная паста.

Злоупотребление препаратами и зависимость

Частое употребление одного препарата за короткий промежуток времени может привести к тому, что у персонажа разовьётся привыкание. Если персонаж принимает больше одной дозы какого-либо препарата в течение двадцати четырёх часов, он должен предпринять **тест Выносливости** с накопительным штрафом -20 за каждую дозу после первой. В случает провала препарат не оказывает полезного эффекта, и новые дозы также не будут его оказывать ещё двадцать четыре часа.

Рекаф

Рекаф – это популярный горячий напиток из измельчённых и заваренных листьев. Состав разнится от планеты к планете, но большинство смесей обязательно содержат какой-либо стимулятор (например, кофеин или безвредные соединения фарамоксина).

Священное масло

Гвардейцы очень ценят мистические свойства, которыми обладают благословленные Омниссией масла. Будучи применено к оружию (на это требуется полное действие), оно сберегает его от *осечек* на количество выстрелов, равное магазину оружия. Если смазать уже давшее *осечку* оружие, оно мгновенно приходит в порядок, но на этом действие масла заканчивается.

Стимм (Наркотик)

Стимм – это мощный препарат, заглушающий боль и ставящий бойцов на ноги, даже когда эти самые ноги отказывают им. Доза действует 3к10 раундов. Все это время персонаж игнорирует все отрицательные воздействия на свои характеристики (из-за обычного или критического урона) и не может быть *оглушён*. Когда действие стимма прекращается, персонаж получает штраф -20 на тесты Силы, Выносливости и Ловкости на один час.

Транк

«Транками» называют алкогольные, химические и тому подобные препараты, изготавливаемые на нижних ярусах в ульях предела Голгенны. Каликсидские преступники, отбросы и, конечно же, гвардейцы знают много рецептов. От транка цепенеют тело и разум – ощущения не те, что чувствуют упившиеся амасеком, самогоном или иным спиртным – хотя итог тот же. Потребление транка – дело неприятное, вгоняющее в тоску и требующее привычки.

Яства

Имперская знать наслаждается такими кушаньями, как настоящее (а не выращенное искусственно) мясо необычных зверей, фрукты, отвоёванные у миров смерти ценой множества жизней, и экзотические растения из частных гидропонных садов. Некоторые замысловатые яства готовят лишь для того, чтобы показать своё богатство, но ни один уважающий себя вельможа не падёт так низко, чтобы есть и пить то же, что и его слуги – или, Император спаси, то же, что жрут рабы или трудяги из среднего улья.

Инструменты

Таблица 5-15 «Инструменты»

Название	Вес	Доступность
Автоперо	-	Скудное
Альманах Астрэ Дивинитус	4 кг	Чрезвычайно редкий
Ауспик или сканер	0,5 кг	Скудный
Вокс-бусина	-	Средняя
Вокс-вещатель	-	Скудный
Вычислительный комплекс	120 кг	Скудный
Гравишют	15 кг	Редкий
Диагностор	4 кг	Очень редкий
Жезл лорда-капитана	1 кг	Очень редкий
Инфопланшет	0,5 кг	Скудный
Инфостанок хаддской модели	13 кг	Очень редкий
Комбиинструмент	1 кг	Редкий
Корабельный аварийный набор	6 кг	Обычный
Кошка	2 кг	Средняя
Крикун	1,5 кг	Средний
Ловчий ястреб	-	Очень редкий
Магнитные ботинки	2 кг	Редкие
Магнокль	0,5 кг	Средний
Мельта-бомба	12 кг	Средняя
Мефонтова ортодоксия	2 кг	Скудная
Молчун	2 кг	Средний
Мультиключ	-	Скудный
Мультикомпас	4 кг	Почти уникальный
Навис Прима	1 кг	Очень редкая
Оковы	1 кг	Распространённые
Оружейный чехол	6 кг	Средний
Пикт-писец	1 кг	Обычный
Подрывной заряд	1 кг	Скудный
Прыжковый ранец	25 кг	Редкий
Психофокус	-	Редкий
Светосфера или фонарь	0,5 кг	Изобильная
Сервитор (Боевой)	-	Редкий
Сервитор (Рабочий или монозадачный)	-	Скудный
Сервитор (Сложный многозадачный)	-	Редкий
Сервочереп	-	Скудный
Счётная машина	7 кг	Очень редкая
Ядовитое кольцо	-	Очень редкое

Автоперо

Этот сложный с виду писчий прибор позволяет владельцу переписывать тексты со впечатляющей скоростью и точностью. Персонаж, обладающий умением *«Ремесло (Летописец)»* может использовать автоперо, чтобы получить бонус +10 тестам своего *«Ремесла».*

Альманах Астрэ Дивинитус

«Альманахом» называется творение Божественного Астрометрикума – каликсидской группы технокрецов, что изучают звёзды, туманности и пустотные явления. Его щелкающие сферы и гололитические изображения составляют собрание сведений, что пригодятся каждому, что путешествует меж звёзд.

Альманах представляет бонус +10 к тестам *«Навигации», «Пилотирования», «Учёного знания (Астромантия)»* и *«Ремесла (Астрограф)»*, если это уместно в текущих обстоятельствах.

Ауспик или сканер

Это устройство способно засекать выбросы энергии, движение, присутствие живых существ и т. п. Персонаж с ауспиком получает бонус +20 к тестам *«Бдительности»*. Кроме того, он может при помощи теста *«Пользования техники»* обнаруживать вещи, обычно незаметные глазу – невидимое излучение, газы, едва заметные следы присутствия живых существ и т. п. Дальность действия обычного ауспика – 50 м., но стены толще полуметра и особо прочные материалы могут заблокировать устройство.

Вокс-бусина

Вокс-бусина (она же комм-бусина, она же микробусина) – это носимое в ухе средство связи на короткой дистанции. Бусины эффективно действуют на расстоянии до одного километра (впрочем, скверная погода, пересечённая местность, каменные или пласталевые преграды могут сильно сократить это расстояние).

Вокс-вещатель

Вокс-вещатель – простое средство связи, способное передавать сигнал на значительное расстояние, в том числе – с поверхности планеты на судно, стоящее на орбите. Чтобы отправить или принять вокс-сообщение, пробиваясь через помехи, или в иных необычных условиях, потребуется **простой (+10) тест *«Пользования техники»***.

Вычислительный комплекс

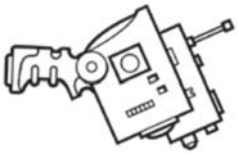
В каждом крупном торговом предприятии трудится целый рой писцов и счетоводов, а величайшие концерны могут процветать лишь при помощи машин – например, вычислительных комплексов. Это шумное, размером с человека, нагромождение пыхтящих стержневых когитаторов, работающее на прометии и обычно установленное на гусеничную платформу. Машинный дух вычислителя принимает стопки бумаг и других данных, управляет ими и выплёвывает клочки пергамента, где подведён баланс и выдан прогноз. Такое устройство приносит бонус +10 к тестам *«Торговли»*.

Гравишют

Гравишют – это уменьшенная версия прыжкового ранца, что полагается на антигравитационные поля и сопла над плечами, превращающие падение в медленный спуск. В отличие от ранцев, гравишюты могут обеспечить лишь приземление – например, при высадке – и не позволяют совершать высоких прыжков.

Гравишют обеспечивает безопасное, управляемое падение с любой высоты. Также персонаж может парить в воздухе примерно минуту. Заряда в гравишюте хватает на один час – после этого аккумуляторы нужно заменить.

Диагностор



Диагностор – сложное медицинское устройство, которым пользуются высшие планетарные чиновники и другие власть имущие. Он может обнаружить почти все известные в Империуме болезни. Такие приборы часто встраиваются в сервочерепа или даже целых сервиторов или включаются в медицинские наборы. Каждый вольный торговец, часто действующий вдалеке от госпиталей, понимает важность диагностора.

Диагностор предоставляет бонус +20 к тестам *«Медики»* и Восприятия, сделанным для определения болезни. Успех этого теста означает, что прибору удалось назначить правильное лечение.

Жезл лорда-капитана

Многие офицеры Имперского Флота носят короткие жезлы, что символизируют их власть и положение. Большинство жезлов покрыты гравировками и геральдикой корабля и флотилии. Рядовые пустоходы презрительно именуют такие регалии «каликсидскими костылями» и иными, ещё менее почтительными прозвищами, видя в них лишь ещё один символ угнетения. Чего большинство не знает – и узнаёт слишком поздно – это то, что большинство флотских жезлов настолько прочны, чтобы ими можно легко ломать кости. В некоторые даже встроены микрокогитаторы или инфохранилища – к примеру, жезл «Айгиарна» – корабля вольных торговцев – содержит кодовые молитвы машинным духам. Он торжественно вставляется в главный рулевой пост при каждой смене вахт, что всегда сопровождается церемонией с ритуальными вопросами и ответами. Если такой обряд не провести, все системы управления будут заблокированы – это мера защиты от пиратов и бунтовщиков.

Инфопланшет

Инфопланшеты – самое обычное в Империуме средство хранения и чтения текстовых, видео- и аудиозаписей. Некоторые способны хранить и воспроизводить всего один файл, но зато очень дешевы и просты в производстве. Другие же позволяют записывать новую информацию и стирать старую, а также передавать и получать данные с других носителей.

Инфостанок хаддской модели

Такие ограниченные инфоустройства и геометрические экраны очень полезны людям, которым приходится решать логические задачи или собирать и сопоставлять отрывочные сведения. Инфостанок приносит бонус +10 к тестам *«Логики»*, а по решению ведущего также может снижать время на изыскания или расследования, если персонаж владеет умением *«Пользование техники»*.

Комбиинструмент

Этот универсальный и диковинный с виду инструмент часто можно увидеть в руках членов культа Механикус. Персонаж, использующий комбиинструмент, получает бонус +10 к тестам *«Пользования техники»*.

Корабельный аварийный набор

Даже на самом безопасном и надёжном корабле на большинстве палуб есть аварийные наборы – а размеры палуб часто исчисляются километрами. Некоторые рабочие бригады носят уменьшенные наборы при себе на случай пробоины в корпусе или переборке. Обычный набор весит около двадцати килограмм. В него могут входить следующие составляющие:

Световой стержень: способен стабильно светиться 1к5 часов.

Универсальная батарея: при помощи встроенных клемм и разъёмов ей можно запитать световой стержень или аварийный вокс (что позволит им проработать 1к5 часов) или лазпистолет (такой батареи хватит на пять выстрелов).

Сухой паёк и фляга с водой: достаточно еды на один день (как правило, если помощь не пришла в течение дня, значит уже не придёт никогда).

Аварийный вокс: обычно такие устройства привязаны к корабельным частотам, но существуют и более совершенные модели. Также аварийный вокс может транслировать автоматические песнопения о бедствии или обычную «Молитву пустохода о спасении».

Маска и баллон с воздухом: такого комплекта хватит на полчаса – вполне достаточно, чтобы преодолеть затянутый ядовитым газом коридор.

Противорадиационные таблетки: очень важный препарат при утечке из плазменных двигателей или контактом к сырыми энергиями пустоты.

Баллончик герметизирующего геля: этим дурнопахнущим гелем можно быстро заделывать пробоины в корпусе или переборках. Каждого баллончика хватает на примерно два десятка небольших (до десяти квадратных сантиметров) пробоин.

Кошка

Кошка представляет собой маленький пневматический пистолет, выстреливающий крюк или магнитный захват, связанный с пистолетом тонким, но прочным 100-метровым тросом. Зацепившись крюком или магнитом за нужное место (например, крышу), персонаж может взобраться наверх по тросу или включив лебёдку, если не хочет потеть лишний раз. Также кошку можно использовать как неудобный и грубый однозарядный арбалет.

Крикун

Эта система сигнализации, способна замечать звуки или движение (в зависимости от модели) и поднимать жуткий шум. Для постановки крикуна на боевой взвод требуется **средний (+0) тест *«Пользования техники»***. Этот тест бросает ведущий, втайне от игрока – последний не должен заранее знать, сработает ли крикун. Установленный крикун для обнаружения движения или шума имеет показатель Восприятия 75. Заметив чужака, крикун испускает вой, слышимый на километр вокруг, хотя двери, стены и другие преграды могут уменьшить этот радиус.

Ловчий ястреб

Ловчие ястребы – это летающие машины, похожие на хищных птиц, что иногда служат киберфамильярами. Их используют некоторые отряды Адептус Арбитрес и состоятельные охотники за головами (подробнее см. стр. 354). Отправленный в полёт ястреб будет искать цель, а обнаружив – спикирует на неё, чтобы схватить металлическими когтями и оглушить электрическим разрядом. Встроенные антигравитаторы достаточно мощны, чтобы ястреб мог переносить человека на короткие расстояния.

Магнитные ботинки

В эти громоздкие и тяжёлые ботинки встроены электромагниты, позволяющие владельцу прикрепляться к металлическим поверхностям – например, корпусу судна. Такие ботинки часто можно обнаружить в аварийных наборах на борту пустотных кораблей. Надетые магнитные ботинки снижают *скорость* передвижения носителя и его бонус Ловкости вдвое, но позволяют ему нормально передвигаться в зонах пониженной гравитации и невесомости (там, где есть подходящие поверхности для ходьбы).

Магнокль

Эти мощные зрительные приборы способны многократно приближать изображение. Более совершенные магнокли могут показывать также расстояние до цели, засекать источники тепла, рассчитывать координаты цели и делать пикты, над которыми можно будет поразмыслить потом.

Мельта-бомба

Мельта-бомбы используют магнитные захваты, намертво прикрепляясь к металлическим поверхностям и высвобождая поток смертоносного жара, схожий по воздействию с выстрелом из мельта-оружия. Такие бомбы идеальны для пробивания дыр в стенах, уничтожения боевой техники и других тяжелобронированных целей. Бомбы очень тяжелы и не предназначены для метания – их нужно прикреплять к цели. Мельта-бомба наносит 6к10 единиц энергетического урона с бронебойностью 12 всем в пределах двух метров. Все, пережившие взрыв, должны пройти **тест Ловкости** или загореться.

Мефонтова ортодоксия

Так называется фолиант или инфопланшет, содержащий трижды благословлённое собрание катехизисов, проклятий и псалмов, впервые собранное Пием Мефонтом в четвёртом столетии сорок первого тысячелетия. В этом труде содержатся самые известные песнопения каликсидского Министорума, а сама книга или планшет богато украшена, позолочена и снабжена покрытыми письменами лентами. Ортодоксия – знак по-настоящему святого и образованного теолога. Она приносит бонус +10 к тестам *«Обаяния»*, что касаются религиозных речей или вдохновения верующих имперцев.

Молчун

Противоположность крикуну, молчун испускает звуковые волны, снижающие шум, вызываемый людьми. Персонаж со включённым молчуном получает бонус +30 к тестам *«Бесшумного шага»*. В обычном молчуне хватает энергии на двадцать минут непрерывного использования. Перезарядка молчуна занимает около часа.

Мультиключ

Поскольку это устройство способно вскрыть почти любой обычный имперской замок, его не найдешь в кармане честного гражданина. По тем же причинам, оно весьма распространено среди преступников и других негодяев. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 к тестам *«Безопасности»*, когда пытается вскрыть замок.

Мультикомпас

При исследовании новых миров не обойтись без этих древних устройств – хотя у очень немногих людей есть возможность достать себе такое. После нескольких секунд анализа планетарных данных, мультикомпас выдает на экране топографическую карту местности, указывает стороны света, местоположение владельца компаса, уровень высоты над уровнем моря и многое другое. Даже каликсидские Механикус до сих пор не постигли всех возможностей, что таят в себе эти редкие и священные устройства. Персонаж, обладающий мультикомпасом, получает бонус +20 к тестам *«Выживания»* и *«Навигации (Планетарная)»*.

Навис Прима

Должно быть, Навис Прима – это один из самых ценных предметов, которым может владеть путешественник, ибо в ней перечислены безопасные маршруты через Варп (по крайней мере, насколько само путешествие в Имматериуме может быть безопасным). Некоторые описывают широко известные пути, другие раскрывают тайны, ведомые очень немногим, что готовы защищать их ценой своих жизней. Ещё реже встречаются карты, что считаются утраченными – они описывают давно потерянные, забытые или известные лишь по слухам и легендам маршруты. Поиски таких карт могут длиться десятилетиями, а каждая находка – принести владельцу целое состояние, основать новую династию или окончательно погубить. Навис Прима – очень редкий предмет, одного слуха о котором достаточно, чтобы начать поиски длиною в жизнь. Навис Прима *среднего качества* не даёт бонуса, но экземпляры *хорошего качества* приносят бонус +10 к тестам *«Навигации (Звёздная или Варп)»*. Карты *высшего качества* увеличивают бонус до +20.

Оковы

Такие наручники часто в ходу не только у охотников за головами и силовиков – их можно увидеть в руках самых отвратительных негодяев или самим использовать для самых тёмных целей.

Оружейный чехол

Это длинный наспинный чехол со множеством отсеков и карманов для батарей, содержимое которых легко и быстро извлекать. Такие чехлы нужны, чтобы защищать оружие и снаряжение профессиональных милитантов от стихий и шаловливых рук. В один чехол можно уложить две единицы *лёгкого* оружия или четыре *пистолета* (или одно *лёгкое* оружие и два *пистолета*). Кроме того, внутри достанет места для четырёх магазинов для *лёгкого* оружия или восьми *пистолетных* (или любых их сочетаний, при которых, один магазин для *лёгкого* оружия занимает место двух *пистолетных*).

Пикт-писец

Пикт-писцы (или просто пиктеры) – это простые устройства для записи видео. Более сложные модели могут иметь и возможности работы с голограммами. Большинство пиктеров позволяют, как записывать, так и проигрывать записанное. Иногда их встраивают в специальных сервиторов, применяемых на важных археологических раскопках, испытаниях оружия, допросах ксеносов и для выполнения других опасных задач.

Подрывной заряд

Подрывной заряд – это простое взрывное устройство, используемое для вышибания дверей, пробивания стен и разрушения инфраструктуры. Указанный в таблице подрывной заряд содержит один килограмм взрывчатки. Несколько зарядов можно объединить, увеличив их мощь. Любой задетый взрывом получает 3к10 единиц урона плюс ещё +2 единицы за каждый использованный в заряде килограмм взрывчатки. Радиус взрыва – пять метров за каждый использованный в заряде килограмм взрывчатки. Установка и разминирование проводиться при помощи умения *«Подрывное дело»* (см. стр. 84).

Прыжковый ранец модели Станков

Прыжковые ранцы – это крупные, носимые на спине реактивные или мощные турбовентиляторные двигатели. Обладатель ранца может включить его, чтобы совершить высокий прыжок и спикировать на врага с высоты. Также ранцы позволяют легко преодолевать пересечённую местность и запрыгивать на крыши. Увы, без должной подготовки, «прыгун» скорее покалечится сам, чем достигнет цели. Такие ранцы обычно очень громоздкие, шумные и опасные, но делают придают носителю удивительную степень подвижности, как на земле, так и в пустоте.

Носитель ранца должен обладать умением *«Пилотирование (Прыжковый ранец)»*. Обычный ранец позволяет совершать безопасное, управляемое падение с любой высоты или совершать короткие прыжки (на расстояние, равное обычной *скорости* персонажа, приземляясь в конце). Кроме того, носитель ранца может получить особенность *«Летун (12)»* на одну минуту. Накопители энергии ранца рассчитаны на час напряжённой работы – потом их применять заменить.

Психофокус

Псайкеры часто используют разные штуки, помогающие им творить психосилы. Психофокус может быть чем угодно – частицей святых мощей, резным посохом, цепью из кристаллов. Псайкер, имеющий психофокус, получает бонус +10 к тестам *«Воззвания»* (см. **главу III «Умения»**, стр. 79).

Светосфера или фонарь

Большинство карманных фонарей и светосфер, испускают свет на десяток метров вокруг. После пяти часов использования батарею нужно заменить или перезарядить.

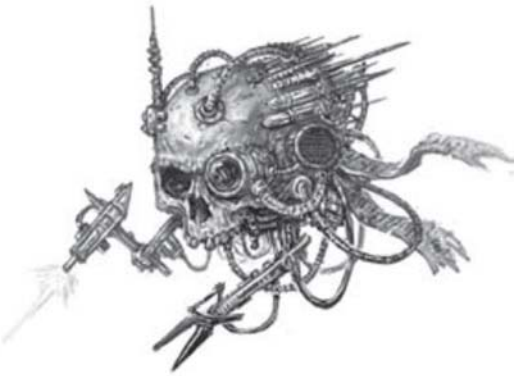
Сервитор

Сервиторами называют автоматонов, управляемых человеческим мозгом. Некоторых выращивают искусственно, других создают из изношенных тел почтенных техножрецов или осужденных преступников, чьим приговором стала служба Империуму в таком виде. Переработка в сервитора уничтожает большинство функций мозга и стирает личность жертвы, превращая её в чистый лист. Большинство сервиторов – бездумные трудяги, выполняющие ограниченный набор простых задач и оснащённые всеми нужными для этого инструментами. Некоторые даже лишены способности ходить, будучи встроены в механизмы, которыми управляют. Пустоходам больше всего знакомы сервиторы капитанских мостиков, сервопилоты и громоздкие монозадачные сервиторы, что таскают поддоны с грузами в доках. Более сложные и специализированные сервиторы менее распространены и имеют более низкую доступность – там, где каликсидкий Механикус вообще согласен их распространять (подробнее, см. стр. 353).

Сервочереп

Это человеческий череп – обычно верного слуги или рядового техноадепта – в который был подселён простой машинный дух, дополнительные системы и гравиподвес, позволяющий черепу летать. У каждого из таких маленьких помощников есть узкий круг задач и предназначенное для этого снаряжение. Малые габариты и способность к полёту позволяют сервочерепам проникать в недоступные никому другому места и служить хозяину лишней парой глаз и ушей.

Сервочерепа прочно ассоциируются с Адептус Механикус, которым верно служат. Также они могут быть киберфамильярами, охранять хозяина, трудиться в либрариуме, помогать при операциях, освещать дорогу люминатором, носить свитки или выступать в роли глашатаев. Как правило, сервочереп снаряжен одним простым механическим захватом, оружием, пикт-писцом, хирургическими инструментами, фонарём или громкоговорителем, но существуют и множество иных моделей (см. стр. 354).



Счётная машина

Окуляры и шестерёнки этого прибора – рабочего инструмента и регалии богатых факторов и посредников – быстро подсчитывают, складывают и оценивают достоинство разных валют. Любая попытка обмануть владельца счётной машины тестом *«Ловкости рук»* (или иным похожим способом) получает штраф -30. Впрочем, довольно своенравный дух машины требует неустанного внимания техноадептов.

Ядовитое кольцо

В таких кольцах, расхожих среди наёмных убийц и жестоких аристократов, есть маленький отсек, что открывается, повинуясь движением пальца и позволяет незаметно добавить что-либо в пищу или воду. Тест, направленный на то, чтобы заметить это, получает штраф -20.

Кибернетические улучшения

«Подобно тому как Омниссия вознёсся на Золотой трон, дабы видеть всё, так и мы должны идти от осквернённой плоти к священному металлу»

- техноадепт Кадий Даксиль

Бионические и кибернетические имплантаты – обычное дело в Империуме. Милостью Омниссии люди имеют возможность заменить покалеченные или поражённые болезнями органы, расширить возможности своего тела или даже оттянуть смерть. Конечно, за это приходиться платить – утратой части своей плоти и, как говорят некоторые, части человечности и рассудка.

Члены Адептус Механикус известны склонностью охотно заменять нечистую плоть священными механизмами, но большинство жителей Империума прибегает к аугментации только при необходимости – если того требует их род занятий или из-за ранения. Это часто касается и авантюристов, ибо некоторые имплантаты намного превосходят возможности тех частей тела, что они заменяют. Хотя большинство имплантатов не так совершенны, как те, которой пользуется само Техножречество Марса, они и не требует столь глубоких модификаций тела, как те, что претерпевают адепты Машинного бога.

Из-за царящих в Империуме суеверий и неравного технологического уровня разных планет, на просторах галактики по-разному относятся к имплантатам и их носителям. Каждый установленный имплантат предоставляет владельцу определённые преимущества (и, возможно, неудобства) в зависимости от своего *качества*. Исключение – аугментика *высшего качества*, которая обычно превосходит аугментику *хорошего качества* только внешним видом и изяществом конструкции. В **таблице 5-16 «Аугментика»** указана *доступность* для имплантатов *среднего качества*. Все механодендриты считаются предметами *хорошего качества,* если не указано обратное.

Бионические заменители частей тела

Бионические конечности способны действовать с той же силой и ловкостью, как тело, к которому они присоединены – это делается специально, чтобы механические руки и ноги не оторвались из-за перегрузки.

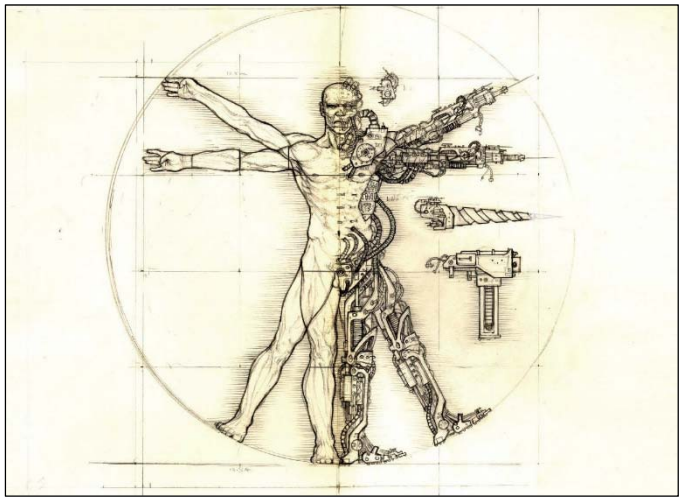
При подсчёте урона, нанесенного по бионической части тела владелец получает +2 к бонусу Выносливости. Урон и критический урон, нанесенный бионическим частям тела, воздействует на владельца по общим правилам. Любой вызывающий кровопотерю или другой, неподходящий для механической части тела, эффект вместо своего обычного воздействия просто выводит конечность из строя. Летальный критический урон бионике убивает владельца – подразумевается, что конечность взрывается градом осколков, вспыхивает пламенем или разряжает свои накопители энергии прямо в тело владельца.

Бионические замены частей тела и дополнительные конечности – как механодендриты, например – могут выполнять лишь те действия, которым обучен их владелец. Например, персонаж с медицинским механодендритом должен обладать умением *«Медика»* для того, чтобы получать все бонусы, которые предоставляет эта дополнительная рука. Помните, что персонаж получает оговоренные в описании протеза бонусы, только используя его. Персонаж, обладающий двумя одинаковыми бионическими конечностями, не получает удвоенного бонуса, но ему нет разницы, какую руку использовать.

Таблица 5-16 «Аугментика»	
Название	**Доступность**
Бионическая дыхательная система	Редкая
Бионическая рука	Скудная
Бионические ноги	Скудные
Бионическое сердце	Редкое
Блок мыслеуправления	Редкий
Вокс-имплантат	Скудный
Грозный глаз	Почти уникальный
Имплантат калькулуса логи	Очень редкий
Кибернетические органы чувств	Редкие
Комплекс авгуров	Редкий
Кортикальный имплантат	Очень редкий
Лёгочный фильтр	Редкий
Манипуляторный механодендрит	Очень редкий †
Медицинский механодендрит	Очень редкий †
Мнемоимплантат	Редкий
Направляющая матрица	Редкая
Оптический механодендрит	Очень редкий †
Оружейный БМУ	Редкий
Писчая рука	Скудная
Подкожная броня	Очень редкая
Предохранитель	Редкий
Пустотная кожа	Скудная
Ремесленный механодендрит	Очень редкий †
Синтемускулы	Редкие
Стрелковый механодендрит	Очень редкий †
Усиленные органы чувств	Редкие
Черепная броня	Скудная
† *Эти имплантаты доступны только членам Адептус Механикус, хотя находятся еретехи, что рискуя навлечь на себя гнев Техножречества, берутся устанавливать грубые подобия этим имплантатов посторонним – за хорошую цену, конечно.*	

Бионика и качество

Качество бионических частей тела вполне может оказывать влияние и на игромеханику, и на отыгрыш. Имплантаты *низкого качества* явно будут грубыми и неаккуратными, будут постоянно страдать от протечек и вечно скрипеть и греметь. С другой стороны, имплантаты *хорошего* качества могут быть и вовсе незаметны невооружённым глазом, а уж предметы *высшего качества* не обойдутся без украшений из золота и меди, подчеркивающих их совершенство.



Бионическая дыхательная система

Бионические лёгкие и системы фильтров *среднего качества* работают как обычные человеческие легкие, насыщая тело кислородом. Персонаж получает бонус +20 к тестам Выносливости, сделанным для того, чтобы сопротивляться летучим токсинам и газовому оружию.

● Дыхательная система *низкого качества* идентична системе *среднего качества*, но работает очень шумно, что накладывает штраф -20 на тесты *«Бесшумного шага»* владельца. Кроме того, все тесты, связанные с физическими усилиями, усложняются на одну ступень из-за недостаточного насыщения тела кислородом.

● Дыхательная система *хорошего качества* действует как полноценная система поддержания жизни – если владельца подводит собственная «дыхалка», имплантированная продолжает насыщать кровь кислородом. Если это учтено при конструкции системы, она может быть совершенно незаметной.

Бионическая рука

Модель *среднего качества* действует как обычная рука – это касается и силы, и ловкости и чувства прикосновения.

● Рука *низкого качества* ополовинивает Ловкость владельца, если ему приходиться выполнять этой рукой какую-либо тонкую работу. Тесты Ближнего и Дальнего боя, при которых применяется эта рука, получают штраф -10.

● Рука *хорошего качества* предоставляет бонус +10 к тестам Ловкости, при действиях, требующих аккуратности (например, тестах *«Ловкости рук»*) и бонус +10 к Силе при её применении.

Бионические ноги (бедра, таз)

Бионические ноги *среднего качества* полностью встраиваются в таз и соединяются с позвоночником, позволяя персонажу передвигаться как обычный человек.

● Ноги *низкого качества* очень неудобны – они снижают *скорость* передвижения персонажа вдвое (округлять вверх). Кроме того, бегущий персонаж должен пройти **тест Ловкости**, чтобы не упасть в конце хода.

● Ноги *хорошего качества* предоставляют персонажу талант *«Спринт»* и бонус +20 к тестам, связанным с прыжками.

Вживляемые системы

Ниже описаны наиболее распространенные виды бионических и кибернетических имплантатов, расширяющих возможности тела или поддерживающие его существование. Имплантаты обычно предоставляет персонажу способность, которой он не имел, или встраивают какие-либо устройства в его тело.

На заметку: механодендриты – это кибернетические конечности, монтируемые на плечах или спине. Предельное количество механодендритов, которые персонаж может вживить в своё тело, равно его бонусу Выносливости.

Бионическое сердце

Самые параноидальные (или просто предусмотрительные) люди всегда стремятся укрепить свои бренные тела. Они заменяют сердца миниатюрными механическими насосами, укрытыми слоем лёгкой брони – последней линией защиты. Улучшенные модели бионических сердец могут ускорять кровообращение, увеличивая физические возможности своих владельцев, но рискуя ненароком убить их из-за вызываемых ими сильных перегрузок кровеносной системы. Персонаж с этим имплантатом получает +1 к *очкам брони* на торсе (этот бонус складывается с носимой броней) и получает талант *«Спринт»*.

Блок мыслеуправления (БМУ)

Эти устройства, известные также как «мыслесвязи» позволяют владельцу напрямую подключаться к машинам и технологическим устройствам. БМУ распространены в культе Механикус, которые считают их средством общения с богом. Обычный БМУ – это позвоночный или кортикальный зонд, хотя более совершенные модели могут обладать дополнительными гнёздами для подключения – запястными или даже механодендрическими.

● БМУ *среднего качества* не накладывают модификаторов на общение с машинными духами и предоставляют бонус +10 к тестам *«Пользования техники», «Вождения»* и *«Пилотирования»* при работе с устройством через БМУ.

● БМУ *низкого качества* требуют успешного теста Силы воли для применения и накладывают штраф -10 при работе с устройством через БМУ.

● БМУ *хорошего качества* предоставляет бонус +10 при общении с машинными духами и аналогичный – к тестам *«Пользования техники»*, *«Пилотирования»*, *«Вождения», «Логики»*, *«Сбора информации»* и Дальнего боя при работе с устройством через БМУ.

Кроме того, БМУ позволяет владельцу воспринимать мир через органы чувств своих фамильяров (например, сервочерепов или ловчих ястребов, см. стр. 353-354), как если бы находился рядом с ними.

Вокс-имплантат

Этот имплантат представляет собой вживлённую воск-бусину, нередко настроенную на корабельные частоты.

Грозный глаз

«Грозным глазом» называют овеянную легендами модель бионического глаза, в которую встроено миниатюрное лазерное оружие, ради возможности установить которое пришлось пожертвовать обычными преимуществами кибернетического зрения. Каждый «грозный глаз» в ходу уже века или даже тысячелетия – после смерти старого владельца, культ Механикус забирает его, чтобы передать новому. Можно представить, насколько угрожающе для разных дикарей выглядит человек, способный буквально убивать взглядом. Персонаж с таким глазом имеет встроенное оружие, аналогичное хеллпистолету с дальностью стрельбы 10 метров. Глаз может стрелять, даже если руки персонажа заняты. Из глаза можно стрелять в ближнем бою. Говорят, что грозный глаз Себастьяна Винтерскейла таил намного более мощное оружие, но он потерян уже много столетий.

Имплантат калькулуса логи

Это встроенный когитатор, помогающий своему хозяину в хранении и обработке информации. Благодаря ему, персонаж способен стремительно просеивать сведения из огромных кип пергамента и инфопланшетов, чувствуя себя среди них, как рыба в воде. Имплантат калькулуса логи предоставляет бонус +10 к тестам умений *«Грамотность»*, *«Логика»* и *«Учёное знание»*.

Кибернетические органы чувств

Особые аугментации могут усилить зрение, слух, обоняние, вкус и осязание персонажа или даже наградить его новыми чувствами.

● Кибернетические органы чувств *среднего качества* выглядят откровенно искусственными и неуклюжими. Предел их возможностей – повторение того, на что способны нормальные органы чувств и не более того. Игромеханических эффектов они не несут.

● Кибернетические органы чувств *низкого качества* – лишь жалкое подобие настоящих (слух забивается помехами, зрение – лишь монохромное и в очень низком разрешении и т. д.). Владелец получает штраф -20 на тесты, связанные с имеющимся у него имплантатом.

● Кибернетические органы чувств *хорошего качества* представляют владельцу бонус +20 к тестам, предпринятых для сопротивления атакам на его кибернетические органы чувств (громкий звук, ослепляющие вспышки). Обычные и улучшенные кибернетические глаза также включают увеличительные линзы (считаются оптическим прицелом, см. стр. 135), фотовизор и/или системы, предоставляющие особенность *«Ночное зрение»*. Обычный или улучшенный кибернетический слух может включать встроенную вокс-бусину.

Комплекс авгуров

Это вживляемая система датчиков, чьи возможности намного превышают пределы человеческих чувств. Чтобы воспользоваться ей, необходимо сосредоточиться и потратить частичное действие. Комплекс *среднего качества* действует как обычный ручной ауспик (см. раздел **«Снаряжение»**).

● Комплекс *низкого качества* может отслеживать лишь что-то одно (тепло, радиацию, электромагнитные волны и действует лишь на расстояние в 20 метров.

● Комплекс *хорошего качества* действуют как полноценный ауспик, но также, будучи задействованным, позволяет перебрасывать все проваленные тесты, основанные на Восприятии.

Кортикальный имплантат

Такие имплантаты ставят для расширения возможностей здорового мозга или спасения повреждённого.

● Кортикальный имплантат *среднего качества* способен вернуть страдающим параличом или повреждениями головного мозга людям некое подобие нормальности, но навсегда снизит показатели Ближнего и Дальнего боя, Ловкости, Интеллекта и Товарищества на 1к10. Кроме того, персонаж получит 1к10 *очков безумия*.

● Кортикальный имплантат *низкого качества* восстановит функции мозга, но разрушит личность пациента и лишит его всех воспоминаний, практически обращая его в сервитора, что не очень подходит для персонажей игроков.

● Кортикальные имплантаты *хорошего качества* – редкость даже среди техножрецов. Их создание – почти утраченное искусство. Владелец кортикального имплантата *хорошего качества* получает особенность *«Сверхъестественный Интеллект (×2)»*. Такой имплантат также работает как полноценный когитатор, но приносит носителю 1к10 *очков безумия*.

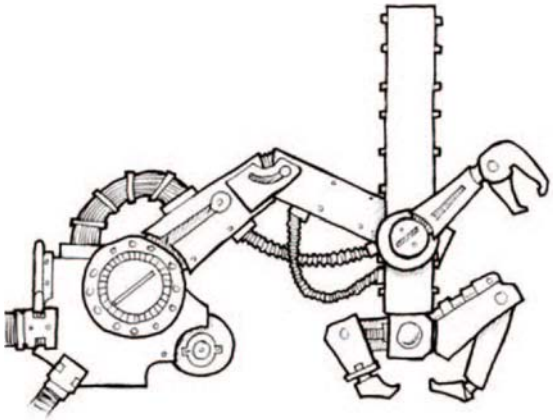
Лёгочный фильтр

Этот имплантат вживляется внутрь лёгких и отфильтровывает все вредные вдыхаемые вещества, в том числе токсичные газы, что облегчает выживание в загрязненной атмосфере. Этот имплантат даёт владельцу невосприимчивость к любым вдыхаемым токсичным газам и атмосферным загрязнениям.

Манипуляторный механодендрит

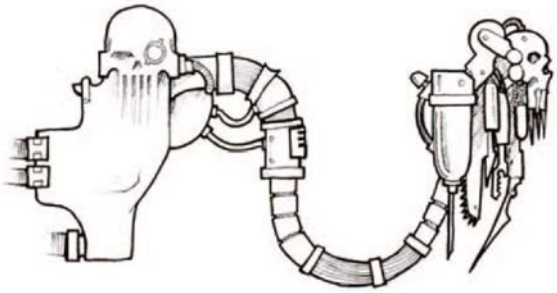
Такой механодендрит позволяет с лёгкостью поднимать огромный вес и без труда работать промышленными инструментами. Этот механодендрит может удлиняться до полутора метров и предоставляет своему владельцу бонус +20 к Силе. Имплантат оснащён двумя парами мощных захватов, благодаря которым персонаж в качестве свободного действия может крепко цепляться за опоры или иные подходящие тяжелые предметы и без-

опасно поднимать тяжести или выполнять другую работу. Наконец, механодендрит можно использовать в бою. Он считается *примитивным* оружием, что наносит 1к5+2 единиц ударного урона. Механодендрит нельзя использовать для тонких манипуляций – им не получиться нажимать кнопки на инфопланшете или работать с хрупкими предметами. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.



Медицинский механодендрит

Это двухметровая, гибкая конечность предназначена для помощи полевому медику или хирургу при операциях. Она предоставляет бонус +10 к тестам *«Медики»* и располагает шестью инъекторами, каждый из которых может содержать одну дозу какого-либо препарата (препарат надо доставать отдельно). Кроме того, хирургические зажимы механодендрита могут остановить *кровотечение* в качестве частичного действия, а маленький цепной скальпель облегчает тесты, связанные с ампутацией конечностей до **средних (+0)**. Кроме того, этот клинок можно использовать в качестве оружия – при ударе он наносит 1к5 единиц резаного урона. Наконец, медицинский механодендрит предоставляет бонус +10 к тестам *«Допроса»*. Этот имплантат может быть установлен на плече или груди. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.



Мнемоимплантат

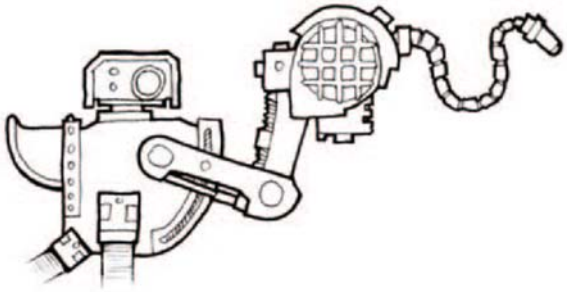
Этот имплантат, чья установка зачастую предполагает бионическую замену одного или обоих глаз, представляет собой носитель данных и пикт-устройство, записывающее всё, что персонаж видит. Позже владелец сможет просматривать записанное и дополнять его новыми сведениями о людях и местах, которые он видел. Такой имплантат – оружие хронистов, летописцев, церемониймейстеров, а также купцов и аристократов, что, усаживаясь за стол переговоров, хотят видеть тайны своих соперников, скрытые их внешним спокойствием. Мнемоимплантат может предоставлять бонус +10 к тестам *«Ремесла (Летописец)»* или к другим тестам, примененным в социальных ситуациях, в которых обладание записанной информацией будет ценным преимуществом. Также имплантат предоставляет носителю талант *«Мнемоник»*, если тот им ещё не обладал.

Направляющая матрица

Вживленные в основание черепа микрокогитаторы отслеживают текущее местонахождение владельца (с точностью до нескольких метров), примерную скорость, высоту над уровнем моря, время суток и подсказывают направление на север. Чтобы с успехом воспользоваться этой информацией, персонаж должен располагать картой или иными данными о мире – если авантюрист понятия не имеет, что находится за следующим пригорком или в каком направлении ему нужно двигаться, чтобы выйти к нужному месту, то и точное знание своего местоположения его не спасёт.

Оптический механодендрит

Этот очень гибкий механодендрит, способный удлиняться до трёх метров и сжиматься до толщины карандаша, оснащён пикт-камерой и датчиками, для более эффективного наблюдения и отслеживания целей. Он предоставляет бонус +10 к тестам, основанным на Восприятии. Пикт-устройства позволяют владельцу рассматривать вещи на микроскопическом уровне или действовать в качестве оптического прицела. Также механодендрит оснащен инфракрасным фонарём и датчиками. Кроме того, он снимает штрафы, вызванные темнотой, и предоставляет бонус +20 к основанным на зрении тестам Восприятия в темное время суток. Наконец, механодендрит имеет встроенный фонарь, способный светить таким цветом, который пожелает владелец. Этот имплантат может быть установлен на плече или груди. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.



Оружейный БМУ

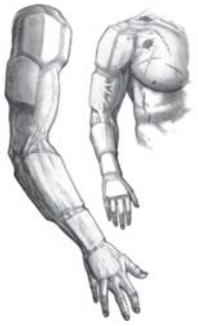
В отличие от более совершенных образцов, обычно доступным только технокрецам, оружейные БМУ – это намного более простые устройства, позволяющие владельцу силой мысли управлять одним оружием (как правило, закреплённым у него на плече). Этот не слишком мудрёный, простой в использовании блок мыслеуправдения пользуется благосклонностью многих военных.

Оружейный БМУ позволяет владельцу вести огонь из дополнительного стрелкового оружия в качестве свободного действия в свой ход, независимо от того, какие ещё действия он предпринимал в этом ходу. Оружие, из которого персонаж собирается стрелять таким образом, должно быть подключено к нему через оружейный БМУ и, как правило, крепится у бойца на плече.

Писчая рука

Кисть руки и предплечье персонажа заменяются специальным чувствительным инструментом, предназначенным для переворачивания страниц, автозаписи, работы с инфопланшетами и других бесценных для мудреца работ. Лексмеханики и схоласты с миров-ульев любят такие руки, пусть те и выглядят немного пугающе. Писчая рука приносит владельцу бонус +10 ко всем *следственным* тестам.

Подкожная броня



Под кожу персонажа вживляются панцирные пластины, давая ему дополнительный слой защиты. Подкожная броня не столь впечатляюща как другие аугментации и зачастую неудобна, но очень надёжна. Она предоставляет +2 *очка брони* на торсе, руках и ногах. Этот бонус складывается с любой другой броней на этих зонах попадания.

Предохранитель

Носителю этого имплантата провели операцию на черепе, вживив искусственные нервы и создав новые нейронные связи, что вынуждают своего владельца к чему-либо – например, не разглашать определенные сведения, не покидать установленную зону или выполнять некую работу. Если персонаж попытается – или будет вынужден – действовать против заложенных в него ограничений, «предохранитель» отправит его в беспамятство или даже убьёт. Суровость наказания зависит от модели «предохранителя». Такие имплантаты вживляют многим телохранителям.

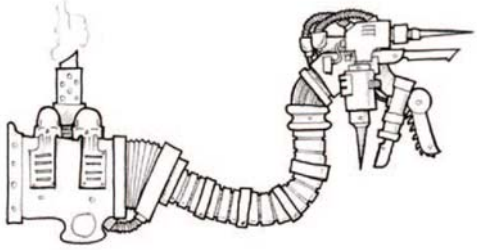
Пустотная кожа

Внутренние слои кожи прошиваются флак-нитями и обрабатываются огрубляющими химическими веществами, благодаря чему носитель может дольше выдерживать воздействие пустоты, не теряя сознание и не вредя организму. Пустотная кожа позволяет персонажу сопротивляться воздействию пустоты на 1к10+3 раундов дольше обычного.

Ремесленный механодендрит

Эта двухметровая конечность служит вместилищем для множества инструментов, которые призваны помогать техножрецу в исполнении его священного долга. Такой механодендрит считается комбиинструментом, предоставляющим бонус +10 к тестам *«Пользования техники»* и располагает шестью впрыскивателями, каждый из которых может содержать одну дозу священного масла (масло надо доставать отдельно). Кроме того, в механодендрит встроено электрокадило, на котором можно воскуривать ладан при особо сложных работах. Каждые пятнадцать минут кадило может испустить одно облако дыма. Это может пригодиться в ближнем бою, чтобы отвлечь врага или сбить ему дыхание – при таком использовании кадила все живые существа в радиусе двух метров получают штраф -5 на тесты Ближнего боя на один раунд. Это считается частичным действием.

Если кадило включено, все тесты Восприятия, направленные на то, чтобы выследить техножреца, полагаясь на обоняние, получают бонус +10. Наконец, в этот механодендрит встроен небольшой резак. Он считается ножом со свойством *«Оборонительное»* и улучшением *«Монозаточка»*. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.

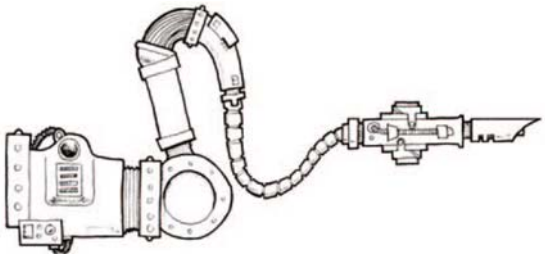


Синтемускулы

Пучки сверхплотной искусственно выращенной мышечной ткани, насыщенные питательными веществами и пронизанные флак-нитями, вплетаются в имеющиеся у персонажа мускулы, намного увеличивая его силу. Бонус Силы персонажа увеличивается на +1. Синтемускулы *высшего качества* предоставляют особенность *«Сверхъестественная Сила (×2)»*, но накладывают штраф -10 на все тесты Ловкости владельца, будучи неестественным и уродливым нагромождением мышц.

Стрелковый механодендрит

Этот прочный, монтируемый на плече механодендрит создан для самообороны. Он представляет собой двухметровую конечность, на конце которой установлен небольшой лазпистолет производства Механикус. Он считается лазпистолетом с улучшением «Компактная версия». Персонаж может стрелять из этого оружия, тратя частичное действие в свой ход или *реакцию*. Стрелять можно только один раз за раунд. При стрельбе персонаж использует свой полный показатель Дальнего боя. Помните, что у этого оружия нет никаких прицелов. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.



Усиленные органы чувств

Под этим обобщённым названием скрываются слуховые и обонятельные рецепторы, датчики атмосферного давления, системы визуализации эхолокационных данных и множество других устройств. Бонусы от усиленных органов чувств могут работать вместе с бонусами от другой бионики или даже нормальных органов чувств. Этот имплантат приносит обладателю талант *«Обострённые чувства (Одни любые)»*.

Черепная броня

Эта аугментация заключается в покрытии (или замене) большей части черепа слоями пластали и смягчающего геля, защищающих от черепно-мозговых травм и сотрясений. Счастливый железноголовый обретает +1 к *очкам брони* на голове. Этот бонус складывается с носимой броней.

Установка бионики и имплантатов

Бионическую часть тела или имплантат можно установить, только если у персонажа есть и сам имплантат, и специалист, что готов взяться за операцию. Как правило, и то и другое можно встретить лишь в крупных медицинских комплексах на высокоразвитых планетах.

Процесс установки (если уже найден согласный помочь доктор) занимает количество дней, равное 2к10-Бонус Выносливости – но минимум, один день. Насколько сложно будет установить тот или иной имплантат – определяется ведущим. Если герои имеют достаточно времени и располагают всеми нужными ресурсами, он может дозволить автоматический успех. В противном случае, ведущий имеет право потребовать целой серии тестов *«Медики»* или *«Пользования техники»*, что может привести к *кровотечению* или даже увечьям.

VI

Psychic Powers

Types of Psyker
•
Psychic Ability
•
Using Psychic Techniques
•
Telepathy
•
Divination
•
Telekinesis

Глава VI

Психические приёмы

*«Слепота – цена, что я плачу за святое прикосновение Бога-Императора, ибо я вижу больше, чем ты можешь вообразить. Я вижу несметные, кружащиеся, чудесные миры по ту сторону, я вижу цвета и звуки, один отблеск или нота которых сожгли бы твой разум дотла. Я вижу… **Их**, рыскающих за гранью реальности, вечно скребущих её когтями и вечно голодных. О нет, это ты по-настоящему слеп, невежественен и беспомощен как дитя, тёмной ночью оставшееся наедине с голодными волками. Ибо они среди нас, здесь и сейчас, а ты не можешь их видеть. Во тьме ли, на свету ли – это не имеет значения… Ибо они видят тебя, и они голодны»*

- Альд Кол, полномочный посол-астропат

Некоторые люди в Империуме Человека рождаются иными. По прихоти судьбы и капризу фортуны их геном искажается, и они пополняют ряды псайкеров. Обладать психическим даром – значит нести равно благословение и проклятие. Такие люди наделены редким талантом черпать силу из Варпа – сокрытого измерения Хаоса, что прячется под тканью реальности – и пускать её в ход, совершая нечто странное и сверхъестественное. Но использовать такую силу – значить идти на огромный риск.

Разум каждого псайкера – неважно, знает ли об этом он сам – ярко сверкает на неземных просторах Варпа или Имматериума, как его ещё называют. В этом мире обитают невыразимые, голодные твари, что хищно слетаются на психический огонь души. Обитатели Имматериума – звери Варпа, демоны и более страшные создания – наслаждаются охотой на слабые и незащищённые умы. Безрассудный псайкер легко может стать жертвой и едой для тварей Варпа или их вратами в материальный мир.

На бесчисленных планетах Империума к псайкерам относятся по-разному. Жители примитивных миров считают их шаманами, колдунами и ведьмами. Уроженцы развитых планет просто боятся психического дара, а его носителей называют «одарёнными» или «затронутыми». Но так или иначе, большинство страшится той тьмы и хаоса, что псайкеры сдерживают в себе. Многие верят, что это порченные люди, живое напоминание о ужасных силах Варпа. Такое мнение подкрепляется тем, что большинство псайкеров поддаются безумию и погибают, унося с собой тысячи жизней. Тот же, кто сумел обуздать свои способности, становится ценным, но опасным слугой Империума.

Типы псайкеров

В сорок первом тысячелетии существует множество выдающихся обладателей психического дара. Некоторые играют важную роль в Империуме и пользуются большим уважением, другим достаётся лишь презрение.

Астропаты

Империум Человека настолько огромен, что обычные средства связи не в силах охватить его целиком. Для этого есть астропаты – псайкеры, способные передавать и принимать сообщения через безбрежную пустоту космоса. Благодаря своим способностям астропаты выполняют работу, что не по плечу никому другому – они отвергают границы пространства и времени, позволяя разделённым огромностью межзвёздного пространства владениям человечества поддерживать связь, пусть даже их сообщения порой искажаются, запаздывают и обесцениваются или просто теряются. Порой от присутствия астропата зависит то, сможет ли целый мир уцелеть, а миллионы его обитателей – и дальше жить в величественном свете Императора, или планету ждёт гибель, а людей – тьма, в которой обитают враги Человечества. Дабы Империум и дальше мог существовать как единое целое астропаты ловят слова, что передали через кошмарные бездны Эмпиреев другие астропаты, а иногда рискуют своим рассудком и душой, прислушиваясь к посланиям чуждых и нечестивых рас. Изнурительная задача по отбору, обучению и распределению астропатов лежит на плечах Адептус Астра Телепатика.

Астропаты с рождения наделены даром; как и всех псайкеров, их забирают Чёрные корабли Инквизиции, а наставники отбирают будущих астропатов, изучая таланты кандидатов или руководствуясь иными загадочными причинами. Будущий астропат проходит годы подготовки и глубокой психической обработки, что оканчиваются техноарканным обрядом, что именуется «связыванием души с Богом-Императором». Именно этот ритуал делает астропата астропатом. Связывание душ позволяет относительно безопасно открывать свой разум течениям Варпа, чтобы принимать чужие послания и отделать правду от психического фонового шума и опасной лжи, что доносится из-за завесы, а также отправлять сообщения, которые смогут прочесть коллеги по цеху. Связывание душ не проходит бесследно – какими бы надёжными не были кандидаты в астропаты и как бы тщательно их не готовили, не все переживают обряд и не все пережившие остаются в здравом рассудке. Большинство уцелевших навсегда слепнет, хотя новые способности с лихвой восполняют утрату глаз, так что посторонние могли бы и не узнать об увечьях астропата, которое выдают лишь бельма или пустые иссохшие глазницы. Благодаря связыванию душ, личные способности астропатов объединены с крошечной долей могущества самого Императора, что преображает псайкеров, защищает их и делает по-своему уникальными среди всех прочих обладателей психического дара.

Имперские санкционированные псайкеры

Все псайкеры, достаточно сильные, чтобы их учили держать в узде свои способности, так или иначе попадают на службу Империуму туда, где их силы и склонности будут наиболее полезны. Они выживают, проходя строгий отбор, внушение и подготовку – обобщённо этот процесс называется «санкционированием», что напоминает ритуал связывания душ, который проходят астропаты, но не настолько всеобъемлющ и надёжен. Санкционирование нужно, чтобы отсеивать слабых и испорченных, а также определить будущее место псайкера в Империуме. Некоторые попадают в Администратум, другие – в ряды Имперских Вооружённых Сил, третьи становятся вассалами Адептус Астра Телепатика или даже личными астропатами могущественных вельмож. Случается, что псайкеры, обладающие особо выдающейся подготовкой и силой воли, попадают в ведомства, известные своими широкими полномочиями – особенно, в грозную Инквизицию. Ходят слухи, что за прошедшие тысячелетия даже в рядах вольных торговцев оказалось несколько псайкеров.

Схоластика Псайкана применяет самые разные системы подготовки, ставящие перед собой разные цели и использующие разные методы – не существует «обычных» псайкеров на службе Империума. Опасности Варпа, равно как и пороки и слабости человека, сгубили многих.

Санкционированные псайкеры могут быть персонажами игроков в ролевых системах **Dark Heresy** и **Only War**.

Навигаторы

Навигаторами называют подвидом людей, обладающих третьим глазом и другими наследственными мутациями, что позволяют им видеть коварные отмели и бурные вихри Варпа. Навигаторы – не псайкеры, но специально выведенные обладатели уникальных способностей, истинная природа которых неясна даже им самим. Гены навигатора позволяют ему, подобно псайкеру, заглядывать в Имматериум, но с многократно большей точностью, благодаря чему он может прокладывать кораблям курс через Варп так, как это не под силу ни псайкеру, ни машине.

Навигаторы служат Императору и Империуму, а их благородные дома – Навис Нобилите – тесно связаны с каждым важным ведомством Империума, от космического флота и Адептус Механикус до множества торговых ветвей Коммерциа и таких дерзких исследователей неведомого как вольные торговцы.

Спящие псайкеры

По всему Империуму и за его пределами встречаются обладатели не полностью раскрытого психического дара. Порой они способны немного изменять вероятности в свою пользу, иногда – наделены необъяснимым чутьём или излучают тёмную и потустороннюю ауру. В разных обществах и культурах таких людей могут считать благословлёнными или проклятыми, а могут вовсе не замечать лежащей на них печати Варпа. Способности таких латентных псайкеров почти никогда не раскрываются полностью – к добру ли, к худу ли. Увы, но жизнь каждого спящего псайкера – то путь по лезвию ножа, ибо Варп и обитающие там голодные твари рады кормиться этими уязвимыми душами или даже использовать их как порталы в тварный мир. Имперские власти и Святые Ордосы без устали ищут спящих псайкеров и передают на Чёрные корабли, что бороздят галактику, собирая пробудившихся обладателей дара.

Жертвы

Чёрные корабли Инквизиции собирают богатый урожай. Большая часть добытых псайкеров оказывается слишком слабой телом и душой, чтобы справляться со скверной Варпа. Таких передают под опеку Адептус Астрономика. Это августейшее ведомство помогает Императору поддерживать свет Астрономикана, великого психического маяка Терры. Сжигая саму суть своих душ, мученики Астрономикана питают Золотой трон и озаряют Варп астральным светом. Будучи единственной недвижимой точкой, видимой в Имматериуме, Астрономикан играет жизненно важную роль в варп-путешествиях, позволяя навигаторам лучше определять местоположение корабля. Каждый день в жертву Императору приносят около тысячи псайкеров. Многие говорят, что это малая цена за защиту и помощь, что даёт взамен Повелитель Человечества.

Псайкеры-отступники

Некоторым псайкерам удаётся существовать без имперского санкционирования – это те немногие, кому удаётся избежать внимания власть имущих и те, что рождаются в незаконных или изолированных общинах или даже на мирах, не входящих в состав Империума. Большинство таких псайкеров становятся жертвами своего растущего дара, но некоторым удаётся выжить и обрести власть над проявившимися способностями. Таких людей называют ведьмами, отступниками, чудодеями, выродками и клеймят стократ худшими проклятиями. Мало какой псайкер-отступник может сравниться искусностью и психической устойчивостью с санкционатом, но некоторые владеют пугающей мощью и дорого продают свои услуги, направляя дар на самые тёмные дела. Осторожный псайкер-отступник может какое-то время жить, не уничтожая себя и своих товарищей собственными способностями – конечно, если он достаточно вменяем, чтобы у него могли быть товарищи. Тем не менее, единственным способом уберечь свою душу остаётся служба Императору, и отступник каждый миг может стать добычей потусторонней тьмы, равно как и пасть жертвой обезумевшей толпы ведьмоловов.

Колдуны

Так называют псайкеров, что отдают свои тела и души тёмному царству по ту сторону реальности – это могут быть ведьмы Варпа, чернокнижники, одержимые и более страшные существа. Такие люди – воплощённый кошмар Империума, будь они жертвами, страдающими от полученного дара, сумасшедшими вождями культов или жестокими себялюбцами, считающих всех вокруг лишь своими марионетками. Это живые каналы Варпа, призыватели демонов и слуги Губительных сил Хаоса. Способности этих детей тьмы жестоки, многообразны, глубоко порочно, и нередко питаемы кровопролитием.

Схоластика Псайкана

Схоластика Псайкана – ведомство, что занимается начальной подготовкой всех псайкеров в Империуме. Каждый выпускник должен помнить и чтить её болезненные уроки и зорко следить за собой. Обнаружившим у себя отклонение или порчу ученикам должно накладывать на себя руки, если это потребуется – таково их ужасное бремя. Этот кодекс вбивают неофитам в голову на первых уроках и не прекращают твердить об этом даже после выпуска.

Псайкеры ксеносов

За пределами многообразия человечества существуют чужеродные расы, у которых есть собственные псайкеры, нередко кардинально отличающиеся от человеческих по своим способностям и обличию. Орки-чудилы направляют грубые и прямолинейные силы, а загадочные фра'алы – владеют кошмарными арканными пси-приёмами. Немногочисленные и постоянно убывающие в числе эльдарские чародеи и провидцы считаются самыми искусными и могущественными, но они скованны обрядами и страшатся поддаться первородным грехам своего народа. Их мастерство порождено столетиями долгой и осторожной практики – большинству никогда не овладеть той мимолётной, ослепительной мощью, доступной человечеству, которое они так презирают.

Неприкасаемые

Так называют людей, что не оставляют следа в Варпе. Это не псайкеры, а их полная противоположность. Присутствие неприкасаемых глушит психическую активность, снижая или вовсе подавляя её. Подобно псайкерам, неприкасаемых делят на группы в зависимости от их «силы», хотя эти люди так редки, что мало какому учёному посчастливилось тщательно их изучать. Странная аура неприкасаемых делает их неприятными для большинства людей, из-за чего большинство «пустых» – одиночки, изгои и парии.

Психические способности

Дар псайкера обычно проявляется во время взросления, но бывают и исключения. Одни входят в силу в совсем юном возрасте, другие до самой смерти не смогут сотворить ни одной психосилы, не прибегая к самоистязанию, что раскрывает их связь с Варпом. Очень немногие псайкеры достаточно сильны, чтобы, не пройдя обряда санкционирования, противостоять несметным опасностям, которые остаются вечными спутниками всех одарённых. Должное обучение, духовная стойкость и умение справляться с неуправляемыми психическими энергиями необходимы даже самым сильным волей. Хотя общая мера психической силы конкретного человека обычно проявляется сразу и почти не растёт, тренировки позволяют найти ей новые способы применения и отточить искусство.

Прозвища и титулы, что дают псайкерам разной силы и склонностей зависят от места и предвзятости говорящего, но одно можно сказать точно – даже внутри этого немногочисленного подвида человечества сильные псайкеры встречаются редко, а чем сильнее псайкер – тем бóльшую опасность он представляет. Существуют основополагающие различия в том, как классифицировать псайкеров – у каждого отделения Схоластики Псайкана может быть своя система, не говоря уже о других учёных кругах. Более или менее широко признанной остаётся одобренная Инквизицией алфавитная структура, делящая псайкеров на уровни – от едва пробудившегося «Омикрона» до апокалиптического «Альфа». Эта система распространена в Каликсиде и Коронусе – быть может, причиной тому жажда контроля тех, кто стремится держать псайкеров в узде.

Начальный пси-рейтинг

Великие астропаты (и другие псайкеры, подчиняющиеся изложенным ниже правилам) начинают игру с пси-рейтингом 2 и могут увеличивать его, тратя *опыт* (см. **глава II «Род занятий»**, стр. 45).

Психические приёмы

Психические способности, описанные в этой главе, разбиты на группы, называемые *дисциплинами*. В каждой дисциплине хватает способностей, которые псайкер может применять, открывая новые возможности своего разума. Такие способности называются *психическими приёмами*.

В **Rogue Trader** персонажи с родом занятий «Великий астропат» начинают игру с доступом к дисциплине «Телепатия» и приёмом *«Астральная телепатия»*. Великий астропат может выбрать ещё два приёма в ходе создания и может приобретать дополнительные за счёт таланта *«Психический приём»* (см. стр. 104).

Применение психических приёмов

Творя психосилы, псайкер черпает энергию из Варпа и направляет её потоки. Однако каждое открытие такого канала для энергий Имматериума опасно и может вызвать возмущения, что грозят неприятными побочными эффектами. В чрезвычайных обстоятельствах эти возмущения могут даже вызвать разрыв ткани реальности, что откроет Варпу путь в реальный мир – с фатальными последствиями. Творя психосилу, псайкер может смягчить такие возмущения или даже совсем избежать их, ограничив количество энергии, что он почерпнёт из Варпа.

Заявляя использование психического приёма, псайкер выбирает один из трёх *уровней психической мощи*: *ограниченный* (итоговый пси-рейтинг ополовинивается с округлением вверх), *обычный* (псайкер использует свой полный пси-рейтинг) или *усиленный* (при котором пси-рейтинг персонажа для сотворения этой психосилы увеличивается).

Каждый вариант имеет свои особенности. *Ограниченный* уровень мощи может быть полезен, если даже неполного эффекта психического приёма окажется достаточно; с другой стороны, *обычный* позволяет сделать приём сильнее, рискуя привлечь внимание из Варпа. Сверьтесь с **таблицей 6-1** и действуйте в соответствии с ней.

Усиленный уровень мощи

Применяя психический приём на *усиленном уровне мощи*, псайкер увеличивает используемый для этого приёма пси-рейтинг (т. н. «итоговый пси-рейтинг»), что влияет на мощь сотворённой психосилы. Астропаты и санкционированные псайкеры получают +3 единицы пси-рейтинга. Другие псайкеры, глубже связанные с прихотливыми волнами Варпа, могут получить до +4 единиц к своему пси-рейтингу, но и рискуют больше. *Усиленный уровень мощи* может поднять пси-рейтинг выше 10, но если итоговый пси-рейтинг псайкера получает несколько бонусов одновременно, применяется лишь наивысший.

Пример:

*Северн – великий астропат, обладающий пси-рейтингом 6. Он может творить психосилы на **усиленном уровне мощи**, таким образом, увеличивая свой пси-рейтинг до 9. У Северна есть необычный психофокус, сделанный из обрубленной головы альфа-псайкера, что приносит +2 к пси-рейтингу. В таком случае, применяя приём на **усиленном уровне мощи**, Северн получит только наивысший бонус (в данном случае, это +3).*

Таблица 6-1 «Уровни психической мощи»				
Природа псайкера	**Ограниченный (ПР/2)**	**Обычный (ПР)**	**Усиленный (ПР+)**	**Поддержание**
Связанный: Астропаты и другие санкционированные псайкеры	Тест *сотворения психосилы* бросается, исходя из ополовиненного пси-рейтинга. *Психических феноменов* не происходит никогда.	Получив дубль в тесте *сотворения психосилы*, сделайте бросок по **таблице 6-2 «Психические феномены»**.	Псайкер может получить до +3 к пси-рейтингу. Сделайте бросок по **таблице 6-2 «Психические феномены»**, прибавив к результату +5 за каждую добавочную единицу пси-рейтинга до предела +15.	+10 ко всем броскам по **таблице 6-2 «Психические феномены»** и уменьшение пси-рейтинга на 1 за каждую поддерживаемую психосилу.
Несвязанный: псайкеры-отступники и колдуны	Тест *сотворения психосилы* бросается, исходя из ополовиненного пси-рейтинга. *Психических феноменов* не происходит никогда.	Получив дубль в тесте *сотворения психосилы*, сделайте бросок по **таблице 6-2 «Психические феномены»,** прибавив +5 за каждую единицу пси-рейтинга.	Псайкер может получить до +4 к пси-рейтингу. Сделайте бросок по **таблице 6-2 «Психические феномены»**, прибавив к результату +10 за каждую добавочную единицу пси-рейтинга до предела +40.	+10 ко всем броскам по **таблице 6-2 «Психические феномены»** и уменьшение пси-рейтинга на 1 за каждую поддерживаемую психосилу.

Сотворение психосилы

Использование психических приёмов требует теста *сотворения психосилы* – как правило, это будет тест характеристики (обычно Силы воли) или умения (нередко *«Психического чутья»*). Чтобы успешно применить приём, псайкер должен пройти тест *сотворения психосилы*, выбросив на к100 число меньшее или равное показателю использованной характеристики или умения.

Совершая тест *сотворения психосилы*, псайкер **добавляет +5 к используемой характеристике за каждую единицу итогового пси-рейтинга**. Помните, что итоговый пси-рейтинг может отличаться от обычного – это зависит от того, применяет псайкер свой психический приём на *ограниченном, обычном* или *усиленном уровне мощи*, а также от некоторых других обстоятельств.

● Когда псайкер применяет свой приём на *ограниченном уровне*, его итоговый пси-рейтинг падает вдвое (округлять вверх) во всех отношениях, связанных с применением этого приёма. С другой стороны, что бы не выпало на костях, псайкер не вызовет *психического феномена*.

● Когда псайкер применяет свой приём на *обычном уровне*, его итоговый пси-рейтинг никак не меняется. С другой стороны, если на костях выпадает дубль (11, 22, 33 и т. д.), он псайкер вызывает *психический феномен* и должен сделать бросок по **таблице 6-2** на стр. 158.

● Когда псайкер применяет свой приём на *усиленном уровне*, его итоговый пси-рейтинг возрастает на +3 (у санкционированных псайкеров) или на +4 (у отступников и колдунов) во всех отношениях, связанных с применением этого приёма. С другой стороны, что бы не выпало на костях, псайкер вызывает *психический феномен* и должен сделать бросок по **таблице 6-2**, прибавляя к выпавшему результату +5 или +10 за каждую единицу пси-рейтинга, что принёс *усиленный уровень мощи*.

Если тест *сотворения психосилы* был состязательным, псайкер должен успешно пройти тест и набрать больше успехов чем хотя бы одна из его целей. Если псайкер использовал приём на *обычном уровне мощи* и провалил тест *сотворения психосилы*, но получил дубль на костях, он всё равно вызывает психический феномен. **Любой результат 91 и выше всегда знаменует провал**.

Сверхъестественная Сила воли и психические приёмы

Существа и персонажи, наделённые *«Сверхъестественной Силой воли (×X)»*, могут быть чудовищно могущественными псайкерами. Такие герои на +X увеличивают свой пси-рейтинг и количество ступеней успеха в состязательных тестах, связанных с психосилами (неважно, сопротивляются чужому влиянию или давят противника сами).

Поддержание нескольких психосил

Поддержание нескольких психосил – очень сложное и утомительное дело. Поддерживая две психосилы одновременно, псайкер уменьшает свой итоговый пси-рейтинг на 2, поддерживая три психосилы – на 3, и так далее. Никаких дополнительных бросков не требуется, но если итоговый пси-рейтинг упадёт до нуля, поддерживать психосилы больше не выйдет. Большое количество энергии Варпа, что псайкер тратит на поддержание психосил, крайне нестабильно и может вырваться из-под контроля, стоит только ему на миг ослабить концентрацию. Если псайкер, поддерживающий несколько психосил, вызывает *психический феномен*, он должен прибавить +10 к результату броска по таблице за каждую поддерживаемую психосилу после первой.

Накопительный эффект

Модификаторы, увеличения характеристик и другие преимущества, даруемые психическими приёмами, не складываются друг с другом (применяется только наибольшее из преимуществ).

Дальность действия и поле зрения

Если псайкер использует психический приём, прямо действующий на человека или предмет, он должен видеть его или знать о нём иным образом, если в описании психосилы не указано обратного. Кроме того, эта цель должна находиться в пределах дальности действия приёма.

Состязательные тесты против многочисленных целей

Если приём применяется против нескольких целей сразу, каждая может предпринять против него отдельный состязательный тест. В таком тесте псайкер делает один бросок и противопоставляет его броскам каждой цели. Если псайкер применял приём против толпы похожих NPC, не нужно переусложнять игру – сделайте за них всех один бросок.

Обнаружение психосил

Псайкеры тонко чувствуют Варп вокруг себя, воспринимая волнения и возмущения в нём, вызванные другими псайкерами, окунающимися в потоки Имматериума. Если в присутствии псайкера действует психосила, он может предпринять тест *«Психического чутья»* для того, чтобы отследить её источник (подробнее см. описание умения *«Психическое чутьё»* в **главе III «Умения»**, стр. 85).

Психические дисциплины

Существует множество психосил, которыми может овладеть псайкер, ибо Варп столь же безграничен и разнообразен, сколь человеческое воображение. Примеров масса – от телепатии, позволяющей связывать разумы друг с другом, до более оккультных и редких искусств, таких как разрушительная пиромантия, умение отделять душу от тела, призывать демонов и преобразовывать материю силой воли. Такие способности начинаются с самых простых, базовых приёмов, лежащих в основе всей дисциплины. Со временем псайкер научится применять свои способности с бóльшим изяществом и разнообразием.

В этой главе описаны три психические дисциплины, чаще всего встречающиеся среди астропатов. Прочие вы найдёте в дополнениях – например, **«Сквозь шторм»** или **«Настольной книге навигатора»**.

● **Телепатия:** искусство передавать и читать мысли, которым в какой-то степени владеют все астропаты и которое и делает их астропатами. Кроме того, эта дисциплина позволяет псайкеру влиять на чужой разум.

● **Прорицания:** искусство чтения прошлого, настоящего и будущего, которое порой называют самым расхожим видом психического искусства (и оно же – самое непредсказуемое и трудное в истолковании).

● **Телекинез:** искусство управлять предметами силой мысли, что позволяет псайкеру применять свой разум как тонкий инструмент и грозное оружие.

Каждый псайкер, следующий изложенным в этой главе правилам, может иметь доступ к дисциплинам, если имеет пси-рейтинг 1 или выше. **Псайкер может иметь доступ лишь к трём дисциплинам** (если ведущий не решит иначе).

В каждую дисциплину входит некоторое количество приёмов. Приёмы, описанные ниже, дают общее представление о том, на что способна дисциплина, но не исчерпывают её – существуют в иные приёмы, которым персонажей могут научить горбатые ведьмы или сухие свитки, хранящиеся в благородном либрариуме.

Мощь Судьбы

Великие астропаты благословлены связью своей души с Богом-Императором Человечества. Это, среди прочего, открывает им уникальный метод тратить *очки судьбы*. Совершая тест *сотворения психосилы*, астропат может потратить одно *очко судьбы*, чтобы получить +1 к своему итоговому пси-рейтингу для этого теста. Астропат может потратить только одно *очко судьбы* для одного теста.

Психические приёмы

Базовый приём каждой дисциплины отражает самый грубый и простой способ её применения – например, у телепатии это простая передача мыслей. Изучая новые приёмы псайкер может развить свои способности и сделать их гибче. Многие сложные приёмы опираются на другие умения и требуют владеть простыми приёмами. Психические приёмы на разбиты группы, что отражают разные пути развития псайкеров.

Некоторые дисциплины достаточно разнообразны – например, телепатия разбита на два древа, тогда как другие менее разноплановы – например, таков телекинез.

Цена: здесь указано, сколько *опыта* придётся потратить, чтобы овладеть этим приёмом. Приобретая талант *«Психический приём»* псайкер может немедленно изучить приём, требованиям которого удовлетворяет и стоимость которого равна стоимости приобретённого таланта *«Психический приём»* или ниже.

Требования: для изучения некоторых приёмов псайкер должен сперва овладеть иными способностями. Псайкер должен удовлетворять перечисленным требованиям, чтобы приобрести приём.

Тест *сотворения психосилы*: большинство приёмов требуют совершить тест *сотворения психосилы*. Помните, что если псайкер применял приём на *обычном уровне мощи*, то выпавшие в это тесте дубли вызывают *психические феномены*.

Дальность действия: у приёмов есть дальность действия (в метрах или километрах), зависящая от пси-рейтинга творца.

Постижение дисциплины

Как только псайкер выучит **восемь** приёмов из одной дисциплины (базовый приём учитывается), он *постигнет* её. Отныне его пси-рейтинг при применении приёмов из этой дисциплины на *ограниченном уровне мощи*, увеличивается на +1. На *обычном* или *усиленном уровне мощи* этот бонус не применяется.

Пример:

Великий астропат Квитис Маджам (Пси-рейтинг 5) постиг Телепатию. Его пси-рейтинг на ***ограниченном уровне мощи****, что раньше был равен трём, поднимается до четырёх.*

Уровень владения

Мощь псайкеров влияет на то, как будут действовать его силы. Умелый прорицатель получает более чёткие и подробные видения, искусный телепат может передавать не только мысли, но и чувства, вкусы и так далее. Упоминаемый в этой графе пси-рейтинг подразумевает исходный пси-рейтинг псайкера, независимо от бонусов или штрафов, что приносит выбранный *уровень психической мощи*.

Астропатические хоры

Астропаты – бесценные люди на любом корабле, что путешествует через пустоту вдали от населённых планет, космических станций и «мирских» средств связи. Способность передавать сообщения на межзвёздные расстояния делает наличие астропатов в экипаже вольных торговцев почти неизбежным. Нередко, владельцы патентов, отправляясь в такие гиблые места как Коронус, берут с собой несколько астропатов. Такой человек может помочь не только пересылая сообщения, но сыграв важную роль в переговорах с загадочными ксеносами и дикарями.

Более всего ценятся сильные и опытные «слепцы», что обычно командуют корабельными или флотскими хорами и могут посылать более сложные и чёткие сигналы. Порой таких называют великими астропатами – такие нередко помогают вольным торговцам своими удивительными способностями.

Психические феномены

Всякий раз, когда псайкер черпает силу в Варпе, есть вероятность, что он ненамеренно вызовет его прорыв в материальный мир, что может привести к катастрофе. Изредка эти аномалии бывают уникальными для определенного псайкера, но чаще они непредсказуемы, как и сам Варп. Это может быть резкое падение температуры, призрачные голоса, чувство безотчётной тревоги, увядание и гибель растений вокруг. Изредка происходят и полномасштабные прорывы Варпа в тварный мир. Используя свои способности на *обычном* или *усиленном уровне психической мощи*, псайкер рискует вызвать возмущение в Варпе. Подробнее см. раздел **«Сотворение психосил»** и **таблицу 6-1**.

Таблица 6-2 «Психические феномены»	
Бросок к100	**Результат**
01-03	**Тёмное предвестие:** лёгкий порыв ветра овевает псайкера и стоящих рядом с ним; каждый ощущает, что только что где-то в галактике произошло несчастье.
04-05	**Варпово эхо:** несколько секунд все звуки порождают эхо, независимо от обстановки вокруг.
06-08	**Нечестивая вонь:** воздух вокруг псайкера наполняет странный и неприятный запах.
09-11	**Искажение разума:** псайкер получает одно *очко безумия*, ибо его разум необузданной волной охватывают не сдерживаемые больше страхи, подозрения и агрессия.
12-14	**Изморозь:** на мгновение температура вокруг падает, и всё в радиусе 3к10 метров покрывается тонким слоем инея.
15-17	**Нечестивая аура:** все животные в 1к100 метрах впадают в страх и возбуждение. Персонажи, обладающие умением *«Психическое чутьё»*, могут понять, что виной тому псайкер.
18-20	**Червь памяти:** все люди в поле зрения псайкера забывают что-то малозначимое.
21-23	**Гниение:** еда и напитки в радиусе 5к10 метров протухают.
24-26	**Призрачный ветер:** несколько мгновений вокруг псайкера кружит порыв ветра, поднимающий в воздух лёгкие предметы и задувающий огонь в радиусе 3к10 метров.
27-29	**Покров тьмы:** на краткий миг (до конца раунда) в радиусе 3к10 метров наступает кромешная тьма.
30-32	**Искажённые отражения:** зеркала и другие отражающие поверхности в радиусе 5к10 метров искажают отражения или разбиваются.
33-35	**Удушье:** у всех в радиусе 3к10 метров от псайкера (а также у самого псайкера) сбивается дыхание на один раунд. Они не могут *бежать* или совершать *натиск*.
36-38	**Лик демона:** на краткое мгновение псайкер принимает обличие демона, получая особенность «*Страх (1)»* до конца раунда. Также он получает одно *очко порчи*.
39-41	**Сверхъестественное увядание:** все растения в 3к10 метрах от псайкера высыхают и умирают.
42-44	**Незримая буря:** вокруг псайкера завывают ветра, заставляя его и всех в радиусе 4к10 метров пройти **рутинный (+10) тест Ловкости** или упасть наземь.
45-47	**Кровавые слёзы:** в радиусе 3к10 метров от псайкера из камня и дерева сочится кровь. Если в этой области есть статуи или портреты, кровь идёт у них из глаз.
48-50	**Дрожь земли:** земля неожиданно вздрагивает, и все в радиусе 5к10 метров (включая псайкера) должны преуспеть в **рутинном (+10) тесте Ловкости** или будут сбиты с ног.
51-53	**Пси-разряд:** псайкера окутывают сверхъестественные молнии, а воздух в радиусе 5к10 метров насыщается статическим электричеством, заставляя волосы вставать дыбом и вызывая короткое замыкание у незащищенных электроприборов.
54-56	**Призраки Варпа:** воздух в пределах 3к10 метрах от псайкера на несколько мгновений наполняют стенающие призраки. Все, находящиеся в этой области (включая псайкера), должны предпринять **тест *страха (1)***.
57-59	**Падение вверх:** все в радиусе 2к10 метров от псайкера (включая самого псайкера) поднимается на 1к10 метров в воздух, будто бы земная тяга на миг пропала. Почти мгновенно всё падает обратно.
60-62	**Вой баньши:** пронзительный вой разбивает стекло вокруг и заставляет всех смертных, способных слышать его (включая псайкера) пройти **средний (+0) тест Выносливости** или *лишиться слуха* на 1к10 раундов.
63-65	**Фурии:** псайкера терзают неведомые ужасы. Он валится на землю, получив 1к5 единиц урона (от которого спасает бонус Выносливости, но не спасает броня, если не была снабжена оберегами) и должен пройти **тест *страха (2)***.
66-68	**Тень Варпа:** на долю секунды мир меняется, и все в радиусе 1к100 метров на краткий, но кошмарный миг заглядывают в Варп. Все, находящиеся в этой области (включая псайкера) должны пройти **трудный (-10) тест Силы воли** или получить 1к5 *очков порчи*.
69-71	**Презрение машин:** машинные духи возмущены действиями псайкера. Все незащищённые оберегами технологические устройства в радиусе 5к10 метров мгновенно перестают работать, а всё стрелковое оружие даёт *осечку*. Персонажи, имеющие кибернетические имплантаты, должны пройти **рутинный (+10) тест Выносливости** или получить 1к5 единиц урона.
72-74	**Безумие Варпа:** приступ ненависти и безумия охватывает всех в радиусе 2к10 метров (исключая псайкера), заставляя их впасть в *«Неистовство»* на один раунд и принося по 1к5 *очков порчи* всем, кто не пройдет **трудный (-10) тест Силы воли**.
75+	**Прорыв Варпа:** в вихре энергий Варп прорывается в тварный мир. Сделайте бросок по **таблице 6-3 «Прорывы Варпа»**.

Таблица 6-3 «Прорывы Варпа»	
Бросок к100	**Результат**
01-05	**Бормотание:** псайкер вопит от боли, когда неконтролируемые энергии Варпа проносятся сквозь его незащищенный разум. Он должен пройти **средний (+0) тест Силы воли** или получит 1к5+1 *очков безумия* и *оглушение* на 1к5 раундов.
06-09	**Варп-ожог:** страшный энергетический ожог отпечатывается в разуме псайкера, заставляя его кричать от боли. Он получает 1к5 ран и *оглушение* на 1к5 раундов.
10-13	**Психическое оглушение:** разряд энергии лишает псайкера сознания на 1к5 раундов, а все в пределах 3к10 метров, должны пройти **простой (+10) тест Силы воли** или получить *оглушение* на один раунд.
14-18	**Пси-взрыв:** происходит взрыв, подбрасывающий псайкера на 3к10 метров в воздух, после чего он падает вниз (о том, как определяется урон от *падения*, см. стр. 248).
19-24	**Иссушение души:** сила Варпа проносится по телу псайкера, опаляя его душу. Он не может применять никаких психосил ещё час и получает 5 *очков порчи*.
25-30	**Темница:** силы Варпа, терзая псайкера своими видениями, запирают его разум в эфирном узилище. Псайкер валится на землю и впадает в кататонию. Каждый раунд после этого он должен тратить полное действие на **тест Силы воли**. В случае успеха, его разум освобождается и воссоединяется с телом.
31-38	**Временна́я аномалия:** вокруг псайкера искажается время. Он исчезает из реальности и через 1к10 раундов (или через минуту повествовательного времени) появляется в том же месте. Он навсегда теряет 1к5 единиц Выносливости и получает 1к5 *очков порчи*.
39-46	**Психическое зеркало:** психосила обращается против творца. Психосила срабатывает, но её целью становится псайкер. Если психосила оказывала благой эффект, вместо него псайкер получает 1к10+5 единиц энергетического урона, от которого не спасают *очки брони*.
47-55	**Шёпот Варпа:** воздух в 4к10 метрах вокруг псайкера наполняют голоса демонов, шепчущие ужасные тайны и раскрывающие чудовищные истины. Каждый в этой области (включая псайкера) должен пройти **сложный (-20) тест Силы воли** или получить 1к10 *очков порчи*.
56-58	**Обмен разумов:** разум псайкера вырывает из его тела и забрасывает в тело другого человека или существа, находящегося поблизости. Псайкер и случайное существо (это не может быть демон, неразумный ксенос или другое «бездушное» существо) в пределах 50 метров меняются сознаниями на 1к10 раундов. Они могут быть как друзьями, так и врагами друг другу. Каждый из участников такого «обмена», попав в новое тело, сохраняет свой Ближний бой, Дальний бой, Интеллект, Восприятие, Силу воли и Товарищество, но все остальные характеристики будут равны таковым у его временного тела. Если одно из тел будет убито, эффект немедленно прекращается и оба участника «обмена» возвращаются в свои изначальные тела. Пережитое приносит обоим по 1к5 *очков безумия*. Если в указанном радиусе нет никого подходящего для обмена разумами, псайкер впадает в кататонию на 1к5 раундов, пока его разум странствует в Варпе. Это путешествие приносит ему 2к10 *очков безумия*.
59-67	**Тёмный призыв:** в реальность врывается хищник Варпа (см. **главу XIV «Противники и чужаки»**). Он появляется в 3к10 метрах от псайкера на 1к10 раундов или пока не будет убит. Он ненавидит псайкера и всеми силами пытается расправиться с невольно вызвавшим его глупцом.
68-72	**Разрыв завесы:** в воздухе появляются лица хохочущих демонов и калейдоскоп потоков Варпа. Все разумные существа (те, что имеют характеристику Интеллект) в пределах 1к100 метров должны пройти **тест *страха (3)***. Этот эффект длиться 1к5 раундов.
73-78	**Кровавый дождь:** в области 5к10 метров разражается психический шторм. Все персонажи, попавшие в него должны пройти **средний (+0) тест Силы** или упасть на землю. Вдобавок к завывающему ветру и небесам, извергающим кровавый ливень, каждое сотворение психосил в этой области в течении 1к5 раундов автоматически вызывает ещё один *прорыв Варпа*.
79-82	**Катаклизм:** псайкер теряет контроль над своей силой, и она извергается множеством разрядов энергии Варпа. Все в радиусе 1к10 метров (включая псайкера) получают 1к10 единиц энергетического урона, а вся одежда и снаряжение псайкера сгорают, оставляя его лежать на земле нагим и дымящимся. Ещё 1к5 часов после этого он не может творить психосил.
83-86	**Массовая одержимость:** демоны терзают разумы всех живых существ в радиусе 1к100 метров. Каждый персонаж в этой области должен сопротивляться, как если бы на него воздействовали приёмом *«Кукловод»* (см. описание приёма ниже). Считается, что атакующий обладает Интеллектом, Силой воли и Товариществом 60) Эта одержимость длится не более 2к10 раундов.
87-90	**Сотрясение реальности:** реальность в радиусе 3к10 метров от псайкера вздрагивает и раскалывается. Твёрдые предметы начинают гнить, загораться и застывать, а все и вся получают 2к10 единиц резаного урона. Этого урона нельзя избежать *«Уклонением»*. Защищённые оберегами объекты и неприкасаемые получают лишь половину урона.
91-99	**Сгинувший в Варпе:** псайкер должен немедленно предпринять **очень сложный (-30) тест Силы воли** или демон немедленно затянет его в Варп с неизвестными намерениями. Псайкер появится на обитаемой планете 1к10 недель спустя, но почти не будет помнить, что происходило всё это время. Он получает 4к10 *очков порчи* и сталкивается со всеми возможными последствиями того, что творил, пока его телом владел демон – например, встречей с Инквизицией. Отныне, бросая кости по **таблице прорывов Варпа**, псайкер всегда будет добавлять в результату +10, ибо его тело служит каналом для его богохульных энергий.
00	**Уничтожение:** псайкер немедленно и неотвратимо погибает, с криком проваливаясь в Варп, чтобы никогда не вернуться или сгорая дотла в его адском пламени. Есть 50%-я вероятность, что на месте псайкера появится некая демоническая сущность.

Психические дисциплины

Телепатия

Базовый приём: «Передача мыслей»

Применение: свободное действие

Поддержание: да

Дальность: 10 м. × Пси-рейтинг

Тест *сотворения психосилы*: нет

Псайкер может передавать свои мысли в умы окружающих его людей. Это могут быть выбранные им люди – те, кого он видит или те, чьи разумы ему знакомы. «Адресаты» должны находиться в пределах действия психосилы. Также мысли можно передавать всем, кто находится в радиусе действия психосилы. Большинство мыслительных процессов требуют знания языка, так что передача мыслей тому, кто не знает языка, на котором вещает псайкер, получает **штраф -20**. Разумы, что не хотят воспринимать мысли псайкера, могут сопротивляться такой передаче при помощи **состязательного теста Силы воли**.

Уровень владения: при пси-рейтинге 1-2, псайкер может передавать слова, но не изображения. При пси-рейтинге 3-4 псайкер может передавать и образы, но лишь чёрно-белые и будто вырванные из сна. При пси-рейтинге 5-6 образы становятся чёткими, ясными, цветными и сопровождаются иными ощущениями – звуком, вкусом и т. д. При пси-рейтинг 7+, псайкер, творя психосилу не на *ограниченном уровне мощи*, должен тщательно контролировать себя, иначе его передача мыслей будет больше похожа на крик.

Древа приёмов: общение, господство.

Особый приём: «Астральная телепатия»
(Astral Telepathy)

Цена: бесплатно (только для астропатов)

Требования: особенность *«Связывание душ»* (с Императором)

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Благодаря Связыванию душ, астропаты способны принимать и передавать сообщения через Варп на огромные расстояния. Применение астральной телепатии требует тщательного сосредоточения и медитации – персонажа не должно ничто отвлекать, «на ходу» межзвёздное сообщение не передать, не говоря уже о сражении или споре. Как правило, передача сообщения на межзвёздное расстояние занимает 1к5 часов (ведущий может изменить это время, соотнеся его с длиной и сложностью сообщения).

Астропатические сообщения всегда шифруют и защищают, чтобы они не потерялись в Варпе, не исказились до неузнаваемости и, тем более, не попали в руки врага. Это приводит к тому, что сообщения, что передают астропаты, напоминают письма или короткие записи, которые бросают в неизвестность в надежде, что астропаты в пункте назначения смогут принять и понять их. Такая связь – дело не мгновенное, но все равно намного быстрее варп-путешествия – астропатический сигнал может пересечь солнечную систему за несколько секунд, пронестись через сектор в несколько дней, а будучи достаточно силён – преодолеть сегментум за несколько недель и т. д.

Таблица 6-5 «Астропатические сообщения» показывает то, насколько далеко может посылать свои сигналы астропат в зависимости от своего пси-рейтинга в нормальных условиях. На расстояниях, превышающих указанное в таблице его сообщение будет всё сильнее искажаться, пока не обратиться в ничто – каждая ступень дальности, сверх возможной для астропата, будет накладывать дополнительный **штраф -20** на попытки понять сообщение. Это ограничение можно ослабить, используя астропатические реле.

Если адресат телепатического сообщения находится в пределах досягаемости, он может принять его, пройдя тест *«Психического чутья»*. В обычных обстоятельствах это будет **средний (+0)** тест, но если астропат медитирует, то тест облегчается **рутинного (+10)**, а если сражается не на жизнь, а на смерть или отвлечён чем-то иным, то напротив, усложняется до **сложного (-20)**.

Расширенные правила астральной телепатии см. в дополнении **«Настольная книга навигатора»**.

Астропаты и связывание душ

Связывание душ с Императором дарует астропатам защиту, о которой другие псайкеры не могут и мечтать. Великий астропат получает **бонус +20** к Силе воли, когда сопротивляется одержимости, а также к любым состязательным тестам, предпринятым против демонов или при сопротивлении любым талантам, психосилам, особым способностям и другим воздействиям демонической природы. При броске по **таблице прорывов Варпа**, великий астропат бросает на одну кость больше, после чего может отбросить один из выпавших результатов.

Телепатическая связь

Большинство приёмов в этом разделе позволяют псайкеру установить со своей целью «телепатическую связь». Телепатическая связь – это разновидность приёма *«Передача мыслей»*. Последняя позволяет псайкеру лишь передавать мысли, а телепатическая связь позволяет собеседнику говорить с псайкером и слышать его, даже если он сам лишён психического дара. Возможности телепатической связи зависят от того, какой пси-рейтинг был использован при её создании (уровни также же как при *«Передаче мыслей»*).

- **Пси-рейтинг 1-2:** псайкер и собеседник могут обмениваться только словесными сообщениями.
- **Пси-рейтинг 3-4:** псайкер и собеседник могут обмениваться размытыми чёрно-белыми изображениями.
- **Пси-рейтинг 5-6:** псайкер и собеседник могут обмениваться чёткими образами и иными ощущениями.
- **Пси-рейтинг 7+:** псайкер (но не собеседник) почти что кричит.

Некоторые психосилы говорят, что псайкер может установить телепатическую связь на *ограниченном* или *обычном* уровне психической мощи. Это указание относится не к тому пси-рейтингу псайкера, который он будет использовать при *сотворении психосилы*, а описывает то, какой будет связь. Например, если псайкер с пси-рейтингом 3 устанавливает «телепатическую связь на *ограниченном уровне психической мощи*», то она будет работать, как если бы у псайкера был пси-рейтинг 2 (только словесные сообщения), даже если сам *тест сотворения психосилы* псайкер предпринимает на *усиленном уровне*, который даёт +3 к пси-рейтингу.

Таблица 6-5 «Астропатические сообщения»			
Время передачи	**Расстояние передачи**	**Требуемый пси-рейтинг †**	**Исходная сложность ††**
Мгновенно	С орбиты или на орбиту	2	Рутинная (+20)
1к5 раундов	До близкой звезды	2	Простая (+10))
1к10 раундов	До удалённой звезды	3	Средняя (+0)
1к10 минут	До соседней звёздной системы	6	Трудная (-10)
1к5 часов	В пределах субсектора	10	Сложная (-20)
1к5 недель	В пределах сектора	15	Очень сложная (-30)
1к5 месяцев	В пределах сегментума	18	Очень сложная (-30)
† В этом столбце указан минимальный пси-рейтинг, что требуется для того, чтобы отправить сообщение на такое расстояние, считая все бонусы за использование астропатического хора и т. д.			
†† В этом столбце указана исходная сложность теста, нужного для того, чтобы передать или принять сообщение на таком расстоянии; серьёзные осложнения (например, варп-шторм) могут значительно изменить этот модификатор.			

Астропатические реле

Астропатические реле – это техномистические устройства, созданные для того, чтобы усиливать дарования использующих их астропатов. Они встречаются на борту крупных звёздных кораблей и шпилях важных миров. Использование реле предоставляет астропату следующие бонусы:

Астропатический хор: за каждого астропата в хоре, помогающего главному, его пси-рейтинг для передачи сообщения вырастает на +1 до предела в +10. Увы, слабые астропаты при этом могут просто сгореть на работе. Если сообщение отправляется на *усиленном уровне психической мощи*, астропат должен будет прибавить +20 к результатам бросков по **таблицам психических феноменов** и **прорывов Варпа**.

Всесторонний обзор: бонус +10 к тестам *«Психического чутья»*, предпринятым, чтобы засечь астропатические сообщения.

Гексаграмматические обереги: -10 к результатам всех бросков по **таблицам психических феноменов** и **прорывов Варпа**.

Приведённая выше таблица указывает, за какое время астропатический сигнал достигнет точки назначения в зависимости от расстояния, какой пси-рейтинг требуется, чтобы послать сообщение на такую дистанцию, и какой сложности при этом будет *тест сотворения психосилы*.

Приёмы телепатического общения

Ближняя телепатия *(Short Range Telepathy)*

Цена: 100 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Дальность: 10 м. х Пси-рейтинг

Успешный тест *сотворения психосилы* позволяет псайкеру установить и поддерживать одну телепатическую связь с одним другим персонажем на *обычном уровне психической мощи*. Эта способность не вызывает *психических феноменов*.

Вселение ужаса *(Terrify)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Вторжение в разум»*

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Дальность: 5 м. х Пси-рейтинг

Используя свои психические способности, псайкер вторгается в чужой разум и наполняет его кошмарными образами и чистым ужасом.

Если псайкер успешно пройдёт тест *сотворения психосилы*, жертва будет считать его обладающим особенностью *«Страх (1)»*. Уровень *страха* повышается на +1 за каждые три очка пси-рейтинга, что были использованы в тесте *сотворения психосилы*.

Таблица 6-4 «Приёмы телепатического общения»				
Название	**Сотворение**	**Поддержание**	**Цена**	**Тест *сотворения психосилы***
Астральная телепатия	Разное	Нет	-	Тест Силы воли
Ближняя телепатия	ЧД	Да	100	Тест Силы воли
Вселение ужаса	ПД	Да	200	Тест Силы воли
Вторжение в разум	ПД	Да	200	Состязательный тест Силы воли
Ментальная связь	-	-	300	Тест Силы воли
Мысленный взор	ЧД	Да	200	Тест Силы воли
Психический вопль	ЧД	Нет	300	Тест Силы воли
Связь умов	ПД	Да	200	Тест Силы воли
Чтение разума	ПД	Да	300	Тест Силы воли

Таблица 6-6 «Вторжение в разум»	
Раунд	**Эффект**
Первый раунд (Контакт)	Псайкер устанавливает связь с разумом жертвы и получает основные сведения о ней – имя, настроение, уровень *безумия* и состояние здоровья.
Второй раунд (Поверхностные мысли)	Теперь псайкер может понять поверхностные мысли жертвы – прочесть одолевающие её сейчас страхи и сомнения, распознать ложь и т. д. Также он узнает уровень *порчи* жертвы.
Третий раунд (Кратковременная память)	Псайкеру открываются воспоминания жертвы за последние двенадцать часов. Также ему открываются возможные незначительные секреты жертвы – например, простые пароли или переживания, которые она хотела бы утаить.
Четвёртый раунд (Подсознание)	Псайкер узнаёт все о людях, местах и объектах, что жертва считает важными, и постигает связи между ними. Ему также становятся известны убеждения, мотивация и личные цели своей жертвы. а также любые её связи или тщательно скрываемые шифры и наиболее важные события в её жизни.
Пятый раунд (Слом разума)	Псайкер может распоряжаться в разуме жертвы как хозяин. Её разум для него – открытая книга. Псайкер может использовать этот приём, чтобы распознать ложные воспоминания или осознать, что личность жертвы – фальшивая.

Вторжение в разум *(Mind Probe)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли

Дальность: 1 м. х Пси-рейтинг

Эта приём позволяет псайкеру заглянуть в чужое сознание и прочитать поверхностные и не только мысли. Для полного вторжения в разум потребуется поддерживать психосилу пять раундов. Псайкер должен победить в **состязательном тесте Силы воли**, чтобы успешно установить связь с разумом цели. Каждый раунд псайкер погружается в её сознание всё глубже. Победив состязательном тесте Силы воли, он получает сведения из сознания своей жертвы, согласно **таблице 6-6** и тому, какой раунд он ведёт вторжение в разум. Если псайкер проваливает свой тест, вторжение в разум терпит крах, психосила сбивается, а сам псайкер получает один уровень *усталости* за каждую ступень провала. Впрочем, псайкер всё равно сохраняет сведения, что успел извлечь из сознания жертвы. Вторжение в разум – дело грубое, и переживающая его цель будет понимать, что в её голове кто-то хозяйничает. Вместе с тем, псайкер может сделать свои действия незаметными для неё – при этом приём можно будет применять лишь на *ограниченном уровне психической мощи*, а состязательный тест Силы воли получит штраф -20.

Хотя успешное вторжение в разум занимает пять раундов, требуется лишь один *тест сотворения психосилы*. Его провал (или проигрыш в состязательном тесте) отнимает у псайкера лишь один раунд.

Ментальная связь *(Mental Bond)*

Цена: 300 ОО

Требования: приём *«Связь умов»*

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Дальность: 1 км. х Пси-рейтинг

Успешно пройдя *тест сотворения психосилы*, псайкер может установить постоянную телепатическую связь с другим существом (на *ограниченном* уровне). Псайкер должен пройти **трудный (-10) *тест сотворения психосилы***, чтобы установить такую связь. Такой тест занимает 1к5 часов, а в случае провала всё приходится начинать заново. В случае успеха, псайкеру удаётся установить постоянную связь, которая не требует никаких дополнительных усилий и работает до тех пор, пока псайкер и его «собеседник» находятся в пределах действия психосилы, а сам псайкер хочет поддерживать эту связь. Псайкер может поддерживать лишь одну ментальную связь одновременно.

Если «собеседник» погибнет, связь распадается, из-за чего псайкер получает 1к10 *очков безумия*. Если псайкер хочет разорвать связь немедленно, он должен преуспеть в **сложном (-20) тесте Силы воли**.

Мысленный взор *(Mind's Eye)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Эта приём позволяет псайкеру увеличить дальность действия всех приёмов телепатического общения (за исключением *«Астральной телепатии»*) на 10. Например, *«Ментальная связь»* имеет будет иметь дальность 10 км × Пси-рейтинг, а *«Ближняя телепатия»* – 100 м × на Пси-рейтинг, и т. д.

Психический вопль *(Psychic Scream)*

Цена: 300 ОО

Требования: психоприём *«Вторжение в разум»*

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Дальность: 5 м. х Пси-рейтинг

Сконцентрировав всю свою волю в одном психическом вопле, псайкер может оглушить или ранить противника. В случае успеха в тесте *сотворения психосилы*, псайкер наносит 1к10 единиц ударного урона, плюс ещё одну единицу урона за каждое очко итогового пси-рейтинга. От этого урона не спасает броня. Жертва должна пройти **тест Выносливости со штрафом -5** за каждое очко итогового пси-рейтинга или получить *оглушение* на один раунд, плюс ещё на один раунд за каждую ступень провала.

Связь умов *(Mind Link)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Дальность: 1 км. х Пси-рейтинг

Успешный тест *сотворения психосилы* позволяет псайкеру установить телепатическую связь на *ограниченном уровне психической мощи* с количеством не сопротивляющихся этому умов, равному бонусу Силы воли псайкера. Для применения этого приёма не нужен зрительный контакт.

Чтение разума *(Mind Scan)*

Цена: 300 ОО

Требования: психосилы *«Мысленный взор»*, *«Вторжение в разум»*

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Дальность: 250 м. х Пси-рейтинг

Псайкер тянется своим разумом к умам всех разумных существ в пределах дальности действия психосилы. Чтобы применять этот приём, не нужно видеть цель – она позволяет псайкеру получать сведения и впечатления из чужого подсознания. Информация, которую получит псайкер, зависит от количества ступеней успеха в тесте *сотворения психосилы*.

Одна: псайкер получает самое общее впечатление о количестве умов вокруг и их примерное расположение относительно него самого.

Две: псайкер узнает количество, примерное расположение и относительную «силу» каждого ума, а успешно пройдя **средний (+0) тест *«Психического чутья»***, может определить, нет ли среди них псайкеров.

Три: как выше, но также псайкер может установить *телепатическую связь* с любым количеством «прочитанных» умов.

Четыре и более: как выше, но также псайкер может попытаться предпринять *вторжение в разум* одного из «прочитанных» умов.

Неприкасаемые и лишённые собственного разума существа (сервиторы или роботы) для этой психосилы невидимы. По решению ведущего, невидимы могут быть и иные существа, устойчивые к психосилам. Обладатели таланта *«Сопротивляемость (Психические приёмы)»* накладывают штраф -10 на тест *сотворения психосилы* (штрафы от нескольких талантов не складываются).

Приёмы телепатического господства

Вдохновление *(Inspire)*

Цена: 100 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: тест Силы воли

Дальность: 2 м. × Пси-рейтинг

Псайкер способен укреплять дух товарищей, распространяя вокруг себя волны уверенности и боевого настроя.

Количество целей, равное пси-рейтингу псайкера (считая самого псайкера) могут немедленно сбросить воздействие *подавления огнём* и получить **бонус +10** ко всем броскам Силы воли, предпринятых для сопротивления *страху*. Воздействие психосилы длится до тех пор, пока цели остаются в радиусе её действия, а псайкер – продолжает её поддерживать.

Господство *(Dominate)*

Цена: 300 ОО

Требования: психоприём *«Омертвление чувств»*

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Псайкер овладевает самой устрашающей способностью из тех, что обычно приписывают ведьмам и отступникам – умением управлять чужим разумом.

Псайкер предпринимает **состязательный тест Силы воли** против цели. В случае успеха, он может управлять своей жертвой как послушной марионеткой. Пока псайкер поддерживает этот психический приём, он может делить свои действия между собой и своей жертвой. Жертва использует собственные характеристики, но получает **штраф -10** на все тесты (кроем состязательных тестов Силы воли), из-за того, что её действия грубо направляют извне. Всякий раз, когда псайкер приказывает жертве совершить что-то самоубийственное, она может предпринять **состязательный тест Силы воли**, чтобы вырваться из-под власти телепата.

Подчинив жертву при помощи этой психосилы, псайкер должен оставаться в пределах дальности действия психосилы, чтобы сохранять над ней власть.

Псайкер может поддерживать эту психосилу количество раундов, равное его итоговому пси-рейтингу.

Изменение разума *(Reprogram)*

Цена: 500 ОО

Требования: психосилы *«Господство»* и *«Вторжение в разум»*

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли

Дальность: 1 м.

Эта приём, требующий огромного опыта и мастерства, позволяет псайкеру вторгнуться в чужой разум и полностью переделать его, изменив чужие воспоминания и мысли по собственной прихоти. Вмешательство может быть, как очень простым (например, созданием энграммы, что должна защитить разум от беглого чтения другими телепатами), до более изощрённого, вроде полного изменения личности или создания новой, которую бедная жертва будет искреннее считать настоящей.

Самое быстрое применение этой психосилы занимает 2к5 раундов. Псайкер предпринимает **состязательный тест Силы воли против своей жертвы**, погружаясь на один слой сознания вглубь за каждые две ступени успеха (см. таблицу). Если в тесте победит жертва, значит ей удалось успешно отбить вторжение в свой разум и вынудить псайкера прекратить процедуру. Псайкер получает один уровень *усталости* и не может предпринимать этот приём следующие 1к5 часов.

Изменение разума – совсем не щадящий процесс. Жертва осознает, что с ней происходит до самого конца процедуры. Лишь когда псайкер закончит работу, воспоминания о перестройке разума будут погребены в самых тёмных уголках её подсознания. За каждые два очка пси-рейтинга, что использует псайкер, он получает бонус +10 к состязательному тесту Силы воли. Последствия изменения разума постоянны, если только жертва не сумеет взломать внутренние психические барьеры (см. раздел **«Опасность парадокса»**). Итог изменения разума зависит от того, сколько ступеней успеха набрал псайкер.

Глубокое изменение разума: потратив изрядно времени, приложив много сил и злой воли, псайкер может вылепить для своей жертвы новую личность, изменить воспоминания, подделать ощущения или внушить ненависть. Впрочем, столь глубокие операции на сознании перенапрягают самого псайкера или требуют таких усилий и концентрации, что приводить какие-либо игромеханические показатели в меру бессмысленно. Так или иначе, этот процесс не может занимать меньше 2к10 часов.

Опасность парадокса: разум – сложная система, а переживший его изменение может преодолеть выставленные психические барьеры, столкнувшись с доказательствами истины или серьёзными противоречиями между фактами и внушёнными воспоминаниями. По решению ведущего, в таких обстоятельствах жертва может предпринять **сложный (-20) тест Силы воли**. В случае успеха, она преодолевает внесённые в её разум изменения. В случае провала, жертва продолжает верить в том, что внушённое ей псайкером – правда. В любом случае, такое напряжение рассудка приносит её 1к10 *очков безумия*.

Таблица 6-7 «Приёмы телепатического господства»

Название	Сотворение	Поддержание	Цена	Тест *сотворения психосилы*
Вдохновление	ЧД	Да	100	Тест Силы воли
Господство	ЧД	Да	300	Состязательный тест Силы воли
Изменение разума	ПД	Да	500	Состязательный тест Силы воли
Кукловод	ПД	Да	500	Состязательный тест Силы воли
Омертвление чувств	ЧД	Да	200	Состязательный тест Силы воли
Повелитель зверей	ЧД	Да	200	Состязательный тест Силы воли
Приказ	ЧД	Нет	200	Состязательный тест Силы воли
Уловка	ЧД	Да	100	Состязательный тест Силы воли

Таблица 6-8 «Изменение разума»	
Ступени успеха	**Эффект**
1	**Семя сомнения:** псайкер может затмить одно событие или воспоминание в разуме жертвы сомнениями или психическим туманом – это принесёт жертве **штраф -20** на все попытки вспомнить что-либо, касающееся этого события или воспоминания.
2	**Ложные воспоминания:** псайкер может вложить в разум жертвы ложное воспоминание – например, внушить, что она видела лицо убийцы (чего не было), заставить «вспомнить» неправильный код или иной осмысленный факт, который жертва будет считать истинным.
3	**Переписанная история:** псайкер может изменить одно относительно недавнее событие или цепь таковых по своему усмотрению. Жертва будет верить, в эту «обновлённую» версию произошедшего, как в истинную.
4	**Лепка синапсов:** псайкер может подделать одно значительное и длинное воспоминание или вовсе стереть его, изменить восприятие жертвой событий всей жизни, попутно изменив её личность. Это также принесёт жертве 1к5 *очков безумия*.
5+	**Психический блок:** в дополнение во всему остальному, псайкер может установить психический блок, что принесёт жертве бонус +10 к тестам Силы воли против психосилы *«Вторжение в разум»*. Этот блок также считается результатом вмешательства псайкера.

Кукловод *(Puppet Master)*

Цена: 500 ОО

Требования: психоприём *«Господство»*

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли

Дальность: 1 м. × Пси-рейтинг

Эта редкая и грозная способность – самая страшная форма контроля разума. Псайкер предпринимает **состязательный тест Силы воли** против цели – в этом тесте псайкер получает **штраф -10**. В случае успеха, псайкер может управлять телом своей жертвы, как пожелает. Разум псайкера покидает его тело и полностью овладевает жертвой, подавляя её сознание и погружая его в наполненный кошмарами сон. Тело самого псайкера остаётся беззащитным, как если бы он крепко спал. Псайкер может прекратить поддерживать эту психосилу в любой миг, но при этом он получит 1к5 уровней *усталости*.

«Одержимая» псайкером жертва сохраняет свои физические характеристики (Ближний бой, Дальний бой, Сила, Выносливость, Ловкость), но её психические характеристики (Интеллект, Сила воли, Товарищество) заменяется на те, коими обладает псайкер. Псайкер может применять как собственные умения, так и умения, которыми наделена жертва (со **штрафом -10**). Всякий раз, когда псайкер приказывает жертве совершить что-то самоубийственное, она может предпринять **состязательный тест Силы воли**, чтобы вырваться из-под власти телепата, но в этом тесте **штраф -10** получит жертва, а не псайкер. Если тело жертвы будет убито, сознание псайкера грубо выбросит прочь из бесполезного вместилища, попутно нанеся 1к5 ран, от которых не спасает никакая защита, и причинив 1к10 *очков безумия*. Если расстояние между жертвой и псайкером превысило дальность действия психосилы, связь также разрывается, и псайкер возвращается в своё тело, получив 1к5 уровней *усталости*.

Отмертвление чувств *(Sensory Deprivation)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Приказ»*

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли

Дальность: 10 м. × Пси-рейтинг

Псайкер научился лишать своих жертв чувственного восприятия. Псайкер предпринимает **состязательный тест Силы воли** против цели. В случае успеха цель немедленно слепнет, глохнет и лишается возможности чувствовать вкус и прикосновения до тех пор, пока псайкер поддерживает эту психосилу и ещё 1к5 раундов после.

Также псайкер может использовать эту психосилу, чтобы оставаться невидимым и неслышимым – грубое подобие настоящей невидимости. Для этого псайкер выбирает количество целей, равное его бонусу Силы воли и указывает, какое чувство он хочет у них подавить. Чувство выбирается одно для всех жертв. Каждая жертва должна предпринять **состязательный тест Силы воли**. Провалившие его не могут заметить псайкера при помощи выбранного им чувства до тех пор, пока он поддерживает эту психосилу.

Повелитель зверей *(Beastmaster)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Псайкер может грубо управлять животными. Он способен воздействовать на количество животных (существ, обладающих особенностью *«Зверь»*), равное своему пси-рейтингу. Если псайкер победит в **состязательном тесте Силы воли**, выбранное животное будет подчиняться его психическим командам. Каждый раунд псайкер может тратить *реакцию* на то, чтобы отдать одному животному одну простую команду, вроде «иди сюда», «охраняй меня», «беги», «нападай» и т. п. Животное будет выполнять приказ всеми силами. Если животное чувствует страх, получает ранение или приказ сделать что-то для него неестественное, оно может предпринять новый **состязательный тест Силы воли** против псайкера с **бонусом +10**. В случае успеха, зверь вырывается из-под контроля. Как оно будет действовать дальше – зависит от того, как псайкер с ним обращался.

Приказ *(Compel)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Уловка»*

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Эта психоприём выводит искусство управления разумом на новый уровень и позволяет псайкеру ненадолго заставлять других людей действовать против их воли. Псайкер предпринимает **состязательный тест Силы воли** против цели. В случае успеха, он может отдать цели приказ, и она ему подчиниться. Приказ должен быть простым и выполнимым за один раунд, например, «беги», «падай», «напади на ближайшего противника» и т. п. Если приказ опасен для жизни жертвы, она получает **бонус +20** на состязательный тест Силы воли.

Уловка *(Delude)*

Цена: 100 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли

Дальность: 1 м. × Пси-рейтинг

Уловка – один из простейших телепатических приёмов; он позволяет псайкеру маскировать свои намерения и манипулировать другими людьми, кратковременно вызывая у них благоприятную для себя реакцию. Псайкер предпринимает **состязательный тест Силы воли** против цели. В случае успеха, цель начинает испытывать к псайкеру подсознательное уважение и готова соглашаться на его дружелюбные предложения. Пока псайкер поддерживает эту психосилу, он получает **бонус +30** к *социальным* тестам, предпринятым против цели. Помните, что это не контроль разума, и псайкер не может заставить жертву действовать против своих суждений, повредить самой себе или закрыть глаза на открытую враждебность со стороны самого псайкера.

Прорицания

Базовая приём: «Чтение ауры»

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Тест *сотворения психосилы*: тест *«Психического чутья»*

Прорицатели могут читать чужие ауры – бессознательные отражения в Варпе. Это бледные тени, незаметные большинству, но псайкер может многое сказать о человеке по его ауре.

Псайкер может попытаться прочесть ауру любого, кого может видеть, потратив полное действие и пройдя тест *сотворения психосилы*. Чем больше ступеней успеха он наберёт, тем больше узнает. Псайкер может поддерживать эту психосилу, «читая» одну цель, но если заинтересуется состоянием другой, психосилу придётся творить по новой.

Если псайкер поддерживает эту психосилу, «читая» одну цель, он может каждый раунд получать +1 к количеству ступеней успеха до предела в +3.

Уровень владения: при пси-рейтинге 1-3, псайкер получает нечёткие и туманные видения. При пси-рейтинге 4-6 эти образы становятся чётче и понятнее. При пси-рейтинг 7+ все видения становятся ясными, чёткими и сопровождаются иными подходящими ощущениями – звуками, вкусом.

Древа приёмов: Императорское таро.

Таблица 6-9 «Чтение ауры»

Ступени успеха	Эффект
0	Псайкер составляет поверхностное впечатление о своей цели. Он может понять три самых сильных эмоции, что его цель испытывает прямо сейчас, установить её расу, узнать, обладает ли она психическими способностями и применять понять её общее телесное и духовное состояние (никаких точных чисел, просто «здорова», «больна», «слаба» и т. д.). Наконец, псайкер может понять, не является ли цель неприкасаемой – а если является, то больше никаких сведений он не получит!
1	Псайкер узнает всё перечисленное выше, а также глубже постигает чувства цели, что даёт ему **бонус +10** к тестам Товарищества, предпринятым против цели до тех пор, пока психосила Прорицания действует. Также псайкер начинает лучше понимать состояние цели – он узнает её *количество ран* и уровней *усталости*. Наконец, если цель сама является псайкером, чтец ауры узнаёт её пси-рейтинг.
2	Псайкер узнает всё перечисленное выше, но кроме того он может установить количество *очков безумия* цели, определить её зависимости и отклонения психики. Если цель сама является псайкером, чтец ауры может понять, какими приёмами и дисциплинами она владеет.
3	Псайкер узнает всё перечисленное выше, а также может установить количество *очков порчи*, у цели. Также псайкер может понять, настоящая ли у цели аура или созданная искусственно – при помощи технологий, психического искусства, демонического вмешательства и т. п.

Таблица 6-9 «Приёмы Прорицания (Императорское таро)»				
Название	**Сотворение**	**Поддержание**	**Цена**	**Тест *сотворения психосилы***
Авгурия	ЧД	Да	200	Психическое чутьё
Благословение Императора	СД	Да	200	Психическое чутьё
Выбранный путь	СД	Да	200	Психическое чутьё
Лозоходец	ЧД	Да	100	Психическое чутьё
Опасный путь	СД	Нет	200	Сила воли
Предвиденье	ЧД	Нет	100	Сила воли
Предсказание будущего	ПД	Да	200	Психическое чутьё
Психометрия	ЧД	Да	200	Психическое чутьё

Приёмы императорского таро

Авгурия *(Augury)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Предвиденье»*

Тест *сотворения психосилы*: *«Психическое чутьё»*

Дальность: 1 м.

Раскладывая императорское таро, чтобы прочесть судьбу определённого человека, псайкер может получить видения ожидающих его цель трудностей. Псайкер должен задать чёткий вопрос, который может быть, как очень узким (например, *«Как нам одолеть ксеносов на Хоре?»*), так и очень широким (вроде *«Как мне разбогатеть?»*). Определившись с вопросом, псайкер и тот, кому он гадает, должны сосредоточиться, после чего прорицатель начинает читать таро. Как правило, это занимает около получаса, по прошествии каковых, псайкер предпринимает тест *«Психического чутья»* и сверяется с **таблицей 6-11**, чтобы понять, что ему удалось узнать. Любые броски по таблице *психических феноменов*, что вызваны применением этого приёма получают бонус +10.

Таблица 6-11 «Авгурия»	
Ступени успеха	**Эффект**
0	**Препятствие:** псайкер способен определить главное препятствие, с которым может столкнуться тот, кому он гадает.
2	**Страхи:** псайкер также может определить иные отрицательные факторы, что могут сыграть роль – их количество равно пси-рейтингу псайкера.
4	**Надежды:** также псайкер может назвать главное преимущество или орудие, что тот, кому он гадает, сможет использовать без особых трудностей.
6+	**Исход:** псайкер может предложить тому, кому он гадает одно предложение-совет, заключающее в себе самый верный путь к цели.

Благословение Императора *(Blessed by the Emperor)*

Цена: 300 ОО

Требования: психоприём *«Предсказание будущего»*

Тест сотворения психосилы: *«Психическое чутьё»*

Дальность: 5 м. х Пси-рейтпинг

Постигнув искусство прорицания до таких высот, псайкер способен исследовать множество исходов, что порождают самые разные дилеммы и действия, и выбирать самый безопасный.

Псайкер должен успешно пройти тест *сотворения психосилы*. При этом псайкер получает бонус ко всем тестам Ближнего и Дальнего боя, равный своему пятикратному итоговому пси-рейтингу, а тесты Дальнего боя, предпринятые против него, получают такой же штраф. Кроме того, псайкер может, тратя частичное действие, криком предупреждать всех своих товарищей, находящимся в радиусе 5 м × Пси-рейтинг от него. Тесты Дальнего боя, направленные против предупреждённых таким образом, получают штраф -10. Этот приём нельзя использовать на *ограниченном уровне мощи*.

Выбранный путь *(Walking the Path)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Предсказание будущего»*

Тест *сотворения психосилы*: *«Психическое чутьё»*

Дальность: на себя (1 м. × Пси-рейтинг)

Постигнув искусство прорицания до таких высот, псайкер способен исследовать множество исходов, что порождают самые разные дилеммы и действия, и выбирать самый безопасный во мгновение ока.

Псайкер должен успешно пройти тест *сотворения психосилы*. При этом псайкер получает бонус +10 ко всем тестам Ближнего и Дальнего боя, а тесты Дальнего боя, предпринятые против него, получают штраф -20. Эти бонусы сохраняются один раунд, если псайкер не решит поддерживать этот приём. Кроме того, псайкер смутно различает опасности в непосредственной близости от себя и может криком предупреждать своих товарищей, находящимся в радиусе 1 м. × Пси-рейтинг от него. Тесты Дальнего боя, направленные против предупреждённых таким образом, получают штраф -5. Этот приём нельзя использовать на *ограниченном уровне мощи*.

Лозоходец *(Psycholocation)*

Цена: 100 ОО

Требования: нет

Тест сотворения психосилы: *«Психическое чутьё»*

Дальность: 1 км × Пси-рейтинг

Успешно пройдя тест *«Психического чутья»*, псайкер может определить, где прямо сейчас находится искомый предмет или человек. Таким образом можно искать всё, что угодно, но это должно быть нечто относительно знакомое. Например, псайкер может прикоснуться к замку и попытаться найти ключ, но просто подумать *«я хочу найти ключ»*, не зная от чего и для чего, нельзя. Аналогично, чтобы найти кого-то, псайкер должен знать его, либо иметь его изображение, либо знать истинное имя. Выбрав цель, псайкер предпринимает тест *«Психического чутья»* со следующими модификаторами:

● Псайкер близко знаком с целью (хорошо знает человека или долго владел предметом): +10

● У псайкера есть частица искомого (фрагмент предмета, прядка волос человека): +5

● Предмет или человек окружен себе подобными (монета в кошельке, прохожий в толпе): -10

● Предмет или человек находятся в пределах 50 м х ПР: +5

● Предмет или человек дальше, чем в 2 км: -20

Если псайкер пройдёт тест *«Психического чутья»*, а искомое будет находится в пределах дальности действия, псайкер поймёт, где искать предмет или человека, а насколько точно – зависит от количества ступеней успеха.

Таблица 6-13 «Лозоходец»

Ступени успеха	Эффект
0	Псайкер осознает примерное направление
2	Псайкер точно узнаёт направление и примерно – расстояние
4	Псайкер точно знает направление и расстояние

Опасный путь *(In Harm's Way)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: Сила воли

Дальность: на себя

Глубоко заглядывая в ближайшее будущее, псайкер может предсказывать действия своих врагов. До конца следующего хода псайкер получает бонус ко всем тестам Ближнего и Дальнего боя, равный своему пятикратному итоговому пси-рейтингу (но не более +20), а тесты Дальнего боя, предпринятые против него, получают такой же штраф. Использование *«Опасного пути»* не считается поддержанием психического приёма.

Предвиденье *(Foreshadow)*

Цена: 100 ОО

Требования: нет

Тест сотворения психосилы: Сила воли

Дальность: на себя

Заглядывая в будущее лишь на краткий миг, псайкер видит исход своих действий и возможные опасности. До конца своего следующего хода псайкер получает бонус к одному тесту умения, равный своему пятикратному итоговому пси-рейтингу. Применение *«Предвиденья»* не считается поддержанием приёма.

Предсказание будущего *(Divining the Future)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Авгурия»*

Тест сотворения психосилы: *«Психическое чутьё»*

Дальность: на себя

Эта приём отражает растущую связь псайкера с таро, и его способность получать быстрые и точные ответы, касающиеся будущего. Как в случае с авгурией, нужен чёткий вопрос – узкий (*«Когда на эту планету вернётся «Мирокрушитель»?*) или широкий (*«Как мне разбогатеть?»*). Впрочем, времени уходит гораздо меньше – на применение этого приёма нужна всего минута. Псайкер предпринимает тест *«Психического чутья»* и сверяется с **таблицей 6-12**, чтобы понять, что ему удалось узнать. Любые броски по **таблице психических феноменов**, что вызваны применением этого приёма получают бонус +10.

Таблица 6-12 «Предсказание будущего»

Ступени успеха	Эффект
0	**Препятствие:** псайкер может определить главное препятствие, с которым может столкнуться тот, кому он гадает.
2	**Страхи:** псайкер также может определить иные отрицательные факторы, что могут сыграть роль – их количество равно пси-рейтингу псайкера.
4	**Надежды:** также псайкер может назвать главное преимущество или орудие, что тот, кому он гадает, сможет использовать без особых трудностей.
6+	**Исход:** псайкер может предложить тому, кому он гадает одно предложение-совет, заключающее в себе самый верный путь к цели. Это предоставляет бонус +10 на количество тестов, равное Пси-рейтингу псайкера. Бонус сохраняется в течение месяца или пока вопрос не будет решён (что раньше).

Психометрия *(Psychometry)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Авгурия»*

Тест *сотворения психосилы*: *«Психическое чутьё»*

Дальность: радиус в 1 м. × Пси-рейтинг

Уметь читать расклады таро – значит постигать божественные слова Императора через ощущения. Совершенствование этого навыка позволяет псайкеру много узнавать об окружающих благодаря грубым психическим следам, что они оставляют на предметах или в местах, окружающих их. Проще всего псайкеру что-то узнать, напрямую прикоснувшись к нужному предмету или области и предприняв тест *«Психического чутья»*.

Из следов сильных эмоций можно и узнать больше, но это требует времени. Чем дольше псайкер остаётся в нужном месте, тем больше может узнать, но чем он сильнее – тем меньше времени ему требуется. Сверьтесь с **таблицей 6-14**, но вычтите из указанных там требований по количеству раундов пси-рейтинг псайкера. Например, псайкер с ПР 5, получит сведения, перечисленные в первой строке таблицы через 5 раундов, во второй – через 10 и т. д.

Таблица 6-14 «Психометрия»

Количество раундов	Эффект
10	Псайкер определяет самую сильную эмоцию, связанную с местом или предметом.
20	Псайкер может примерно представить человека, что пережил эту эмоцию.
30	Псайкер получает чёткий портрет человека, что пережил эту эмоцию.
40	Псайкер способен определить профессию этого человека (его *род занятий* и *ранг*)
50	Псайкер узнаёт имя этого человека
+10	Псайкер получает дополнительный факт об этом человеке (на усмотрение ведущего)

Телекинез

Базовый приём: «Разум превыше материи»

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Тест *сотворения психосилы*: Сила воли/состязательный тест Силы воли

Телекинез – это способность передвигать физические предметы силой воли. Дар телекинетика имеет несколько применений. Псайкер может поднимать или перемешать любые предметы в пределах своего поля зрения и дальности действия психосилы, если весом они не превышают 10 кг за единицу пси-рейтинга. При этом предмет будет двигаться медленно, и использовать его в бою не выйдет. Более того – эта разновидность телекинеза не работает на живых созданий, поскольку любое их шевеление может сбить концентрацию. Стоит псайкеру «отпустить» предмет, как он медленно опуститься на землю, постепенно теряя связь с силой телекинетика.

Лёгкие предметы – весом до 5 кг за единицу пси-рейтинга – можно использовать иначе. Их псайкер может перемещать быстрее – со скоростью до 5 м. за единицу пси-рейтинга – и поражать ими врагов. Чтобы швырнуть что-то в неприятеля, потребуется тест Дальнего боя. Попадание наносит 1к10 единиц ударного урона и ещё одно очко урона за каждые 5 кг массы предмета.

Наконец, псайкер может поражать врагов направленными волнами телекинетической энергии. Это требует состязательного теста Силы воли псайкера против Силы его жертвы. В случае успеха, псайкер сбивает свою цель с ног наземь и отбрасывает прочь на количество метров, равное своему пси-рейтингу.

Уровень владения: искусность телекинетика, по большей части, отражается в самих психосилах и приёмах. Впрочем, на низких уровнях (Пси-рейтинг ниже 4) псайкер манипулирует предметами неуверенно, а на высоких уровнях его ментальная мощь становится надёжной как скала.

Древа приёмов: телекинетическая мощь.

Приёмы телекинетической мощи

Буря силы *(Storm of Force)*

Цена: 500 ОО

Требования: психоприём *«Телекинетическое оружие»*

Тест *сотворения психосилы*: Сила воли

Дальность: радиус в 5 м. х Пси-рейтинг

Псайкер развил свои способности до самых дальних высот. Он может вызвать множество незримых стрел, что обрушатся на его врагов, подобно яростной буре. Каждый раунд, что псайкер поддерживает эту психосилу, он выбирает количество целей, равное своему пси-рейтингу. Псайкер обязан проходить **средний (+0) тест Силы воли**, чтобы поразить каждую цель, что наносит ей 2к10 единиц ударного урона, а также ещё +3 единицы урона за каждое очко пси-рейтинга. Каждая цель может быть поражена только один раз за раунд. От этих атак можно уклоняться как от обычных стрелковых атак.

Изящный телекинез *(Precision Telekinesis)*

Цена: 100 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: Сила воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

В отличие от грубых и простых манипуляций, на которые способны начинающие телекинетики, эта психоприём позволяет псайкеру искусно использовать свои способности и усилием разума делать всё, что он мог бы сделать голыми руками.

Если обстоятельства требуют теста характеристики, псайкер бросает тест Силы воли, а бонус Силы воли при применении этого приёма заменяет персонажу бонус Силы.

Если персонаж использует этот приём, чтобы атаковать врага оружием, он всё равно должен тратить те действия, что тратил бы, держи он это оружие в своих руках. Персонаж получает все бонусы и штрафы, что получал бы, сражайся он этим оружием в действительности (включая штраф за отсутствие нужного таланта), а расстояния всегда подчитывает от себя, а не от оружия. Если псайкер (не оружие) не видит цели, он получает штрафы, какие получал бы, если бы вёл бой вслепую.

Стрела силы *(Force Bolt)*

Цена: 100 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: Сила воли

Дальность: 10 м. х Пси-рейтинг

Псайкер направляет в своего врага стрелу силы. Применяя этот приём, он поражает цель психической стрелковой атакой, что наносит 1к10+2 единиц ударного урона, а также +2 единицы за каждое очко итогового пси-рейтинга. От этой атаки можно уклониться, как от любой стрелковой атаки, но если она попадёт в цель, а псайкер наберет хотя бы три ступени успеха, жертва также будет отброшена назад на 1к5 метров и *сбита с ног*.

Мёртвая хватка *(Telekinetic Crush)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Тест *сотворения психосилы*: состязательный тест Силы воли против Выносливости цели

Дальность: 10 м. х Пси-рейтинг

Псайкер окутывает свою жертву сжимающимися потоками силы. Псайкер предпринимает состязательный тест Силы воли против Выносливости жертвы. Если псайкер побеждает, он может нанести 1к10 единиц ударного урона, а также ещё +2 единицы за каждое очко итогового пси-рейтинга. Также при помощи этого приёма псайкер может взять противника в *захват* (см. стр. 230). В таком захвате псайкер вместо бонуса Силы будет использовать бонус Силы воли. От этого приёма нельзя *уклоняться*.

Таблица 6-15 «Приёмы телекинетической мощи»				
Название	**Сотворение**	**Поддержание**	**Цена**	**Тест *сотворения психосилы***
Буря силы	ПД	Да	500	Сила воли
Изящный телекинез	ЧД	Да	100	Сила воли
Мёртвая хватка	ЧД	Нет	200	Состязательный тест Силы воли
Незримые клинки	ЧД	Да	400	Сила воли
Стрела силы	ЧЛ	Нет	100	Сила воли
Телекинетический щит	ЧЛ	Да	200	Сила воли
Телекинетическое оружие	ЧД	Да	200	Сила воли

Незримые клинки *(Force Shards)*

Цена: 400 ОО

Требования: приёмы *«Изящный телекинез»* и *«Телекинетическое оружие»*

Тест *сотворения психосилы*: Сила воли

Дальность: 5 м. х Пси-рейтинг

Эта психоприём – изящное воплощение жажды псайкера убивать, выраженное в виде множества парящих клинков, выкованных из незримой силы, видимых лишь как искажения в воздухе. Применяя этот приём, псайкер создаёт количество таких клинков, равное своему итоговому пси-рейтингу. Клинки парят в воздухе вокруг псайкера, прикрывая его от возможных опасностей. Любой противник, что попытается атаковать псайкера, вокруг которого парит хотя бы один такой клинок, получает **штраф -10** на тесты Ближнего и Дальнего боя. Клинки можно направлять во врага в следующий ход – это считается стрелковой атакой и требует **среднего (+0) теста Силы воли**. В случае успеха, цель поражает один клинок, а также ещё один клинок за каждую ступень успеха (предельное количество ударов равно количеству призванных клинков). Каждый удар наносит 1к10 единиц резаного урона, а также ещё +2 единицы урона за каждое очко пси-рейтинга. Бронебойность таких атак равна итоговому пси-рейтингу. Клинки могут поражать любое количество целей в пределах двух метров от первоначальной цели. От их ударов можно уклониться, как от любых стрелковых атак.

Телекинетическое оружие *(Telekinetic Weapon)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Стрела силы»*

Тест *сотворения психосилы*: Сила воли

Дальность: на себя

Эта психоприём – яркое проявление дисциплинированности и самоконтроля псайкера, что позволяют ему преобразить свой разум в клинок. Телекинетическое оружие считается мечом, что псайкер держит в руках. При этом он не получает штрафа за то, что не обладает нужным талантом *«Владения оружием»*. Чтобы атаковать телекинетическим оружием, псайкер предпринимает тесты Ближнего боя. Оружие со свойством *«Силовое поле»* может *парировать* удары телекинетического оружия, но не может уничтожить его (см. стр. 115). Если атака телекинетическим оружием достигает цели, она наносит 1к10 единиц резаного урона, а также +3 единицы урона за каждое очко итогового пси-рейтинга. Кроме того, оружие имеет показатель бронебойности, равный пси-рейтингу псайкера.

Телекинетический щит *(Telekinetic Shield)*

Цена: 200 ОО

Требования: психоприём *«Мёртвая хватка»*

Тест *сотворения психосилы*: Сила воли

Дальность: на себя

Псайкер окружает себя защитной преградой телекинетической энергии. Этот щит даёт псайкеру одно *очко брони* за каждое очко пси-рейтинга. Психоприём действует один раунд, если псайкер не решит поддерживать его. Броня, что даёт щит, закрывает все зоны попадания и складывается с любой носимой бронёй и работает даже против атак, обладающих свойством *«Оружие Варпа»*. Щит прозрачен и не перекрывает поле зрения.

Психосилы в Rogue Trader и Dark Heresy

Описанные **Rogue Trader** правила сотворения психосил отличаются от тех, что изложены в **Dark Heresy**, но задуманы как альтернатива, а не полная замена. Ниже указано, как психосилы, таланты и способности из **Dark Heresy** действуют по правилам **Rogue Trader**.

● Психосилы и психические приёмы – это одно и то же. Талант *«Сопротивляемость (Психосилы)»* работает против психических приёмов и наоборот.

● Пси-рейтинг из **Dark Heresy** ничем не отличается от пси-рейтинга из **Rogue Trader**.

● Все эффекты, что увеличивают *порог* сотворения психосилы в **Dark Heresy**, в **Rogue Trader** снижают пси-рейтинг псайкера. Приблизительное соответствие – плюс четыре очка к *порогу* равны уменьшению пси-рейтинга на 1.

● Таланты и другие способности из **Dark Heresy**, что дают бонусы на сотворение психосил (например, талант *«Углублённое изучение»*) прямо применяются к тестам *сотворения психосилы*. Каждый +1 к броску из **Dark Heresy**, в **Rogue Trader** даёт +5 к тесту *сотворения психосилы*.

● Если вы хотите использовать в **Dark Heresy** описанные здесь *уровни психической мощи*, вы можете свободно применять их, учтя тип вашего псайкера – санкционат или отступник. Также в дополнениях **«Охотник на демонов»** и **«Возвышение»** описана собственная система *уровней психической мощи* для системы **Dark Heresy**.

● Все психосилы **Dark Heresy** легко перенести в **Rouge Trader**, распределив их по подходящим дисциплинам в виде психических приёмов.

● **Неприкасаемые:** парии понижают пси-рейтинг любого псайкера в пределах пяти метров от себя на пять единиц. Остальные правила неприкасаемых остаются неизменными. Также см. дополнение **«Настольная книга навигатора»**.

● **Колдуны:** правила *колдовства*, изложенные в дополнениях **«Последователи Тёмных богов»** и **«Книга радикала»**, остаются неизменными, но при сотворении заклинаний колдуны руководствуются правилами из нижней строки **таблицы 6-1**. Также см. дополнение **«Грань бездны»**.

● **Демоны и порождения Варпа:** существа, обладающие особенностью *«Демон»* или *«Порождение кошмаров»* всегда применяет свои силы на *обычном уровне мощи*. Такие создания могут вызывать *психические феномены*, применяя дарованные ведущим психосилы, но эти феномены никогда не оказывают на них вредоносного воздействия. Также они не страдают от *прорывов Варпа*.

Navigators

The Great Houses

•

Navigator Powers

•

Navigator Mutations

•

Navigating the Warp

Глава VII
Силы навигаторов

«Если долго смотреть в Варп, Варп посмотрит в ответ»

- древняя поговорка Навис Нобилите

Бессчётные тысячелетия навигаторы ведут человечество меж звёзд. Они способны смотреть в Варп и направлять корабли через просторы галактики. Такая сила ставит их на особое место в Империуме Человека и приносит огромное богатство и престиж. Нынешние дома навигаторов Навис Нобилите обладают захватывающим дух могуществом и властью, что простираются от самых далёких миров до сводчатых залов, где заседают верховные лорды Терры. Каждый навигатор, наделённый странными способностями, доставшимися ему с кровью предков, рождается среди богатства и власти. Хотя он может быть лишь одним представителем обширного рода, он знает, что превосходит обычных подданных Императора на несколько голов. Также он знает, что обучение, преданность и влияние могут возвысить его в рядах родного дома и, быть может, принести ему место новатора – владыки и патриарха семьи.

Ген навигатора

Как и большая часть истории Империума, происхождение навигаторов остаётся неведомым, забытым и погребённым под бременем тысячелетий распрей и упадка. Некоторые учёные предполагают, что эта уникальная подраса людей – плод долгих и запретных генетических опытов. Иные считают, что навигаторов создал сам Император ещё на заре Великого крестового похода; третьи говорят, что они стали итогом спонтанной эволюции, порождённым первыми шагами, что человечество совершило в пустоте. Как бы то ни было, «ген навигатора», как его принято называть, существует уже тысячи лет, и без него, как и без дара астропатов, Империум не смог бы существовать как единое целое. Эта мутация появилась не случайно, но была итогом тщательной культивации. Навигаторы – результат селекции и жёсткого отбора, что непрерывно проводят их дома. Даже когда очередной отпрыск становится полноценным навигатором и выходит из-под опеки династии, чтобы взяться на уготованное ему природой занятие, семейные узы не ослабевают, а всегда напоминают, кому он должен быть верен в первую очередь.

Хотя главная обязанность навигатора – это направлять корабль в путешествии через Варп (для этого навигаторы и существуют), они способны обрести бóльшую власть над своими загадочными талантами и найти им иные способы применения. Странные и малопонятные способности навигаторов – это плоды их уникальной близости с Имматериумом, ещё один дар изменённого генетического облика. Как эта связь работает и как многие навигаторы способы не просто смотреть в Варп, а изменять его своей волей, исподволь направляя его течения и приливы, остаётся почти непонятным.

Третий глаз

Все навигаторы наделены «третьим глазом» или «варп-глазом». Как правило, это совершенно буквальный глаз, растущий на лбу, хотя порой молодым навигаторам требуется трепанация и вживление специального имплантата, что поможет сполна овладеть своими способностями. Именно этот глаз позволяет хозяину смотреть в Варп и вести корабль среди его бурных течений и штормов. Это не просто лишний орган зрения – третий глаз связывает носителя с Имматериумом и служит источником сил. Им навигатор может смотреть в Варп, а при должной тренировке – видеть сквозь стены, распознавать маскировку и даже читать в человеческих душах.

Способности навигаторов в Rogue Trader

В системе **Rogue Trader** персонажи-навигаторы имеют доступ к арсеналу *сил*, неведомых почти никому за пределами их великих домов. Эти способности позволяют навигатору заглядывать в будущее, читать потоки самого Варпа и многое другое. В отличие от дара, коим наделены псайкеры, навигаторы обладают более близкой, почти кровной, связью с Имматериумом, а их силы проявляются по-другому. Навигаторы не могут похвастаться столь разнообразным арсеналом умений, как псайкеры, но их искусство более надёжно и предсказуемо, а в отдельных случаях и более могущественно. Подобно псайкерам, навигаторы должны выбирать и приобретать *силы*. Навигатору редко удаётся овладеть всеми возможными умениями – куда чаще он оттачивает мастерство в чём-то одном.

Персонажи-навигаторы больше всех прочих страдают от мутаций – исключая разве что тех, кто продался Тёмным богам. Когда мощь навигатора растёт, растёт и воздействие Варпа на него, и влияние генетических особенностей – их родового благословления и проклятия.

Благодаря тому, что навигатор видит приливы и отливы Варпа, он может осторожно направлять их, что вызовет отголоски и в тварном мире. Кроме того, распахнутый глаз навигатора может убить на месте – его губительный свет испепелит души отважившихся посмотреть в ответ, уничтожив их в одно мгновение, полное пылающего безумия и страданий.

Третий глаз – самая очевидная, но обычно далеко не единственная мутация навигатора. Она отмечает его как мутанта и отделяет от серой массы человечества, и хотя положение в обществе и богатство уберегают навигаторов от преследований (по крайней мере, обычно), их всё равно боятся, и не без причин. Неудивительно, что навигаторы предпочитают затворничество, свиты телохранителей и глубокие капюшоны да рясы, что скроют их глаз от посторонних.

Великие дома

Мало кто в Империуме обладает таким же могуществом как великие дома Навис Нобилите. Поскольку они контролируют едва ли не всё межзвёздное сообщение в Империуме, их представителей можно встретить в самых неожиданных ведомствах – например, в Администратуме или даже в Инквизиции. Великие дома беспощадно пользуются своим положением тысячелетиями и привыкли к огромным богатствам и власти. Хотя за долгие годы у разных домов были свои взлёты и падения, мало какое имперское ведомство может похвастаться столь долгой историей. Единственное, что так же характерно для навигаторов, как их уникально устойчивое положение – это вечная борьба друг с другом. Постоянно соперничающие за власть и благосклонность семейства готовы на всё, чтобы избавляться от соперников – порой случаются и открытые войны. Лишь строгое руководство новаторов и тщательное следование кодексу не позволяют таким конфликтам выйти из-под контроля.

Новатор – это патриарх или матриарх, что правит семейством, его метафорический – а нередко и биологический – отец или мать. Новатор поддерживает единство дома, управляет его средствами, завязывает полезные знакомства, заключает договора и ревниво оберегает уже имеющиеся. Домов, а стало быть, и новаторов десятки, но выше всех стоит патернова, глава всех навигаторских кланов Империума. Со своего трона на древней Терре, он направляет судьбу семейств и заботится об их положении в галактике.

Хотя роль патерновы и новаторов, казалось бы, состоит в том, чтобы распоряжаться домами и защищать их интересы от жадности Администратума и невежества Экклезиархии и Инквизиции, на самом деле, они занимаются куда более важным делом – заботятся о самом гене навигатора. Это жизненно необходимо для того, чтобы династии не прерывались, а пополнялись новыми умелыми и могущественными членами. Впрочем, соперничество между домами нередко приводило к тому, что навигаторы вмешивались в собственную эволюцию в надежде создать более сильных и искусных потомков, что смогут одолеть конкурентов и получить самые лучшие контракты. За прошедшие столетия такие вмешательства создали множество разных родов, геном каждого из которых наделяет своих представителей особыми способностями и мутациями.

Выберите вашу родословную

В Империуме действуют тысячи домов навигаторов – у каждого своя история, которую можно проследить вглубь веков, но по сравнению с невыразимой огромностью человечества, навигаторы – это капля в море. За прошедшие эпохи от первых великих династий отделилось множество других носителей гена, образовав собственные дома, различные по могуществу и обличию.

Шли годы, и некоторые семейства приходили в упадок и вымирали, некоторые – становились изгнанниками, но многие другие шли самыми разными путями и процветали, рассеивая своих отпрысков по всему Империуму. Невозможно перечислить и описать все рода навигаторов, но многие можно объединить в широкие категории, отражающие их образ жизни, степень могущества и генетические особенности. В Каликсиде и Коронусе преобладают четыре такие группы – странствующие, властвующие, таящиеся и опальные дома. Более подробные описания домов см. в дополнении **«Настольная книга навигатора»**.

Странствующие дома

Некоторые из великих домов отвергают связь с одним сектором или звёздной системой и отказываются от наземных владений. Они полностью отдаются межзвёздным путешествиям, становятся странниками и кочевниками. Их семейства всегда пребывают на огромных флотах постоянно движущихся кораблей. Быть навигатором-странником – значит, родиться среди звёзд и свысока смотреть на всех, кто копошится в грязи. Кроме того, постоянное соприкосновение с пустотой и Имматериумом оттачивает искусство таких навигаторов и дарует им несравненное понимание космоса и Варпа.

В пространстве Коронус путешествуют несколько домов навигаторов – например, Терм'Л, Ксан'Тай и Алин.

Навигаторы из странствующих домов получают следующие преимущества:

Близость к Варпу: живя в постоянном соприкосновении с завесой между тварным миром и Варпом, навигаторы-странники учатся понимать Имматериум как никто другой. При применения *силы* навигатор может потратить *очко судьбы*, чтобы автоматически пройти проверку. Если количество ступеней будет важно, считается, что навигатор набрал 1к5 ступеней, причем результат «5» считается нулём.

Мудрость странников: навигатор обладает врождённой склонностью к путешествиям меж далёких и неведомых звёзд. Он получает талант «*Одарённый (Навигация (Варп))*».

Презрение к наземникам: тот, кто так долго странствовал по пустоте, чувствует себя неуютно среди обычных людей и ждёт возвращения в космос. Если навигатор, находясь на планете, вынужден иметь дело с местными, он получает штраф -10 на все тесты Товарищества и умений, основанных на Товариществе.

Начальные мутации: навигаторы из странствующих домов имеют одну начальную мутацию, случайно выбранную из **таблицы 7-1 «Мутации навигаторов»**. Они получают новые мутации обычным порядком – приобретая новые *силы* или оттачивая старые.

Властвующие дома

«Властвующими» называют самые крупные и влиятельные дома. Уходящие корнями вглубь изначальных навигаторских семейств, эти дома владеют роскошными дворцами на Терре, а их власть распространяется до самых пределов света Астрономикана. Традициям и обрядам таких семейств уже тысячи лет. Навигаторы из этих родов обладают властью не только над своими способностями, но и над мутациями. Если вы происходите из властвующего дома, никто не посмеет усомниться ни в чистоте вашей крови, ни в древности и благородстве вашей семьи.

Среди властвующих домов, что пользуются влиянием в Коронусе, можно назвать Бенетек и Вор'кле

Навигаторы из властвующих домов получают следующие преимущества:

Великая родословная: кровь самых древних и могущественных навигаторов приносит их потомкам уважение в высших кругах Империума. Навигатор может воззвать к своей родословной и получить бонус +10 к тесту *социального* умения, когда имеет дело с имперской знатью.

Сосредоточенный взгляд: третий глаз – это самая суть навигатора, его самый старый и самый могущественный инструмент. Один раз за игровую встречу, навигатор может заставить одного врага перебросить успешный тест, брошенный при сопротивлении *силы «Немигающий взор»*.

Чистые гены: навигаторы властвующих домов обладают столь чистыми генами, что мутируют меньше всех прочих. Всякий раз, когда навигатор предпринимает тест на сопротивление мутации, он становится **рутинным (+20)**, а не **простым (+10)**.

Начальные мутации: навигаторы из властвующих домов имеют одну начальную мутацию из следующего списка: *«Многосуставчатые конечности»*, *«Вытянутое тело»*, *«Бледная и безволосая кожа»*, *«Глаза, чёрные как пустота»*. Они получают новые мутации обычным порядком – приобретая новые *силы* или оттачивая старые.

Таящиеся дома

На таких домах лежит клеймо поражения или позора, причинённого другими властями предержащими Империума. Они предпочли переместить все свои владения и ресурсы на границы известного космоса, где смогут цепляться за то, что осталось от их могущества. Хотя такие рода навигаторов могут быть богаты знаниями, мудростью или мастерством, какие-то события прошлого нанесли им такой удар, что некогда блестящие семейства превратились в «дома-попрошайки», как их называют более успешные соперники. Быть навигатором из таящегося дома – значит быть представителем павшей династии, что медленно возвышается вновь, дабы противостоять тем, что когда-то поверг его на колени – по крайней мере, так вам говорят старшие. Утрата положения в обществе обычно вынуждает такой дом бежать на рубежи Империума и взращивает его представителей изворотливыми авантюристами, а также учит тому, чего обычно не умеют навигаторы из более успешных домов.

Среди самых могущественных и влиятельных таящихся домов можно назвать триумвират Модаров, Иешаров и Рей'а'Нор, а также печально известный Седд.

Навигаторы из таящихся домов получают следующие преимущества:

Бедняки: этот дом не имеет ничего или почти ничего, и тянет деньги из всех окружающих. Присутствие навигатора из таящегося дома снижает *уровень дохода* всей группы на -1.

Взгляд, что пронзает душу: вынужденная самостоятельность и горькие размышления научили навигатора глубоко понимать связь человека и Варпа. В дополнение к прочим *силам*, навигатор получает *силу «Взгляд в бездну»*. Кроме того, он может овладеть этой *силой* на уровне выше «Мастера» – «Идеале», что даст ему бонус +30 при применении. Улучшение *силы* от «Мастера» до «Идеала» стоит столько же, сколько улучшение от «Адепта» до «Мастера».

Охотники за наживой: с детства привыкшие к тому, что нажива и положение в обществе – это главное в жизни, такие навигаторы волей-неволей научатся торговаться и охотиться за контрактами – то есть заниматься тем, от чего их коллеги из других домов обычно ограждены. Такие навигаторы получают бонус +10 к тестам *«Бартера»*, *«Обаяния»* и *«Кутежа»*.

Начальные мутации: навигаторы из таящихся домов имеют одну начальную мутацию, случайно выбранную из **таблицы 7-1 «Мутации навигаторов»**. Они получают новые мутации обычным порядком – приобретая новые *силы* или оттачивая старые.

Опальные дома

Некоторые из домов в погоне за могуществом полностью отвергают традиции и древние практики навигаторов или просто наживают врагов среди Нобилите и вынужденно отправляются в изгнание. Рискованные эксперименты над генами своих детей в попытке улучшить их часто приводят к кошмарным мутациям и появлению в семействах настоящих чудовищ – патернова отказывается от таких родов, а Инквизиция открывает на них охоту. Впрочем, порой эти опыты порождают новые гены, что развивают в семье уникальные и могущественные способности.

Быть навигатором из опального дома – значит отказаться от священных традиций Навис Нобилите, как от бессмысленных и ограничивающих, и всей душой принять величие и безграничный потенциал, дарованный предками – по крайней мере, именно так себя успокаивают сами отступники.

Говорят, Коронус стал родиной для нескольких опальных домов – например, замкнутых Газмати и одиозных Ностромо.

Навигаторы из опальных домов получают следующие преимущества:

Необузданные мутации: эти навигаторы более всех сородичей склонны к мутациям и психическим расстройствам – таковы плоды их наследственности и жизни под дамокловым мечом. Когда навигатор предпринимает тест на сопротивление мутации, вызванный получением новой *силы* или усилением уже имеющейся (см. стр. 175), его тест становится **средним (+0)**, а не **простым (+10)**. Также персонаж получает 1к5 *очков безумия*.

Отступники: цена за опыты с неведомым высока – эксперименты отступников стоили им положения в обществе и безопасности. Навигаторы из опальных домов начинают игру с 1к5 *очками порчи* и всегда ощущают на себе взгляд Инквизиции, вечно высматривающей отклонения. Все тесты, предпринятые при взаимодействии с имперскими ведомствами, получают штраф -10.

Плоды порченой крови: опыты над самой природой своих родословных, что ставят опальные дома, рождают и чудовищ, и настоящие чудеса. Навигатор получает одну дополнительную *силу*. Кроме того, он может выбрать три других *силы*, которыми пока не владеет, но собирается приобрести в будущем. Он получает бонус +10 ко всем тестам, связанным с этими *силами* (в дополнение к бонусам за уровень владения). Кроме того, тесты, которые другие будут предпринимать, чтобы сопротивляться воздействию этих *сил*, получат штраф -10.

Начальные мутации: навигаторы из опальных домов имеют две начальные мутации, случайно выбранные из **таблицы 7-1 «Мутации навигаторов»**. Они получают новые мутации обычным порядком – приобретая новые *силы* или оттачивая старые.

Получение сил

В системе **Rogue Trader** навигаторы способны овладевать особыми *силами навигаторов*, доступ к которым даёт наследственность.

Игроки могут приобретать и усиливать такие способности за *очки опыта*. Каждая разделена на три уровня владения: *послушник*, *адепт* и *мастер*. Эти уровни отражают то, насколько хорошо навигатор овладел этой *способностью* и насколько хорошо понимает истинную природу Варпа.

Всякий раз, когда навигатор получает новую *силу*, она имеет уровень владения «Послушник». На каждом ранге он имеет возможность приобрести новую *силу* или углубить своё понимание уже имеющейся (сменить уровень владения «Послушник» на «Адепт», а «Адепт» – на «Мастер»). Подробнее см. стр. 55 в **главе II «Род занятий»**.

Изначальные силы

Персонаж-навигатор начинает игру с *силой «Немигающий взор»* и может, либо выбрать ещё одну, либо поднять уровень владения любой из уже имеющихся. Позже навигатор сможет тратить *очки опыта*, чтобы приобретать новые *силы*.

Око зрит: навигатор – это живое окно в Варп; к счастью для рассудка и души своего носителя ген навигатора позволяет воспринимать разрушающую разум природу Варпа уникальным образом и оставаться в своём уме. Персонажи-навигаторы не получают *очков порчи* от *варп-шока* (см. стр. 281). На другие источники *очков порчи* эта защита не распространяется.

Применение сил

В отличие от псайкеров, навигаторам не нужно призывать энергии Варпа или прибегать к загадочным психофокусам. Их сила – плод внутренней связи с Имматериумом и наследственности. Навигаторам не требуется бросать тестов *сотворения психосилы* или выбирать *уровень психической мощи*, подобно обладателям пси-рейтинга. Вместо этого, навигатор просто выбирает *силу* и предпринимает тест нужной характеристики, чтобы задействовать её.

В описании каждой *силы* указано, какой тест необходим (как правило, это Сила воли или Восприятие), а также описано, какие модификаторы могут применяться, и какой эффект оказывают дополнительные ступени успеха.

Кроме того, навигатор получает дополнительный бонус на этот тест в зависимости от уровня владения *силой*: **послушник** (+0), **адепт** (+10), **мастер** (+20).

Силы навигаторов **применяются за частичное действие**, если не указано обратного. В сражении космических кораблей, один навигатор может применять одну *силу* каждый *стратегический ход*, если не указано обратного (по решению ведущего, навигатор может применять и больше *сил*, если они не влияют непосредственно на бой).

Помните, что навигаторы никогда не делают бросков по таблицам *психических феноменов* и *прорывов Варпа* – их способности просто не могут вызвать ни того, ни другого. Любые предметы, существа или психические эффекты, что вызывают *прорывы Варпа* или увеличивают шанс на их срабатывание у псайкеров, не работают на *силы* навигаторов.

Силы навигаторов

Этот раздел описывает некоторые самые расхожие умения имперских навигаторов. Это далеко не всё, на что они способны, ибо Империум велик и причудлив. Иные способности, которыми владеют представители Нобилите, изложены в дополнениях **«Сквозь шторм»** и **«Настольная книга навигатора»**.

Волны времени и пространства *(Tides of Time and Space)*

Изучая потоки Варпа вокруг, навигатор может предугадать будущие события и выбиться из обычного хода вещей, выбрав нужное течение и следуя ему. Это очень полезная, но также очень опасная способность – стоит навигатору потерять власть над происходящим, как кошмарные последствия не заставят себя ждать.

● **Послушник:** каждый раунд, когда навигатор хочет использовать эту *силу*, он может предпринять **тест Восприятия** (считается свободным действием), чтобы прочесть линии времени. В случае успеха, он удваивает свой бонус Ловкости при расчёте *инициативы*, но может предпринять лишь одно частичное действие в этот ход – применение этой *силы* требует такой сосредоточенности, что навигатор отрешается от происходящего. В случае провала на три ступени или более, навигатор выпадает из реальности и появляется на том же месте спустя 1к5 раундов. Если на этом месте теперь что-то или кто-то находится, навигатор появляется в точке наиболее близкой к тому месту, из которого он пропал (направление «сдвига» выбирает игрок). Независимо от того, была *сила* успешно применена или нет, навигатор получает один уровень *усталости* в конце раунда, всякий раз, когда он её применяет. Эта *сила* не даёт навигатору дополнительных *реакций*.

● **Адепт:** как описано выше, но навигатор не удваивает, а утраивает бонус Ловкости при расчёте *инициативы*.

● **Мастер:** как описано выше, но навигатор не утраивает, а увеличивает в четыре раза свой бонус Ловкости при расчёте *инициативы*. Кроме того, он получает два дополнительных частичных или одно полное действие в этом раунде в дополнение ко всем обычным (а не просто одно частичное на весь раунд, как это получается у послушника).

Навигаторы – это псайкеры?

Навигаторы – это не псайкеры в традиционном понимании, но они связаны с Варпом и используют его мощь. С точки зрения игровой механики, персонажи-навигаторы считаются псайкерами. Это значит, что оружие, силы и существа, что оказывают особое воздействие на псайкеров, оказывают такое же на навигаторов.

Взгляд в Бездну *(Gaze into the Abyss)*

Эта *сила* позволяет навигатору видеть отражение существа или предмета в Варпе и зреть то, чего не увидишь, оставаясь в реальном мире. Эта *сила* особенно полезна для выявления псайкеров и демонов, но также с её помощью можно обнаруживать остаточную психическую скверну или выслеживать могущественных психических сущностей.

● **Послушник:** успешно пройдя **тест Восприятия**, навигатор может определить, несёт ли предмет или существо печать Варпа. Также он может узнать, наделён ли исследуемый объект пси-рейтингом и не запятнан ли он скверной (под «запятнанным скверной» понимается тот, кто обладает 20+ *очками порчи*, варп-мутациями, одержим демонами и т. д.). Впрочем, псайкеры, заключившие сделку с демонами, отчасти защищены от этой способности. Они могут предпринять **состязательный тест Силы воли против Восприятия** навигатора – успех в этом тесте скроет их истинную природу. Также при помощи этой *силы* можно выслеживать могущественных психических созданий или исчадий Варпа, пользуясь правилами *«Выслеживания»* со стр. 79.

● **Адепт:** как выше, но также навигатор может чувствовать сильные возмущения в Варпе – открытые порталы, входящие и выходящие из него корабли – в радиусе 100 км × бонус Восприятия. В космическом бою (см. стр. 206), эта *сила* работает на расстоянии, равному бонусу Восприятия навигатора в ПЕ.

● **Мастер:** как выше, но также навигатор может отслеживать применение психосил в радиусе 10 м × Бонус Восприятия.

Зрящий в пустоту *(Void Watcher)*

Используя эту *силу*, навигатор вглядывается в пустоту вокруг корабля и изучает её. Так он может заметить, как врагов – пустотных существ, поджидающие в засаде корабли или мины – так и более привычные опасности, вроде астероидов и космического мусора. Взгляд умелого и опытного навигатора может пронзать миллионы километров космоса и видеть всё в мельчайших деталях.

● **Послушник:** навигатор предпринимает **тест Восприятия**, чтобы увидеть объекты на расстоянии, не превышающем бонус Восприятия навигатора в пустотных единицах (см. стр. 206). Модификаторы за расстояние и возможные находки остаются на усмотрение ведущего. Если сила применяется не в космическом бою, она действует на расстоянии, равном 1000 км за единицу бонуса Восприятия навигатора. Об «увиденных» посредством этой силы находках навигатор узнаёт лишь то, что можно узнать при обычном осмотре.

● **Адепт:** как выше, но теперь эта *сила* может действовать на расстоянии, равном удвоенному бонусу Восприятия навигатора (в пустотных единицах). Если *сила* применяется не в космическом бою, она действует на расстоянии, равном 10 000 км за единицу бонуса Восприятия навигатора. Кроме того, пройдя **трудный (-10) тест Силы воли**, он может узнать о наблюдаемом объекте какие-либо подробности (например, какие ископаемые содержит астероид или какой на обнаруженном корабле экипаж).

● **Мастер:** как выше, но теперь эта *сила* может действовать на расстоянии, равном пятикратному бонусу Восприятия навигатора (в пустотных единицах). Если *сила* применяется не в космическом бою, она действует на расстоянии, равном 100 000 км за единицу бонуса Восприятия навигатора, а описанный выше тест Силы воли становится **простым (+10).**

Мгла в Варпе *(A Cloud in the Warp)*

Навигатор может видеть и понимать течения Варпа, а потому способен скрывать своё присутствие от всех, кто может заметить его через Имматериум. Это не делает навигатора невидимым в обычном мире, но способно укрыть от псайкеров и сбить с толку существ, что накрепко связаны с Эмпиреями – например, демонов и других сущностей Варпа. Чем сильнее навигатор, тем сложнее его заметить, а самые сильные способны скрывать не только себя, но и других людей.

● **Послушник:** пройдя тест Силы воли, навигатор окутывается незримым покровом, что вынуждает всех, пользующихся пси-зрением, способностью обнаруживать скрытое или прорицаниями, предпринимать **средний (+0) тест Восприятия**, чтобы заметить навигатора. Также это работает на демонов и сущности Варпа. Эта *сила* может действовать до тех пор, пока навигатор поддерживает её, но пока он это делает, он не может применять других *сил* (но может предпринимать любые иные действия по общим правилам).

● **Адепт:** как выше, но тест, предпринимаемый для того, чтобы заметить навигатора, становится **трудным (-10)**.

● **Мастер:** как выше, но теперь эта *сила* может укрыть всех, кто находится в радиусе бонуса Силы воли (в метрах) от навигатора. Навигатор может «спрятать» каждого, кто входит в этот радиус.

Немигающий взор *(The Lidless Stare)*

Стоит навигатору полностью открыть варп-глаз, и любой, кто посмотрит в него, узрит могущественную нереальность Имматериума, коей не может вынести ничей разум. В одно мгновение жертвам этого взора является хаос, что кипит под оболочкой реальности – для многих это становится последним, что они видели в жизни.

Послушник: в качестве полного действия, навигатор предпринимает **состязательный тест Силы воли** с любым, кто смотрит в его варп-глаз. Сам навигатор предпринимает тест один раз и сравнивает его с результатами всех жертв. Если навигатор набрал больше ступеней успеха, его противник получает количество единиц энергетического урона, равное 1к10+Бонус Силы воли навигатора. От этого урона не спасает ни броня, ни бонус Выносливости. Любого, кто получил урон от этой способности, скручивает агония – он *оглушён* на один раунд. Применение этой силы очень утомительно – оно причиняет навигатору один уровень *усталости*. Если навигатор проваливает свой тест на одну ступень провала или больше, он получает два уровня *усталости*.

● **Адепт:** как выше, но урон увеличивается до 2к10+БСВ навигатора, а жертву *оглушает* на 1к5 раундов. Также жертва получает 1к5 *очков безумия*.

● **Мастер:** как выше, но любое существо, обладающее Интеллектом 20 или выше и получившее урон от этой *силы*, должно пройти **трудный (-10) тест Выносливости** или погибнуть. Если оно выживет, то получит 1к10 *очков безумия*, а не 1к5.

Не смотри ему в глаза!

Немигающий взор действует на всех – друзей и врагов – смотревших в глаз навигатора, когда тот применил эту силу. Дальность воздействия взора – 15 метров (туман или дымка понижают её до пяти метров). Взор никак не действует на неприкасаемых, неживых, демонов и иных созданий Варпа. Если враг знает, что навигатор сейчас применит эту *силу*, он может отвернуться, но опасно даже просто оставаться в поле зрения навигатора. Глаз сам притягивает к себе чужие взоры – потому попытка отвернуться не спасает полностью, а лишь предоставляет **бонус +30 к состязательному тесту**. Противники, что не знают о присутствии навигатора, также получают этот бонус.

Нехоженые пути *(The Course Untravelled)*

Время подобно не стреле, что летит точно в цель, но сложной паутине из мгновений и вероятностей. Эта способность позволяет навигатору говорить с этой паутиной, перешагивать из одного мига в другой, меняя своё положение в материальном мире. Применение этой *силы* очень опасно, ведь навигатор при этом не двигается по-настоящему, а скорее перемещается в желаемое для него иное будущее. Такие игры с течением времени могут привести к увечьям и безумию.

● **Послушник:** если навигатор успешно пройдёт **трудный (-10) тест Силы воли**, он сможет переместиться в любую точку, отстоящую от него не далее, чем на количество метров, равное его бонусу Восприятия, если при этом он мог бы перейти в эту точку нормальным способом – пройти, пролезть, проплыть. Если навигатор проваливает тест, он получает *оглушение* на один раунд и никуда не перемещается. Если навигатор проваливает проверку на три или более ступени, он получает *оглушение* на 1к10 раундов и одно *очко безумия*. В любом случае (даже если тест удался) навигатор получает один уровень *усталости* в конце раунда, ибо перемещение истощает его тело.

● **Адепт:** как выше, но проверка становится **средней (+0)**, а предельная дальность перемещения увеличивается до удвоенного бонуса Восприятия (в метрах).

● **Мастер:** как выше, но теперь навигатор может применять эту *силу*, тратя свободное действие или *реакцию*.

Прозрение *(Foreshadowing)*

Благодаря третьему глазу, навигатор может видеть ближайшее будущее и, опираясь на это знание, действовать по-другому, чтобы избежать вреда и направить ход событий себе на благо. Увы, копнув слишком глубоко, навигатор может и не справиться с полученной силой и пасть жертвой лжи Варпа.

● **Послушник:** успешно пройдя тест Восприятия, навигатор узнает три секрета ближайшего будущего. Он может «потратить» секрет в свой следующий ход, чтобы получить бонус +10 к любому тесту. Использование одного секрета не опасно. Однако навигатор может использовать два или даже все три секрета, чтобы получить к одному тесту бонус +20 или даже +30. За каждый использованный секрет после первого, навигатор должен бросить к10. Если выпадет 7, 8, 9, 10 вместо бонуса он получает штраф -10. Секреты нельзя отложить «на потом» – они потеряются после следующего раунда. Применять эту *силы* больше чем раз в час опасно, так как никто не должен слишком много знать о собственном будущем. За каждое использование этой *силы* в час, после первого, навигатор получает 1к5 *очков безумия*.

● **Адепт:** как выше, но секрет накладывает штраф вместо бонуса, только если выпадет 9 или 10.

● **Мастер:** как выше, но секреты можно использовать в течение пяти последующих раундов после применения *силы*.

Следы среди звёзд *(Tracks in the Stars)*

Когда корабль движется, и в обычном космосе, и в Варпе, он оставляет среди звёзд слабый след – медленно гаснущую тень варп-двигателя. Полагаясь на третий глаз, навигатор может видеть этот след и идти по нему.

● **Послушник:** используя **Восприятие**, навигатор может взять варп-след корабля в обычном космосе так же, как если бы он использовал умение *«Выслеживание»* (стр. 79). Навигатор способен взять след, оставленный количество недель назад, не превышающее его бонус Восприятия, хотя размеры и мощность корабля могут изменить это ограничение.

● **Адепт:** как выше, но навигатор может взять след, оставленный количество месяцев назад, не превышающее его бонус Восприятия. Кроме того, навигатор может брать след в Варпе.

● **Мастер:** как выше, но навигатор может взять след, оставленный количество лет назад, не превышающее его бонус Восприятия. Впрочем, сведения, что можно почерпнуть из такого старого следа, могут быть отрывочными и ошибочными.

Смотри мне в глаза *(Held in my Gaze)*

Немигающий глаз навигатора останавливается на существе и прознает взором плоть и кости, дабы увидеть его нематериальную сущность. Эту *силу* обычно применяют против псайкеров – она может лишить их сил и не позволить использовать свой дар. Кроме того, она неизменно действенна против существ, имеющих прочную связь с Варпом – например, демонов, на которых может оказать очень красочное и опустошительное воздействие.

● **Послушник:** навигатор выбирает цель, находящуюся в поле своего зрения и не дальше, чем в 5 × X метров, где X – бонус Восприятия навигатора, и предпринимает с ней **состязательный тест Силы воли**. В случае успеха жертва замирает на месте и будет оставаться замершей до тех пор, пока навигатор не применит какую-либо другую *силу*. Обездвиженная цель должна побеждать навигатора в **состязательном тесте Силы воли** всякий раз, когда она хочет применить психосилу или свою особенность *«Демоническое присутствие»*. Если цель оказывается вне дальности действия *силы* или пропадает из поля зрения навигатора, *сила* прекращает действовать. Демоны, ставшие жертвами этой *силы*, получают +1 очко урона от *«Варп-нестабильности»*.

● **Адепт:** как выше, но дальность возрастает до 20 × X, а демоны получают 2к10 очков урона от *«Варп-нестабильности»*.

● **Мастер:** как выше, но находится в поле зрения больше не требуется, а демон, получив урон от *«Варп-нестабильности»*, немедленно развоплощается и отправляется в Варп.

Навигаторские мутации

«Тьма, что они укрывают в глубинах душ куда омерзительнее, чем любое видимое уродство плоти или искривление конечностей. Если бы они не были столь полезны, большинство отправилось бы на костёр»

- инквизитор Саффена Сенгир, Ордо Ксенос

Подобно звёздам, что неминуемо тускнеют и угасают, навигаторы постепенно мутируют. «Грехи крови», как говорит старое имперское изречение, «проявляют себя». Сам ген навигатора – устойчивая мутация, но она даёт ход множеству уродств тела и души, что обитает в нём. Это, в сочетании с долгими контактами с Варпом почти неминуемо приносит навигатору физические отклонения. Проще говоря, родиться в семействе навигаторов – значит, рано или поздно мутировать.

Получение навигаторских мутаций

Каждый персонаж-навигатор изначально обладает мутациями, которые приносит ему происхождение (см. раздел **«Выберите вашу родословную»** на стр. 173 этой главы). Он не может бросать тесты, чтобы избежать эти мутаций – это врождённые отклонения.

Позже, всякий раз, когда персонаж получает новую *силу* или повышает уровень владения одной из уже имеющихся, он должен бросать тест на сопротивление мутации, ибо с ростом загадочных умений, начинает меняться и тело.

Тест на сопротивление мутации

Устойчивость или восприимчивость навигатора к мутациям зависит от чистоты его генов. Когда персонаж получает новую *силу* или повышает уровень владения одной из уже имеющихся, он должен предпринять **простой (+10) тест Выносливости**. В случае провала, несовершенство генов даёт о себе знать – игрок должен сделать бросок по **таблице 7-1 «Мутации навигаторов»**.

Пример:

*Изучив новую **силу навигатора**, Астрианна должна предпринять тест на сопротивление мутации против своей Выносливости – 35. Поскольку, это **простой (+10)** тест, ей нужно выбросить 45 или меньше. На костях выпадает 26 – мутации не происходит.*

Таблица 7-1 «Мутации навигаторов»

Бросок к100	Мутация
01-15	**Многосуставчатые конечности:** в ваших руках и ногах есть лишние суставы, из-за чего конечности изгибаются не так, как у нормального человека. Вы получаете умение *«Побег»*. Если у вас уже есть это умение, вы получаете талант *«Одарённый (Побег)»*.
16-30	**Вытянутое тело:** вы ненормально высокий и болезненно худощавый. Вы навсегда теряете 1к5 единиц Выносливости. Если у вас уже было *«Раздутое тело»*, перебросьте этот результат.
31-45	**Бледная и безволосая кожа:** ваша кожа совершенно лишена волос и бледна настолько, что под ней чётко видны сосуды.
46-55	**Глаза чёрные, как пустота:** ваши глаза совершенно черны и лишены радужек. Вы получаете особенность *«Ночное зрение»*.
56-60	**Иссохшее тело:** вы ужасно худы, а ваша плоть свободно свисает с костей. Вы навсегда лишаетесь 10 единиц Силы, а ваша *скорость* падает вдвое. Если у вас уже было *«Раздутое тело»*, перебросьте этот результат.
61-65	**Раздутое тело:** ваше телеса необъятны, а руки и ноги невероятно толсты. Вы получаете +5 к *количеству ран* и особенность *«Коренастое»,* но лишаетесь возможности *бегать*. Если у вас уже было *«Вытянутое тело»* или *«Иссохшее тело»*, перебросьте этот результат.
66-70	**Перепонки:** между вашими конечностями и пальцами растут перепонки, а кожа висит складками. Вы навсегда лишаетесь 5 единиц Товарищества.
71-75	**Нечеловеческое лицо:** ваше лицо непохоже на человеческое. Нос превратился в два разреза, уши – в небольшие отверстия, а глаза больше не моргают. Вы получаете особенность *«Страх (1)»*.
76-80	**Пальцы как когти:** фаланги ваших пальцев вытянулись и отвердели, превратившись в когти. Вы получаете особенность *«Природное оружие»*.
81-85	**Зубы, острые как иглы:** ваш рот полон острых как бритва зубов. Вы получаете особенность *«Природное оружие»* и лишаетесь 1к5 единиц Товарищества.
86-90	**Ненормальная грация:** вы движетесь с невероятной, неприятной и неестественной плавностью. Вы получаете особенность *«Сверхъестественная Ловкость (×2)»*.
91-95	**Необычайная живучесть:** вам присуща несоразмерная с вашим обликом стойкость и живучесть – раны кровоточат чем-то прозрачным и быстро затягиваются, кости срастаются, даже будучи ужасно переломаны. Вы получаете особенность *«Регенерация»*.
96-00	**Пугающая аура:** что-то в вас вызывает у всех живых существ странные ощущения – будто нечто неприятное касается их кожи, в ушах звучит пронзительный плач, а во рту появляется привкус металла. Все ваши тесты, предпринятые для дружелюбного взаимодействия, получают штраф -10, а все тесты, направленные на запугивание и вселение страха – бонус +10.

† *Если навигатору выпадает мутация, что у него уже есть, перебросьте результат.*

Навигация в Варпе

«В самую пасть Ада, вот куда мы идём, парни. Варп сожжёт твою душу до самых костей, едва встретишься с ним взглядом. Радуйся, что у нас есть навигатор, и тебе лучше бы чертовски сильно надеяться, что он знает своё дело!»

- Деркан Грин, палубный командир с «Полнокровного святого»

Дело навигатора – вводить корабли в Варп, направлять их там и находить выход. Пока капитан и экипаж поддерживают все корабельные системы в рабочем состоянии, следят за плазменными и варп-двигателями и заботятся о поле Геллера, навигатор скрупулёзно исследует течения и потоки Варпа и измеряет расстояние до Астрономикана и силу его света. Пользуясь этими сведениями, он передаёт капитану поправки курса и подсказывает время для выхода из Варпа или нового входа внутрь.

Сам по себе вход корабля в Варп и выход из него – дело простое и не требующее от навигатора большого мастерства, но благодаря ему едва попавшее в Имматериум судно может избежать свирепого шторма, варп-разлома или иной опасности. Однако в самом Варпе, корабль без навигатора окажется слеп, ибо капитан просто не будет знать, где его судно находится относительно реального мира, какое расстояние уже прошло, и где окажется, когда вернётся в Материум – если не считать очень грубых и приблизительных догадок, основанных на картах Варпа.

Суть навигации в Варпе

С точки зрения игровой механики, навигация в Варпе – это несколько последовательных шагов, которые должен предпринять навигатор, чтобы почувствовать Варп и проложить курс. Вот эти шаги:

- **Шаг 1:** Определение длительности перелёта
- **Шаг 2:** Поиск Астрономикана
- **Шаг 3:** Прокладывание курса
- **Шаг 4:** Направление корабля
- **Шаг 5:** Выход из Варпа

Каждый из этих шагов требует теста, подробно описанного ниже. Также см. дополнение **«Настольная книга навигатора»**, где процесс варп-перехода описан подробнее.

Шаг 1: Определение длительности перелёта

Время в путешествии считается субъективно – навигатору и команде важно то, сколько дней «спокойного плавания» предстоит именно им. Эти подсчёты предполагают сопутствующие течения Варпа и благоприятные условия. Если всё пойдёт так, как надо, путь займёт именно столько времени. Это исходное время путешествия через Варп, что определяется ведущим и модифицируется тем, насколько хорошо навигатор проложит курс (см. **таблицу 7-2 «Время в пути»**).

Ведущий не сообщает игрокам выбранное время, но навигатор может попробовать оценить длительность путешествия, исходя из своих знаний (см. ниже).

Его предположения могут оказаться правильными, а могут – совершенно неверными, в зависимости от состояния Варпа в миг перехода.

Выбранная ведущим длительность – это исходное значение, которое будет применяться на всех следующих шагах.

Оценка навигатора

Навигатор, готовящийся вести корабль по хорошо известному пути (который хорошо знает по картам или по которому ходил ранее), может довольно точно предположить, долго ли продлиться путешествие. Для того персонаж может предпринять **тест *«Навигации (Варп)»***, модифицированный сложностью перелёта. Результат теста ведущему стоит держать в секрете.

Если тест был пройден, ведущий может сообщить персонажам примерное время путешествия, без учёта всевозможного форс-мажора.

Если тест был провален, ведущему стоит сообщить очень неточные сведения – насколько далеки они будут от действительности, зависит от самого ведущего и того, насколько был провален тест.

Путь в неизвестность

Более чем вероятно, что навигатору придётся вести корабль в места, где он сам никогда не бывал и понятия не имеет о том, насколько опасны эти края и долгим ли будет перелёт. В таких случаях ведущему не стоит сообщать навигатору примерное время путешествия, а ограничиться лишь самыми грубыми догадками.

Ход времени в реальном мире

Субъективное время, что переживают те, кто находится на борту идущего в Варпе корабля, отличается от настоящего. Точного соотношения между ходом времени в Материуме и Имматериуме нет, но если вам потребуется что-то подсчитать, воспользуйтесь усреднённой формулой – один день в «открытом Варпе» равен двенадцати дням в реальном мире. Ведущий волен менять это соотношение – на устойчивых варп-маршрутах оно может быть меньше (вплоть до «один к одному»), а в областях, охваченных возмущениями – куда больше. Опоздания на сотню лет случаются, но это (к счастью) скорее исключение, которое не должно происходить в игре «потому что так кости легли». Случалось и наоборот – судно приходило в пункт назначения раньше, чем выходило в этот путь.

Шаг 2: Поиск Астрономикана

Когда корабль входит в Варп, навигатор должен по свету Астрономикана определить, как далеко и в каком направлении находится Терра, и проложить курс. Для этого потребуется **простой (+10) тест *«Бдительности»***. За каждую ступень успеха, навигатор получит бонус +10 к тестам *«Навигации (Варп)»*, которые будет предпринимать в этом путешествии, а за каждую ступень провала – аналогичный штраф. Если тест был провален на три или больше ступеней, значит, навигатору не удалось отыскать Астрономикан – в Звёздах Гало это не редкость.

Таблица 7-2 «Время в пути»

Время в Варпе	Расстояние
1 день	Короткий переход между двумя близкими звёздными системами по хорошо известному и устойчивому маршруту
5-10 дней	Путешествие между системами одного субсектора при помощи точных навигационных сведений
30-60 дней	Перелёт через территорию целого сектора (например, Каликсиды) при помощи точных сведений и известных путей
100+ дней	Опасное странствие через целый сегментум с обходом самых известных опасностей
Несколько лет	Одиссея через всю галактику

Таблица 7-3 «Курс»	
Ступени успеха или провала	**Результат**
3+ ступени успеха	Корабль достигает точки назначения за четверть срока, что был установлен на шаге 1
2 ступени успеха	Корабль достигает точки назначения за половину срока, что был установлен на шаге 1
1 ступень успеха	Корабль достигает точки назначения за три четверти срока, что был установлен на шаге 1
Успех	Корабль достигает точки назначения за срок, что был установлен на шаге 1
Провал	Корабль достигает точки назначения за срок, вдвое больший, чем был установлен на шаге 1
1 ступень провала	Корабль достигает точки назначения за срок, втрое больший, чем был установлен на шаге 1
2+ ступени провала	Корабль достигает точки назначения за срок, вчетверо больший, чем был установлен на шаге 1

Астрономикан

Лишь благодаря Императору и его сиянию в Имматериуме, корабли Человечества могут странствовать в Варпе. Зажжённый Императором психический маяк – Астрономикан – светит с Золотого трона, питаемый психическим хором мучеников. Эта путеводная звезда видна отовсюду сквозь пенящуюся тьму Варпа. Он служит навигаторам точкой отсчёта и психической опорой, позволяя находить путь в кошмарных лабиринтах Имматериума.

Отказ поля Геллера

Как отобразить сбой поля Геллера в игре – остаётся на откуп воображению ведущего, но для игроков это должно быть нечто чудовищное. Персонажи должны быстро восстановить его, если хотят выжить, но даже это не спасёт от полчищ демонов, что успеют наводнить корабль. Ведущий может бросить против персонажей любых чудовищ Варпа, какие только взбредут ему в голову. Даже если игроки одержат победу, урон *боевому духу* экипажа будет огромен, а в зависимости от того, насколько долгим был отказ поля, не меньший урон может понести и *численность экипажа* (см. стр. 217. Особенно яростные битвы могут повредить *узлы* корабля, разгерметизировать отсеки или даже вызвать *пожар*. Победить вторгшихся демонов – это только начало…

Иногда особенно сильный варп-шторм или иной сверхъестественный феномен может затмить Астрономикан (не говоря уже о том, что корабль может путешествовать вне пределов его света). Если навигатор не видит Астрономикана, он должен пройти **адский (-60) тест *«Навигации (Варп)»***, чтобы проложить верный курс. Без маяка навигатор вынужден полагаться лишь на собственный опыт, искусность и древние карты Материума и Имматериума (самые точные карты, по решению ведущего, даже могут давать бонус на этот тест). Провалив тест, навигатор не может пытаться вновь предпринять его до тех пор, пока ведущий не позволит этого или пока не прекратиться шторм или иное преходящее явление.

Шаг 3: Прокладывание курса

Обнаружив точку отсчёта, навигатор должен пустить в ход свой глаз и обнаружить любые возмущения в Варпе, странные феномены или поджидающие корабль шторма, чтобы проложить для судна курс. Это требует **простого (+10) теста *«Навигации (Варп)»***, результат которого остаётся известен только ведущему. Успех означает то, что если на пути и были какие-то возмущения в Варпе, то навигатор сумел их распознать и обойти, провал – что это ему не удалось. В любом случае, даже провалив тест, навигатор не узнает о последствиях, пока не столкнётся с ними нос к носу. Также результат этого броска влияет на шанс столкнуться с разными неприятными событиями (см. стр. 182) в ходе путешествия.

Шаг 4: Направление корабля

Когда навигатор найдёт Астрономикан и изучит Варп вокруг себя, ему предстоит сделать бросок, который определит точность и длительность путешествия. Это тест *«Навигации (Варп)»,* модифицированный тем, насколько хорошо навигатор видит Астрономикан (см. шаг 2) и общей сложностью перехода. Сверьтесь с **таблицей 7-3**, чтобы определить исход.

Потеря курса: если навигатор провалит свой тест *«Навигации (Варп)»* и выбросит девятку на любой кости, он сбивается с курса, и корабль оказывается в случайной звёздной системе или точке космоса (по решению ведущего).

События в Варпе: путешествия в Имматериуме редко бывает скучными – навигатор должен постоянно сохранять бдительность, чтобы уберечь корабль от опасности или не сбиться с курса. Чем дольше судно идёт в Варпе и чем большее расстояние пытается преодолеть, тем опаснее. Чтобы отразить возможные угрозы, навигатор должен делать один бросок по **таблице 7-4 «События в варп-путешествиях»** за каждые пять полных дней в Варпе. Если путешествие длится меньше пяти дней, один бросок по этой таблице всё равно требуется. Каждый бросок получает бонус +20, если навигатор преуспел в **тесте *«Навигации (Варп)»*** на шаге 3.

Шаг 5: Выход из Варпа

Когда корабль достигнет пункта назначения, навигатор должен предпринять **сложный (-20) тест *«Навигации (Варп)»***, чтобы определить то, насколько точно судно вышло в Материум, ибо глядя из Варпа, навигатор может сделать это лишь приблизительно. Успех теста означает, что корабль вышел из Варпа именно там, где хотел навигатор. Провал означает, что судно промахивается мимо цели и (например) выходит из Имматериума опасно близко к небесному телу, а не на окраинах звёздной системы. Чем больше ступеней провала набрал навигатор, тем серьёзнее и опаснее будет промашка.

Для ведущего: сложность перехода

Ведущему необходимо устанавливать время путешествия, исходя из его сложности и дальности. Странствия в «открытом Варпе», где не встречаются возмущения и странные феномены, требуют **рутинного (+20) теста *«Навигации»***. Если навигатор ведёт корабль устойчивым маршрутом или владеет тайными знаниями об этих местах (например, почерпнутыми из Навис Прима – стр. 146), тест становится **лёгким (+30)**. Если судно идёт в неизвестность или в особенно опасные места Варпа (например, склонные к штормам), тест становится **трудным (-10)** или более сложным.

С другой стороны, если путь хорошо знаком навигатору и устойчив, ведущий может постановить, что ни броска *«Навигации (Варп)»*, ни бросков на события (см. раздел **«События в варп-путешествиях»**) не требуется.

События в варп-путешествиях

Варп – очень странное и кошмарное место, переполненное сущностями, коих не постичь человеческому разуму. Будучи вольными торговцами, персонажи проводят много времени в варп-путешествиях. **Таблицу 7-4** можно использовать в сочетании с правилами навигации в Варпе или просто, чтобы сделать пребывание в Имматериуме интереснее и напомнить игрокам, что путешествия по пустоте не бывают безопасными.

Таблица 7-4 «События в варп-путешествиях»

Бросок к100	Событие
01-03	**Разрушение реальности:** сам корабль меняет свой облик. Стены плавятся, статуи и картины оживают, и даже сила притяжения начинает сбоить.
04-09	**Чума безумия:** экипаж поражает вспышка сумасшествия, и если не принять срочных мер, на корабле начнётся настоящий бедлам. Чума поражает слабых и передаётся через прикосновения.
10-18	**Вторжение:** демоническая сущность проникает на борт и начинает сеять хаос. Особенно коварные твари могут прятаться на корабле годами и маскировать свои козни под несчастные случаи или последствия чьей-то беспечности.
19-26	**Потерянное время:** ход времени то замедляется, то ускоряется, и то, что должно было быть парой дней, для экипажа растянется на месяцы и начнёт подтачивать его разум.
27-33	**Корабли-призраки:** датчики корабля засекают несколько приближающихся и пропадающих фантомных судов. Мудрый капитан не обратит на это внимания, хотя если такие корабли окажутся настоящими, на них может найтись ценный груз.
34-39	**Рифы и отмели:** корабль лавирует среди отмелей или рифов Варпа, угрожающих пробить корпус и открыть судно влиянию ложной реальности. Чтобы избежать этого, потребуется хороший рулевой и умелый навигатор.
40-48	**Потусторонние гости:** к одному или нескольким членам экипажа являются варповы тени их погибших друзей или родственников. Эти души могут помочь советом, утешить или иметь более тёмные намерения.
49-53	**Сбой поля Геллера:** поле Геллера, что должно сдерживать энергии Варпа, внезапно начинает сбоить. Кораблю могут потребоваться поспешные молитвы Машинному богу или возвращение в Материум.
54-67	**Варп-шторм:** ужасный варп-шторм настигает корабль и может сбить его с пути или даже повредить – все зависит от искусства навигатора.
68-75	**Сны и шёпоты:** все на борту страдают от странных снов, а проснувшись, слышат шипящие голоса. Это может быть как зловещими, но истинными знамениями, а может – просто безумным потусторонним бредом.
76-100	**Полный порядок:** к радости любого мудрого капитана, путешествие проходит без происшествий.

Опасности Варпа

Ни одна опасность, с которой может столкнуться звёздный корабль, не сравнится с переходом в Варп – это леденит кровь даже бывалых пустотников. Для большинства Море душ – это жуткое и ненормальное место. Когда судно погружается в него, нижние палубы захлёстывают кошмары и необъяснимые происшествия. Устрашённые пустоходы в перерыве между вахтами много рассказывают о чудовищах и левиафанах глубин, что охотятся на течениях Имматериума. Офицеры и старшие боцманы, как и все урождённые пустотники знают об этом больше, но стараются держать знания при себе. Им ведомо, что Море душ – это не просто иное пространство. Они знают, что Варп смотрит на них, знает о них и, что ещё хуже, жаждет их. Наконец, они понимают, что любой человек на борту может стать вратами, через которые на корабль хлынут рождённые в Имматериуме кошмары и поглотят всех.

Единственная защита корабля от хищников Варпа – это поле Геллера. Чудесное изобретение Тёмной эры технологий создает вокруг корабля небольшой пузырь реальности, в который не могут проникнуть обитатели Варпа. Именно благодаря ему суда могут путешествовать в Имматериуме.

Само собой, никакая технология не бывает совершенно надёжной, и поле Геллера порой отказывает. Даже ненадолго отключившееся поле подвергает корабль смертельной опасности. Малейший сгусток материи Варпа, проникнув на борт, может породить демонического зверя чудовищной силы и свирепости или вызвать кошмарные призрачные феномены, что сведут экипаж с ума или повредят оборудование. Если пробравшаяся внутрь сущность слаба, она примется искать столь же слабую душу, чтобы овладеть её телом. Если он сильна, она может воплотиться в обличие демона и сеять хаос или мучить и уродовать своих жертв, повинуясь собственным кошмарным прихотям. Как бы то ни было, экипаж должен действовать быстро, если не хочет потерять всё. Рабочие с нижних палуб запечатывают себя в отсеках с забаррикадированными дверями, а оруженосцы и офицеры спешат в арсеналы. Оттуда их отряды, вооружившись картечницами, саблями и абордажными огнемётами, очищают корабль от демонической скверны от носа до кормы. Если им удастся победить, корабль может выжить и вернуться в обычный космос, а если нет – он будет потерян.

Если же поле Геллера полностью выйдет из строя, вряд ли кораблю удастся уцелеть.

Starships

The Thin Skin Against the Void
•
Constructing a Starship
•
Complications
•
NPC Vessels
•
Example Rogue Trader Vessel
•
Starship Combat
•
The Deep Void Run

Глава VIII

Звёздные корабли

«Я побывала по всех уголках сектора и за его пределами, но не нашла места лучше, чем за штурвалом пустотного корабля»

- торговец-хартист Элизабет Орлеанс,
капитан «Звёздного ткача»

Для вольного торговца нет ничего важнее или ценнее его корабля. Да, торговый патент приносит власть, богатство и могущество, а ни с чем несравнимое честолюбие – толкает к великим свершениям. Но без корабля вольный торговец мало чем будет отличаться от планетарного губернатора или генерала Имперской Гвардии.

Именно на корабле он сможет отправляться за границы Империума, исследовать неизвестные края и выжимать из них выгоду. Стоя за штурвалом, он будет сокрушать врагов яростными залпами макробатарей или руководить планетарными вторжениями. Корабли дают вольным торговцам могущество, недоступное никому, кроме самых высших слоёв имперского общества.

Пустоходные суда в Империуме – это намного больше, чем средство передвижения. Звёздный корабль напоминает городулей – в том числе и населением, ведь даже самый маленький транспортник более километра в длину. На нижних палубах обитают кабальные рабочие и сервиторы, занимающиеся тяжким трудом, орудийные расчёты обслуживают корабельные батареи, а оруженосцы поддерживают порядок. Кроме того, на судне служит множество мастеровых, поваров, хирургеонов и механозодчих, ибо такой корабль должен всем обеспечивать себя сам. Кроме того, есть и те, чья связь с судном более… тесна. Техножрецы Адептус Механикус трудятся в инжинариуме, но часто покидают свои владения и ходят по всему кораблю, заботясь о множестве его устройств. Священники Министорума странствуют по палубам и ограждают души экипажа от скверны. Наконец, в башнях-санктумах обитают затворники-навигаторы, что хоть и подчиняются главе корабля, но не признают его своим господином.

Возвышается над всеми лорд-капитан – он первый после Императора на своём корабле. Не стоит удивляться тому, что для вольных торговцев, корабль – это не скопище сложных механизмов, но живое, дышащее сообщество верных вассалов и подданных.

Жизнь среди звёзд

Люди, что служат на звёздных судах, стоят наособицу от обычных жителей Империума. Даже нижайший насильно завербованный трюмный трудяга путешествует меж миров – а не все обычные граждане вообще знают о том, что подобное возможно – и он путешествует на борту могучего пустотного корабля. Когда командир даёт один бортовой залп, он высвобождает огневую мощь, достаточную, чтобы обратить в пепел целый город, а техножрецы из инжинариума управляют невероятной величины энергиями.

Неудивительно, что пустоходы привыкли относиться к аборигенам далёких миров со снисходительностью, если не с открытым презрением. В конце концов, они никогда не покидали родного мира. Пустоходы же видели эту вселенную и сталкивались с её чудесами – и ужасами.

За долгие годы корабль становится таким людям ближе, чем давно оставленный позади родной мир.

Звуки корабельной жизни

Для опытного пустохода, звуки и шумы космического корабля так же привычны, как пение птиц и шум дождя для жителя поверхности. Экипажи проводят годы, если не десятилетия, на борту своих судов, ни разу не ступая на твёрдую землю. Логично, что свежий, прохладный воздух и звуки природы для них неестественны. Зато любой настоящий пустоход умеет чувствовать почти незаметную дрожь, что порождают главные двигатели, а по едва различимым переменам в фоновом шуме способен определить, что судно ускоряется, стоит на месте или маневрирует. Эти шумы перебивает скрежет вентиляторов, треск статических разрядов и, если корабль идёт через Варп, то и миллионы свистящих шёпотков, звучащих на самой грани восприятия. Пустоходы быстро запоминают нормальные звуки и учатся принимать меры, услышав что-то необычное.

В этот постоянный шум вмешиваются звуки вокс-вызовов, общекорабельных приказов и сигналов. На борту звёздного корабля, где экипажу приходится непрерывно обслуживать множество устройств, сами понятия «день» и «ночь» регулируются искусственно. У каждого капитана свой любимый способ отмечать смену вахты. Например, капитан-хартист Элизабет Орлеанс предпочитает звуки хора, что поёт хвалу Богу-Императору, а у магистра-капера Игнаса Зора на корабле есть херувимы, что бьют в гонги. Говорят, что одиозный вольный торговец Тревор Себастьян, потеряв рассудок, приказал своему старшему мичману объявлять о смене вахты, скача по коридорам корабля на пони и трубя в горн.

Впрочем, независимо от корабля – и его капитана – на всех судах существуют особый сигнал, столь пронзительный и душераздирающий, что никто не может оставить его без внимания. Есть лишь три причины подать такой сигнал – бой, разгерметизация и вторжение из Варпа.

Устройство звёздного корабля

Пустотные корабли в сорок первом тысячелетии редки и драгоценны. Их строят десятилетиями, а порой и веками, даже если у мастеров есть все нужные знания и умения. «Новые» суда редки – большинству сотни и тысячи лет, а некоторые помнят самые первые дни Империума. Звёздные корабли – не конвейерный продукт, и два корабля одного типа редко будут полностью одинаковы. Например, крейсер типа «Лунный», построенный на верфях Марса, будет очень отличаться от того же «Лунного», сошедшего со стапелей в Порт-Гневе.

Тем не менее, вне зависимости от типа и конструкции, все корабли обладают определёнными узлами. Например, каждому судну нужны плазменные двигатели, чтобы двигаться, броня и пустотные щиты, чтобы укрыться от врагов, и корпус, чтобы вместить всё это. В системе **Rogue Trader** все корабли состоят из *узлов* – составляющих частей. Некоторые очень важны – например, система жизнеобеспечения или генератории. Без них корабль просто не будет работать. Другие – скажем, орудийные батареи или роскошные пассажирские апартаменты – очень полезны, но необходимыми их не назовёшь.

Узлы корабля влияют на его характеристики. Эти характеристики отражают то, на что способен корабль, и похожи на те, которыми обладают обычные персонажи.

Характеристики корабля

Скорость показывает, как быстро корабль может идти в реальном космосе.

Маневренность отражает, насколько быстро судно может менять направление, обходить препятствия и уходить из-под огня.

Обнаружение обозначает мощность бортовых ауспиков и авгуров и то, как хорошо они «видят».

Пустотные щиты – это энергетические преграды вокруг корабля, что оберегают его от врагов.

Броня защищает судно от вражеского огня и столкновений с небесной пылью, астроидами и прочим космическим мусором.

Прочность корпуса служит показателем того, насколько надёжна конструкция корабля, и какой урон он может претерпеть, прежде чем развалится. Важные *узлы*, расположенные в отдельных отсеках, усиленные переборки и гермодвери увеличивают *прочность корпуса*, а длинные, открытые коридоры и необычные материалы – уменьшают.

Выработка энергии отражает, много ли энергии вырабатывает корабль. Если на какой-то *узел* энергии не хватит, он не будет работать.

Пространство – это свободное место на борту.

Узлы: если для *узла* не хватает *пространства*, значит уместить его в корпусе корабля не выйдет.

Оснащённость турелями являет собой абстрактный показатель количества оборонительных турелей – небольших, не слишком дальнобойных орудий, нужных для обороны от пустотной авиации и торпед.

Оснащённость орудиями показывает, где на судне есть достаточно места, что установить разрушительные орудия, характерные для кораблей сорок первого тысячелетия.

Цена показывает, сколько *очков корабля* стоит корпус, *узлы* и улучшения.

Обозначение и определение корабельных характеристик

Подобно характеристикам персонажей, характеристики кораблей выражены числами, но не имеют привычного разброса от 1 до 100. Всё-таки корабль – не живой человек. Даже самый лучший линкор окажется бесполезным без умелого экипажа. Поэтому большинство корабельных характеристик – это неизменные числа, похожие на *количество ран* или *очков брони* у персонажей.

Другие характеристики – особенно *маневренность* и *обнаружение* – накладывают бонусы или штрафы на тесты умений, что предпринимают находящиеся на борту персонажи. Идея в том, что некоторые суда более маневренны или оснащены лучшими авгурами, и опытный пустоход может пользоваться этим.

Основные характеристики корабля определяются типом его корпуса. Некоторые – например, корпусы транспортных кораблей – оснащены большими трюмами и могут брать на борт много груза. Другие – скажем, рейдеры – созданы с упором на скорость и маневренность в ущерб прочности и размерам.

Эти основные характеристики могут измениться благодаря *узлам*, размещённым внутри корпуса. *Узлы* приносят как преимущества, так и недостатки. К примеру, высокомощные плазменные двигатели увеличат *скорость* корабля и будут вырабатывать много энергии, но займут много места, и для других *узлов* его может не хватить. С другой стороны, усиленное бронирование из адамантина увеличит *броню* корабля, но вместе с ней – и массу, отчего пострадают *скорость* и *маневренность*.

Некоторые возможные *узлы* описаны ниже в той главе. Но сперва нужно определиться с типами корпусов.

Хрупкая скорлупка против пустоты

«Позвольте сказать вам кое-что, сэр. Этот пиратский сброд мог справиться с быстроходным купцом, но сейчас он имеет дело с крейсером Его Священного Флота. Больше им так не повезёт»

- лорд-капитан Вильгельм Росс, Порт-Странствие

Важнейная составляющая корабля – корпус. Именно он определяет, сколько на борту будет места для *узлов*, а также ограничивает *скорость*, *маневренность*, *прочность* и даже величину *брони*. Хотя не найти двух одинаковых корпусов, все можно разбить на несколько групп: транспорты, рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсеры и крейсеры.

Транспорты

Транспортные корабли – самые распространённые в Империуме. Занятые неблагодарной работой по перевозке грузов с одного конца галактики на другой, транспорты – это крупные и медленные суда с обширными трюмами. Тем не менее, именно такие корабли связывают Империум воедино. Ульи не проживут без постоянных поставок провианта и питьевой воды с агропланет, а для многих удалённых колоний регулярно прибывающий капитан-хартист или случайный торговец служит единственным средством связи с «большой землей». Транспорты жертвуют скоростью, маневренностью и толщиной брони в пользу вместимости трюмов. Обычно они несут какое-никакое вооружение, но настоящими боевыми кораблями их не назовешь. Неудивительно, что такие суда – главная цель пиратов. Попав в опасную передрягу, вольный торговец на транспорте вынужден будет больше полагаться на собственную сообразительность, чем на огневую мощь. Впрочем, если он твёрдо решил сколотить состояние на торговле, то лучшего корабля ему не сыскать.

Рейдеры

Рейдеры – это широкий класс кораблей, в который входят каперские суда и эсминцы Имперского Флота. Как правило, «рейдером» считается быстроходный боевой корабль. Неудивительно, что они пользуются любовью пиратов и буканьеров, что бесчинствуют на линиях сообщения, атакуя одинокие корабли и сбегая до того, как появится патруль Флота. Сам Флот тоже применяет подобные корабли (именуемые «эсминцами»), но обычно снаряжает их тяжёлыми противокорабельными торпедами и использует как охотников на крупную дичь. Скорость и маневренность эсминца означает, что он сможет подобраться к врагу, дать залп и отступить раньше, чем враг откроет огонь… как правило.

Рейдеры – самые быстроходные корабли в Каликсиде и Коронусе. В скорости и манёвренности им нет равных, а их огневая мощь вполне сопоставима с кораблями того же тоннажа. Для этого рейдерам приходится жертвовать броней и другими мерами защиты, не говоря уже о грузовых трюмах. Это «стеклянные пушки», способные нанести мощный удар, но не готовые держать его. Вместо этого они полагаются на скорость и маневренность, позволяющие оставаться вне зоны обстрела врага.

Существуют и тяжёлые рейдеры – хотя они уступают маневренностью меньшим собратьям, но превосходят их размерами, вооружением, мощностью двигателей и бронёй, так что многие капитаны считают, что в противостоянии с кораблями иного класса, тяжёлый рейдер нисколько не уступит обычному.

Чтобы летать на рейдере, торговец должен иметь тактический склад ума, а также умелого рулевого и экипаж. Такие корабли созданы для пиратства и других тёмных дел. Впрочем, если вольному торговцу по душе именно это, рейдер станет наилучшим выбором.

А как же линкоры?

Само собой, существуют и иные корабли, кроме перечисленных на этих страницах – в том числе, линкоры. Увы, такие суда очень редки и не по карману даже самым богатым торговцам. Их описаний и характеристик нет в этой книге, но дополнение **«Линейный флот Коронуса»** проливает свет на гранд-крейсеры и линейные крейсеры.

Фрегаты

Фрегаты не зря считают вершиной искусства корабелов. Относительно лёгкие, быстроходные и опасные фрегаты могут сбежать от любого врага, что им не по зубам, и уничтожить любого, кого смогут поймать. В Каликсидском линейном флоте множество фрегатов, которыми командуют молодые и агрессивные капитаны. Хотя фрегат далеко не так почётен, как крейсер или линкор, универсальность позволяет Флоту бросать их против любого врага. Они охраняют конвои, идут в патрули, сражаются с пиратами и даже нападают на мятежные корабли и станции. Бои с фрегатами и рейдерами бунтовщиков, корсаров и даже враждебных ксеносов для них – обычное дело, и капитаны фрегатов бывают в деле чаще, чем командиры более крупных судов.

Фрегаты обладают идеальным балансом скорости, маневренности, огневой мощи и живучести. Кроме того, они относительно распространены, надёжны, просты обслуживании и переделке. Умелый корабел-механикус сможет расширить внутреннее пространство такого корабля и грузовые трюмы, не повредив всему остальному. В Каликсиде рассказывают тысячи историй о повреждённых фрегатах, что потерялись в космосе, а пару месяцев спустя вернулись в порт, благодаря ремонту, что безо всякого дока и верфей провёл экипаж.

Всё это значит, что фрегат – наиболее желанный корабль для предприимчивого вольного торговца. Фрегат даёт ему почти неограниченные возможности. Торговля, исследования, завоевания – для хорошо оснащённого фрегата и отважного, хладнокровного капитана нет ничего невозможного.

Лёгкие крейсеры

Лёгкие крейсеры – глаза и уши линейного флота. Уступая старшим собратьям размерами, но превосходя скоростью, лёгкие крейсеры обладают достаточным запасом хода и вместимостью трюмов, чтобы отправляться в дальние патрули по пустоте. Они могут действовать самостоятельно годами, даже десятилетиями, так что от командира такого корабля требуется готовность полагаться лишь на себя и не ждать приказов «сверху». Нередко эти суда становятся флагманами небольших эскадр из фрегатов и эсминцев, что сопровождают конвои или охотятся на пиратов.

Обычно лёгкие крейсеры – это плоды компромисса между боевыми качествами и защищённостью. Они лишь немного уступают фрегатам скоростью и маневренностью, но несут вооружение, достойное корабля основного класса. С другой стороны, настоящие крейсеры превосходят лёгкие толщиной брони и прочностью внутренних переборок. Иными словами, лёгкий крейсер быстрее и ловчее полноценного, но далеко не так живуч.

Лёгкий крейсер – заманчивый выбор для богатого вольного торговца. Тем не менее, у него есть недостатки, с которыми придётся справляться. Боевые корабли основного класса в Каликсиде встречаются куда реже фрегатов, рейдеров или транспортов – обычно их можно увидеть лишь в эскадрах линейного флота. Даже если вольному торговцу удастся получить такое судно, он столкнётся с немалыми трудностями при его обслуживании, ведь нужные технологии и специалисты зачастую встречаются лишь на флотских верфях и мирах-кузницах. Наконец, лёгкие крейсеры изначально задумывались как боевые корабли и применять их в другой роли будет непросто. Если же у торговца достанет возможностей справиться с этими трудностями, в его руках будет корабль, идеально подходящий для войн и исследований, коему мало найдётся соперников в имперском космосе.

Крейсеры

Крейсеры – это исключительно военные корабли. Такие суда – костяк каликсидского линейного флота, что ведёт крупные пустотные сражения. Чтобы построить крейсер, требуются знания Золотого века человечества, ныне известные лишь самым главным техномагосам, и столетия, если не больше, времени. Это искупается тем, что каждый такой корабль – не меньше пяти километров в длину – обладает огневой мощью, достаточной, чтобы сжигать планеты. Такие суда созданы, чтобы побеждать в битвах, и Имперский Флот ревниво оберегает каждый из них.

Крейсера всегда несут множество орудий и защищены толстой бронёй. У них могучие двигатели, но размеры не дают крейсерам похвастаться большой скоростью и маневренностью. Это удобно для маленьких вражьих кораблей, ведь их единственный шанс пережить встречу с таким чудовищем – бежать. Кроме того, создатели крейсеров предполагали, что их детища, в первую очередь, будут сражаться с себе подобными, и потому их могучие орудия созданы именно для уничтожения других крейсеров.

Для вольного торговца, крейсер – это судно, что сулит множество выгод и сонм опасностей. Все трудности, что приносит владение лёгким крейсером, в случае с настоящим умножаются десятикратно. Зачастую такой корабль вовсе не купить за деньги – лишь получить в награду за поистине выдающийся подвиг (или претворив в жизнь не менее выдающийся коварный план). Даже если вольный торговец сможет наложить руки на крейсер, у него тут же появится целая вселенная врагов, жаждущих его отнять. Крейсер – бесценное сокровище и несравненная, сосредоточенная в одних руках мощь для того вольного торговца, что окажется достаточно богат, хитёр и жесток, чтобы завладеть им и сохранить его.

Узлы

Корабли состоят из множества технологических систем – *узлов* – обычно расположенных внутри корпуса. Именно *узлы* делают красивую скорлупку из адамантия пустотным кораблем. *Узлы* делятся на два типа – *необходимые* и *дополнительные*. *Необходимыми* считаются устройства, без которых судно просто не сможет действовать – мостик, плазменные двигатели, варп-двигатель, система жизнеобеспечения и т. д. *Дополнительные узлы* необязательны, но порой очень полезны – например, это могут быть грузовые трюмы, орудия и пассажирские каюты.

Каждый *узел* требует от корабля двух конечных ресурсов – *пространства* и *энергии*. Место внутри корпуса ограничено, а плазменные двигатели не всесильны. Чтобы экипаж мог пользоваться тем или иным *узлом*, ему должно хватать и *пространства*, и *энергии*. Если *узлу* не хватит *энергии*, он будет *обесточен*. *Обесточенные узлы* – это тёмные, безжизненные отсеки, где нет ни воздуха, ни тяготения, а чтобы просто войти туда, потребуется пустотный костюм. Не стоит и говорить, что *обесточенный узел* никак не помогает кораблю.

Если же *узлу* не хватает *пространства* внутри корпуса, его приходится устанавливать снаружи. Такие *внешние узлы*, хоть и крепятся вне корпуса, всё ещё потребляют *энергию* и приносят пользу – например, капсулы жизнеобеспечения могут находиться вне корпуса, но обеспечиваться воздухом, светом и теплом. Увы, ни толщина *брони*, ни *прочность корпуса* никак не защищают *внешние узлы*. В бою эти устройства первыми будут страдать от всех попаданий, пробившихся через щиты. Члены экипажа, которым не повезло служить на уничтоженном *внешнем узле*, также погибнут. Тем не менее, некоторые *узлы* предназначены исключительно для установки вне корпуса в защищённых альковах или под пологом необычных щитов. Такие узлы обладают особенностью *«Внешний»*. *Внешние узлы* не занимают *пространства*, а уничтожить их могут лишь критические попадания.

Необходимые узлы

«Мне плевать, что придётся обесточить пассажирские каюты! Если я не залатаю главный канал двигателя, нас всех унесёт в вакуум!»

- боцман МакКейд на борту «Зоркой аквилы»

На каждом корабле хватает важных узлов, без которых он просто не будет работать. Такие компоненты включены в саму конструкцию корабля. Их нельзя снять, не превратив судно в очень дорогой и бесполезный остов, но можно улучшить – например, заменив старые и менее полезные более совершенными. Эти узлы необходимы именно для межзвёздных кораблей – мониторы системной обороны или внутрисистемные буксиры, к примеру, могут обходиться без варп-двигателей или полей Геллера.

Звёздному кораблю, способному входить в Варп, требуются следующие *необходимые узлы*:

Корпус

Корпус – это основа корабля, больше чем что-либо другое определяющая его природу. Это один из немногих узлов, что нельзя улучшить.

Плазменный двигатель

Колоссальные сооружения непостижимой сложности, что занимают огромные площади внутри корпуса. Без таких двигателей корабль будет лишь холодной, дрейфующей в пустоте гробницей.

Варп-двигатель

Подавляющее большинство кораблей созданы для того, чтобы бороздить космос на досветовой скорости. Им суждена незавидная участь навеки оставаться в одной звёздной системе или тратить столетия на то, чтобы достичь ближайшего солнца. Варп-двигатель позволяет судну сократить этот путь через чудовищное пространство, именуемое Имматериумом. Если корабль сможет пережить перелёт, он достигнет пункта назначения через несколько недель или месяцев, а не лет – для вольных торговцев это очень важно.

Пустотные щиты

Пустотные щиты – это окутывающие корабль энергетические поля. Маломощные щиты способны лишь отталкивать небесный мусор, а военным образцам нипочём даже огонь вражеских орудий.

Поле Геллера

Пустотные щиты оберегают корабль в космосе, но совершенно бесполезны против чудовищных порождений Варпа. От них межзвёздные суда спасают поля Геллера. Это изобретённое задолго до эры Раздора поле создаёт пузырь нормальности в царстве Хаоса и не даёт тварям Имматериума проникнуть внутрь.

Система жизнеобеспечения

Без насосов, мембран и фильтров системы жизнеобеспечения, воздух на корабле быстро превратился бы в ядовитый смог, а вода – в негодную для человека илистую грязь. Система жизнеобеспечения очищает воздух и перерабатывает воду.

Жилые отсеки

Даже самый маленький транспортный корабль требует тысяч человек экипажа. Бо́льшая часть таковых – насильно завербованные в глубинах ульев работяги, занятые чёрным трудом, другие – умелые пустоходы, знающие, как обращаться с разными устройствами корабля. И первым, и вторым требуется жильё, будь то гамак в трюме или хорошо обставленная каюта.

Мостик

Как любому телу нужна голова, так любому звёздному кораблю нужен мостик. Отсюда, со своей командной кафедры, капитан направляет судно и отдаёт приказы тысячам пустоходов. Также здесь располагаются совершенные когитаторы, что управляют прицельными системами корабля и другими устройствами.

Датчики

Зрение ничего не значит на бескрайних просторах пустоты, а гравитационные уловители, ауспики и комплексы авгуров могут воспринять свет, отражённый падающим астероидом или тепло, излучаемое вражеским судном за тысячи или даже миллионы километров. Более совершенные датчики в силах даже отследить варп-след, оставляемый кораблём, что идёт в Имматериуме.

Дополнительные узлы

Дополнительные узлы, хоть и необязательны для самого существования корабля, но могут оказаться очень важными для его действий или даже выживания. Существует великое множество *дополнительных узлов*, полезных в самых разных сферах – от боя до грузоперевозок. Самые распространённые типы таковых – это орудия, пассажирские отсеки, броня, грузовые трюмы и очень характерные для имперских боевых кораблей тридцатиметровой толщины адамантиевые носы. Некоторые *дополнительные узлы* описаны на стр. 195, а также в дополнениях **«Сквозь шторм»**, **«Линейный флот Коронуса»** и **«Тёмные дела»**.

Создание звёздного корабля

Для того, чтобы создать звёздный корабль, игроки должны пройти следующие шаги:

● Сперва необходимо выбрать корпус. Возможные корпуса описаны на следующих страницах, и разбиты на классы – транспорты, рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсеры и крейсеры. Дополнительные варианты корпусов вы найдете в дополнениях **«Сквозь шторм»** и **«Линейный флот Коронуса»**.

● Выбрав корпус, игроки бросают кости по таблицам **«Прошлое»** и **«Характер машинного духа»**. Вместо бросков ведущий может просто выбрать вариант из таблицы.

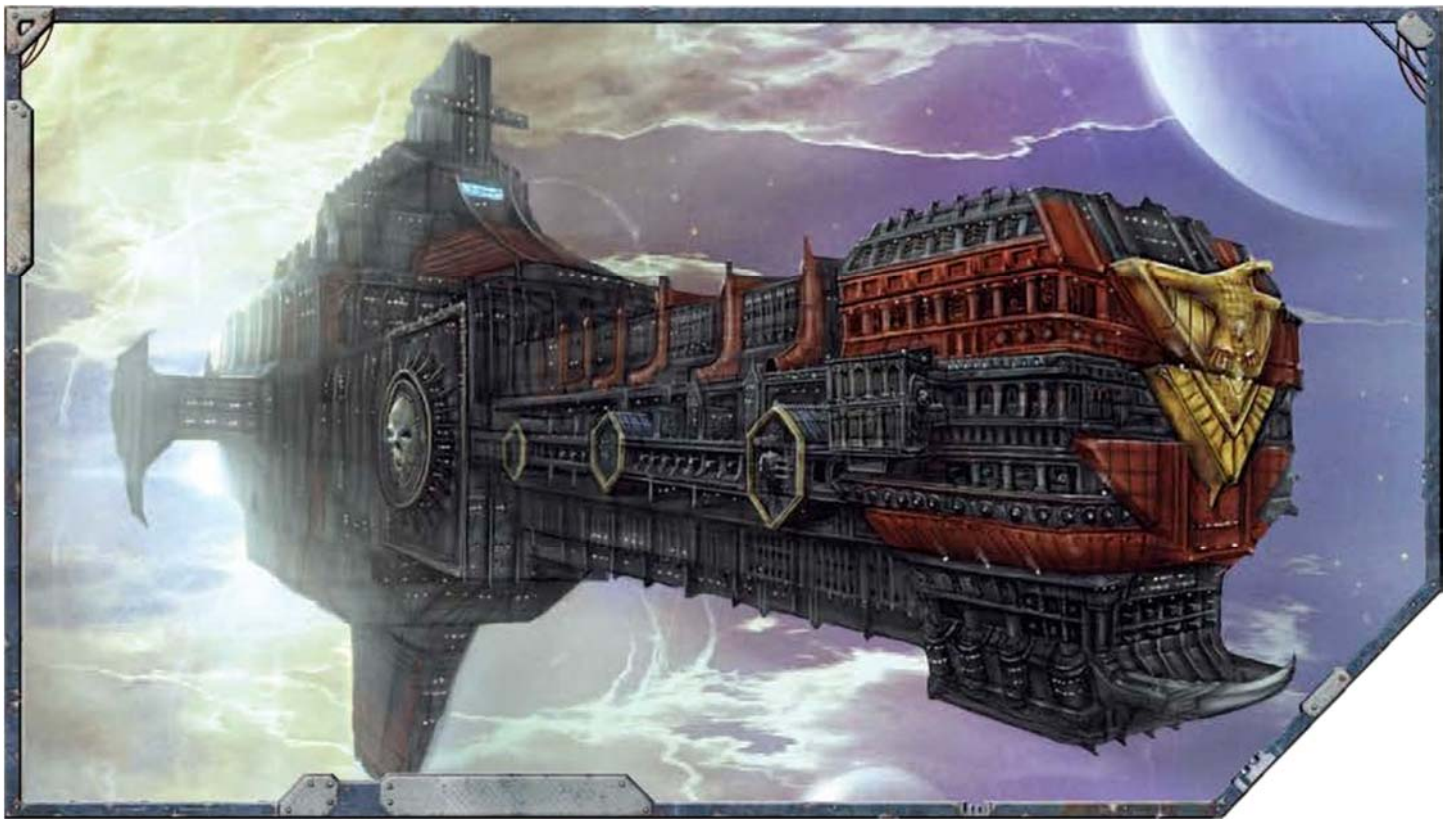
● Затем игроки конструируют свой корабль. Выбранный ими корпус и двигатели задают судну *пространство* и *выработку энергии*, а торговый патент – определённое количество *очков корабля*, которые можно будет потратить на *узлы* (см. стр. 195).

● Следующий шаг – выбор экипажа. Все корабли начинают с *умелым экипажем*, который имеет уровень навыков 30 (см. **таблицу 8-9 «Искусность экипажа»** на стр. 208). Стоимость такого экипажа включена в стоимость корпуса. Если игроки того захотят, они могут получить +5 *очков корабля*, согласившись на *неумелый экипаж* с уровнем навыков 20. И наоборот – потратив 5 ОК они получат *искусный экипаж* (с уровнем 40), а за 15 ОК – *ветеранский* (с уровнем 50).

● Затем игроки обязаны выбрать один *узел* из каждой категории *узлов*, считающихся *необходимыми*.

● Теперь можно перейти к выбору *дополнительных узлов*. Каждый *узел* (и *необходимый* и *дополнительный*) требует *пространства* и *энергии*. Общее *пространство*, что занимают все *узлы*, не должно превышать *пространства*, что предоставляет корпус, а общее потребление *энергии* – её *выработку*.

● Как только все *узлы* будут выбраны, игроки записывают их на **лист корабля**, и учитывают все возможные преимущества и недостатки.



Стоит отметить, что некоторые *узлы* могут повысить *численность экипажа* или *боевой дух* выше 100. Это нормально – такое число становится новым предельным значением *численности экипажа* и *боевого духа* для этого корабля. Если какой-то из этих показателей упадёт, он сможет восстановиться до этого предела, но не выше. Считается, что такие *узлы* каким-либо образом повышают преданность пустоходов капитану или их количество – именно это делает команду более стойкой, каким бы странным не казалось то, что *численность экипажа* и *боевой дух* представлены абстрактными показателями, а не конкретными числами или указаниями.

Пример:

Корабль получает странность «Корабль с привидениями», и ***боевой дух*** *навсегда падает на 10. Однако, игроки добавляют* ***узел «Расширенные склады припасов»****, что навсегда повышает* ***боевой дух*** *на 1. Таким образом, общий* ***боевой дух*** *падает только на 9.*

Корпуса

Корпус определяет, что судно собой представляет, и какие *узлы* можно на него установить. Именно корпус определяет базовые характеристики корабля (хотя они могут быть скорректированы другими *узлами*).

Транспорты

Не самые лучшие, но необходимые для всегалактической торговли корабли.

Паломничье судно типа «Иерихон»

Размеры: длина – 2,25 км, ширина – 0,3 км (приблизительно)

Масса: 9 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 20 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 1,6 G.

Исполинские «Иерихоны» – это бывшие прометиевозы, переоборудованные в суда для паломников. Их огромные топливные баки превращены в сотни пассажирских отсеков, и один такой корабль может взять на борт тысячи верующих. Условия на борту различаются – у кого есть троны, могут путешествовать с относительными удобствами, но большинству достанутся лишь койки в пещероподобных грузовых трюмах да паёк из трупов. Также «Иерихон» можно переоборудовать в грузовой корабль.

Такие суда велики, медлительны и неуклюжи. Большинство несёт вооружение, чтобы отпугнуть пиратов, но многие буканьеры и без того не позарились бы на столь бедную добычу.

Скорость: 3 **Маневренность:** –10

Обнаружение: +5 **Прочность корпуса:** 50

Броня: 12 **Оснащённость турелями:** 1

Пространство: 45 **Цена:** 20

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (1), правый борт (1)

Грузовоз: это судно предназначено для того, чтобы возить грузы, и никакое переоборудование не сможет этого изменить. Корпус уже оснащён *узлом «Главный грузовой трюм»* (см. стр. 198). *Пространство*, что занимает этот *узел*, уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы этому узлу требуется 2 единицы *энергии*.

Купец типа «Бродяга»

Размеры: длина – 2 км, ширина – 0,4 км (приблизительно)

Масса: 8 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 18 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,1 G

Встречающиеся по всей Каликсиде «Бродяги» – это небольшие, универсальные торговые суда, способные брать на борт не только солидный груз, но и пассажиров. Такие непритязательные, но надёжные корабли распространены среди самых бедных капитанов-хартистов. Порой на «Бродяг» даже устанавливают небольшие орудийные батареи.

Скорость: 4 **Обнаружение:** +10

Маневренность: –5 **Прочность корпуса:** 40

Броня: 13 **Оснащённость турелями:** 1

Пространство: 40 **Цена:** 20

Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1)

Грузовоз: это судно предназначено для того, чтобы возить грузы, и никакое переоборудование не сможет этого изменить. Корпус уже оснащён *узлом «Главный грузовой трюм»* (см. стр. 198). *Пространство*, что занимает этот *узел*, уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы этому узлу требуется 2 единицы *энергии*.

Рейдеры

Пираты и корсары очень ценят эти быстрые, но хрупкие корабли

Капер типа «Асироф»

Размеры: длина – 1,5 км, ширина – 0,25 км (приблизительно)

Масса: 5 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 22 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 5,6 G

«Асироф» – это тип, объединяющий разные рейдеры схожего размера и огневой мощи. Многие из них известны действиями в печально известной Бездне Асироф (отсюда и название), и часто встречаются у каперов. Большинство таких судов жертвуют

вместимостью трюма и толщиной брони ради могучих двигателей и укреплённых переборок – такое сочетание позволяет кораблю уйти от любого врага, что оказался не по зубам.

Скорость: 10 **Маневренность:** +23

Обнаружение: +12 **Прочность корпуса:** 32

Броня: 14 **Оснащённость турелями:** 1

Пространство: 35 **Цена:** 30

Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1)

Коммерческий рейдер типа «Грабитель»

Размер: длина – 1,6 км, ширина – 0,4 км (приблизительно)

Масса: 6 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 24 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 5 G

«Грабители» – это тяжёлые рейдеры, чья конструкция древнее самой Каликсиды. Обычный «Грабитель» оснащён мощными двигателями, вместительным трюмом, а огневой мощью может потягаться со многими фрегатами. Увы, броня таких рейдеров относительно тонка, а потому в прямом бою с сопоставимым флотским кораблём этим «стеклянным пушкам» придётся туго.

Скорость: 9 **Маневренность:** +25

Обнаружение: +10 **Прочность корпуса:** 30

Броня: 16 **Оснащённость турелями:** 1

Пространство: 40 **Цена:** 35

Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1)

Фрегаты

Эти быстроходные, небольшие, но мощные корабли могут выполнять множество ролей.

Фрегат типа «Меч»

Размеры: длина – 1,6 км, ширина – 0,3 (приблизительно)

Масса: 6 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 26 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 4,5 G

«Мечи» – главные корабли сопровождения в Каликсидском линейном флоте с мига его основания. Каждый узел и механизм этих фрегатов испытан в сотнях сражений. Их лазерные батареи и турели мощны и точны, плазменные двигатели просты и безотказны. Почти в каждой эскадре есть пара «Мечей», что прикрывают с флангов крупные корабли или бросаются в погоню за рейдерами. Немало вольных торговцев обратило внимание на подвиги «Мечей» и заполучило себе такой. Достаточно нескольких небольших переделок, что расширят грузовые трюмы, и «Меч» превратится в идеальный корабль вольного торговца.

Скорость: 8 **Маневренность:** +20

Обнаружение: +15 **Прочность корпуса:** 35

Броня: 18 **Оснащённость турелями:** 2

Пространство: 40 **Цена:** 40

Оснащённость орудиями: надпалубное (2)

Ударный фрегат типа «Буря»

Размер: длина – 1,5, ширина – 0,4 км (приблизительно)

Масса: 6,1 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 30 500 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 4,7 G

«Буря» – специализированный фрегат, производимый в Каликсиде и соседних секторах. Вместо дальнобойных орудий, он несёт тяжёлые батареи, способные бить кинжальным огнём с близкой дистанции. Чтобы сблизиться с противником, «Бури» оснащены трёхслойной носовой бронёй и разогнанными двигателями, а также нередко несут абордажные катера и немало солдат. Предназначенные для них жилые отсеки и ангары могут оказаться очень полезными для иных, более мирных целей.

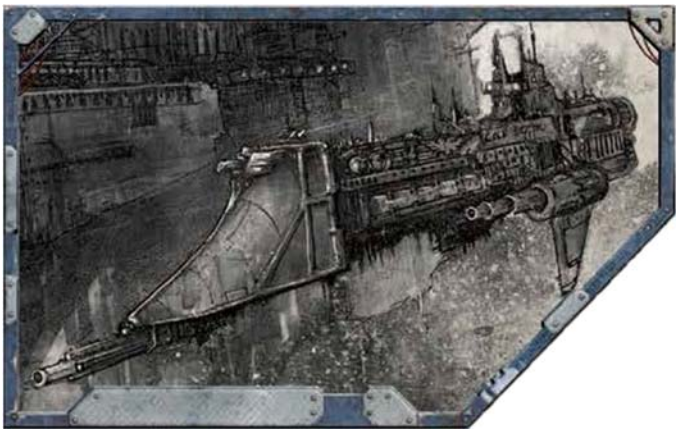
Скорость: 8 **Манёвренность:** +18

Обнаружение: +12 **Прочность корпуса:** 36

Броня: 19 **Оснащённость турелями:** 1

Пространство: 42 **Цена:** 40

Оснащённость орудиями: надпалубное (2)



«Открыть огонь изо всех орудий, запустить торпеды, поднять истребители в пустоту!
Мы встретимся с Богом-Императором еще до вечера, но еще раньше мы вынесем его приговор этим ксеносам!»

- коммодор Эйбл Сквайрс в Битве при Порт-Странствии

Лёгкие крейсеры

Это глаза и уши флотилий или разведчики, что отправляются в самую дальнюю пустоту.

Лёгкий крейсер типа «Неустрашимый»

Размер: длина – 4,5 км, ширина – 0,5 км (приблизительно)

Масса: 20 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 65 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 4,3 G

Лёгкие крейсеры-разведчики – это глаза и уши имперских флотилий. Они могут брать на борт достаточно провианта и топлива, чтобы ходить в патрули на месяцы или даже годы, а их огневой мощи хватает, чтобы уничтожить любой малый корабль, что дерзнёт приблизиться. «Неустрашимый» сочетает в себе маневренность фрегата и могучие носовые лэнс-орудия, за что и пользуется всеобщей любовью.

Скорость: 7 **Манёвренность:** +15

Обнаружение: +20 **Прочность корпуса:** 60

Броня: 19 **Оснащённость турелями:** 1

Пространство: 60 **Цена:** 55

Оснащённость орудиями: нос (1), левый (1) и правый борт (1)

Крейсеры

Такие корабли – становой хребет всего Флота.

Крейсер типа «Лунный»

Размер: длина – 5 км, ширина – 0,8 км (приблизительно)

Масса: 28 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 95 000 человек (приблизительно).

Максимальное ускорение: 2,5 G

«Лунные» – костяк всего каликсидского линейного флота. Относительная простота его конструкции восходит во временам основания Империума – даже мир, неспособный строить настоящие боевые корабли, может производить «Лунных». Сочетание макробатарей, лэнс-орудий и торпед делают такой крейсер универсальной боевой единицей и опасным врагом. Многие вольные торговцы снимают торпедные аппараты, чтобы освободить место под грузы.

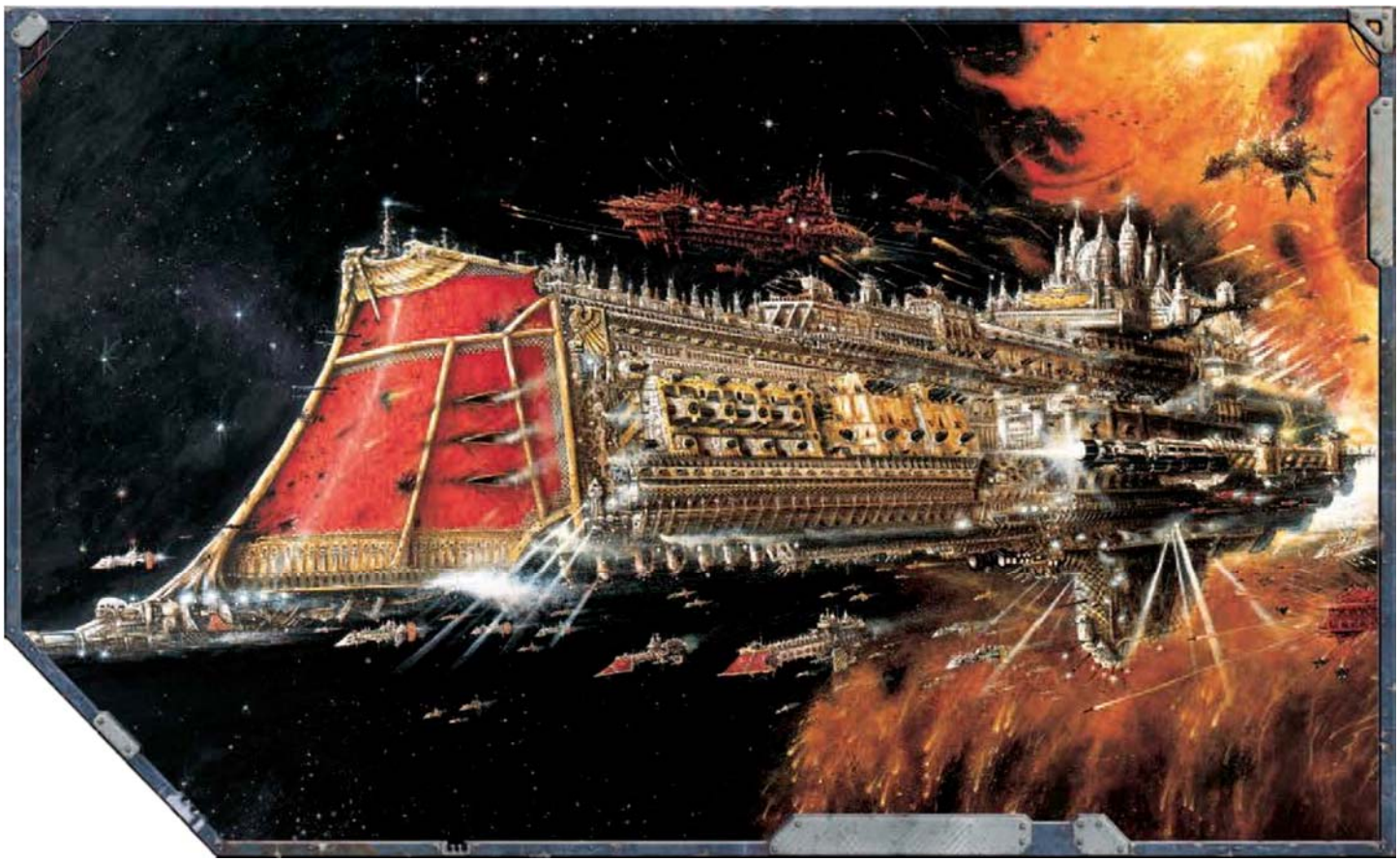
Скорость: 5 **Маневренность:** +10

Обнаружение: +10 **Прочность корпуса:** 70

Броня: 20 **Оснащённость турелями:** 2

Пространство: 75 **Цена:** 60

Оснащённость орудиями: нос (1), левый (2) и правый борт (2)



Странности

У каждого звёздного корабля есть своя история. Многим уже тысячи лет, а иные и вовсе помнят времена, когда Император вёл человечество в Великий крестовый поход. Они видели, как проходят века, как войны разгораются и затухают, пережили сотни капитанов и тысячи пустоходов.

Именно благодаря этому, каждый корабль – это не просто скопище сложных систем и бронепластин. Любой опытный пустоход знает, что у каждого судна есть собственные странности и причуды. Одни пылко рвутся в бой – их двигатели раскаляются при одном намёке на сражение, а авгуры хищно глядят в пустоту. Другие колеблются при виде опасности, а их системы работают вполсилы и недовольно шипят, пока корабль не развернётся и не побежит. Одна суда крепки, надёжны и могут действовать намного дольше положенного. Другие то и дело шутят шутки с экипажем – на авгурах появляются корабли-призраки, а из внутренних вокс-систем раздаются странные шёпоты. Хороший пустоход знает причуды своего корабля и относится к нему, как к ещё одному члену экипажа.

С точки зрения игровой механики, такие причуды отражаются *странностями*. *Странности* могут дать кораблю преимущества и недостатки и сделать его неповторимым.

Есть две разные группы *странностей*. *Прошлое* описывает то, как корабль был построен или добыт и какие это порождает отклонения. *Характер машинного духа* описывает необычные причуды, что за прошедшие тысячелетия развились у машинного духа судна. Хотя имперские корабли не живые и не обладают самосознанием, любой, кто ступал на их палубы, может поклясться, что у каждого судна есть свои желания и страхи, а некоторые задачи он выполняет охотнее других.

В начале создания корабля, капитан делает бросок по обеим таблицам, чтобы определить *странности* своего судна и записывает их на лист корабля. Также см. дополнение **«Сквозь шторм»**, что позволяет выбрать готовые варианты *странностей* вместо бросков по таблице.

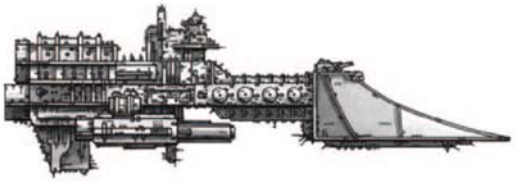


Таблица 8-1 «Характер машинного духа»

Бросок к10	Результат
1	**Чутьё на неприятности:** что-то в этом судне дрожит в предвкушении битвы и постоянно обшаривает космос в поисках новой жертвы. Корабль получает бонус +5 к *обнаружению*, но его *броня* падает на 1 – таков результат множества прошлых боёв. Время от времени команда этого корабля будет понимать, что ввязалась в бой, которого стоило избежать.
2	**Нечестивец:** некий непостижимый аспект машинного духа звучит в унисон с Имматериумом. Капитан обнаружит, что корабль легче идёт через Варп, будто чувствуя себя там как дома… Все тесты *«Навигации»*, предпринятые, чтобы направлять это судно в Варпе получают бонус +15. Увы, экипаж, находящийся на борту, получает штраф -5 на тесты Силы воли.
3	**Воинственный гордец:** этот корабль участвовал во множестве войн и торжествовал в сотнях битв. Он всегда стремится в бой и не готов отступать. Корабль получает бонус +5 к Дальнему бою при стрельбе, а также штраф -15 на тесты *«Пилотирования (Космические суда)»*, предпринятые, чтобы отступить из боя.
4	**Непокорный:** этот корабль никому не покорится просто так. Порой ему нравится путать хозяевам карты. Не более одного раза за игровую встречу в космическом бою ведущий может случайно выбрать один *узел*. Этот *узел* считается *обесточенным* до тех пор, пока не будет отремонтирован. Также всякий раз, когда корабль получает критическое попадание (не важно, по какой причине), бросайте 1к10. Если выпадет 8 или больше, критический эффект игнорируется.
5	**Стоик:** такой корабль ведёт себя как вьючный зверь – медлительный, но надёжный. Он настолько нетороплив, что когда персонажи повышают *уровень дохода*, благодаря *авантюре*, это повышение уменьшается на 1. Кроме того, всякий раз, когда какой-либо *узел* корабля *повреждается* или *обесточивается*, бросайте 1к10. Если выпадает 7 или выше, *обесточивание* или повреждение *узла* игнорируются.
6	**Норовистый:** этот корабль боится боя и всеми силами сопротивляется капитану, что ведёт его в битву. *Скорость* корабля в бою падает на 1. Впрочем, вне боя это судно стремительно и быстроходно – уменьшайте время перехода на любое достаточно большое (межзвёздное) расстояние на 1к5 недель до минимума в 1.
7	**Гневливый:** дух этого корабля вечно кипит от гнева. В бою он впадает в безумную ярость, что истощает его системы. В бою это судно получает +1 к *скорости* и +7 к *маневренности*. Вне боя корабль получает -1 к *скорости* и -5 к *маневренности* и *обнаружению*.
8	**Непоколебимый:** ничто во вселенной не может остановить этот корабль. Каким бы не был враг, он будет наступать – медленно, но неотвратимо. Корабль получает -1 к *скорости*, но +3 к *прочности корпуса* и бонус +10 ко всем тестам *ремонта*.
9	**Безрассудный:** этот корабль всегда стремится к новым горизонтам, оставляя цивилизацию за кормой и погружаясь во тьму неизведанного. Участвуя в *авантюре*, он получает +10 к *обнаружению*, а не участвуя – штраф -10 к нему же.
10	**Древний и мудрый:** этот корабль по-настоящему древний – он помнит тысячелетия путешествий и приключений. Его корпус ослаб за столетия, но его воля и понимание нужд экипажа действуют заодно с капитаном. Корабль получает -4 к *прочности*, а также бонус +10 ко всем совершаемым *действиям манёвра* (в том числе таранам, а также небоевым маневрам).

Таблица 8-2 «Прошлое»	
Бросок к10	**Результат**
1	**Сокровище Марса:** каким-то образом, этот корабль получил образчик археотеха из давно забытого прошлого человечества. Создавая корабль, игроки должны выбрать один *узел* из категории «Археотех». Однако тесты *«Пользования техники»*, предпринятые для ремонта корабля, получают штраф -20 из-за высокой сложности его механизмов. Кроме того, для технокрецов Марса этот корабль священен (хотя бы частично). Одни захотят побывать на этом судне, другие – заполучить его в свои руки.
2	**Корабль с привидениями:** в прошлом это судно столкнулось с безымянными ужасами, что оставили поле себя множество историй о бродящих по коридорам и отсекам призраках, что рассказывают пустотники. Навсегда уменьшите *боевой дух* на 10. Кроме того, комплексы авгуров то и дело охватывает необъяснимое сияние, что увеличивает *обнаружение* на +6. Наконец, все не-члены экипажа получают штраф -5 к тестам *«Командования»* при абордаже или атаках *«Ударил-отступил»* на борту корабля с привидениями. Само присутствие таких духов может вызвать немало проблем – это зависит от того, откуда они взялись и как проникают на судно (ведущему стоит с этим определиться).
3	**Посланец Императора:** этот корабль – настоящий памятник могуществу и величию Бога-Императора. Он вдохновляет и ужасает, но неспособен действовать более тонко. Все тесты *«Запугивания»*, предпринятые персонажами с этого судна, получают бонус +15, а все остальные *социальные* тесты – штраф -5. Такие бонусы и штрафы применяются только, если принадлежность персонажа к кораблю известна. Кроме того, очень немногие смогут устоять перед символизмом этого корабля – ксеносы видят в нём угрозу, набожные имперские граждане – символ цивилизации (а может и кары), а еретики и повстанцы – ненавистного врага, и реакция их будет соответствующей.
4	**Волк в овечьей шкуре:** невзрачный облик скрывает грозного космического хищника. Капитан выбирает три *узла*. При сканировании или любой другой проверке (кроме тщательного внутреннего осмотра) эти *узлы* или не отобразятся на сканерах или будут казаться другими *узлами* того же типа. Например, так корабль может скрыть лишний слой брони или выдать могучую макробатарею за относительно маломощную. Увы, *выработка энергии* снижается на 2 – таковы затраты на поддержание иллюзии. Кроме того, на корабле могут находится тайные отсеки для контрабанды, незаметные проходы, скрытые антикогитационные программы и иные секреты.
5	**Бурное прошлое:** за прошедшие годы корабль успел по-разному прославиться в глазах разных людей. Ведущий выбирает группу (пираты, еретики, Имперский Флот, Инквизиция или население важного места, вроде Поступи). Все члены экипажа получают штраф -20 на все *социальные* тесты, направленные на представителей этой группы. Затем ведущий выбирает вторую группу – обычно враждебную первой. Все члены экипажа получают бонус +20 на все *социальные* тесты, направленные на представителей этой группы. Кроме того, лишние проблемы, что может принести чья-то ненависть, могут быть поистине неисчислимы.
6	**Культ смерти:** среди рабочих с нижних палуб распространено странное толкование Имперской веры, проставляющее смерть как средство почтить Императора. Уменьшите *численность экипажа* на 8, но снизьте потери *боевого духа* изо всех источников на 2 – такова непоколебимая вера пустоходов. Кроме того, корабельным офицерам и членам Министорума нужно будет очень осторожно взаимодействовать с культом и его вождями. В конце концов, культы смерти воспитывают отличных убийц…
7	**Порождение космического скитальца:** этот корабль был когда-то извлечён из космического скитальца – скопления разбитых судов, дрейфующих то в Варпе, то в реальном мире. Это очень старое (а значит и очень качественное) судно, но те, кто знают, откуда оно взялось, поговаривают, что оно проклято. Корабль получает +1 к *броне*, +1 к *скорости* и +3 к *маневренности*. Однако, всякий раз, когда происходит *злосчастие*, ведущий должен делать два броска и выбирать худший результат. Проклятие может досаждать и по-другому, но искусный вольный торговец всегда может повернуть это к своей выгоде.
8	**Капризный варп-двигатель:** дрожь в варп-двигателях этого судна не может унять никакой уход и никакие молитвы. Когда корабль идёт через Имматериум, ведущий должен бросить 1к10. Если выпадет 6 или ниже, путешествие затянется на дополнительные 1к5 недель, в противном случае – сократится на 1к5 недель (вплоть до того, что корабль может прийти в точку назначения раньше, чем отправится в путь!). Тем не менее, иногда корабль ни с того, ни с сего выходит из Варпа, оказываясь совершенно не там, где ожидалось (это остаётся на усмотрение ведущего, но не должно случатся регулярно).
9	**Долги:** этот корабль был взят в долг. Деньги мог дать преступный синдикат, влиятельный аристократ или даже инквизитор – но в любом случае, долг надо платить. Всякий раз, когда команда пытается достичь цели *авантюры*, она должна набрать на 50 очков больше. Кроме того, заимодавец может помогать своим должникам и предоставлять нужные сведения. Все персонажи могут считать этого кредитора своим надёжным контактом. Наконец, последний может требовать от персонажей выполнения определённых заданий, а они не в том положении, чтобы отказаться.
10	**Ксенофил:** это судно оснащено образчиком кощунственной ксенотехнологии – должно быть, то плоды какой-то давней сделки с чужаками. Создавая корабль, игроки должны выбрать один *узел* из категории «Ксенотех». Однако тесты *«Пользования техники»*, предпринятые для ремонта корабля, получают штраф -30 из-за богохульной и непостижимой природы ксеноустройства. Впрочем, если занимающийся ремонтом персонаж обладает умением *«Запретное знание (Ксеносы)»*, штраф уменьшается до -10. Кроме того, члены Ордо Ксенос наверняка заинтересуются кораблем и его владельцем.

Корабль как персонаж

Странности созданы для того, чтобы сделать корабль неповторимым и превратить его в нечто большее, чем набор цифр. Хороший капитан думает о своём судне как о живом существе, которое он любит и ненавидит, которое уговаривает, которому угрожает и которое восхваляет, так же, как любого товарища из плоти и крови.

Если ведущий хочет, чтобы корабль игроков имел определённую «личность», он может просто выбрать желаемые пункты из таблиц *странностей*, обойдясь без бросков. Кроме того, прошлое корабля само по себе содержит зацепки для будущих сюжетов и предполагает обстоятельства, в которые персонажей могут привести былые приключения их судна.

Что же до «личности» корабля, то выбранный из таблицы характер машинного духа – это очень общее указание. Ведущему не стоит ограничиваться преимуществами и недостатками, описанными в таблице – он может выдумывать какие угодно другие, чтобы лучше отразить особенности корабля. Возможно, судно с *чутьём на неприятности* само по себе будет сканировать проходящие рядом корабли в поисках слабостей (даже если они не враждебны), а *древний и мудрый* корабль сам включит тормозные двигатели, чтобы не столкнутся с астероидом, предупреждая рулевого об опасности, которую тот не заметил. Само собой, корабль не разумен и не может говорить с персонажами или передавать им сообщения с подсказками. Но внутри корпуса всё же есть искра чего-то большего, чем просто механизм…

Таблица 8-3 «Необходимые узлы»

Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена в ОК
Плазменные двигатели				
Двигатель юпитерской модели 1-го класса	Транспорты	35 (вырабатывает)	8	-
Двигатель модели Станков 1-го класса	Транспорты	40 (вырабатывает)	12	+1
Двигатель юпитерской модели 2-го класса	Рейдеры, фрегаты	45 (вырабатывает)	10	
Двигатель юпитерской модели 3-го класса	Лёгкие крейсера	60 (вырабатывает)	12	
Двигатель юпитерской модели 4-го класса	Крейсеры	75 (вырабатывает)	14	
Варп-двигатели				
Варп-двигатель «Стрелов-1»	Транспорты, рейдеры, фрегаты	10	10	-
Варп-двигатель «Стрелов-2»	Лёгкие крейсера, крейсеры	12	12	-
Поля Геллера				
Поле Геллера	Все	1	0	-
Варпостойкий корпус	Все	1	0	+2
Пустотные щиты				
Пустотные щиты	Все	5	1	-
Двойные пустотные щиты	Крейсера	7	2	-
Корабельный мостик				
Боевой мостик	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	1	-
Боевой мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	2	-
Командный мостик	Рейдеры, фрегаты	2	1	+1
Командный мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	2	+1
Коммерческий мостик	Транспорты	1	1	-
Бронированный мостик	Рейдеры, фрегаты	2	2	-
Бронированный мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	2	-
Капитанский мостик	Крейсеры	4	3	-
Системы жизнеобеспечения				
Система жизнеобеспечения Mk-1r	Транспорты, рейдеры, фрегаты	3	1	-
Система жизнеобеспечения Mk-1r	Лёгкие крейсеры, крейсеры	4	2	-
Система жизнеобеспечения «Витэ»	Транспорты, рейдеры, фрегаты	4	2	-
Система жизнеобеспечения «Витэ»	Лёгкие крейсеры, крейсеры	5	3	-
Жилые отсеки				
Отсеки кабальных рабочих	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	2	-
Отсеки пустоходов	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	3	-
Отсеки кабальных рабочих	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	3	-
Отсеки пустоходов	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	4	-
Комплексы авгуров				
Комплекс авгуров Mk-100	Все	3	0	-
Комплекс авгуров Mk-201.b	Все	5	0	-
Многоспектральный авгур R-50	Все	4	0	-
Комплекс глубокопустотных авгуров	Все	7	0	+1

Необходимые узлы

Необходимые узлы нужны для работы корабля. Судно должно иметь один (не более) узел каждой из описанных ниже категорий, иначе не сможет функционировать. Без системы жизнеобеспечения корабль превратится в холодную и пустую гробницу, а без комплекса авгуров – ослепнет и оглохнет.

Плазменные двигатели

Двигатели не просто позволяют кораблю передвигаться – это ещё и пламенное сердце корабля, что вырабатывает энергию, питающую остальные системы.

Двигатель юпитерской модели 1-го класса

Это СШК двигателя для транспортных кораблей – маломощная, но небольшая.

Двигатель модели Станков 1-го класса

Это СШК двигателя для транспортных кораблей, отличающаяся более крупными габаритами, что искупается повышенной выработкой энергии.

Двигатель юпитерской модели 2-го класса

Это СШК двигателя для кораблей сопровождения.

Двигатель юпитерской модели 3-го класса

Это СШК двигателя для малых кораблей основного класса.

Двигатель юпитерской модели 4-го класса

Это СШК двигателя для крейсеров.

Варп-двигатель

Варп-двигатель способен вырвать корабль из тварного мира и отправить его в Варп, позволяя пересекать колоссальные расстояния во мгновение ока, но сталкивая с опасностями Имматериума.

Варп-двигатель «Стрелов-1»

Такой двигатель позволяет кораблю входить в Имматериум и выходить из него.

Варп-двигатель «Стрелов-2»

Такой двигатель позволяет кораблю входить в Имматериум и выходить из него.

Поле Геллера

Корабельный излучатель поля Геллера создает пузырь реальности вокруг идущего в Варпе судна, укрывая его от опасностей, что подстерегают его там.

Поле Геллера

Защищает судно от мириад опасностей Имматериума.

Варпостойкий корпус

Весь корпус корабля покрывается выписанными вручную серебряными гексаграмматическими печатями. Это усиливает поле Геллера, излучаемое пятидесятиметровой статуей святого, расположенной чуть к носу от мостика.

Щит веры: любой тест *«Навигации»*, предпринятый для управления кораблём в Варпе, получает бонус +10. При броске по **таблице 7-4 «События в варп-путешествиях»** (см. стр. 182), ведущий делает два броска и позволяет навигатору выбрать результат.

Пустотные щиты

Так называются энергетические поля, что окутывают корабль, защищая его от звёздного мусора или даже вражеского огня.

Пустотные щиты

Один двуслойный пустотный щит. Корабль получает один пустотный щит.

Двойные пустотные щиты

Двойные многослойные пустотные щиты. Корабль получает два пустотных щита.

Корабельный мостик

Мостик – это мозг звёздного корабля; именно отсюда капитан отдаёт приказы.

Боевой мостик

Такой мостик – наследие былой службы этого корабля во Флоте. Он оснащён, в первую очередь, для ведения боя.

Центр контроля повреждений: пока мостик остаётся невредимым, все тесты *«Пользования техники»*, предпринятые для ремонта корабля, получают бонус +10.

Командный мостик

Мостик был доработан, чтобы дать капитану больше контроля над своим кораблем.

Улучшенные когитаторные передатчики: пока мостик остаётся невредимым, все тесты *«Командования»*, предпринятые капитаном, а также все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельного вооружения, получают бонус +5. Если этот *узел* получит критическое попадание, он *обесточивается*, если в броске 1к10 выпадет 3 или выше.

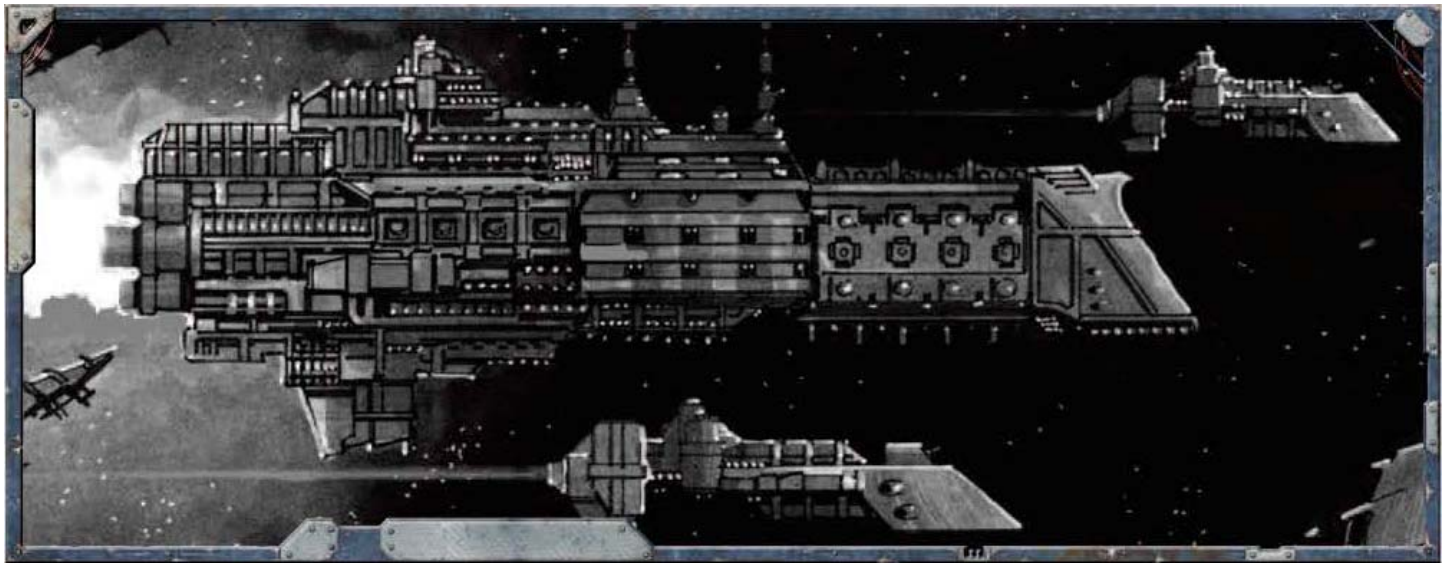
Коммерческий мостик

На таком мостике располагаются когитаторы-сервиторы и гололитический проектор, позволяющие быстрее организовать погрузку и разгрузку трюмов.

Организованный труд: когда авантюристы работают над *торговой* задачей, они получают 50 дополнительных очков за её выполнение.

Бронированный мостик

Мостики боевых кораблей часто покрываются дополнительной бронёй, чтобы увеличить шансы офицеров на выживание.



Укреплённая броня: если этот *узел* получает критическое попадание, *повреждается* или *обесточивается*, бросьте 1к10. Если выпало 4 или выше, *узел* остаётся невредимым.

Капитанский мостик

Такой мостик, обычный для линейных кораблей, создан с одной целью – вести корабль к победе.

Стол стратегического планирования: все тесты *«Пилотирования»* и *«Навигации»*, предпринимаемые командой на мостике, получают бонус +5.

Улучшенные системы управления огнём: все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельного вооружения, получают бонус +10.

Система жизнеобеспечения

Система жизнеобеспечения играет важнейшую роль – она обеспечивает корабль чистым воздухом и водой.

Система жизнеобеспечения «Mk I.R»

Эта система создана с упором на надёжность и почти не очищает воздух от маслянистого привкуса и выбросов варп-двигателя.

Затхлый воздух: увеличьте все потери *боевого духа* на 1.

Система жизнеобеспечения модели «Витэ»

Это обычная для Каликсиды СШК системы жизнеобеспечения.

Жилые отсеки

Даже самой маленькой команде нужны спальные места и обеденные залы.

Отсеки кабальных рабочих

Владельцы этого судна ничего не сделали для того, чтобы улучшить отсеки, оставшиеся со дней службы корабля во Флоте.

Теснота: навсегда уменьшите *боевой дух* на 2.

Каюты пустоходов

Обычные жилые отсеки для пустоходов на торговом корабле, что ходит в дальние маршруты.

Комплексы авгуров

Глаза звёздного корабля, позволяющие ему «видеть» космос намного дальше, чем позволяет обычное зрение.

Комплекс авгуров Mk-100

Обычная система датчиков Имперского Флота

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Будучи *внешним*, он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Комплекс авгуров Mk-201.B

Усовершенствованная версия флотских датчиков, работающая в бóльшем диапазоне.

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Будучи *внешним*, он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Чувствительный: мощность этих авгуров предоставляет кораблю +5 к *обнаружению*.

Многоспектральный аусник R-50

Эти датчики предназначены специально для навигации в ущерб всем остальным способам применениям.

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Будучи *внешним*, он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Звёздная навигация: картографические протоколы приносят бонус +5 к тестам *«Навигации»*, предпринятым, чтобы избежать небесных феноменов, но корабль получает -2 к *обнаружению*.

Дальнее сканирование: работая над *поисковой* задачей (в рамках *авантюры*, см. стр. 263), игроки получают дополнительные 50 очков, когда выполняют её.

Комплекс глубокопустотных авгуров

Говоря прямо, такие авгуры – одни из лучших датчиков Адептус Механикус. Их можно встретить лишь на судах Технокреческа или разведывательных кораблях Имперского Флота.

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Будучи *внешним*, он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Глаза Омниссии: исключительная чувствительность этих авгуров предоставляет кораблю +10 к *обнаружению*

Таблица 8-4 «Макробатареи и лэнс-орудия»								
Узел	**Подходящий корпус**	**Энергия**	**Пространство**	**Цена в ОК**	**Сила**	**Урон**	**КУ**	**Дальн.**
Макроорудия								
«Громобой»	Все	2	2	1	3	1к10+1	6	4
Марсианские макроорудие	Все	4	2	1	3	1к10+2	5	6
Батарея марс. макроорудий	Лёгкие крейсеры, крейсеры	4	5	1	6	1к10+2	5	6
«Солнечный ожог»	Все	6	4	1	4	1к10+2	4	9
Батарея «Риза»	Все	8	4	2	4	1к10+4	4	5
Лэнс-излучатели								
Лэнс «Звездолом»	Все	6	4	2	1	1к10+2	3	5
Лэнс «Кузница Титана»	Все	9	4	2	1	1к10+4	3	6
Лэнс-батарея «Кузниц Титана»	Лёгкие крейсеры, крейсеры	13	6	2	2	1к10+4	3	6

Дополнительные узлы

Дополнительные узлы необязательны для работы звёздного корабля, но крайне полезны. На один корабль можно установить несколько разных или даже одинаковых *дополнительных узлов* из одной категории (если особо не указано обратного).

Вооружение должно устанавливаться в соответствующие позиции. К примеру, корабль, у которого в графе **«Оснащённость вооружением»** указано *«нос (1), надпалубное (1)»*, может иметь одно надпалубное орудие и одно носовое – не больше. Лэнс-орудия на фрегатах или других малых кораблях (транспортах и рейдерах, например) можно устанавливать только как носовые (лэнсы вообще очень большие и громоздкие, так что их могут нести только те малые корабли, что были построены специально для этого). Если у фрегата или другого малого корабля нет позиции под носовое орудие, значит лэнс на него не установить. Некоторые орудия можно устанавливать только на корпуса определённых типов или на определённые позиции.

Макробатареи

Макробатареи – это ряды громадных пушек или иных орудий, обрушивающих на врага шквальные залпы.

Макроорудия «Громобой»

Эта старая версия марсианских орудий уступает прочим дальностью и мощностью залпа. Чаще всего «Громобои» ставят на транспорты.

Марсианские макроорудия

Это самые распространённые надёжные и мощные орудия, ведущие огонь килотонными снарядами и устанавливаемые по бортам или наверху корабля.

Бортовая батарея марсианских макроорудий

Это самые распространённые, надёжные и мощные орудия, ведущие огонь килотонными снарядами и устанавливаемые единой бортовой батареей.

Бортовая батарея: такие орудия можно устанавливать только на левый или правый борт.

Лазерная батарея «Солнечный ожог»

Такие лазерные орудия часто увидишь на фрегатах Имперского Флота – это золотая середина между потребляемой энергией и мощностью залпа.

Плазменная батарея модели «Риза»

Такие орудия – редкие и дорогие работы плазменных дел мастеров. Они пожирают очень много энергии, но огневая мощь искупает это.

Испарение: если этот *узел* получает результат 1 или 2 при броске по таблице критических попаданий, эффект распространяется на два *узла*, а не на один.

Лэнс-излучатели

Если макробатареи – это молот, то лэнс-излучатели – изящная шпага. Они поражают врага одним лучом энергии, прожигающим броню и проникающим глубоко внутрь корабля.

Лэнс-орудие «Звездолом»

«Звездолом» – детище малых миров-кузниц, недавно попытавшихся скопировать СШК «Кузница Титана». К сожалению, плоды таких экспериментов уступают мощностью оригиналу.

Лэнс-орудие «Кузница Титана»

«Кузница Титана» – СШК стандартных лэнс-излучателей, которыми вооружены многие боевые корабли Каликсиды.

Батарея «Кузниц Титана»

«Кузница Титана» – СШК стандартных лэнс-излучателей, которыми вооружены многие боевые корабли Каликсиды. На крупных кораблях такие лэнсы группируют в исполинские турели (не стоит путать с простыми оборонительными турелями).

Таблица 8-5 «Дополнительные узлы»				
Узел	**Подходящий корпус**	**Энергия**	**Пространство**	**Цена в ОК**
Макроорудия				
«Громобой»	Все	2	2	1
Марсианские макроорудия	Все	4	2	1
Батарея марсианских макроорудий	Лёгкие крейсеры, крейсеры	4	5	1
«Солнечный ожог»	Все	6	4	1
Батарея «Риза»	Все	8	4	2
Лэнс-излучатели				
Лэнс «Звездолом»	Все	6	4	2
Лэнс «Кузница Титана»	Все	9	4	2
Батарея «Кузниц Титана»	Лёгкие крейсеры, крейсеры	13	6	2
Грузовые и пассажирские отсеки				
Грузовые и лихтерные отсеки	Рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсеры, крейсеры	1	2	1
Раздельный грузовой трюм	Рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсеры, крейсеры	2	5	1
Главный грузовой трюм	Транспорты	2	4	1
Роскошные пассажирские каюты	Все	2	1	1
Казармы	Все	2	4	2
Вспомогательные системы				
Усовершенствованные тормозные двигатели	Рейдеры, фрегаты	3	0	2
Усовершенствованные тормозные двигатели	Транспорты, лёгкие крейсеры	4	0	2
Усовершенствованные тормозные двигатели	Крейсеры	5	0	2
Укреплённые переборки	Транспорты, фрегаты, рейдеры	0	2	2
Укреплённые переборки	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	3	2
Бронирование †	Транспорты, фрегаты, рейдеры	0	1	2
Бронирование †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	2	2
Бронированный нос †	Крейсеры	0	4	2
Тенебро-лабиринт †	Транспорты, фрегаты, рейдеры	1	2	2
Тенебро-лабиринт †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	3	2
Особые блоки				
Расширенные склады припасов †	Все	1	4	2
Комплекс сервиторизации экипажа †	Все	1	1	1
Мунитoрий †	Транспорты, фрегаты, рейдеры	2	3	2
Мунитoрий †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	4	2
Храм-святилище Бога-Императора †	Все	1	1	1
Либрарий †	Все	1	1	1
Зал трофеев †	Все	1	1	1
Обзорный купол †	Все	0	1	1
Сервиторы-убийцы †	Все	1	1	2
† *Этот узел можно установить на корабль только один раз*				

Грузовые и пассажирские отсеки

Так называются части корабля, нужные для перевозки груза или пассажиров, что предоставляет капитану пару новых возможностей нажиться.

Грузовые и лихтерные отсеки

Военные корабли можно переделать в грузовые, но обычно это плохо сказывается на боевой эффективности.

Скрытые пространства: работая над *торговой* или *преступной* задачей, игроки получают дополнительные 50 очков, когда выполняют её.

Перекос: звёздные корабли точно сбалансированы, а такая переделка нарушает равновесие и приносит кораблю штраф -3 к *маневренности*.

Главный грузовой трюм

Такой отсек предназначен для перевозки крупных грузов.

Безопасное хранение: работая над *торговой* задачей, игроки получают дополнительные 125 очков, когда выполняют её.

Раздельный грузовой трюм

Грузовые трюмы могут располагаться по всему кораблю, чтобы облегчить управление судном.

Зоны хранения: работая над *торговой* задачей, игроки получают дополнительные 125 очков, когда выполняют её.

Роскошные пассажирские каюты

Удобные помещения для пассажиров приносят троны – и зависть рядовых пустоходов.

Пассажиры: работая над *торговой*, *преступной* или *религиозной* задачей, игроки получают дополнительные 100 очков, когда выполняют её.

Классовое разделение: навсегда уменьшите *боевой дух* на 3.

Казармы

Для по-настоящему предприимчивого вольного торговца, война – это иной способ вести дела. Бортовые казармы позволяют ему прибегать к этому способу, имея на корабли тысячи солдат.

Солдаты: работая над *военной* задачей, игроки получают дополнительные 100 очков, когда выполняют её.

Подкрепления: если корабль перевозит солдат, он получает бонус +30 ко всем тестам *«Командования»* при абордаже или атаке *«Ударил-отступил»*.

Вспомогательные системы

Здесь описаны устройства и системы, которые увеличивают боеспособность корабля.

Усовершенствованные тормозные двигатели

Множество маневровых двигателей потребляет массу энергии, но значительно увеличивают подвижность судна.

Подвижность: корабль получает +5 к *маневренности*.

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Будучи *внешним*, он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Укреплённые переборки

Благодаря дополнительным адамантиевым пластинам в ключевых местах, этот корабль сложнее уничтожить.

Прочность: корабль получает +3 к *прочности корпуса*.

Бронирование

Дополнительные бронеплиты из адамантия оберегают корабль.

Броня: корабль получает +1 к *броне*.

Мёртвый вес: уменьшите *маневренность* корабля на -2.

Бронированный нос

Характерная черта имперских крейсеров и линкоров Имперского Флота – адамантиевый нос двадцатиметровой толщины.

Громадная конструкция: судно, оснащённое таким *узлом*, не может иметь носовых лэнс-излучателей и макробатарей. Судно получает +4 к *броне* во *лбу*. Также судно наносит +1к10 единиц урона при таране.

Тенебро-лабиринт

Изнутри этот корабль похож на настоящий лабиринт коридоров, тупиков и трижды опечатанных гермолюков. Вражеские абордажные команды быстро потеряются и разделятся, в то время как защитники будут терзать их хитроумными засадами из-за гололитических переборок.

Засады: этот корабль получает бонус +10 ко всем тестам *«Командования»* при отражении абордажа и атак *«Ударил-отступил»*.

Непостижимая планировка: когда один из *узлов* этого корабля получает критическое попадание, то, какой *узел* пострадает выбирает не атакующий, а владелец корабля.

Особые блоки

Здесь описано множество дополнительных комплексов для самых разных задач. Каждый из них можно установить на корабль только один раз.

Комплекс сервиторизации экипажа

Механикус никогда не сомневались в том, что делать с тяжелоранеными… впрочем, у других членов экипажа на это может быть своё мнение.

Переработка: уменьшите все потери *численности экипажа* на 3 до минимума в 1. Увеличьте все потери *боевого духа* на 1.

Расширенные склады припасов

Дополнительные помещения для провианта и запчастей позволяют кораблю совершать долгие путешествия, а команде – проще чинить его.

Бездонные склады: удвойте время, что корабль может находиться в пустоте без потерь в *численности экипажа* и *боевом духе*. Выполнение *«Срочного ремонта»* восстанавливает +1 единицу *прочности*.

Хватит на всех: навсегда повысьте *боевой дух* на +1.

Муниторий

Хотя на всех судах есть хорошо оснащённые арсеналы, в этом комплексе хранятся настоящие горы оружия – от пистолетов до макроснарядов.

Отличное вооружение: работая над *военной* задачей, авантюристы получают +25 очков, когда выполняют её.

Ординатус Экстремис: урон всех макробатарей на корабле увеличивается на +1.

Взрывоопасное: если этот узел будет *повреждён*, он взорвётся, отчего корабль получит 2к5 единиц урона *прочности*, а в одном (выбранном ведущим) узле начнётся *пожар*.

Храм-святилище Бога-Императора

Этот отсек корабля отведён для молитв и восхвалений Повелителя Человечества.

Вдохновление: навсегда повысьте *боевой дух* на +1.

Благоговение перед Богом-Императором: работая над *религиозной* задачей, игроки получают +100 очков, когда выполняют её.

Либрариум

На борту этого корабля хранится древнее собрание писаний и манускриптов.

Накопленные сведения: все *следственные* тесты на борту корабля получают бонус +10.

Зал трофеев

Мало какой вольный торговец устоит от искушения созерцать плоды своих трудов. Этот отсек может не только тешить гордыню своего хозяина, но приводить в трепет соперников или даже хранить древние тайны.

Прошлый опыт: работая над *поисковой, торговой* или *преступной* задачей, авантюристы получают +50 очков, когда выполняют её.

Обзорный купол

Колоссальный купол из алмазных панелей и бронестекла на верхней палубе корабля открывает всем роскошный вид на окружающую пустоту.

Барельефы со звёздными картами: работая над *поисковой* задачей, авантюристы получают +50 очков, когда выполняют её.

Лекарство от клаустрофобии: навсегда повысьте *боевой дух* на +1.

Сервиторы-убийцы

На корабле находится около дюжины древних череполиких машин смерти. Они дремлют в анабиозе, откуда их выпускают лишь в поистине крайнем случае и посылают в рейды на вражеский корабль, где беспощадные машины убивают и калечат всех на своём пути.

Несущие смерть: будучи задействованным, сервиторы-убийцы предоставляют бонус +20 к состязательным тестам *«Командования»* при совершении атак *«Ударил-отступил»*.

Смертельная точность: определяя, какое критическое попадание нанесла его атака *«Ударил-отступил»*, совершающий её персонаж может не бросать 1к5, а выбрать любой результат от 1 до 6.

Археотех

Археотехом называют давно утраченные в Империуме технологии. Такие чрезвычайно редкие и мощные *узлы* доступны только кораблям, что выбрали прошлое *«Сокровище Марса»*, персонажам, которым это позволяет их патент (см. дополнение **«Сквозь шторм»**), либо по решению ведущего.

Древняя система жизнеобеспечения

Такая система использует множество воздуховодов и очистителей, чтобы эффективно фильтровать воздух и воду способами, что неведомы нынешним Механикус.

Воздух сладок: навсегда увеличьте *боевой дух* на +2. Снижайте все небоевые потери *численности экипажа* на 1. Этот *узел* действует как система жизнеобеспечения.

Модифицированный двигатель

СШК двигателя этого корабля намного древнее, чем любого другого. Механикус считают, что этот *узел* – неведомый им археотех.

Сверхмощность: неизвестные, экзотические материалы, из которых сработаны предохранительные купола двигателя, позволяют плазме внутри гореть жарче и занимать меньшее пространство. *Скорость* корабля увеличивается на +1, а сам двигатель занимает на 4 единицы *пространства* меньше, но служит объектом пристального интереса Механикус.

Устанавливая такой *узел* на свой корабль, просто примените описанные здесь бонусы к стандартному плазменному двигателю.

Таблица 8-6 «Археотех»				
Узел	**Подходящий корпус**	**Энергия**	**Пространство**	**Цена в ОК**
Древняя система жизнеобеспечения	Транспорты, рейдеры, фрегаты	2	1	2
Древняя система жизнеобеспечения	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	2	2
Модифицированный двигатель юпитерской модели 1-го класса	Транспорты	35 (вырабатывает)	4	3
Модифицированный двигатель модели Станков 1-го класса	Транспорты	40 (вырабатывает)	8	3
Модифицированный двигатель юпитерской модели 2-го класса	Рейдеры, фрегаты	45 (вырабатывает)	6	3
Модифицированный двигатель юпитерской модели 3-го класса	Лёгкие крейсеры	60 (вырабатывает)	8	3
Модифицированный двигатель юпитерской модели 4-го класса	Крейсеры	75 (вырабатывает)	10	3
Всевидящий мостик	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	1	2
Всевидящий мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	1	2
Автстабилизирующийся логис-наводчик	Все	5	0	2
Телепортарий	Все	1	1	1

Таблица 8-7 «Ксенотех»				
Узел	**Подходящий корпус**	**Энергия**	**Пространство**	**Цена в ОК**
Призрачное поле	Все	8	4	3
Батарея осколковых орудий	Все	0	3	2
Бросатель рун	Все	0	1	2
Оборонительные микролазеры	Все	2	0	2
Гравитационные паруса	Транспорты, фрегаты, рейдеры	3	0	3
Гравитационные паруса	Лёгкие крейсеры, крейсеры	5	0	3

Всевидящий мостик

Этот мостик пестрит когитаторными системами и гололитами, что дают капитану и офицерам невероятный уровень власти над кораблём. Этот *узел* может использоваться как корабельный мостик.

Всевидящие очи: прибавьте бонус +10 ко всем тестам *«Командования»* и тестам других *социальных* умений, когда персонажи находятся на мостике.

Гололитические настенные экраны: увеличьте *маневренность* корабля на +5.

Автостабилизирующийся логис-наводчик

Логис-наводчик – это намного больше чем просто комплекс авгуров. Это почти еретическое устройство времён Тёмной эры технологий использует когитаторы, чтобы добиться невероятной точности от корабельных орудий. Этот *узел* может использоваться как комплекс авгуров.

Внешний: этот *узел* не требует *пространства* внутри корпуса. Будучи *внешним*, он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Образы пустоты: увеличьте *обнаружение* корабля на +5.

Прицельная матрица: все тесты Дальнего боя при стрельбе из корабельных орудий получают бонус +5.

Телепортарий

Эти невероятно ценные реликвии Тёмной эры технологий способны мгновенно переносить людей через Имматериум на планету или корабль в тысяче километров от них.

Неожиданный удар: персонажи могут предпринимать атаки *«Ударил-отступил»* без тестов *«Пилотирования»*, поскольку телепортарий переносит их в самое сердце вражеского корабля. Кроме того, применяя телепортарий, персонажи получают бонус +20 к тестам *«Командования»*. Кроме того, телепортарий может быть использован и иными способами – например, чтобы выбраться их опасной заварушки на поверхности планеты (по решению ведущего).

Ксенотех

Технологии чужаков в Империуме под запретом, но некоторые вольные торговцы пользуются своим особым положением, чтобы добывать ксенотех. Эти узлы доступны только, если корабль имеет прошлое *«Ксенофил»* или по решению ведущего.

Призрачное поле

Это чудесный и ужасный ксенотех, что используют на своих кораблях загадочные эльдары. Владеть таким – значит, навлекать на себя проклятие, но даже грубо и несовершенно установленное призрачное поле будет порождать сонм призраков, что запутают вражеские авгуры.

Призрачное эхо: все корабли, ведущие огонь по судну с включенным призрачным полем, получают штраф -20 на тесты Дальнего боя. При стрельбе из лэнс-излучателей штраф увеличивается до -30. Все тесты *«Пилотирования»*, предпринятые при атаках *«Ударил-отступил»*, также получают штраф -30.

Взаимные помехи: в начале боя корабль должен выбрать, что он будет использовать – пустотные щиты или призрачное поле.

Батарея осколковых орудий

Ксенораса, что изобрела такие орудия, давно стёрта с лица галактики, но немало их творений сохранилось. Такие орудия – схоласты-ксенотехники называют из «осколковыми» – будто бы

вовсе не требуют ни энергоснабжения, ни даже боеприпасов. Существует масса теорий о том, как они вообще работают, но ни одна не была доказана, а все попытки разобрать такую пушку заканчивались катастрофически.

Неведомый источник энергии: этот *узел* никогда не может быть *обесточен*. Если он будет уничтожен, корабль получит 2к5 дополнительных очков урона *прочности корпуса*, от которого не спасают ни *броня*, ни щиты.

Макробатарея: сила 4, урон 1к10+2, КУ 3, дальность 6.

Бросатель рун

Бросатели рун – ещё один образчик эльдарской технологии, обычно укрываемый в крупном сводчатом помещении. В центре такой комнаты в гравитационном поле над кристальными линзами парят рунные камни. Исследователи-ксенотехники переделывают эти устройства и вместо прежнего, неведомого предназначения, бросатели рун с почти провидческой точностью помогают имперским навигаторам прокладывать путь через шторма Варпа.

Глаз Варпа: навигаторы, использующие этот *узел*, чтобы вести корабль через Эмпиреи, получают бонус +20 к тестам *«Навигации»*. Кроме того, путешествие будет занимать вдвое меньше времени.

Питаемый судьбой: этот *узел* никогда не может быть *обесточен*.

Оборонительные микролазеры

Это взаимосвязанная сеть разбросанных на всему корпусу корабля турелей, напоминающих многократно увеличенные наперстные лазеры, что носят имперские аристократы и сановники. По отдельности такие орудия не слишком сильны, но вместе способны сбивать подлетающие снаряды и малые суда.

Стена света: увеличьте *оснащённость турелями* на +2.

Внешний: этот *узел* не требует *пространства* внутри корпуса. Будучи *внешним*, он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Гравитационные паруса

Это не паруса в привычным смысле, а длинные клинкообразные стабилизаторы, тянущиеся от носа корабля. Некоторые ксеноархеологи считают эти устройства творениями ю'ват или иной давно мёртвой расы. Имперские суда слишком велики, чтобы полагаться на такой ксенотех, как на главную движущую силу, но эти паруса могут облегчить маневрирование, лавируя меж гравитационных полей и толкая корабль вперед.

Течения пространства: корабль с этим *узлом* получает +1 к *скорости* и +5 к *маневренности*.

Внешний: этот *узел* не требует *пространства* внутри корпуса. Будучи *внешним*, он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Таблица 8-8 «Цена и доступность узлов»

Узел	Доступность
Дополнительные узлы стоимостью 1 ОК, необходимые узлы	Скудная
Дополнительные узлы стоимостью 2 ОК, необходимые узлы стоимостью +1 ОК	Редкая
Дополнительные узлы стоимостью 3 ОК, необходимые узлы стоимостью +2 ОК	Очень редкая
Археотех	Чрезвычайно редкая
Ксенотех	Почти уникальная

Очки корабля и стоимость узлов

Создавая корабль, игроки ограничены ещё одним фактором – количеством *очков корабля*, что они получили, благодаря броску по **таблице 1-5** (см. стр. 29) или системе **«Власть и деньги»** (см. книгу **«Сквозь шторм»**).

Идея в том, что чем больше очков имеют игроки, тем больше и лучше может быть их корабль. Конструируя себе судно, игроки могут потратить все имеющиеся у них *очки корабля*. Корпуса и некоторые *узлы* имеют свою цену, и итоговая стоимость корпуса и всех *узлов* не может превышать общее количество *очков корабля*, что имеется у игроков. Все *очки корабля*, что остались непотраченными, присоединяются к *уровню дохода*.

Помните, что ограничение по *очкам корабля* применяется только при создании корабля. В ходе игры персонажи могут ставить на своё судно любые *узлы*, сообразуясь только с *энергией*, свободным *пространством* и своим *уровнем дохода*.

У *очков корабля* есть и иная роль – они определяют то, насколько редок (а стало быть, и ценен) каждый *узел*. Приведённая ниже таблица показывает ценность *узлов* в зависимости от их цены в *очках корабля*. Помните, что, определяя сложность *приобретения* различных *узлов*, ведущий никогда не должен давать бонуса за количество – лишь за *доступность* и, возможно, *качество*.

Установка и улучшение узлов на звёздных кораблях

Улучшение и перестройка корабля под нужды экипажа – важное дело для любого судовладельца. Переоснащение – долгий и трудный процесс, который нередко требует полноценного космического дока или звёздной верфи над миром-кузницей. Также это очень дорого, но сполна окупается, когда поразившиеся на беззащитного купца пираты почувствуют гнев его скрытых макроорудий.

Когда вы устанавливаете на корабль новый *узел* или улучшаете старый, нужно учитывать две характеристики – *энергию* и *пространство*. Каждому *узлу* нужно и то, и другое, и если не хватит *энергии*, новый *узел* будет *обесточен*, а если не достанет *пространства* – вынесен за пределы корпуса.

Из этого правила есть два исключения – плазменные двигатели и корпус. Плазменные двигатели – это не только устройства, что движут корабль через пустоту – они ещё и снабжают его энергией. Поэтому, этот *узел* не требует *энергии* – он сам определяет общую выработку *энергии* на борту, которой могут пользоваться другие узлы. Корпус работает точно так же в отношении *пространства*. Он определяет тип судна и, само собой, общий размер внутренних помещений.

Приобретение *узлов* описано на стр. 202 и 261. Время, что уйдёт на установку нового *узла*, определяется условиями, в которых проходит эта работа. Как правило, судно должно находиться на орбите человеческого мира, чей технологический уровень предполагает по меньшей мере, межпланетные полёты. Установка занимает примерно три недели. Впрочем, на густонаселённом имперском улье с космическим доком, полным умелых мастеров, такая работа может занять вдвое меньше времени. Подробнее процесс установки новых *узлов* описан в дополнении **«Линейный флот Коронуса»**.

Корабли NPC

Ниже представлено несколько кораблей для NPC, которые можно сразу использовать в играх, вместо того, чтобы с создавать с нуля. В характеристиках каждого судна уже указаны все бонусы и штрафы. Также в **главе XIV** приведён простой генератор, позволяющий несколькими бросками костей создавать вражеские корабли.

Рейдер из «Волчьей стаи»

Корпус: рейдер

Тип: пиратское судно неизвестного типа

Размеры: длина – 1,7 км, ширина – 0,3 км (приблизительно)

Масса: 6,5 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 18 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 5 G

Пираты известны тем, что используют любые корабли, которые попадают им в руки. Больше всего им по нраву лёгкие и быстроходные рейдеры, что способны наносить молниеносные удары и мгновенно отступать. Скорость для них крайне важна, ведь боя с настоящим боевым кораблем пирату не выдержать.

Скорость: 10 **Маневренность:** +30

Обнаружение: +10 **Броня:** 15

Пустотные щиты: 1 **Прочность:** 30

Пространство: 35/35 **Энергия:** 40/45

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1)

Необходимые узлы: варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, двигатель юпитерской модели 2-го класса, пустотные щиты, обычный мостик, система жизнеобеспечения модели «Витэ», каюты пустоходов, комплекс авгуров М-100.

Дополнительные узлы: надпалубные марсианские макроорудия, носовая лазерная батарея «Солнечный ожог», усовершенствованные тормозные двигатели.

Грузовые отсеки

Пираты нечасто оснащают своих корабли настоящими грузовыми трюмами, предпочитая маленькие отсеки, где можно хранить ценности.

Маленький: этот *узел* позволяет использовать корабль в *торговых авантюрах*, но бонусных очков не приносит.

Штурмовой орочий рейдер

Корпус: фрегат

Тип: орочий пиратский рейдер типа «Штурм»

Размер: длина – 1,5 км, ширина – 0,4 км (приблизительно)

Масса: 9,5 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: несметное количество бойцов и ещё больше гротов

Максимальное ускорение: 2-4 G

Хотя многие орки – прирождённые пираты, они совсем не похожи на буканьеров-людей. Орки не бегают от неприятностей, и конструкция их кораблей сполна отражает это – у них огромные бронированные носы, грубые двигатели и столько орудий, сколько мехи сумеют поставить.

Скорость: 5 **Маневренность:** +15

Обнаружение: +10 **Броня:** 18

Пустотные щиты: 1 **Прочность:** 40

Пространство: 40/40 **Выработка энергии:** 35/40

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: носовое (2), надпалубное (1)

Необходимые узлы: трофейный двигатель (стандартный двигатель, созданный по СШК… когда-то), варп-двигатель (вот и мы, вот и мы!), вправду большие зубы (защищают судно от Иммериума и действуют почти как поле Геллера), пустотные щиты, воздушные помпы (лучше не спрашивать, как они работают), казармы для бойцов (разве уважающий себя кэп пойдёт куда-то без своих парней?)

Бронированный мостик кэпа

Чтобы между боссом и космосом было много металла.

Укреплённая броня: если этот *узел* получает критическое попадание, *повреждается* или *обесточивается*, бросьте 1к10. Если выпало 4 или выше, с *узлом* ничего не происходит.

Большая красная кнопка: если судно не будет поворачивать, оно может пролететь дополнительно 1к5 пустотных единиц во время *действия манёвра*.

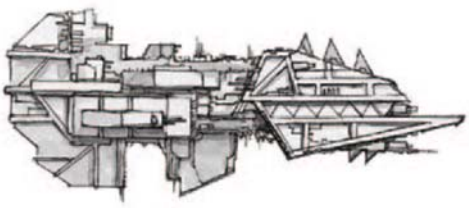
Большая ватага

Этот *«узел»* предоставляет бонус +10 ко всем тестам *«Командования»* при абордаже и атаках *«Ударил-отступил»*.

Дополнительные узлы

Два трофейных носовых макроорудия: когда-то эти пушки стояли на имперских кораблях Больше нет (макробатарея, сила 3, 1к10+2, КУ 6, дальность 5).

Надпалубные пушки: макробатареи, «улучшенные» орочьими наворотами (макробатарея, сила 1к5, 1к10+4, КУ 6, дальность 4) (бросок на силу орудия нужно делать при каждом выстреле).



Складской отсек

Добыча!: если этот корабль будет захвачен, а этот *узел* не будет *повреждён*, захватчик получит +50 очков достижения.

Орочий бронированный нос

Только орки могли поставить на такой маленький кораблик такой здоровенный бронированный нос.

Классный и крепкий: корабль получает +4 *очка брони* во лбу наносит +1к10 единиц урона при *таране*, и всё ещё может оснащаться носовыми макробатареями.

Странности

Орочья технология: кораблем не может управлять экипаж не из орков. *Узлы* корабля не будут работать на не-орочьих судах.

Путевая станция

Корпус: космическая станция

Тип: путевая станция

Размеры: диаметр – 5 км (приблизительно)

Масса: 22,1 мегатонны (приблизительно)

Экипаж: 10 000 человек, 80 000-100 000 обитателей, многие из которых занимаются её обслуживанием (приблизительно).

Распространённый тип небольших космических станций, созданный для автономной работы на фронтирах. Многие из них постепенно теряют связь с Империумом и превращаются в самостоятельные торговые сообщества или топливозаправщики.

Скорость: —

Маневренность: —

Обнаружение: +20

Броня: 18

Пустотные щиты: 2

Прочность: 60

Пространство: 78/80

Энергия: 47/50

Оснащённость турелями: 2

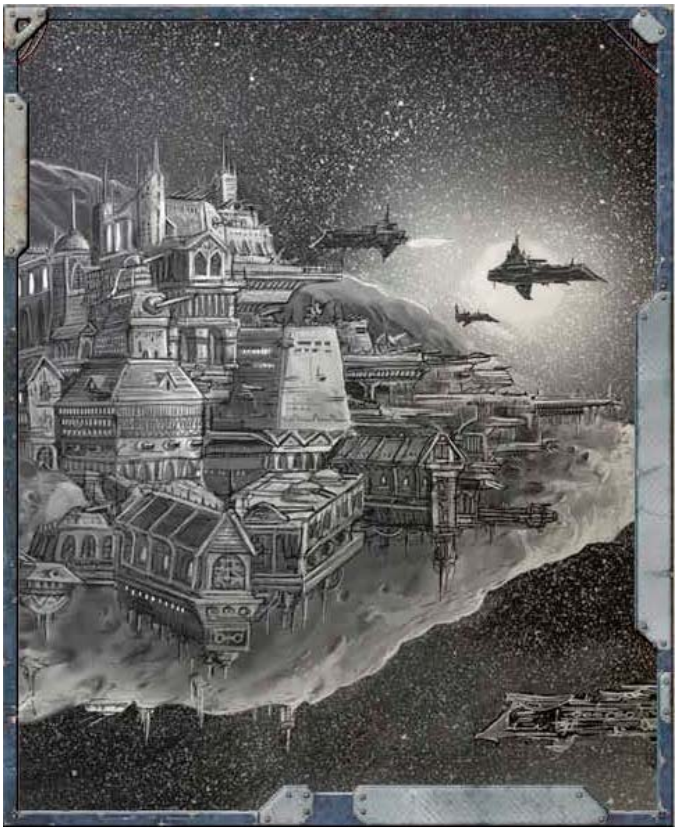
Оснащённость орудиями: киль (3)

Необходимые узлы

Генераторий станции (энергетическая установка станции), двойные пустотные щиты, система жизнеобеспечения модели «Витэ».

«Пустота хранит больше тайн, чем может понять человек — и каждая новая страшнее предыдущей»

- Самус Вир, лорд-капитан «Слёз Терры»



Мостик коменданта

Такой мостик на пустотной станции оборудован всем необходимым для руководства быстрым ремонтом.

Система контроля повреждений: до тех пор, пока мостик остаётся невредимым, все тесты *«Пользования техники»*, предпринятые для починки станции, получают бонус +10.

Дополнительные узлы

Две килевые марсианские макробатареи (макробатареи, сила 3, 1к10+2, КУ 5, дальность 6)

Килевой лэнс-излучатель «Звездолом» (лэнс, сила 1, 1к10+2, КУ 4, дальность 4)

Три гражданские палубы

На этих палубах можно столкнуться с тысячами жителей, составляющих процветающее, шумное сообщество.

Доки: любой корабль, меньше крейсера размером, может зайти в док на этой станции и загружаться или разгружаться.

Гидропонные палубы

Жизненно необходимые отсеки, что производят еду и чистый воздух для пустотников.

Жизнеобеспечение: станция не получает штрафов за *численность экипажа* или *боевой дух* за то, что остаётся в космосе.

Странности

Космическая станция: эта станция по своей природе совершенно неподвижна и не может передвигаться, ни в обычном космосе, ни в Варпе, а потому не требует всех *узлов*, что нужны звёздному кораблю. Станции нужны лишь следующие *необходимые узлы*: корпус, генераторий, пустотные щиты, мостик и система жизнеобеспечения. В бою станция не может двигаться или совершать *действий манёвра*. В остальном она считается звёздным кораблем.

Пример корабля вольного торговца

Вместо того, чтобы создавать корабль самим, игроки могут просто потратить *очки корабля* на то, чтобы выбрать уже готовое судно. Ниже приведён один пример, а в дополнении **«Сквозь шторм»** вас ждут ещё несколько. Эти уже придуманные корабли создавались под определённые цели, и уже успели хлебнуть лиха в Каликсиде и Коронусе.

«Сабля»

Корпус: фрегат

Тип: модифицированный флотский фрегат «Огненный шквал»

Размеры: длина – 1,8 км, ширина – 0,3 км (приблизительно)

Масса: 6 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 25 500 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 4,4 G

«Сабля» – это фрегат типа «Огненный шквал». Такие корабли строили и применяли далеко от Каликиды, на главной флотской базе Готического сектора – Порт-Пасти. «Сабля» была спущена со стапелей в М36, и с тех пор такие служила в рядах Имперского Флота против сил Архиврага до Чандорских наступлений. К четвёртому дню боёв «Сабля» получила множество попаданий и горела. Её отбуксировали в док, где собирались разобрать на металлолом. Однако неизвестный вольный торговец заметил в останках «Сабли» редкий образчик древней технологии из прошлого человечества. Он щедро заплатил на восстановление корабля и отправился на нём в глубины Коронуса. Говорят, что корабль, который он спас от смерти, верно служил ему.

Скорость: 8 **Маневренность:** +20

Обнаружение: +13 **Броня:** 18

Пустотные щиты: 1 **Прочность:** 33

Пространство: 38/40 **Выработка энергии:** 45/45

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: носовое (1), надпалубное (1)

Цена: 50

Необходимые узлы: варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, модифицированный двигатель юпитерской модели 2-го класса, пустотные щиты, командный мостик, система жизнеобеспечения М-1.r, каюты пустоходов, многоспектральный ауспик R-50.

Дополнительные узлы: надпалубная лазерная батарея «Солнечный ожог», носовой лэнс-излучатель «Кузница Титана», раздельный грузовой трюм, укреплённые внутренние переборки, роскошные пассажирские каюты.

Странности:

«Сокровище Марса», «Древний и мудрый».

Выбор «Сабли»

«Сабля» – хороший корабль для игроков. Он недурно вооружен, быстроходный, маневренный и универсальный. Игроки могут с успехом использовать его для торговли, исследований или сражений. Это делает «Саблю» лучшим выбором для тех, кто не хочет ограничиваться одним путём к богатству. Независимо от того, какие приключения ждут впереди – «Сабля» никогда не подведёт.

Бои звёздных кораблей

Звёздный бой – это жуткий опыт. Гремят залпы колоссальных батарей, через пустоту несутся торпеды, размером с жилой блок, а корабли вспыхивают или взрываются с яростью новой звезды. Когда пустотные щиты не выдерживают, а броня даёт трещину, во мгновение ока гибнут тысячи душ.

Тем не менее, нередко у вольного торговца не будет иного выбора, кроме как зарядить орудия и подготовиться к бою. В конце концов, он не единственный, кто грезит о богатствах галактики, и должен быть готов драться за них.

Раунды, ходы и время в космосе

Космический бой в **Rogue Trader** ведётся почти как обычный. Путешествия в пустоте обычно происходят в *повествовательном времени*. Особые случаи, вроде уклонения от летящего астероида в последний миг, ведущему лучше разбить на обычные ходы и раунды. Но некоторые ситуации – особенно бой с другими кораблями – требуют внести изменения в обычную систему *структурированного времени* (см. стр. 226).

Космическая война очень отличается от поединков один на один или перестрелок на близкой дистанции. Исполинские корабли могут целыми днями преследовать друг друга и часами маневрировать, ради одного-единственного опустошительного бортового залпа. Поэтому, ведущему стоит разделить процесс космического боя на *стратегические раунды* и *стратегические ходы*. Они действуют почти так же как обычные раунды и ходы, принятые в *структурированном времени*, но охватывают более долгие промежутки времени.

Стратегический раунд длится около получаса, в ходе которого каждый участвующий в сцене корабль предпринимает стратегический ход. Эти ходы происходят почти одновременно. Тем не менее, с точки зрения игровой механики, корабли действуют в строгом порядке, определяемом *инициативой* (см. ниже). Стратегический раунд завершается, когда каждый участник совершит свой стратегический ход.

Ход космического боя

Когда начинается стратегический раунд, ведущий и игроки должны предпринять несколько шагов, очень похожих на те, с которых начинается обычный бой. Все различия описаны ниже.

Внезапность

Один корабль вполне может атаковать другой внезапно. Поскольку стратегические раунды длятся по полчаса, даже застигнутая внезапным нападением команда всё же успеет дать ответ. Тем не менее, атакующий явно успеет нанести несколько страшных ударов, пока экипаж его жертвы спешно готовит судно к сражению. Подробнее о *внезапности* см. врезку.

Инициатива

В начале боя, капитан каждого корабля бросает 1к10 и прибавляет бонус *обнаружения* своего корабля (количество десятков в характеристике «Обнаружение»). Бонусы к *инициативе*, что персонажи получают в обычном бою не применяются, но в остальном *инициатива* в космических боях работает так же как в обычных (см. стр. 227).

Совершение ходов

Начиная с корабля, обладающего наивысшей *инициативой*, все участники боя предпринимают стратегические ходы, в процессе которых могут совершить *действие маневра* и *действие стрельбы*. Персонажи также могут предпринимать *длительные действия*.

Конец раунда

После того как каждый корабль предпримет стратегический ход, стратегический раунд заканчивается. Отыгрывайте новый раунд, потом ещё один – и так пока ведущий не решит, что бой окончен.

Действия

В течение каждого стратегического раунда, каждый корабль предпринимает один стратегический ход. Каждый ход, подобно ходам в обычном бою, состоит из действий. Действия делятся на две категории – *действия манёвра* и *действия стрельбы*. Каждый корабль **должен** предпринять одно *действие манёвра* и м**ожет** предпринять одно *действие стрельбы* в стратегический ход. Каждое действие должен выполнять отдельный персонаж. Все авантюристы, что не предпринимают таких действий, могут выполнять *длительные действия* (см. стр. 209).

Персонажи действуют во время стратегического хода своего корабля. Они не делают отдельных бросков *инициативы*. В начале хода корабля игроки (а в случае с кораблем-NPC – ведущий) определяют, какие *действия манёвра*, *стрельбы* или *длительные действия* они будут выполнять и в каком порядке. Все действия (и порядок, в котором они будут выполнялся) игроки обязаны определить в начале хода своего корабля. Обычно игроки обязаны совершить *манёвр*, прежде чем *стрелять*, а *длительные действия* могут совершать, когда угодно (например, перед *манёвром* или *стрельбой*, чтобы дать им бонус, или после – чтобы расхлебать последствия).

На заметку: действия обычно требуют *составных тестов* – например, *«Пилотирования (Космические суда)» + Маневренности*. В конце концов, даже самый лучший пилот зависит от своего корабля. При таких тестах, прибавляйте характеристику корабля (например, *маневренность*) к умению персонажа (например, *«Пилотированию (Космические суда)»*). Затем бросайте тест против полученной суммы.

Действия манёвра

В бою между кораблями может быть меньше сотни метров, а может – многие тысячи километров. Последнее куда более вероятно – очень редко канониры видят своего противника невооружённым глазом.

В космических боях расстояние между кораблями и скорость их перемещения в ходе стратегических ходов измеряется в *пустотных единицах* (ПЕ). Одна пустотная единица – величина абстрактная, а необозримая огромность космоса позволяет поразному определять её точную длину. Примерный ориентир: 1 ПЕ = 10 000 километров. Таким образом, даже расстояние в 1 ПЕ – это очень много, и два корабля вполне могут находиться в пределах 1 ПЕ друг от друга. На таких расстояниях космический бой по-настоящему жесток – дело нередко доходит до попыток тарана или даже абордажа.

Обычный космический бой начинается, когда корабли сойдутся на расстояние, заданное ведущим и сюжетом. На «поле боя» могут присутствовать и иные объекты, кроме кораблей – планеты или крупные астероидные поля (см. стр. 219).

В начале боя ведущий и игроки должны определить, в каком направлении «смотрит» нос корабля. Именно в этом направлении судно будет двигаться при движении *прямо по курсу*.

Когда звёздный корабль совершает *действие манёвра*, он может передвинуться *прямо по курсу* на количество *пустотных единиц*, равное своей *скорости* или половине своей *скорости*. Это движение происходит по умолчанию – поскольку звёздные суда

Абстрактный и детальный бой

Космические сражения в **Rogue Trader** – это абстрактное представление боя звёздных кораблей. Система намерено упрощена, чтобы не переусложнять правила – в конце концов, эта игра не только в битвах в пустоте. Правила подразумевают, что при отыгрыше космических боёв игроки будут использовать обычные для ролевых игр тактические карты – так игрокам и ведущему будет проще понимать, где находятся все участники боя. На многих картах можно рисовать маркерами, а потом стирать нарисованное, так что ведущий сможет изобразить астероидные пояса, планеты и другие небесные явления. Самый простой способ применять карту – постановить, что один квадрат на ней соответствует одной пустотной единице. Корабли можно отображать фишками или фигурками – просто укажите, где у каждой из них «перед». Также вместо карты можно использовать любую плоскую поверхность и рулетку – в таком случае за одну пустотную единицу можно принять один дюйм.

Если ведущий пожелает, он может ввести более свободную, «повествовательную» систему. В таком случае информация вроде расстояния до цели или точного расположения кораблей будет менее важна. Например, ведущий может просто объявить, что корабль неприятеля обходит ближайшую луну, чтобы атаковать судно авантюристов. Игроки спрашивают, далеко ли до врага, на что ведущий отвечает, что пока далеко, но если они достаточно успешно пройдут **средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**, то приблизятся достаточно, чтобы поразить врага огнём. Игроки бросают тест, а ведущий определяет, достаточно ли успешно он пройден, чтобы авантюристы могли дать залп без штрафов.

Внезапность

Внезапность срабатывает в первом стратегическом раунде космического боя. Как и в обычном сражении, ведущий обязан определить, какие корабли будут захвачены *внезапностью*, исходя из действий игроков и NPC и местности, в которой действуют их суда. Вот несколько общих рекомендаций:

● **Прячущиеся суда:** в открытом космосе корабль выдаёт ярость его плазменного двигателя. Впрочем, хитроумный капитан может скрыть своё судно в астероидном поле, туманности или даже за планетой – это замаскирует излучение. Кроме того, судно может идти *тихим ходом*, таясь среди ледяной тьмы космоса и поджидая врага, летящего прямо на него. Подходящий **тест *«Проницательности»* + Обнаружения** с использованием бортовых систем оповещения, позволит заметить такую опасность.

● **Засада и предательство:** иногда друг может во мгновение ока обратиться во врага. Это всегда очень опасно, ведь неведомый до поры неприятель может находиться совсем рядом. Возможно, ему даже не понадобиться маневрировать, чтобы занять нужную позицию. По решению ведущего, умелый мастер сканеров может в последний миг заметить на, казалось бы, союзном корабле резкую подачу энергии на орудия при помощи **среднего (+0) теста *«Проницательности»* + Обнаружения**.

● **Природные обстоятельства:** корабельные сканеры и датчики – капризные устройства, и сильные небесные явления, вроде солнечных вспышек, магнитных бурь или непредсказуемых гравитационных волн легко могут их обдурить. Эти природные помехи вполне могут замаскировать приближение врага.

Используя эти рекомендации (а также любые другие, что он сочтёт уместными), ведущий определяет, будет ли в начале боя кто-то захвачен *внезапностью*. Все, кто атакует захваченного *внезапностью* противника, получают бонус +20 к броскам атаки против него в первый раунд боя.

очень велики, они обладают колоссальной инерцией, и потому корабль просто не может стоять на месте. После такого передвижения (на полную или половинную *скорость*) корабль может повернуть. Транспорты, рейдеры, фрегаты и им подобные корабли (сопоставимые по *прочности* и величине внутреннего *пространства*) могут совершить поворот до 90 градусов на левый или правый борт (налево или направо). Все остальные корабли могут поворачивать лишь на 45 градусов, если не указано обратного.

Оба варианта такого движения (на половинной или полной *скорости*) считаются манёвром, что корабль совершает «по умолчанию» – они не требуют никаких тестов. Впрочем, умелый пилот может совершать более интересные манёвры. **Все описанные ниже действия модифицируют, но не заменяют обычный манёвр**, описанный выше. В один ход можно совершить только один манёвр. Если не указано обратного, корабль не может поворачивать больше чем на 90 градусов.

Если корабль, совершая манёвр, проваливает тест, он просто совершает обычный «манёвр по умолчанию» (движется *прямо по курсу* на половинной или полной скорости и может повернуть).

Смена курса *(Adjust Bearing)*

Это действие применяется для того, чтобы снизить расстояние, которое корабль должен преодолеть, прежде чем повернуть. Сперва корабль решает, будет он двигаться с половиной своей *скорости* или с полной. Затем рулевой предпринимает **средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. В случае успеха, корабль может повернуть, пройдя расстояние на 1 ПЕ меньшее выбранной скорости. За каждую ступень успеха это расстояние уменьшается ещё на 1 ПЕ, но корабль обязан передвинуться хотя бы на 1 ПЕ прежде, чем поворачивать. После поворота корабль обязан пройти оставшееся расстояние, чтобы в сумме преодолеть количество ПЕ, равное своей полной или половинной *скорости* (в зависимости от того, что было выбрано в начале).

Смена скорости *(Adjust Speed)*

Это действие применяется, чтобы изменить расстояние, на которое корабль обязан передвинуться. Сперва корабль решает, будет он двигаться с половиной своей *скорости* или с полной. Затем рулевой предпринимает **средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. В случае успеха, он может увеличить или уменьшить количество ПЕ, которое должен пройти корабль на 1, плюс ещё на 1 за каждую ступень успеха. Скорость не может опуститься ниже 0 ПЕ (то есть, корабль может остановиться, задействовав свои тормозные двигатели, но не может дать задний ход). Используя это действие, корабль не может разогнаться выше своей удвоенной *скорости* (см. также действие *«Полный вперёд!»*).

Таблица 8-10 «Действия манёвра»		
Действие	**Тест**	
Смена курса	Средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности	Упрощает поворот корабля
Смена скорости	Средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности	Ускоряет и замедляет корабль
Смена курса и скорости	Сложный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности	Упрощает поворот корабля и ускоряет или замедляет его
Новый курс	Трудный (-10) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности	Позволяет совершить два поворота в течение одного раунда.
Отступление	Средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности	Позволяет выйти из боя
Манёвр уклонения	Трудный (-10) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности	Накладывает штраф на стрельбу врага

Смена курса и скорости *(Adjust Speed & Bearing)*

Это действие применяется, когда корабль хочет повернуть, одновременно разгоняясь или сбрасывая скорость. Сперва корабль решает, будет он двигаться с половиной своей *скорости* или с полной. Затем рулевой предпринимает **сложный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. В случае успеха, он может увеличить или уменьшить количество ПЕ, которое должен пройти корабль на 1 а, пройдя расстояние на 1 ПЕ меньшее выбранной скорости (см. выше), может повернуть. Дополнительные ступени успеха и ограничения действуют так же как описано в действиях *«Смена курса»* и *«Смена скорости»*.

Новый курс *(Come to New Heading)*

Это действие используется, чтобы резко сменить направление движения. Рулевой предпринимает **трудный (-10) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. Успех означает, что корабль может повернуть два раза за ход – после того как пройдет расстояние, равное половине своей *скорости* и после того как пройдет расстояние, равное полной *скорости*. Корабль получает штраф -20 на все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из орудий в этом ходу.

Отступление *(Disengage)*

Этот манёвр даёт звёздному кораблю возможность сбежать, резко сменив курс, отключив некритичные системы и попытавшись спрятаться среди огромности пустоты. Такой манёвр нельзя предпринимать, если в пределах 8 ПЕ от корабля есть враг. Рулевой предпринимает **состязательный средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности** против **среднего (+0) теста *«Проницательности»* + Обнаружения** каждого врага в пределах 20 ПЕ. Если рулевой набрал больше ступеней успеха, чем все вражеские корабли, он выходит из боя и не может вернуться в него. В любом случае, корабль не может стрелять в этот же ход из любых орудий.

Успешно выйдя из боя, корабль не может вернуться обратно, если ведущий особо не разрешит это. Кроме того, маневр *«Отступление»* нельзя использовать при *преследовании в кильватер*. Это объясняется тем, что при *отступлении*, корабль отключает все второстепенные системы, вплоть до двигателей, сканеров и орудий и пытается сделать вид, что его тут нет. Так он может дрейфовать несколько часов или даже дней, перед тем как перезапустить свои узлы (надеясь, что врагов поблизости уже не окажется).

Манёвр уклонения *(Evasive Manoeuvres)*

Такой манёвр используется, чтобы уйти из-под обстрела. Рулевой предпринимает **трудный (-10) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. Успех накладывает штраф -10 на всю стрельбу, направленную в этот корабль до начала его следующего хода. Каждая ступень успеха увеличивает штраф на -10. Сам корабль получает такой же штраф на собственную стрельбу на этот же промежуток времени.

Действия NPC

Вполне возможно, что игрокам захочется выполнить больше действий, чем в группе есть персонажей. На такой случай ведущий должен помнить, что у героев под началом огромный корабль с тысячами подчинённых. Если игроки хотят, чтобы одно из описанных в этом разделе действий выполнил кто-то из NPC, они могут поручить им это – ведущий бросит кости, чтобы определить успех или провал, взяв характеристики NPC из **таблицы 8-9**.

Не стоит увлекаться таким «делегированием» – не позволяйте NPC совершить более трёх действий за один *стратегический раунд*. Также ведущий может постановить, что NPC в один *стратегический раунд* могут выполнить количество действий, равное количеству десятков в их характеристиках. Например, *умелый* экипаж справится с тремя действиями, а *ветераны* способны совершить пять. Оба варианта равноправны, ведущему просто нужно выбрать один, продумывая игру.

Игрокам нужно помнить, что подчинённые NPC мало когда бывают столь же искусны, сколь их персонажи, а ведущему – полагаться на здравый смысл, решая, что можно поручить NPC, а что – нет, и поощрять персонажей самих браться за важные задачи. Идея состоит в том, чтобы вовлечь персонажей в бой, а не превратить всё сражение в череду действий NPC и бросков костей.

Также **таблицу 8-9** можно использовать, чтобы задать характеристики экипажей на чужих кораблях. Вражеские корабли могут совершить количество длительных действий (или иных действий, вроде тушения пожара), равное количеству действий, что могут совершать другие корабли NPC.

Таблица 8-9 «Искусность экипажа»	
Экипаж	**Уровень умений**
Неумелый	20
Умелый	30
Искусный	40
Ветеранский	50
Отборный	60

Таран и абордаж

Порой в жарком космическом бою складывается такая обстановка, что капитану не остаётся ничего, кроме как применить в качестве оружия свой корабль. Если корабль завершает *действие манёвра* в пределах одной пустотной единицы от вражеского судна, а его нос повернут прямо к этому судну, корабль может заменить своё *действие стрельбы* в этом ходу на таран. Для этого рулевой предпринимает **сложный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. В случае успеха корабль врезается в цель. Урон, что наносит таран, зависит от размера корабля – транспорты и рейдеры причиняют 1к5 единиц, фрегаты – 1к10, лёгкие крейсера – 2к5, а крейсера – 2к10. К результату этого броска корабль прибавляет также количество *очков брони* на носу. Пустотные щиты от этого урона не спасают. Таранящий корабль сам получает урон в *лоб*, равный 1к5 + *Броне* жертвы. Этот урон тоже проходит сквозь пустотные щиты.

Порой наилучшим способом действий будет врезаться во врага и послать к нему на борт своих бойцов и солдат, чтобы они взяли корабль-жертву штурмом. Это и есть абордаж. Если корабль завершает своё *действие манёвра* в пределах одной пустотной единицы от вражеского судна, корабль может заменить своё *действие стрельбы* в этом ходу на абордаж. Для этого рулевой предпринимает **сложный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. В случае успеха корабли сталкиваются, и начинается абордаж. Участвующие в абордаже корабли не могут совершать *действий манёвра* или *стрельбы* (потому что они остаются неподвижными), хотя персонажи на них могут предпринимать *длительные действия*. Корабли при абордаже сцеплены друг с другом, а чтобы освободиться, судно должно пройти **сложный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности** в начале своего хода. В случае провала этого теста, корабль получает штраф -20 на следующий состязательный тест *«Командования»* (см. ниже).

Оба корабля предпринимают свои стратегические ходы одновременно и последними в раунде. Во время этих ходов по одному персонажу с каждого корабля, что командуют бортовыми воинами, предпринимают **состязательный тест *«Командования»***. Тот, корабль, у которого выше *численность экипажа*, получает на этот тест **бонус +10** за каждые 10 очков разницы в *численности*. Корабль, у которого на данный миг осталось больше очков *прочности*, получает на этот тест **бонус +10** за каждые 10 очков разницы в *численности экипажа*. *Оснащённость турелями* обоих кораблей также влияет на тест (см. врезку **«Турели»** на стр. 213). За каждую ступень успеха победитель может либо лишить врага 1к5 *численности экипажа* и 1к5 единиц *боевого духа* (что отражает тяжёлые боевые потери обороняющихся, через чьи ряды прорубается противник) или одного очка *прочности* (что отражает установленные в нужных местах подрывные заряды). Урон *прочности* наносит урон *численности экипажа* и *боевому духу* по общим правилам (см. стр. 214).

Корабль, что проиграл в состязательном тесте *«Командования»*, должен сделать бросок к100 и сравнить с текущим уровнем *боевого духа*. Если выпавший результат равен или ниже, команда продолжает сражаться и в следующем стратегическом ходе вновь потребуется **состязательный тест *«Командования»***. Если тест *боевого духа* пройти не удалось, значит обороняющиеся падают духом и сдаются на милость победителей. Если дрогнули подданные персонажей, то перед игроками встаёт непростой выбор – либо тоже сдаваться врагу, либо попытаться бежать….

Действия стрельбы

После совершения *маневра*, корабль может пострелять из своих орудий. Каждый *орудийный узел* может выстрелить один раз за *стратегический ход*. Все орудия должны стрелять одновременно, хотя могут вести огонь в разные цели в пределах своего сектора обстрела. Как стреляют орудия и подсчитывается урон, подробно описано ниже (см. стр. 212).

Длительные действия

Длительные действия доступны только тем персонажам, что не участвовали в *действиях манёвра* и *действиях стрельбы* в текущем ходу. С помощью этих действий персонажи помогают в бою по-другому – руководят срочным ремонтом, заботятся о раненых или даже устраивают диверсии на борту вражеского корабля.

Таблица 8-11 «Длительные действия»

Действие	Тест	Эффект
Активные ауспиции	*«Проницательность»* + Обнаружение	Сканирование области
Дезинформация	*«Обман»* или *«Трёп»*	Подъём *боевого духа*
До седьмого пота!	*«Запугивание»* или *«Обаяние»*	Бонус к различным действиям
Захват цели	*«Проницательность»* + Обнаружение	Бонус к тестам Дальнего боя одному *орудийному узлу*
Ни шагу назад!	Сила воли	Снижение урона *боевому духу*
Полный вперёд!	*«Пользование техники»*	Увеличение скорости корабля
Помощь машинному духу	*«Пользование техники*	Бонус к *маневренности* или *обнаружению*
Постановка помех	*«Пользование техники»*	Блокировка вокс-передач с другого корабля
Приготовиться отразить абордаж!	*«Командование»*	Бонус к тестам *«Командования»* против абордажа
Связь	*Социальное* умение	Переговоры с другим кораблём
Сортировка раненых	*«Медика»*	Снижение потерь среди *экипажа*
Срочный ремонт	*«Пользование техники»*	Ремонт *повреждённого*, *обесточенного* или *разгерметизированного* узла
Точечные ауспиции	*«Проницательность»* + Обнаружение	Дотошное сканирование одной цели
Ударил-отступил	*«Пилотирование (Космические суда)», «Командование»*	Диверсия на вражеском корабле

На заметку: ведущий может изменять сложность тестов для этих действий. Хотя каждый персонаж может выполнить лишь одно *длительное действие* за *стратегический ход*, оно может занять как все полчаса *стратегического хода*, так и нет.

Преследование в кильватер

Порой корабль может решить, что лучше будет сбежать от врага, чем сражаться. Это может быть контрабандист, что пытается прорвать установленную Флотом блокаду, или купец, не желающий угодить в лапы каперу. Быть может, судно не хочет сражаться, а его капитан – сомневается в том, что сможет избежать вражеского огня. В таких обстоятельствах, игроки могут воспользоваться правилами для *преследования в кильватер*, которыми можно отыграть погоню и сражение двух кораблей, что будут длиться несколько часов, а то и дней.

Преследование в кильватер может начаться как в бою, так и вне боя. Если два корабля не сражаются, но один пытается сбежать, второй может броситься в погоню, начав *преследование в кильватер*. Если же корабли уже сражаются, один может отступить, если на конец своего хода оказался вне дальности поражения вражеских орудий. При этом беглец предпринимает **рутинный (+20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. В случае провала, он остаётся в бою и теряет следующий *стратегический ход*. В случае успеха, корабль пытается уйти, а все остальные участники боя могут броситься в погоню – при этом они также покидают бой в свой следующий *стратегический ход* и начинают *преследование в кильватер*.

Если игроки преследуют жертву, погоня для них рассчитывается примерно так же как *исследовательское изыскание* (см. стр. 250), в которой персонажи применяют тесты нужных умений, чтобы вместе набрать нужное количество ступеней успеха, которое позволит достичь цели. В данном случае также количество зависит от типа корабля, за которым гонятся персонажи:

● **Транспорт, крейсер:** 3 ступени успеха

● **Лёгкий крейсер, фрегат:** 5 ступеней успеха

● **Рейдер:** 7 ступеней успеха

● **Если *скорость* преследуемого выше *скорости* преследователя:** +2 ступени успеха.

● **Если *скорость* преследователя выше *скорости* преследуемого:** –2 ступени успеха

● **Если погоня идёт среди астероидов, туманностей и других мешающих видимости и манёврам звёздных явлений:** +1 ступень успеха.

Чтобы набрать эти ступени успеха, авантюристы могут предпринимать следующие тесты, как если бы это было *исследовательское изыскание*: *«Пользование техники», «Пилотирование (Космические суда)», «Командование», «Проницательность»* (ведущий может разрешить и другие умения или по-своему изменить нужное количество успехов).

Как и в случае с *исследовательским изысканием*, каждый авантюрист может совершить тест каждого умения один раз. Исходная сложность тестов – **средняя (+0)**. Успех в тесте понижает сложность последующих тестов на одну ступень. Ступени успеха во всех тестах складываются. Провал теста повышает сложность последующих, а ступени провала вычитаются из общего количества набранных ступеней успеха. Если авантюристы наберут достаточно ступеней успеха, они настигнут свою добычу. Жертва может сдаться им на милость или принять отчаянный бой (по обычным правилам боёв в космосе). Если *преследование в кильватер* для игроков пройдёт неудачно, значит, их жертва растворилась на бескрайних просторах космоса.

Само собой, в роли такой жертвы могут оказаться и сами авантюристы. В таком случае используйте те же правила (героям нужно набрать достаточно успехов, чтобы скрыться от врага), но с небольшими изменениями. Теперь корабль-преследователь определяет количество ступеней успеха, а жертвы-авантюристы – предпринимают тесты. Кроме того, если судно авантюристов быстроходнее, их тесты становятся проще, а если медленнее – сложнее (это приносит преимущества или недостатки как описано выше). Кроме того, персонажи могут пользоваться небесными явлениями, чтобы затруднить врагу погоню, летя через поля астероидов или туманности, что уменьшит нужное количество ступеней успеха на 1. Если авантюристы победят, то на бескрайних просторах космоса растворятся они, а если нет – именно им предстоит нелёгкий выбор между боем и капитуляцией.

В любом случае, *преследование в кильватер* требует времени – оно занимает примерно два часа на каждую ступень успеха, что требуется набрать для победы. Это время тратиться независимо от того, чем закончилась погоня.

Помните, что при погоне оба корабля «видимы» друг другу, но находятся вне дальности поражения орудиями.

Активные ауспиции *(Active Augury)*

Персонаж предпринимает **средний (+0) тест *«Проницательности»* + Обнаружения**, чтобы просканировать область вокруг корабля. В случае успеха, ведущий сообщает основные (и важные) сведения о небесных телах, явлениях и кораблях в 20 ПЕ от корабля. Если в радиусе ауспиций окажется корабль, идущий *тихим ходом*, он будет немедленно обнаружен. За каждую ступень успеха, персонаж может расширить область сканирования на 5 ПЕ.

Дезинформация *(Disinformation)*

Персонаж предпринимает **трудный (-10) тест *«Обмана»*** или ***«Трёпа»***. В случае успеха, он может поднять *боевой дух* на 1к5 за каждую ступень успеха. Эффект держится до конца боя.

До седьмого пота! *(Put Your Backs Into It!)*

Персонаж предпринимает **средний (+0) тест *«Запугивания»*** или ***«Обаяния»***. В случае успеха он может дать бонус +5 к тестам Дальнего боя при стрельбе из одного *орудийного узла* или к *срочному ремонту* или попыткам потушить *пожар*. За каждые три ступени успеха, он может дать ещё один бонус +5 одному из таких тестов.

Захват цели *(Lock on Target)*

Персонаж предпринимает **средний (+0) тест *«Проницательности»* + Обнаружения**, чтобы точно рассчитать огонь корабельных орудий, воспользовавшись авгурами. В случае успеха он предоставляет бонус +5 на тесты Дальнего боя, сделанные в этом ходу при стрельбе из одного *орудийного узла*. За каждые две ступени успеха этот бонус увеличивается ещё на +5.

Ни шагу назад! *(Hold Fast!)*

Персонаж обязан обладать талантом *«Аура власти»* (или подобным ему, если ведущий не против) и предпринять **средний (+0) тест Силы воли**. В случае успеха, персонаж воодушевляет экипаж и снижает потери *боевого духа* на единицу и ещё на единицу за каждую ступень успеха (до минимума в 1). Это действие может смягчить потери *боевого духа*, понесённые в прошлом ходу.

Полный вперед! *(Flank Speed)*

Обхаживая двигатель корабля, персонаж выжимает из него всю мощь. Он должен предпринять **средний (+0) тест *«Пользования техники»***. В случае успеха, корабль может передвинуться на одну дополнительную ПЕ в этом ходу, плюс на ещё одну ПЕ за каждую ступень успеха. Провал на две или более ступени означает, что корабль немедленно получает критическое попадание «*Отказ двигателей*» из-за перенапряжения.

Помощь машинному духу *(Aid the Machine Spirit)*

Персонаж может связаться с машинным духом корабля и помочь ему в вычислениях при помощи **среднего (+0) теста *«Пользования техники»***. В случае успеха, персонаж может добавить +5 к *маневренности* или *обнаружению* корабля до конца хода. За каждые две ступени успеха, этот бонус увеличивается на +5.

Постановка помех *(Jam Communications)*

Персонаж предпринимает **трудный (-10) тест *«Пользования техники»*** против корабля в пределах 10 ПЕ от своего корабля. В случае успеха, выбранный корабль лишается возможности использовать вокс-передатчики или иными технологическими способами сообщаться с другими кораблями. Психические средства сообщения – например, астропаты – от помех не страдают. За каждую ступень успеха, дистанция, на которую можно применять это действие, расширяется на 1 ПЕ.

Приготовится отразить абордаж! *(Prepare to Repel Borders!)*

Персонаж должен предпринять **средний (+0) тест *«Командования»***, чтобы собрать и вооружить часть экипажа. В случае успеха, он получает +10 к состязательным тестам *«Командования»*, предпринятым против вражеского абордажа в следующих ходах боя. Этот бонус увеличивается ещё на +5 за каждую ступень успеха. Хотя персонаж не должен делать дополнительных тестов в последующие ходы, он должен тратить действия на организацию защитников, если хочет сохранить этот бонус.

Связь *(Hail the Enemy)*

Это действие уникально тем, что его могут применять персонажи, что совершали *действия манёвра* или *стрельбы* в этом же ходу. Персонаж связывается с вражеским кораблем через бортовые вокс-системы. Он может применять *социальные* умения, чтобы достичь того, чего хочет – например, использовать *«Запугивание»*, чтобы убедить противника сдаться. Какое воздействие окажут эти переговоры – решать ведущему (см. стр. 279, где подробно описано применение *социальных* умений).

Сортировка раненых *(Triage)*

Персонаж предпринимает **трудный (-10) тест *«Медики»***. В случае успеха он снижает потери *численности экипажа* на 1 и ещё на 1 за каждую ступень успеха (до минимума в 1). Это действие может смягчить только потери *численности экипажа*, понесённые в прошлом ходу

Срочный ремонт *(Emergency Repairs)*

Персонаж предпринимает **трудный (-10) тест *«Пользования техники»***, чтобы направлять действия ремонтных бригад. Успех значит, что ему удалось скоординировать ремонт одного *обесточенного*, *повреждённого* или *разгерметизированного узла*. Ремонт обычно занимает 1к5 ходов, но этот срок падает на один ход за каждую ступень успеха (до минимума в один ход). При помощи *срочного ремонта* нельзя восстанавливать *уничтоженные узлы*.

Точечные ауспиции *(Focused Augury)*

Персонаж предпринимает **средний (+0) тест *«Проницательности»* + Обнаружения**, чтобы просканировать один определённый корабль в 20 ПЕ от своего корабля. Успешное сканирование раскроет персонажу количество *узлов* на борту вражеского корабля.

● **Обычный успех:** персонаж узнаёт обо всех *необходимых узлах*, кроме комплекса авгуров и пустотных щитов.

● **Одна ступень успеха:** персонаж узнает обо всех *орудийных узлах.*

● **Две ступени успеха:** персонаж узнает о комплексе авгуров, пустотных щитах и всех *узлах*, связанных с ведением боя.

● **Три ступени успеха:** персонаж узнает обо всех *узлах* на борту корабля.

Ударил-отступил *(Hit and Run)*

Это действие позволяет персонажу устроить набег на вражеский корабль, провести диверсию и отступить. Персонаж предпринимает **средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»***, пытаясь добраться до одного вражеского корабля в пределах 5 ПЕ от своего на абордажном судне во главе отряда бойцов. Этот тест может получить штраф в зависимости от того, насколько много на вражеском кораблей оборонительных турелей (см. стр. 213). Провал теста означает, что персонажу пришлось отступить на свой корабль. Провал на четыре или больше ступеней означает, что абордажное судно было подбито (сам персонаж мог выжить или погибнуть – по решению ведущего). В случае успеха, персонаж должен предпринять **состязательный простой (+10) тест *«Командования»*** против командира солдат врага. В случае успеха, персонаж может сделать два броска 1к5 по таблице критических попаданий и выбрать один результат, что применится к вражескому кораблю. Кроме того, корабль теряет одну единицу *прочности* за каждую ступень успеха. В случае провала состязательного теста, персонаж и его отряд вынуждены отступить на своё абордажное судно – сегодня навести шороху у них не вышло.

Тихий ход

Корабль может попытаться избежать чужого внимания, идя *тихим ходом* – отключив все возможные системы и пытаясь незамеченным продрейфовать мимо. Идя *тихим ходом*, корабль предпринимает *действия манёвра* по общим правилам, но его *скорость* падает вдвое, а сложность всех связанных с этим тестов умений увеличивается на один шаг. Обычное действие манёвра требует **простого (+10) теста *«Пилотирования (Космические суда)» + Маневренности***.

Если рулевой провалит такой тест, его корабль все равно выполняет нужный манёвр, но неожиданный всплеск энергии или выхлоп двигателя выдаёт присутствие судна, а любой корабль, дальности чьих авгуров хватает для этого, заметит прячущегося.

Вражеские корабли могут заметить судно, идущее *тихим ходом*, при помощи *«Активных ауспиций»* (см. выше). Само собой, если корабль откроет огонь, его немедленно заметят.

Орудия и стрельба

Разные корабли сорок первого тысячелетия несут разные орудия. Лазерные и плазменные пушки, макробатареи, ракетные установки, лучевые орудия терраваттной мощности и множество других, более странных пушек, вроде гравитационных кулеврин и гамма-излучателей. С точки зрения игровой механики, всё корабельное вооружение делится на две группы – макробатареи и лэнс-излучатели.

Макробатареи – это главные орудия большинства кораблей, представляющие собой выстроившиеся вдоль бортов судна ряды колоссальных орудий, каждое из которых обслуживают десятки, если не сотни пустоходов. Макробатареи ведут огонь залпами, запуская во врага килотонные боеголовки или поджаривая цель энергетическими лучами. Такие орудия созданы для того, чтобы накрывать врага целым шквалом снарядов, надеясь поймать его в вихрь разрушения и пробиться через пустотные щиты и броню за счёт количества выстрелов.

Лэнс-излучатели – это редкое и разрушительное оружие, что ведёт огонь энергетическими лучами невероятной мощности, что способны пробить корпус линкора или разрезать на части рейдер. В отличие от макробатарей, лэнс-излучатели обычно устанавливаются на исполинских турелях, где множество генераторов вместе создают один луч титанической мощи.

В системе **Rogue Trader** орудия звёздных кораблей считаются *дополнительными узлами*. Каждый *орудийный узел* не обязательно подразумевает одно орудие – это может быть целая макробатарея, состоящая и десятков отдельных стволов, установленных в ряд вдоль борта. Вместо того, чтобы считать батарею множеством отдельных пушек, она считается одним *орудийным узлом*, который может нанести врагу множество попаданий. Хотя большинство *орудийных узлов* – это макробатареи или лэнс-излучатели, все они следуют простым общим правилам (что не отменяет специальных правил и уникальных отличий у отдельных типов вооружения):

Итак, каждый *орудийный узел* в **Rogue Trader** обладает следующими характеристиками:

● **Сила:** предельное количество попаданий, что макробатарея или лэнс-излучатель может нанести вражескому кораблю.

● **Урон:** сколько урона наносит каждое попадание.

● **Критический уровень:** количество ступеней успеха, что нужно набрать при выстреле, чтобы нанести врагу критическое попадание.

А как насчёт торпед?

В сорок первом тысячелетии у кораблей есть множество видов оружия – торпеды, бортовые эскадрильи истребителей и тяжёлых бомбардировщиков, странное и чудовищное оружие ксеносов. Невозможно описать всё в одной книге – но дополнение **«Линейный флот Коронуса»** рассказывает о торпедах, бортовых эскадрильях, нова-орудиях и минных заграждениях.

● **Сектор обстрела:** то, в каком направлении это орудие может вести огонь.

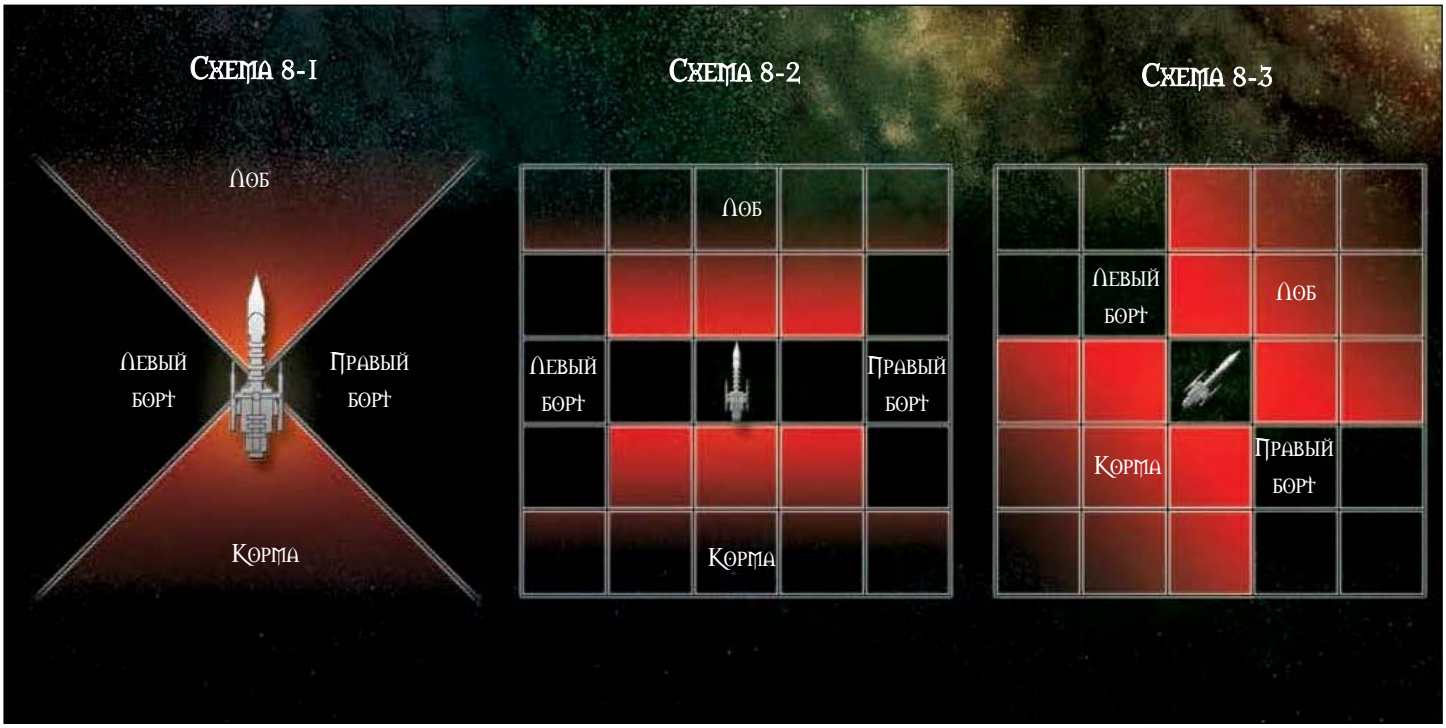
● **Дальность поражения:** средняя дальность ведения огня. Корабельные орудия могут поражать цели на расстоянии, не более двухкратной дальности поражения.

При стрельбе из орудий, персонаж направляет их огонь при помощи **тестов Дальнего боя** со всеми подходящими модификаторами. Один персонаж может командовать несколькими *орудийными узлами* (и макробатареями, и лэнс-излучателями). Таким образом, один авантюрист может управлять всем вооружением корабля, но если игроки того захотят, каждым *орудийным узлом* может командовать отдельный герой. Корабельные орудия могут стрелять в разные цели. Канонир (или канониры) могут выбирать цели для своих макробатарей по порядку, если только они не объединяют их мощь для единого залпа (см. стр. 213).

Может ли тот или иной *орудийный узел* стрелять по определённой цели, зависит от доступного *узлу* сектора обстрела: *прямо по курсу*, с *левого борта*, с *правого борта* или с *кормы* (см. **схему 8-1**). Если вы отыгрываете бой на сегментированной карте, вы можете использовать **схему 8-2** и **8-3** (в зависимости от как повёрнут корабль). Если у вас возникают сомнения, находится цель прямо по курсу/с кормы или по левому/правому борту (а это может быть, если вы используете сегментированную карту и **схему 8-1**), то цель считается находящейся по левому/правому борту. Какие сектора обстрела доступны орудиям, определяется местом, которое занимает *орудийный узел*: над палубой, нос, борт или киль.

Надпалубные орудия устанавливаются на самых верхних палубах корабля или его «хребте». Далеко не все орудия можно установить в это ограниченное пространство, но это искупается широким сектором обстрела. Надпалубные орудия могут вести огонь прямо по курсу, по левому борту и по правому борту.

Носовые орудия устанавливаются в передних отсеках корабля и нередко протягиваются вдоль всего корпуса. Носовые орудия на



Турели

Нередко корпус корабля бывает усеян скорострельными, но не слишком дальнобойными орудиями. Это могут быть быстро перезаряжающиеся мультилазеры, четырёхствольные автопушки или даже мегаболтеры «Вулкан». Такое вооружение предназначено для того, чтобы расстреливать торпеды, сбивать штурмовые суда и защищать корабль от абордажа – обобщенно оно называется *турелями*.

Если у корабля есть оборонительные турели, у него есть характеристика *«оснащённость турелями»*. Указанное в ней число – это не буквальное количество турелей – звёздный корабль, ощетинившийся десятками таких орудий, может иметь показатель *оснащённости турелями* 1. За каждое очко в этой характеристике, корабль накладывает штраф -10 на тесты *«Пилотирования»*, предпринятые для совершения атак *«Ударил-отступил»* против этого корабля. Кроме того, каждое очко *оснащённости турелями* предоставляет бонус +10 к тестам *«Командования»*, предпринятым во время абордажа теми, на чьей стороне эти турели.

Уничтожение кораблей

Большинство критических попаданий не уничтожают корабль на месте – скорее просто сильно его повреждают. Такова природа космических боёв в **Rogue Trader** – корабли редко гибнут насовсем, и зачастую даже страшно искорёженный остов можно притащить в порт, чтобы переоснастить или хотя бы снять всё ценное.

Тем не менее, ведущему не стоит позволять таблице критических попаданий ограничивать себя, когда речь идёт о судах NPC. Если он хочет упростить космические бои, он может переделать эту таблицу, внеся следующее изменение: когда *прочность* у корабля падает до нуля, то результат 1-9 по таблице критических попаданий превращает вражеское судно в совершенно бесполезный остов; результат 10-12 приводит к страшному взрыву, как если бы корабль получил *катастрофический урон*. Таким образом, до тех пор, пока показатель *прочности* у врага остаётся выше нуля, правила критических попаданий применяются как обычно. Как только он падает до нуля, любое критическое попадание, что нанесло урон, пробившись через *прочность* или благодаря критическому уровню орудия, уничтожает корабль. Конечно, такие изменения правил приводят к тому, что персонажи игроков не смогут попасть на вражеский корабль и обследовать его.

транспортах, рейдерах и фрегатах могут стрелять только прямо по курсу. Носовые орудия на лёгких крейсерах, крейсерах и более крупных судах могут вести огонь прямо по курсу, по левому борту и по правому борту.

Бортовые орудия устанавливаются на левом или правом бортах. Их сектор обстрела соответствует расположению – орудия на правом борту могут вести огонь лишь по правому борту и т. д.

Килевые орудия обычно устанавливаются на длинных мачтах или стабилизаторах под брюхом корабля. На имперских судах такие встречаются редко. Килевые орудия могут вести огонь во всех направлениях.

Расстояние, на которую ведётся стрельба, прямо влияет на точность попадания. Когда орудие ведёт огонь по цели, находящейся дальше, чем его показатель «Дальность поражения» (но ближе, чем на удвоенной дальности поражения), выстрел получает штраф -10 на Дальний бой. Стреляя по цели, находящейся ближе, чем на половине дальности поражения, орудие получает бонус +10.

При стрельбе из макробатарей, успешный бросок означает одно попадание и ещё одно дополнительное попадание за каждую ступень успеха. Общее количество попаданий с одного залпа не может превышать *силу* макробатареи. Таким образом, чем метче стреляет персонаж, тем больше снарядов попадает во вражеский корабль. Подсчитав попадания, примените пустотные щиты (см. раздел **«Урон и защита»**). Определив итоговое количество попаданий, определите урон (сделав отдельный бросок для каждого попадания) и сложите полученные числа. Итоговая сумма – это общее количество урона, что получает цель.

Если корабль стреляет из нескольких макробатарей по одной цели, то прежде чем делать броски на попадание и рассчитывать урон от каждой, персонаж, управляющий огнём, может решить, что будет складывать урон от всех макробатарей, а не применять его по отдельности – это отражает то, как корабль делает один слитный опустошительный залп. При этом обстрел не может нанести врагу больше одного критического попадания (см. ниже).

Лэнс-излучатели действуют схожим образом, но имеют несколько важных отличий. Стреляя из лэнс-орудий, персонаж предпринимает тест Дальнего боя со всеми подходящими модификаторами. Успешный бросок означает одно попадание и ещё одно дополнительное попадание за каждые три ступени успеха. В отличие от макробатарей, урон от лэнс-излучателей никогда не складывается друг с другом – эффект от каждого выстрела рассчитывается отдельно. Кроме того, рассчитывая попадания из лэнс-орудий, не учитывайте *броню* цели (см. раздел **«Урон и защита»**), но учитывайте пустотные щиты. Пробивая их, лучи лэнсов наносят урон прямо по *прочности*.

Если при стрельбе из орудия, персонаж получил в тесте количество ступеней успеха, равное *критическому уровню* орудия, он наносит критическое попадание. Если этот выстрел не нанёс урона *прочности*, он наносит ей одно очко урона. В любом случае, бросьте 1к5 по таблице критических попаданий и примените полученный результат. Если вы складываете урон от двух или более макробатарей, они могут нанести только одно критическое попадание, даже если в каждом тесте Дальнего боя выпало достаточно ступеней успеха. Во всех случаях, кроме объединения огня макробатарей в один залп, каждое орудие стреляет само по себе, и его урон рассчитывается отдельно. При этом считается, что выстрелы делаются не одновременно (это важно для пустотных щитов). Правила *праведного гнева* в боях космических кораблей не применяются.

Урон и защита

В сорок первом тысячелетии у кораблей есть два способа защитить себя – пустотные щиты и броня. Пустотные щиты окутывают корабль невидимым энергетическим полем. Такая преграда – чудо давно утраченных технологий, что имеет сразу два применения. Во-первых, пустотный щит отталкивает пыль и космический мусор, встречающийся в пустоте, что иначе мог бы поцарапать, осквернить или даже уничтожить корабль (хотя от крупных объектов, вроде астероидов, пустотные щиты не спасают). Во-вторых, такой щит может сдерживать огонь врага. Поглотив слишком много энергии, пустотные щиты схлопываются, и должны накапливать энергию некоторое время. Броня может принимать множество обличий, но как правило, это многометровые слои адамантина и керамита, покрывающие корпус корабля.

Пустотные щиты могут поглощать попадания прежде чем те угодят в цель. Если один корабль ведёт огонь по другому, то пустотные щиты цели (если они есть) могут поглотить количество попаданий, равное своей мощности. Иными словами, корабль с одним пустотным щитом уменьшает на 1 общее количество попаданий, что нанесёт ему враг.

Пустотные щиты работают и против макробатарей и против лэнс-излучателей. Однако пустотные щиты не вечны. Поглотив

количество попаданий, равное своей мощности, они перегружаются и схлопываются. Все оставшиеся попадания в этом залпе поражают цель по общим правилам, а последующие выстрелы этого корабля уже не будут задерживаться пустотными щитами.

Если атакующий объединяет огонь нескольких макробатарей, он выбирает против залпа какой именно макробатареи будут работать пустотные щиты врага. Это объясняется тем, что канониры рассчитывают огонь так, чтобы сперва перегрузить щиты неприятеля более слабым обстрелом.

Важно отметить, что пустотные щиты поглощают попадания от всех стреляющих по ним кораблей. Когда один противник стреляет по кораблю, щиты будут спасать от его попаданий по общим правилам. Если они перегрузятся, и в тот же стратегический раунд на корабль обрушится обстрел другого вражеского судна, пустотные щиты успеют восстановиться.

После учёта пустотных щитов и определения количества урона от пробившихся через них попаданий, нанесённый урон сравнивается с *бронёй* корабля. Значение *брони* вычитается из количества урона. Если в итоге получился ноль или ниже, значит, броня спасла корабль. Если количество урона оказалось выше уровня *брони*, то корабль теряет количество *прочности*, равное разнице. *Прочность* здесь работает точно так же как *количество ран* у персонажей. Это мера того, насколько судно крепко и сколько урона сможет выдержать до того, как погибнет. За каждое потерянное очко *прочности*, судно также теряет единицу *численности экипажа* и единицу *боевого духа*.

Пример:

«Сабля» сближается с вражеским рейдером и готовится к бою. Канонир «Сабли» даёт залп из макробаталей и лэнс-излучателя. Дальний бой канонира – 48, а враг находится на ***короткой дистанции****, что приносит бонус +10. Сперва стрелок открывает огонь из макробатарей и выбрасывает 29. Это две ступени успеха – стало быть, враг получает три попадания. Щиты неприятеля поглощают одно попадание, но ещё два достигают цели. Канонир бросает 2к10, получает 16, что превышает броню цели на 1, и рейдер получает 1 очко урона* ***прочности****.*

Затем канонир бьёт из лэнса, бросая тест против 58. Выпадает 11. Это не просто попадание, но с четырьмя ступенями успеха – с учётом КУ орудия, этого достаточно для критического попадания. Отличный выстрел! Щиты несчастного рейдера уже истощены залпом макробатарей, и луч лэнса не встречает преград. Стрелок бросает кости на урон (1к10+4) и получает 9. Корабль получает все 9 очков урона ***прочности****, ведь выстрелы лэнсов проходят сквозь броню. Как будто этого было недостаточно, канонир бросает 1к5 по таблице критических попаданий и получает 5 – на рейдере начинается пожар!*

Полуразрушенные корабли

Когда *прочность* у корабля падает до нуля, он становится *полуразрушенным* и получает штраф -10 к *маневренности* и *обнаружению*, а его *скорость* падает вдвое. Кроме того, *сила* всех *орудийных узлов* также падает вдвое (округлять вверх). Корабль будет оставаться *полуразрушенным* и получать все описанные штрафы, пока не восстановит хотя бы одно очко *прочности*.

Если *полуразрушенный* корабль получает урон, что пробивается через *броню*, он получает критическое попадание. Примените эффект критического попадания из таблицы, равный количеству урона, пробившегося через *броню*.

Критические попадания

Нередко удачный выстрел может не просто повредить броню или отправить нескольких незадачливых кабальников в космос. Снаряд или луч может проникнуть внутрь корабля и уничтожить его помещения или системы и заставить его истекать воздухом.

Ниже приведена таблица критических попаданий для кораблей. Она используется, когда в броске на стрельбу из корабельных орудий выпадает количество ступеней успеха, равное или выше *критического уровня* орудия или когда урон получает *полуразрушенный* корабль. Некоторые критические попадания требуют того, чтобы атакующий знал о наличии определённых *узлов* на корабле противника. Узнать это можно двумя способами – просканировать судно с помощью *«Активных ауспиций»* или самому увидеть, как вражеский корабль применяет этот *узел*.

Вопрос масштабов

Возможно, игроки заметили, что корабельные орудия наносят примерно то же количество урона, что и обычные лазпистолеты и стабберы, и могли поддаться искушению высунуться из шлюза своего судна с верным лазганом в руках.

Само собой, бои космических кораблей несравнимы с обычными перестрелками по масштабу, даже если в них применяются схожие числовые значения и одинаковые игральные кости. Ручное или станковое оружие никак не может повредить звёздному кораблю, а тот самый «верный лазган» даже не попортит краску на обшивке.

И наоборот – если персонаж игрока или боевая машина получат попадание из корабельного орудия, итог будет столь же ужасающим, сколько и неотвратимо смертельным. Большинство орудий не рассчитаны по поражение таких маленьких целей как человек, но если это всё же случается, несчастный будет уничтожен во мгновение ока.

Таблица 8-12 «Критические попадания»	
КУ	**Результат**
1	**Пробоина:** удачный выстрел пробивает брешь в корпусе. Атакующий выбирает один *узел* (из числа тех, о которых знает), кроме мостика, плазменных двигателей или варп-двигателя. Выбранный *узел* подвергается *разгерметизации* – к счастью, аварийные переборки быстро отрезают его от всего остального корабля.
2	**Внутренние повреждения:** сила попадания такова, что ломает переборки и крушит механизмы. Атакующий выбирает один *узел* (из числа тех, о которых знает), кроме мостика, плазменных двигателей или варп-двигателя. Выбранный *узел повреждён*.
3	**Сбой датчиков:** корабельные авгуры отключаются, оставляя корабль слепым. Пока они не будут отремонтированы, все тесты стрельбы получают штраф -30 на попадание, а все тесты, предпринятые, чтобы при помощи датчиков обнаружить что-либо за пределами непосредственной видимости корабля, автоматически проваливаются. Кроме того, поскольку авгуры располагаются вне корпуса, чинить их придётся, выходя в пустоту.
4	**Поломка манёвровых двигателей:** манёвровые двигатели корабля повреждены – из них вытекает топливо, а корабль дергает из стороны в сторону. Бросьте 1к10. На 1-7 корабль все ещё может маневрировать, но медленно (судно получает штраф -20 к *маневренности*). На 8-10 двигатели полностью уничтожены – корабль не может поворачивать. Эта поломка поддаётся ремонту.
5	**Пожар!:** под тревожный рёв сирен, по коридорам и отсекам распространяется голодное пламя. Огонь нужно сдержать, пока он не поглотил весь корабль! Атакующий выбирает один *узел* (из числа тех, о которых знает), кроме мостика, плазменных двигателей или варп-двигателя. Выбранный *узел* загорается – см. правила о *пожарах* на корабле.
6	**Отказ двигателей:** что-то пробивает огромные трубы на корме, из-за чего корабль начинает истекать плазмой и резко теряет ход. Бросьте 1к10. Если выпадет 1-7, значит, плазменные двигатели ещё работают, но серьёзно повреждены – это уменьшает *скорость* корабля вдвое. Если выпадет 8-10, значит, двигатели почти уничтожены – *скорость* падает до 1. Этот урон поддаётся ремонту.
7	**Рассерженные технодухи**: что-то потрясло и рассердило машинных духов корабля и пробудило их гнев. По всему кораблю проносятся мощные электрические разряды. Бросьте 1к10 за каждый *узел*. Если выпадет 4 или больше, этот *узел обесточен*. Каждый *узел* нужно отдельно ремонтировать, прежде чем можно будет снова запитать. Жуткие события также понижают *боевой дух* экипажа на 1к5.
8	**Обезглавление:** удачный выстрел поражает капитанский мостик, открывая его пустоте и осыпая градом осколков. Все персонажи на мостике должны предпринять тест *«Уклонения»* или получат 2к10 единиц взрывного урона от разлетающихся осколков. Если в броске на урон выпало больше 12, на мостике происходит *разгерметизация*. Если в броске на урон выпало больше 16, мостик *уничтожен*.
9-10	**Пролом в корпусе:** корпус корабля разламывается, открывая множество отсеков воздействию пустоты. Атакующий выбирает 1к5 *узлов* (из числа тех, о которых знает), кроме мостика. Сделайте бросок 1к10 за каждый выбранный *узел*. Если выпало 1-7, значит *узел повреждён* и *разгеметизирован*. Если выпало 8-10 – узел *уничтожен*, а обслуживающие его члены экипажа погибли. Не делайте отдельных бросков на понижение *численности экипажа* и *боевого духа* – и то, и другое просто падают вдвое.
11	**Катастрофический урон:** серия колоссальных взрывов сотрясает корабль, нанося ему огромный урон. Бросьте 1к10. Если выпало 1-7 корабль превращается в космический скиталец. Если выпадает 8-9, у корабля взрываются плазменные двигатели. Если выпадает 10, взрывается варп-двигатель (если у судна нет варп-двигателя, взрывается плазменный).
-	**Космический скиталец:** полученные повреждения превращают корабль в дымящийся, дрейфующий в пустоте остов. Некоторые отсеки охватывают неконтролируемые пожары, другие разгерметизируются, а остальные переполнены мёртвыми и умирающими. Бросьте 1к10 за каждый *узел*. Если выпало 1-2, случилось чудо – этот узел остался цел, но *обесточен*. Если выпало 3-7, *узел повреждён* и *разгеметизирован*. Если выпало 9-10, *узел* полностью *уничтожен*, а весь обслуживающий его экипаж погиб. *Численность экипажа* при этом падает на 1к10.
-	**Взрыв плазменных двигателей:** плазменные двигателя корабля гибнут в чудовищном взрыве. Все звёздные корабли в 1к10 ПЕ от этого корабля должны пройти **трудный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**, чтобы не попасть под град пылающих осколков. Считайте их попадания 1к5 попаданиями из макробатарей, каждое из которых наносит 1к10+4 единиц урона. Пустотные щиты и броня спасают от этого урона по общим правилам.
-	**Взрыв варп-двигателя:** варп-двигатель корабля перегружается и взрывается, пробивая жадную дыру в пространстве, водоворот, ведущий в царство Хаоса. Все звёздные корабли в 2к10 ПЕ от этого корабля должны пройти **трудный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**, чтобы их не зацепил бушующий шторм. Считайте воздействие шторма одним попаданием из лэнс-излучателя, что наносит 1к10 единиц урона, от которого не спасают пустотные щиты. Кроме того, все корабли в 1к5 ПЕ от пострадавшего судна должны пройти **средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**, чтобы его не затянуло в варп-разлом. Что произойдёт с тем, кому этот тест не удастся – решать ведущему, но это должно быть нечто ужасное. Пока экипаж будет отчаянно пытаться включить поле Геллера, начнётся массовая одержимость, а по всему кораблю будут воплощаться демоны – обычное дело в таких случаях. Выживание не должно быть гарантировано никому.

Пожары, разгерметизация и другие опасности

«Пламя лизало переборки, как танцовщица в невесомости. Император спаси, это было самое красивое зрелище, что я когда-либо видел. А потом оно добралось до нас, и начались крики…»

- кабальник Тизак, выживший с «Позолоченной леди»

На корабле много чего может пойти не так. Меткий огонь вражьих пушек способен разгерметизировать отсеки, отказ генераторов – погрузить каюты по тьму, а беспечность баталёра – привести к пожару, что охватит целые палубы. Все эти проблемы могут самым ужасным образом сказаться, как на корабле, так и на невезучих персонажах, оказавшихся на борту.

Узел корабля может быть *невредим, обесточен, повреждён* или *уничтожен*. Невредимые *узлы* работают в полную силу, *повреждённые* – не работают, но могут быть отремонтированы, а *уничтоженные* представляют собой кошмарный лабиринт из покорёженного металла, ярящихся пожаров и мёртвых пустоходов, что раньше трудились здесь. Не стоит и говорить, что *повреждённый узел* нельзя использовать, и он не приносит никаких бонусов до тех пор, пока не будет отремонтирован. *Уничтоженный узел* не может быть отремонтирован – лишь заменен на мире-кузнице или в звёздном доке.

В *обесточенных узлах* нет ни тяготения, ни света (если не считать аварийных фонарей), а многие люки и двери с электрическими приводами не работают. *Обесточенный узел* не только не работает, но и таит другие опасности – искрящие кабели, пробитые переборки, дырявые трубы и воздуховоды. Также здесь могут появиться вредные испарения, что вкупе с неисправной системой вентиляции может привести к тому, что персонаж без противогаза или другого похожего приспособления, начнёт страдать от *удушья* (см. стр. 249). В *повреждённых узлах* могут встретиться и другие опасности.

Уничтоженные узлы – это отсеки, полные обломков, острых кусков металла и оголённых проводов. В них либо уже нет воздуха, либо бушуют пожары. В точки зрениях игровой механики, *уничтоженный узел* уже не существует, хотя ведущий может продумать и описать достаточно кошмарную картину для любого персонажа, что сунется в то место корабля, где находился этот *узел*. Опасности, что могут встретиться в таких *узлах*, могут быть как легким неудобством, так и серьёзной угрозой всем персонажам, а то и всему кораблю.

Разгерметизация

Когда в *узле* корабля происходит *разгерметизация*, уже через несколько раундов там будет нечем дышать (точное количество раундов определяет ведущий, исходят из того, велика ли пробоина – быть может, её оставил микрометеор, а может – залп лэнса). Все персонажи, пытающиеся покинуть этот *узел*, считаются двигающимися по *пересечённой местности*, ведь им приходиться противостоять свирепым воздушным потокам. После того как весь воздух выйдет, все персонажи внутри *узла* начнут испытывать воздействие *вакуума* (см. стр. 248). Считается, что *узлы* отделены друг от друга герметичными дверьми и люками, поэтому *разгерметизация*, произошедшая в одном *узле*, не распространяется на соседние. Разгерметизация снижает *численность экипажа* на 1к10, а *боевой дух* – на 1к5. *Разгерметизированный узел* не считается *повреждённым* (хотя он может быть *повреждён* по иным причинам и наоборот). Более того – *разгерметизированный* узел может действовать дальше, если экипаж наденет пустотные костюмы.

Разгерметизация может быть устранена, если рабочие залатают дыры, хотя маленькие пробоины в трубах и иных деталях могут ещё подолгу досаждать экипажу.

Пожар

Если в одном из *узлов* происходит *пожар*, корабль немедленно теряет 1к5 единиц *численности экипажа* и 1к10 – *боевого духа* (мало найдется происшествий, столь же ужасающих, как пожар на корабле). Огонь при этом охватывает весь *узел* (ведущему стоит подумать, как быстро это произойдет, но обычно того получаса, что занимает *стратегический ход*, вполне хватает). Все, находящиеся в этом *узле*, сполна испытывают воздействие *огня* (см. стр. 248). Если *пожар* не будет потушен за один *стратегический ход*, он *повредит* этот *узел* и двинется дальше. Ведущий должен выбрать новый *узел* – отныне он будет охвачен *пожаром* (что нанесёт урон *численности экипажа* и *боевому духу*). Новую жертву огня нужно выбрать случайно из числа тех *узлов*, на которые огонь может перекинуться, исходя из здравого смысла – например, *пожар*, охвативший плазменные двигатели скорее распространиться на варп-двигатели, чем на носовые орудия. Чтобы справиться с огнём, любой персонаж должен организовать пожарные команды из членов экипажа – это требует **трудного (-10) теста *«Командования»*.**

Такие работы считаются *длительным действием* – в один стратегический ход один персонаж может попытаться сделать это лишь один раз. Вместе с тем, несколько персонажей могут организовывать каждый свои пожарные команды – успех требуется всего один. Кроме того, капитан может выстудить охваченный пламенем отсек, разгерметизировав его. Огонь при этом мгновенно гаснет, но отсек считается *разгерметизированным*, а вместо обычного урона *численности экипажа* и *боевому духу*, корабль теряет 1к5 *численности экипажа* (это те пустоходы, которых разгерметизация вытянула из отсека) и 2к10 единиц *боевого духа* (никому не нравится видеть, как его товарищей с холодным сердцем отправляют в пустоту).

Само собой, что если все *узлы* корабля будут охвачены *пожаром*, судно превратится в выжженный изнутри остов и погибнет.

Невесомость

Земная тяга – одна из немногих сил, что воздействует на жизнь человечества постоянно. Увы, на борту звёздных кораблей такая роскошь доступна не всегда. Человечество изобрело гравипластины ещё во времена таинственной Тёмной эры технологий – такие устройства создают эффект гравитации в каютах и коридорах космических судов. Впрочем, такие системы ненадёжны. Скверное обслуживание или повреждения, полученные в бою, могут отключить гравипластины в самый неподходящий миг, оставив членов экипажа болтаться в воздухе. Кроме того, пустоход, которому пришлось покинуть пределы корабля и сделать шаг в черноту пустоты, также лишается гравипластин под ногами. Потому каждый здоровый пустотник волей-неволей учится действовать в невесомости.

Невесомость считается *пересечённой местностью*, а значит *скорость* персонажей в ней падает вдвое, а все попытки *бежать* или совершать *натиск*, требуют успешного **сложного (-20) теста Ловкости**, в случае провала которого персонаж теряет правильное направление (и считается *сбитым с ног*). С воздействием невесомости можно бороться – например, персонажи-пустотники не считают её *пересечённой местностью* и не терпят описанных неудобств. Кроме того, персонажу, пытающемуся двигаться в невесомости, должно быть от чего оттолкнуться – пола, стен, потолка или иного неподвижного объекта.

Численность экипажа и боевой дух

«Устав, глава 284.7: бунты. Любой пустоход или офицер, замысливший измену, бунт или по своей воле не подчинившийся вышестоящим, будет выброшен из корабельного шлюза»

- устав Имперского Флота: каликсидское издание

Здоровье и благополучие экипажа на корабле измеряется двумя показателями – *численностью экипажа* и его *боевым духом*. *Численность экипажа* выражает размер экипажа в процентах от 1 до 100. Таким образом, «*численность экипажа* 98» означает, что на борту осталось 98% полного экипажа. Все корабли начинают с *численностью экипажа* 100, хотя некоторые *узлы* могут это изменить. *Боевой дух* также измеряется от 1 до 100, начиная со 100 и постепенно снижаясь, когда корабль сталкивается с обстоятельствами, что испытывают верность и преданность экипажа. Для обоих показателей, чем выше – тем лучше.

Падающая *численность экипажа* и *боевой дух* дурно сказываются корабле – см. **таблицы 8-13** и **8-14**. В них указаны пороговые значения, и штрафы, что получает корабль, когда показатель падает ниже такого значения. Если *численность экипажа* и *боевой дух* падают, описанные в таблицах эффекты неминуемо вступают в силу. От них можно избавиться, восстановив эти показатели. Все эффекты складываются. Когда остаётся мало рабочих рук, кораблём становится труднее управлять, когда падает *боевой дух*, пустоходы начинают уклоняться от работы и строить козни. Кроме того, когда *боевой дух* падает до 70, 40 и 10, капитан должен предпринять тест *«Командования»*. В случае провала, часть экипажа поднимает *бунт*.

На заметку: если *боевой дух* упадёт ниже очередного порога, когда корабль находится в бою, не бросайте тест на *бунт* сразу же – дождитесь конца боя.

Если в ходе одного боя *боевой дух* падает ниже нескольких порогов, бросайте только один тест на *бунт*.

Чтобы отобразить *бунт*, ведущий может выбрать одного NPC из экипажа и сделать его главарём восставших (но можно воспользоваться и характеристиками обычного пустохода). С *бунтом* можно справиться, пройдя **состязательный тест *«Командования»*, *«Обаяния»*** или ***«Запугивания»*** (по выбору игроков). Один персонаж (не обязательно капитан) выбирает, как он собирается поступить с мятежниками.

● Применяя *«Командование»*, персонажи бросают против бунтовщиков бортовых оруженосцев, выставляют посты охраны в важных местах и, по большому счёту, ведут против мятежников настоящую войну. Если персонажи победят во состязательном тесте, *численность экипажа* и *боевой дух* упадут на 1к5, но *бунт* будет подавлен.

● Применяя *«Обаяние»*, персонажи встречаются с главарями бунтовщиков, выслушивают их требования и пытаются решить дело миром. Если персонажи победят в состязательном тесте, *боевой дух* упадёт на 1к10 (потому что экипаж считает своих командиров слабаками), но *бунт* прекратится.

● Применяя *«Запугивание»*, персонажи угрожают выстудить жилые отсеки, убивают главарей, берут заложников и всеми возможными способами показывают бунтовщикам, какие последствия могут их ждать. Если персонажи победят во состязательном тесте, *боевой дух* понизится на 1к10 (поскольку в глазах экипажа персонажи превращаются в жестоких тиранов), но *бунт* прекратится.

Если в любом из этих состязательных тестов победят бунтовщики, можно будет предпринять ещё один тест, если они опять победят – ещё один, и так далее. Но если бунтовщики выиграют любой состязательный тест на три или больше ступеней успеха, значит, *бунт* удался. Персонажи теряют власть над кораблем и – скорее всего – им придётся бежать прочь, пока бывшие подчиненные не убили их.

Таблица 8-13 «Численность экипажа»

Показатель	Эффект
80	Время всех путешествий возрастает на 1к5 дней.
60	Все тесты при *действиях абордажа*, отражении атак *«Ударил-отступил»*, тушения пожара и проведения *срочного ремонта* получают штраф -5.
50	Корабль получает штраф -10 к *маневренности.*
40	Узлы, что обычно приносят дополнительные очки при участии в *авантюрах*, больше не приносят очков.
20	В бою корабль считается *полуразрушенным*. Если он уже *полуразрушен*, он может совершать стратегический ход только раз в два стратегических раунда.
10	Корабль больше не может совершать *действий абордажа* и атак *«Ударил-отступил»*. Любая попытка отражения вражеских *действий абордажа*, атаки *«Ударил-отступил»*, тушения пожара или *срочного ремонта* получает штраф -20.
0	Корабль превращается в склеп, полный мертвецов. Если на борту остались живые люди, они могут надеяться лишь на то, что сумеют покинуть остов раньше, чем замёрзнут или задохнутся. Корабль не может действовать без команды на борту.

Таблица 8-14 «Боевой дух»

Показатель	Эффект
100	Экипаж работает в полную силу.
80	Все тесты *«Командования»*, связанные с кораблём и экипажем, получают штраф -5.
60	Все тесты Дальнего боя, связанные со стрельбой из корабельного вооружения, получают штраф -5.
50	Все тесты *«Командования»*, связанные с кораблём и экипажем, получают дополнительный штраф -10 (итого -15).
40	Корабль получают штраф -10 к *маневренности*. Все тесты Дальнего боя, связанные со стрельбой из корабельного вооружения, получают дополнительный штраф -5 (итого -10).
20	Корабль больше не может совершать *абордаж* и атаки *«Ударил-отступил»* (мало кому можно поручить такие задания или доверить оружие). Когда корабль добирается до порта, *численность экипажа* падает на 1к5 из-за дезертирства.
10	Все тесты *«Командования»*, связанные с кораблём и экипажем, получают дополнительный штраф -15 (итого -30). Также корабль получает штраф -10 к *маневренности*, *скорости* и *обнаружению*.
0	В едином порыве экипаж поднимает восстание и убивает любого облечённого властью, какого сможет поймать. Если бунтарей не предать мечу всех до единого, они захватят корабль и выберут новых офицеров из своих рядов.

Приключения на борту

Большая часть правил, изложенных в этой главе, описывает действия персонажей на борту довольно абстрактно. Например, абордаж или атаки *«Ударил-отступил»* рассчитываются просто тестами *«Командования»*, как и *бунты*. Ремонт повреждённого *узла* требует одного броска *«Пользования техники»*. Это объясняется тем, что каждый персонаж руководит целой когортой пустоходов, что и выполняют работу, а разбивка действий на более мелкие сильно бы замедлила игру. Впрочем, если ведущий может расширить все эти действия, если хочет того, и превратить каждое в отдельное приключение.

Быть может, персонажи игроков столкнулись с тяжёлым крейсером, с которым нет надежды справиться в открытом бою. Вместо того, чтобы сдаться на милость победителя, они приведут в действие дерзкий план – проникнут на борт вражеского корабля на челноке, притащив с собой макроснаряд, чтобы взорвать корабельный варп-двигатель и уничтожить крейсер изнутри.

Если ведущий хочет устроить такое приключение, ему стоит поставить игрокам чёткую цель и удостовериться в том, что они поняли, как достичь её. Не стоит бросать персонажей в масштабные битвы или заставлять горстку героев истреблять весь вражеский экипаж (помните, это тысячи человек). Например, чтобы подавить *бунт*, игроки могут прокрасться на самые нижние палубы и убить зачинщика или с боем прорваться к системам жизнеобеспечения и выстудить мятежные отсеки. Быть может, им даже придется выйти на связь с бунтарями и пойти на уступки, хотя сама мысль о таком проявлении слабости вызовет гнев любого истинного капитана…

Пример:

«Взвешенный ответ» только что пережил жаркий бой, в котором потерял немало членов экипажа, а выжившие совсем пали духом. После окончания сражения ***боевой дух*** *экипажа равен 65. Это ниже 80, поэтому все персонажи на борту получают штраф -5 к тестам* ***«Командования»****. Кроме того, капитан обязан предпринять тест* ***«Командования»****, чтобы не случилось* ***бунта****. Он делает бросок против своего показателя* ***«Командования»*** *– 60 (учтя штраф -5 на пониженный* ***боевой дух****) и выбрасывает 87. На борту начинается* ***бунт****! В противостоянии с бунтовщиками, капитан тоже будет получить штраф -5 на состязательные тесты* ***«Командования»****.*

Восстановление боевого духа и численности экипажа

Восстановить *численность экипажа* и его *боевой дух* обычно на удивление просто. Сброд с нижних палуб, что составляет большую часть любого экипажа, порадовать просто – достаточно дать им развлечения или пообещать троны.

Если корабль прямо сейчас участвует в *авантюре*, капитан может подкупить пустоходов тронами (или обещаниями тронов). В любой миг путешествия, капитан – или иная облечённая властью фигура – может попытаться восстановить *боевой дух*, потратив 50 *очков достижения* (то есть усложнив успех текущей *авантюры*) и предприняв **рутинный (+20) тест *«Обаяния»***. Успех означает то, что он сумел унять страхи и сомнения команды (или заглушить их, сыграв на алчности). На фрегатах, транспортах и рейдерах при этом *боевой дух* повышается на 1к10, а на лёгких крейсерах и крейсерах (где команда многочисленнее) – только на 1к5. Капитан может делать это сколько угодно раз, но сложность теста будет всякий раз возрастать на один шаг. В конце концов, тронные золотые хороши, только если есть, где их потратить.

Также капитан или иной власть имущий может попытаться сплотить команду **трудным (-10) тестом *«Обаяния»*** или ***«Запугивания»***. Это восстановит 2 очка *боевого духа* за каждую ступень успеха, но прибегнуть к этому способу можно лишь раз за игровую встречу.

Без сомнения, самый лучший способ поднять *боевой дух* – это сойти на берег. Если корабль добирается до пригодной для жизни, но необитаемой планеты, он может встать на якорь на орбите и потратить три недели на то, чтобы восполнить припасы и дать людям подышать свежим воздухом. Это поднимет *боевой дух* до предела. Если планета (или астероидное поселение) населена другими людьми, команде хватит и двух недель. Если капитан готов потратить немного денег (предприняв **рутинный (+20) тест *приобретения***, чтобы возместить ущерб, нанесённый местным пивным, притонам и борделям), на восстановление *боевого духа* и пополнение запасов хватит всего одной недели.

Пополнить *численность экипажа* можно лишь на планете, населённой людьми. Капитан может предпринять тест *приобретения*, чтобы полностью восстановить экипаж, набрав новых пустоходов из местных. Доступность при этом считается **обычной (+20)**, но это сильно зависит от планеты. В улье достаточно много людей, чтобы считать доступность новобранцев **изобильной (+50)**, а на одиноком аванпосту живая сила очень ценна и будет считаться **скудной** или даже **редкой**. Также ведущий может ввести бонусы и штрафы за количество вербуемых людей и их мастерство (*качество*). Провал теста означает, что искать команду придётся где-то ещё. Подробнее о *приобретении* см. стр. 257.

Впрочем, если капитан того захочет, он может послать на планету отряды вербовщиков в не самые благополучные районы (лагеря рабов, трущобы, подулей) чтобы «пригласить» местных на службу. Всеми приготовлениями должен заниматься персонаж, опытный в подобных делах и имеющий связи с преступным миром. Подробности остаются на откуп ведущему, но потребуется, как минимум, тест *«Обыденного знания (Преступный мир)»*, чтобы выйти на нужных людей, и *«Бартера»* – чтобы заключить сделку. Провал означает, что планы вольного торговца нарушает другая преступная группировка, что местный магистратум арестовал «вербовщиков», или что население восстало против вольного торговца и его держиморд. Плата, что торговцу придётся выложить своим «вербовщикам» никак не скажется на его финансах.

Третий вариант – договориться с властями планеты о том, чтобы те выдали преступников из своих тюрем – за такое «пополнение» даже не придётся платить. Впрочем, появление новобранцев-преступников немедленно понизит *боевой дух* на 1к10+10 – и его не удастся восполнить, пока корабль остаётся на этой планете.

Никакие способы восстановить *численность экипажа* и *боевой дух* не могут поднять соответствующие показатели выше обычного предела. Любые тесты *приобретения*, предпринятые для того, чтобы восстановить *численность экипажа* и *боевой дух*, не учитываются в числе тестов *приобретения*, что каждый авантюрист может предпринять в течение игровой встречи.

Путешествия в космосе

Когда речь не идёт о бое, передвижение в космосе лучше представлять абстрактно. Расстояние между планетой и её спутником может быть больше, чем человек сможет проехать на «Лэнд Краулере» за год, а расстояние между двумя мирами (или звёздами) – превышать таковое на порядки. Обычный имперский корабль может долететь от планеты (такой как Святая Терра) до её спутника чуть больше, чем за час, а путь между этой же планетой и её звездой займёт пару недель. В целом, не стоит сильнее растягивать внутрисистемные путешествия – конечно, быстроходные корабли будут тратить на такие пути меньше времени, а всеохватные перевозчики и другие крупные транспорты – больше. Последнее слово за ведущим.

Вражеские суда – это лишь одна из опасностей, что может повстречать корабль. Астероидные поля, ледяные кольца и туманности таят в себе не меньшие опасности – но порой и возможности.

Астероидные поля

Такие поля – это огромные пространства, заполненные битым камнем, осколками планет или оставшимся после рождения звезды космическим мусором. Чтобы преодолеть поле, требуется успешный **рутинный (+10) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. Успех означает, что корабль прошёл через поле без вреда для себя, но за каждую ступень провала случайный летучий камень наносит кораблю 1к5+1 единицу урона. Урон накопительный – например, за четыре ступени провала, корабль получит 4к5+4 единицы урона, от которого не спасают пустотные щиты. Все тесты, использующие корабельные авгуры, становятся на одну ступень сложнее.

Гравитационные волны

Лишь для наземников гравитация остаётся постоянной; опытные пустотники знают, насколько она бывает капризна и бессердечна. В системе с несколькими звёздами или крупными газовыми гигантами, гравитация порой действует странно – иногда кажется, что законы физики ей вовсе не писаны. Особенно страшны гравитационные приливы, что случаются у газовых гигантов и их спутников или в центрах систем с двойными звёздами. Большинство пустоходов избегает их, но опытные – или безумные – рулевые могут попытаться использовать такие явления себе на благо. Чтобы заметить гравитационный прилив по корабельным авгурам, требуется **сложный (-20) тест *«Проницательности»* + Обнаружения**, а для того, чтобы избежать его – **средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**. Успех означает, что рулевой смог взять достаточную скорость, чтобы «скакать по волнам», то есть лететь с огромной скоростью, пользуясь силой гравитационных потоков. За каждую ступень успеха, ведущий может вычитать один день из общего времени пути. Если рулевой провалил тест – или если корабль не смог заметить гравитационный прилив заранее – судно получает 1к5 единиц урона *прочности*, от которого не спасают ни броня, ни пустотные щиты, а также должен предпринять **сложный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности**, чтобы вырваться на свободу. В случае провала корабль получает ещё 1к5 единиц урона и должен бросать тест снова. Так может продолжаться до тех пор, пока корабль не освободится или не погибнет.

Ледяные кольца

Кольца газовых гигантов особенно опасны для кораблей – они сочетают неприятности, что таят астероидные поля и туманности. Чтобы провести корабль через ледяное кольцо, требуется **средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности** и **средний (+0) тест *«Навигации (Звёздная)»* + Обнаружения**. Если персонаж провалил первый тест на две или более ступени – это значит, что судно врезалось в особенно крупный кусок льда и получает 3к10 единиц урона, от которого не спасают пустотные щиты. Провал второго теста задержит корабль на день. Любые тесты, предполагающие использование корабельных авгуров в пределах ледяного кольца, становятся сложнее на две ступени.

Туманности

Туманность – это огромное, густое облако газа и пыли, дрейфующее в космосе. Для того, чтобы пройти через туманность нужным курсом, требуется **трудный (-10) тест *«Навигации (Звёздная)»* + Обнаружения**. Успех означает, что корабль сумел быстро пройти через туманность, провал – что судну пришлось задержаться. Каждая ступень провала означает лишний день в пути. Кроме того, густота туманности ограничивает дальность стрельбы из орудий. В начале боя бросьте 3к10 – сумма выпавших чисел означает наибольшую возможную дальность стрельбы. Корабли, идущие *тихим ходом*, получают бонус +30 к тестам манёвра. Все тесты, использующие корабельные авгуры, становятся на три ступени сложнее.

Звёздные феномены в бою

Хотя для того, чтобы отобразить звёздные феномены, ведущий может просто использовать изложенные выше правила, есть и более простой способ – повышать сложность тестов манёвра на шаг (например, требуя от рулевого **рутинный (+10) тест *«Пилотирования (Космические суда)»* + Маневренности** всякий раз, когда он совершает обычное движение, которое обычно не требует тестов). Провал накладывает штрафы, указанные отдельно для каждого феномена – из-за этого простая дуэль в астероидном поле сможет стать намного опаснее для обоих участников.

Долгие путешествия в пустоте

«Мы вышли в Поступи через день после Сангвиналы, забив трюмы до отказа всем, что могло понадобится на долгом пути до Дыхания Люцина. А потом мы попали в зубы варп-шторму, что вынес нас к какой-то безымянной туманности, ослепшими и заблудившимися. Мы съели наши запасы, потом грузы, и уже начали жевать подмётки, когда трёхглазый старикан заметил сияние Астромикана. Это было в самый раз, а то мой друг Гракс уже начал выглядеть довольно вкусным!»

- старший артиллерист Пайтор Золс с торгового транспорта «Самоуверенный»

Хотя Империум Человека объявляет бескрайние просторы галактики владениями Золотого трона Терры, точнее будет описать царство человечества как скопление крошечных островков, разбросанных на огромному океану. Пространство меж звёзд так велико, что сама идея контролировать его смехотворна, и большая часть Империума – это планеты, в поисках безопасности сгрудившиеся вокруг огня своих звёзд.

Но корабли человечества странствуют именно через эти неведомые бездны. Даже с помощью варп-двигателей (а Имматериум – это, в лучшем случае, капризный союзник) путешествия занимают месяцы, а порой годы. Вне рубежей Империума, где свет цивилизации ещё дальше, путь может занять десятилетия.

Обычно запасов еды хватает на полгода – хотя некоторые суда берут на борт больше провианта, если собираются в дальнее путешествие. Эти запасы можно растянуть на больший срок, если держать экипаж впроголодь. Когда заканчивается еда, свежая вода становится редкостью и даже сам воздух тяжелеет, по кораблю легко расходятся болезни и мятежные настроения.

Последствия долгих путешествий могут быть разными – ведущий может выдумать любые подходящие трудности. В целом, за каждый месяц сверх первых шести, понижайте *боевой дух* на 2 и устраивайте одно из описанных ниже злосчастий:

Болезнь на корабле: затхлый воздух и вода быстро разносят болезни. Успешный тест *«Медики»* (сложность определяет ведущий) может сдержать заразу – если сделать этого не удастся, *численность экипажа* и *боевой дух* упадут на 1к5.

Цинга: нехватка еды приводит к дурному питанию. Если склады уже почти пусты, с этим ничего по поделаешь, и самые слабые и больные погибнут, снизив *численность экипажа* на 1к5.

Утомлённый машинный дух: долгое напряжение всех систем корабля порой доводит его. Без настоящей верфи, любой ремонт будет лишь временным. Ведущий выбирает один *узел* корабля. За каждый месяц, что судно провело в космосе, без захода в верфь или на цивилизованную планету для надлежащего ремонта, один из персонажей должен предпринять тест *«Пользования техники»* или *узел* выйдет из строя – будет считаться *повреждённым*. Сложность тестов должна постепенно повышаться.

Голод: мало что по опасности может сравниться с истощением запаса еды – это не только предвещает голод, но и может привести к бунтам среди экипажа. Чтобы начался голод, корабль должен пробыть в пути больше года или по какой-то иной причине резко лишиться запасов провианта. Когда начинается голод, *численность экипажа* падает на 1, а *боевой дух* – на 2 каждый день, до тех пор, пока не будет найдена обитаемая планета или иной способ пополнить запасы.

И всегда есть опасность бунта – особенно когда экипаж месяцами или годами живёт в четырёх железных стенах, не видя тёплого солнца и не вдыхая свежего воздуха. Мятежные настроение отражают падением *боевого духа*, но ведущий волен вводить в сюжет волнения на нижних палубах или даже предательство среди офицеров, замысливших отнять корабль у персонажей.

Длительный ремонт

Чтобы выжить в глубокой пустоте, корабль должен быть самодостаточен – особенно верно это, когда речь идёт о ремонте и обслуживании. На каждом судне, что достойно называться «пустотным», есть колоссальные баки с топливом и грузовые склады, забитые продовольствием и запчастями – от изящных электроконтуров для когитатора до массивных адамантиевых плит, которыми предстоит закрывать пробоины в броне. Хотя таких запасов далеко не всегда хватает на полный ремонт корабля (особенно только что пережившего жестокий бой), самые страшные раны обычно удаётся залатать.

Для долгого ремонта, корабль должен бросить якорь на высокой орбите газового гиганта в покинутой системе или угнездиться среди астероидов, где его никто не найдёт, или найти другое подходящее место. Экипажу предстоит несколько недель работы. За каждую неделю нужно бросать тест *«Пользования техники»* и подсчитывать ступени успеха и провала. Если к концу установленного капитаном времени количество ступеней провала будет превышать количество ступеней успеха, значит ремонт не удался. В противном случае – удался, и корабль восстанавливает 1к5 очков *прочности*. Это не может поднять *прочность* выше обычного предела. Успешный ремонт восстанавливает работоспособность всех *повреждённых*, *разгерметизированных* и *обесточенных узлов* (уничтоженные придётся заменять).

Для тщательного ремонта кораблю нужно прибыть на обитаемую планету или космическую станцию – желательно достаточно развитую технологически (пещерные люди или крестьяне с феодального мира не смогут сильно помочь с ремонтом звёздного корабля). Найдя подходящую планету, капитан обычно должен заплатить за ремонт.

За каждые пять очков *прочности*, которую герои хотят восстановить, они должны предпринять тест *приобретения* со штрафом -10 (распространённость и количество материалов и припасов уже включена в сложность этого теста). Такие тесты бросаются не все сразу – если один был провален, значит авантюристы исчерпали доступные средства, и им нужно или ждать 1к5 недель или искать иные возможности (или лучшие условия). Любые тесты *приобретения*, предпринятые для того, чтобы восстановить *прочность*, не учитываются в числе тестов *приобретения*, что каждый авантюрист может предпринять в течение игровой встречи. Если в ходе ремонта будет восставлено хоть одно очко *прочности*, то все *повреждённые*, *разгерметизированные* и *обесточенные узлы* также приходят в порядок.

Восстановление одного очка *прочности* требует дня ремонта. *Узлы* на замену уничтоженных или менее совершенных можно добывать как обычно, а их установка удлиняет ремонт на 1к5 дней за каждый *узел*.

Playing The Game

Tests
•
The Role of Fate
•
Combat
•
Injury
•
Exploration
•
Movement
•
Profit Factor
•
Endeavours

Глава IX

Игровой процесс

«Путешествовать с вольным торговцем – значит удостоиться великой чести и открыть великие возможности. Впрочем, для начала тебе требуется кое-что узнать…»

- главный сенешаль Нейтин Тсантос

Система **Rogue Trader** позволяет игрокам творчески мыслить, продумывать свою тактику и стратегию, работать в команде и призывать на помощь воображение, чтобы справляться с любыми опасностями. Жизнь на корабле вольного торговца может быть очень прибыльной, но редко бывает лёгкой. Тех, кто осмелится бросить вызов холодному, неизведанному космосу, ждут бесчисленные опасности – от отказов оборудования и кровожадных пришельцев до коварных варп-штормов и оскверняющей порчи Хаоса. Эта глава описывает основные правила, по которым отыгрывают такие ситуации (и множество других).

Тесты

Тест – одна из основных механик **Rogue Trader**, применяющаяся для определения успеха или провала определённого действия. Когда герой берётся за дело, исход которого может иметь важные последствия для истории, здоровья персонажа, репутации, безопасности корабля и так далее – он должен предпринять тест, который покажет, сопутствовал ли ему успех.

Тесты умений

Тест умения – самый распространенный тест. Каждое умение связано с характеристикой, чьё значение является базовым значением умения. К примеру, умение *«Уклонение»* связано с характеристикой Ловкость. Сперва игрок применяет к связанной с умением характеристике все определенные ведущим модификаторы, получая её итоговое значение для этого теста, после чего делает бросок к100. Тест умения считается успешным, если результат этого броска меньше итогового значения характеристики или равен ему. Тест умения считается проваленным, если результат этого броска выше итогового значения характеристики.

Преуспеть в тесте умения намного проще, если персонаж обладает этим умением. Если персонаж не обладает умением, он всё равно может попытаться пройти этот тест, но только если речь идёт о *базовом* умении. Связанная характеристика при этом ополовинивается. Всё модификаторы применяются уже после этого уменьшения. Персонаж не может предпринимать тесты *неизученных* им *продвинутых* умений.

Пример:

*Дрейк пытается прокрасться мимо часовых в строго охраняемую зону. Ведущий говорит, что потребуется тест **«Бесшумного шага»**. Это умение связано с Ловкостью. Ловкость Дрейка равна 34, но умения **«Бесшумный шаг»** у него нет. К счастью, это **базовое** умение, так что Дрейк может попытаться пройти тест против половины Ловкости – то есть, против 17. Игрок делает процентный бросок и получает 29 – это больше 17, а значит тест провален. Часовой замечает Дрейка и пытается оглушить того шоковой булавой. У Дрейка есть шанс увернуться от удара, пройдя тест **«Уклонения»**. Это **базовое** умение, и оно у Дрейка есть, так что он бросает тест против своей полной Ловкости и получает 33 – успех! Дрейк в последний миг уходит из-под удара.*

Тесты характеристик

Порой авантюристы влипают и передряги, в которых не поможет никакое умение. В таких случаях применяется **тест характеристики**. Ведущий определяет наиболее подходящую для теста характеристику, а игрок делает бросок к100. Тест характеристики считается успешным, если результат броска меньше итогового значения характеристики или равен ему. Тест характеристики считается проваленным, если результат этого броска выше итогового значения характеристики. Помните, что Ближний и Дальний бой – это тоже характеристики, хотя на первый взгляд их можно принять за навыки.

Таблица 9-1 «Тесты умений»

Тип умения	Тест
Отсутствующее у персонажа *базовое* умение	Тест бросается против половины связанной характеристики
Отсутствующее у персонажа *продвинутое* умение	Тест невозможен
Имеющееся у персонажа *базовое* умение	Тест бросается против полного значения связанной характеристики
Базовое или *продвинутое* умение с бонусом +10 или +20	Тест бросается против полного значения связанной характеристики с бонусом +10 или +20

Таблица 9-2 «Тесты характеристик»

Характеристика	Пример действия
Ближний бой	Атаковать врага холодным оружием
Дальний бой	Атаковать врага стрелковым оружием
Сила	Выбить дверь, взять пленного, сбить с ног грокса
Выносливость	Сопротивляться воздействию яда, болезни, опасных температур, голода
Ловкость	Сохранять равновесие, двигаясь по узкой поверхности, идти по опасной местности
Интеллект	Вспомнить важные подробности, опознать знакомое лицо, решить головоломку
Восприятие	Засечь прячущегося врага, найти тайный ход, определить чужое отношение к себе
Сила воли	Сопротивляться пыткам или воздействию психосил, творить психосилы
Товарищество	Произвести хорошее впечатление или внушить доверие, соблазнить кого-либо

Основная механика

- Определите умение или характеристику, тест которой необходимо пройти.
- Примените все модификаторы.
- Сделайте процентный бросок (бросок к100).
- Если результат броска ниже, чем значение характеристики или умения (с учетом модификаторов), то тест успешно пройден.
- Если результат броска выше, чем значение характеристики или умения (с учетом модификаторов), то тест провален.

Ступени успеха и провала

Как правило, простого факта того, успешен или нет тест, вполне достаточно. Но в некоторых обстоятельствах важно знать, насколько успешно персонаж справился с заданием или насколько сильно он всё завалил. Особенно это важно в случае с *социальными* умениями (например, такими как *«Обаяние»* или *«Сбор информации»*) и в бою (например, при стрельбе из автоматического оружия).

Для этого применяется система ступеней успеха или провала, которые подсчитываются довольно просто. Бросив тест, сравните выпавшее на к100 значение и значение характеристики (с учетом всех модификаторов). За каждые десять очков, на которые результат меньше значения характеристики, персонаж получает одну дополнительную ступень успеха. За каждые десять очков, на которые результат больше значения характеристики, персонаж получает одну дополнительную ступень провала.

Пример:

Грузовой корабль Йоланды вблизи планеты перехватили патрульные суда и требуют пятую часть ценного груза «за безопасность». Йоланда не хочет неприятностей, так что вступает в переговоры с патрулём. Ведущий требует тест ***«Бартера»****. Товарищество Йоланды равно 42, и у неё есть нужное умение. Персонаж делает бросок и получает 18! Это не просто успех, но успех с двумя ступенями успеха (успех засчитывается за сам факт успешного броска, а две ступени успеха – за разницу между результатом броска и показателем характеристики более 20 очков). Ведущий постановляет, что Йоланда сумела договорить на побор всего в двадцатую долю груза.*

Длительные тесты

Иногда персонаж пытается сделать нечто, требующее приложения усилий в течение немалого времени. В таких случаях, ведущий может потребовать несколько тестов умений. Это называется *длительным тестом*. В описании каждого из умений описано, в каких случаях его применение требует длительного теста. Впрочем, ведущий может скорректировать время, указанное там, если сочтёт, то это больше подходит текущим обстоятельствам.

Состязательные тесты

Бывает, что персонаж вынужден использовать свои умения против какого-либо противника. В таком случае, предпринимается **состязательный тест**. К примеру, если авантюрист пытается скрыться от охранника, предпринимается состязательный тест *«Скрытности»* персонажа против *«Бдительности»* стража.

Участники состязательного теста бросают тест как обычно, преуспевший в своём тесте побеждает. Если преуспели оба, тест выигрывает тот, кто набрал больше ступеней успеха. Если количество ступеней успеха также равно, побеждает тот, у кого больше бонус использованной характеристики. Если и по этому показателю стороны равны, победителем считается тот, кто получил меньший результат в своем броске к100.

Если оба участника теста провалились, возможен один из двух исходов. Первый – ничего не происходит, будто теста и не было. Второй – оба участника перебрасывают кости, до тех пор, пока не определится победитель.

Пример:

Дрейк пытается убедить главу планетарных сил безопасности, что его груз взрывчатки предназначен для горных работ по добыче железа, и никак не может попасть в руки местных повстанцев. Ведущий знает, что Дрейк лжёт, поэтому требует пройти тест ***«Обмана»*** *против* ***«Проницательности»*** *противника. Игрок бросает кости и успешно проходит тест; ведущий бросает тест за главу безопасности и тоже проходит его с одной ступенью успеха, что делает его победителем. Он не купился на историю Дрейка и не пропускает его груз.*

Сложность тестов

Тесты могут сильно отличаться друг от друга. Просто войти в док в космопорте – это одно, а, не сбрасывая скорости, провести корабль через густое астероидное поле – совсем другое. Оба этих теста требуют теста умения *«Пилотирование»*, но последний явно должен быть сложнее, чем первый. Вопрос только в том, насколько сложнее, а ответ остаётся за ведущим.

Иногда сложность нужного теста прямо указана в правилах, но чаще это решение оставлено на откуп ведущему. Подумав над сложностью теста, ведущий может обратиться к **таблице 9-3 «Сложность тестов»** и взять оттуда подходящий модификатор, которые будет необходимо применить к характеристике перед броском к100.

Пример:

В руки Йоланды попали древние документы, которые могут привести её к утраченным имперским технологиям, если удастся верно истолковать содержимое. Ведущий требует ***сложного (-20) теста «Учёного знания (Легенды)»****. Интеллект Йоланды равен 44, и у неё есть нужное умение. В обычных условиях, она бы бросала тест этого умения против своего полного Интеллекта. Но в этом случае, Йоланда получает штраф -20 и для успеха должна получить 24 или меньше в своем броске к100.*

Помощь

Иногда несколько персонажей могут объединить усилия и выполнить задачу намного быстрее и проще одиночки. Предпринимая тест, персонаж может (с разрешения ведущего) получить помощь от других игроков. При этом бросок к100 делает только тот персонаж, который непосредственно предпринимает тест, но каждый из помогающих ему товарищей снижает сложность теста на одну ступень. Если тест будет пройден, персонаж получает дополнительную ступень успеха.

Таблица 9-3 «Сложность тестов»

Тест	Модификатор
Тривиальный *(Trivial)*	+60
Элементарный *(Elementary)*	+50
Очень лёгкий *(Simple)*	+40
Лёгкий *(Easy)*	+30
Рутинный *(Routine)*	+20
Простой *(Ordinary)*	+10
Средний *(Challenging)*	+0
Трудный *(Difficult)*	-10
Сложный *(Hard)*	-20
Очень сложный *(Very Hard)*	-30
Напряжённый *(Arduous)*	-40
Изнурительный *(Punishing)*	-50
Адский *(Hellish)*	-60

Ограничения на помощь

Несмотря на то, что персонажи могут помогать друг другу в большинстве задач, у этого правила есть свои ограничения и требования:

● Чтобы оказывать помощь в тесте какого-либо умения, персонаж должен сам владеть этим умением;

● Помогающий персонаж должен находиться в непосредственной близости от того, кому помогает;

● Помощь не может осуществляться в качестве *реакции* или свободного действия;

● Правила помощи не распространяются на тесты, подразумевающие сопротивление болезням, ядам, страху, а также на те, помощь в которых ведущий сочтёт неуместной;

● В одном тесте одному персонажу могут помогать не более двух других.

Пример:

Девон угодил в тюремную камеру, и его друг Дрейк пытается устроить тому побег. Замок на двери старый и не очень сложный, но у Дрейка нет умения ***«Безопасность»****, так что вряд ли он сможет справиться с ним сам. У Девона это умение есть, так что он может давать другу ценные советы. Ведущий решает, что взлом замка был бы* ***простым (+10) тестом «Безопасности»****, но с помощью Девона он становится* ***рутинным (+20)****. Более того, если Дрейка всё же вскроет дверь, он получит дополнительную ступень успеха.*

Роль судьбы

Авантюристы – необычные люди, чьё происхождение, таланты и опыт выделяют их на фоне простых жителей Империума. Особая судьба – вот что сильнее всего отделяет авантюристов от обывателей. Все персонажи игроков вступают в игру, имея хотя бы одно *очко судьбы*. Количество *очков судьбы*, которыми обладает каждый персонаж, определяется при его создании. Такие очки могут означать, что персонажу уготована необычная судьба или что сам Император предназначил его для великих свершений или что он просто очень везуч.

Использование очков судьбы

Очки судьбы дают персонажам игроков возможность воздействовать на происходящее, избегая провалов и обращая неудачи в успехи. Кроме того, это позволяет героям рисковать, что ускоряет игру и делает её более интересной. Авантюрист располагает ограниченным запасом *очков судьбы*, который уменьшается на единицу с каждым потраченным очком. Все потраченные *очки судьбы* восстанавливаются с началом каждой новой игровой встречи или прямо в ходе текущей встречи в особых обстоятельствах (по решению ведущего). *Очко судьбы* может быть использовано в любой миг, как во время хода персонажа, так и в качестве ответа на действия другого персонажа. Трата *очка судьбы* – это свободное действие.

Потратив *очко судьбы*, персонаж может:

● Единожды перебросить проваленный тест. Результат переброса окончателен.

● Получить бонус +10 к тесту. Использование *очка судьбы* нужно заявить до того, как предпринимать тест.

● Получить дополнительную ступень успеха к тесту. Использование *очка судьбы* можно заявить после броска.

● Считать свой бросок на *инициативу* равным 10.

● Немедленно восстановить 1к5 ран (это не работает на критический урон).

● Немедленно сбросить *оглушение*.

Сжигание очков судьбы

Случается и так, что ни перебросы тестов, ни лишние ступени успеха уже не в силах спасти жизнь авантюриста. В таких случаях, игрок может сжечь *очко судьбы*, навсегда уменьшив максимальное количество таковых на единицу. Благодаря этому, персонаж выживает в любой ситуации, но и только. Например, если враг попал в персонажа из лазпушки и нанес оказавшееся смертельным количество критического урона, то сжигая *очко судьбы*, персонаж останется жив. Страшно обожжён, с нулевым количеством ран, без сознания, но жив. В других случаях – например, при взрыве варп-двигателя на корабле, в котором путешествовал авантюрист – ведущему и игроку стоит хорошо подумать о том, как именно спасся персонаж. *Очко судьбы* можно сжигать, даже если оно уже было потрачено на этой же игровой встрече.

Получение дополнительных очков судьбы

Ведущий может награждать персонажей дополнительными *очками* судьбы (или возвращать ранее сожжённые) за значительное продвижение по основному сюжету, героические подвиги, хитроумные планы или просто хороший отыгрыш.

Звёздные корабли и сжигание очков судьбы

Сражения космических кораблей опасны и тем, что «проиграть» в них нередко значит «погибнуть». Не раз хотя бы один из гордых кораблей, что участвовали в бою, обращался в пылающий остов или кучу обломков. Если корабль, на котором находятся авантюристы, гибнет, они все могут одновременно сжечь по одному *очку судьбы*, чтобы избежать верной смерти. Как при этом корабль сможет уцелеть – решать ведущему. Возможно, судно умеет сбежать и на честном слове добраться до ремонтного дока, но ведущий может изобрести любой другой способ.

Бой

Галактика – это опасное место, особенно для тех, кто решился покинуть относительную безопасность имперских миров и окунуться в неизведанное. Путешествующие на корабле вольного торговца будут сталкиваться с самыми разными людьми, чужаками и множеством более страшных существ, желающих им смерти. Если план авантюристов по спасению своих жизней не состоит в поспешном бегстве, им придётся сражаться. Потому бой – одна из важных составляющих **Rogue Trader**.

Этот раздел подробно описывает бой между парами или большими группами персонажей. Бои космических кораблей подробно описаны в **главе VIII**. Правила для сражений с применением планетарной боевой техники изложены в дополнении **«Сквозь шторм»,** а для целых войн – в дополнении **«Линейный флот Коронуса»**.

Повествовательное время против структурированного

Течение времени в **Rogue Trader** может гибко меняться, повинуясь решениям ведущего, принятым в зависимости от нужд сюжета и действий игроков. Иногда ведущий использует довольно примерный счёт времени – т. н. режим *повествовательного времени*. Иногда – особенно в бою – напротив, требуется точный расчёт, и тогда применяется *структурированное время*.

Повествовательное время

Очень часто в **Rogue Trader** не требуется точного подсчёта времени. Зачастую вполне достаточно знать, что то или иное действие займёт «пару минут», «около часа», «несколько недель» или что-то в таком роде. Повествовательное время, как правило, применяется вне боя, и в обстоятельствах, где не важен точный порядок действий.

Структурированное время

В отличие от абстрактно идущего повествовательного времени, структурированное предназначено для расчёта сложных взаимодействий – таких как бой, когда важна каждая секунда, а от порядка действий персонажей может зависеть исход столкновения. Структурированное время делится на *раунды*, *ходы* и *действия*.

Раунды

Раунд – это отрезок боя, состоящий из ходов каждого из участников боя. Считается, что все, действующие во время одного раунда, предпринимают свои действия более или менее одновременно, а сам раунд длится около пяти секунд, независимо от того, сколько персонажей в него вовлечены.

Ходы

Каждый персонаж может каждый раунд совершить один ход. В течение своего хода персонаж предпринимает одно или несколько действий. Поскольку ходы всех персонажей во время одного раунда происходят примерно в одно время, для расчёта того, кто действует первым, а кто – последним, применяется расчёт *инициативы*.

Действия

Во время своего хода персонаж может предпринять одно или несколько действий. Если он предпринимает несколько действий, они выполняются в том порядке, в каком были названы. К примеру, персонаж может выхватить пистолет и пройти несколько метров, а может сперва пройти это расстояние, а потом уже достать оружие, но итог будет один и тот же. Впрочем, если персонаж хочет стрелять, очевидно, что сперва он должен достать оружие! Более подробно все действия описаны ниже.

Боевые условности

Бои в **Rogue Trader** быстрые, яростные и не дают игрока увязнуть в мелочах. Для этого участникам нужно принять как должное некоторые условности и отклонения от реальности. Одна из таких условностей заключается в том, что все участники сражения заботятся о своей безопасности и потому постоянно двигаются, уклоняются от ударов и маневрируют, чтобы занять более выгодную позицию или избежать попадания, из-за чего все боевые тесты становятся **средними (+0)**, если правила особо не оговаривают иного.

Как проходит бой

В бою используется структурированное время, разделённое на раунды, ходы и действия. Каждый персонаж, включая NPC, может совершить один ход каждый раунд. Порядок, в котором все персонажи совершают свои ходы, зависит от *инициативы*. В начале боя, предпримите следующие шаги:

Шаг 1: Внезапность

В начале боя ведущий определяет, был ли кто-то из его участников захвачен *внезапностью*. Это может произойти только в начале боя, и скорее всего, вы повидаете достаточно боёв, где никто не попадёт в такую ситуацию. В первом раунде боя, все персонажи, захваченные *внезапностью*, теряют свои ходы и не могут использовать *реакции*, поскольку они просто не ожидали нападения. Если никто из участников боя не был захвачен *внезапностью*, сразу переходите в **шагу 2**.

Шаг 2: Определение инициативы

В начале первого раунда, каждый игрок определяет свою *инициативу* – бросает 1к10 и добавляет к выпавшему числу свой бонус Ловкости (количество полных десятков в характеристике «Ловкость»). Итоговое значение *инициативы* сохраняется в течение всего боя.

Шаг 3: Определение порядка действий

Ведущий выстраивает порядок, в котором ходят все участники боя (включая NPC), начиная с обладателей самой высокой инициативы и заканчивая обладателями самой низкой. В этом порядке все персонажи будут совершать свои ходы в течение каждого раунда.

Шаг 4: Совершение ходов

Каждый персонаж, начиная с обладателя наивысшей *инициативы*, совершает ход. Персонаж, непосредственно совершающий свой ход, называется «активным персонажем». Активный персонаж может предпринять одно или более действий. После того, как активный персонаж совершит свои действия, ход переходит к следующему по порядку *инициативы* персонажу.

Шаг 5: Завершение раунда

После того, как каждый персонаж сделал по одному ходу, раунд завершается. Все эффекты, в описании которых указано «до конца раунда» прекращают своё действие.

Шаг 6: Повторение шагов 4-5

Продолжайте отыгрывать раунд за раундом, до тех пор, пока не закончится бой или не произойдет событие, что вернет персонажей в повествовательное время.

Внезапность

Эффекты *внезапности* действуют только в начале боя, когда ведущий решает, будет ли кто-то из участников сражения считаться *захваченным внезапностью* – то есть не ожидать нападения. В целом, это зависит от решения ведущего, принятого с учётом обстоятельств и того, какие действия предпринимали персонажи до начала боя. Ведущему стоит учесть следующее:

● Прячется ли кто-либо из участников боя? Успешный тест умения *«Скрытность»* перед боем может означать, что пред-

принявший его персонаж спрятался. Чрезвычайно осторожные персонажи могут попытаться заметить его с помощью теста *«Бдительности»*.

● Подкрадывается ли кто-либо из участников боя? Успешный тест умения *«Бесшумный шаг»* перед боем может означать, что предпринявший его персонаж устроил засаду. Опять же, чрезвычайно осторожные персонажи могут попытаться заметить его с помощью теста *«Бдительности»*.

● Могут ли какие-либо особые обстоятельства скрыть приближение атакующих? Например, проливной дождь, шум двигателей, близкие взрывы.

● Наличествуют ли какие-либо отвлекающие факторы? К примеру, культист может быть настолько захвачен проповедью, что не заметит приближающихся врагов.

Учтя эти факторы, ведущий должен решить, будет ли кто-то из участников боя захвачен *внезапностью*. Зачастую случается, что все члены одной группы будут захвачены *внезапностью*, но бывают и исключения. Если никто не был захвачен *внезапностью*, бой отыгрывается как обычно.

Все *захваченные внезапностью* персонажи теряют свой ход и не могут предпринимать никаких действий (что, как правило, значит, что они просто стоят на месте). Все незахваченные *внезапностью* персонажи получают бонус +30 к своим тестам Ближнего и Дальнего боя при атаках по *захваченным внезапностью*. После того как раунд *внезапности* полностью завершится, все *захваченные внезапностью* приходят в себя и могут действовать как обычно, включаясь в порядок *инициативы* на надлежащих местах.

Пример:

Рамиреса и Кастеллу преследует шайка бандитов. Вместо того, чтобы ждать нападения, Кастелла и Рамирес решают устроить засаду. Они сворачивают в тёмный переулок, где Кастелла применяет умение ***«Скрытность»****. Рамирез же остаётся на виду и, когда бандиты появляются в переулке, начинает, положившись на своё обаяние, дурить им головы всевозможной чепухой. Ведущий требует предпринять состязательный тест* ***«Трёпа»*** *Рамиреса против Силы воли негодяев. Рамирес побеждает, стало быть, бандиты достаточно отвлечены, чтобы Касталла могла напасть на них неожиданно. Ведущий постановляет, что бандиты будут* ***захвачены внезапностью****, что позволяет и Рамиресу и Кастелле сделать ход, вдобавок имея бонус +30 к Ближнему и Дальнему бою против остолбеневших от неожиданности преступников. После того как раунд* ***внезапности*** *завершиться, все участники боя – в том числе, Рамирес и Кастелла – сделают бросок* ***инициативы****.*

Инициатива

Инициатива определяет то, в каком порядке будут действовать персонажи в течение раунда. Чтобы определить свою *инициативу*, бросьте к10 и прибавьте к выпавшему числу бонус Ловкости персонажа. Ведущий определяет *инициативу* для всех NPC и прочих существ. Для большей простоты происходящего, ведущий может делать один бросок за каждую группу однотипных врагов.

Пример:

Четвёртка бандитов нападает на Дрейка, Девона и Йоланду – трёх авантюристов. Каждый игрок определяет свою инициативу, бросая 1к10 и прибавляя бонус Ловкости. Дрейк получил инициативу 8, Девон – тоже 8, а Йоланда – 11. Что же до бандитов, то они все имеют схожие характеристики, так что для них ведущий определяют общую инициативу – 9.

Тактическая карта

Во время отыгрыша больших боёв, некоторые игроки могут захотеть видеть картину битвы, чтобы лучше понимать, где кто находится. Ведущий может решить эту проблему, рисуя карту на бумаге. Кроме того, во многих игровых магазинах продают большие подложки, на которых можно рисовать маркером, а после игры – легко стирать влажной тряпкой. Зачастую, для облегчения расчётов, такие подложки уже размечены на квадраты или шестиугольники. Тактические боевые карты могут быть любого масштаба, и некоторые игроки любят совмещать, и большие карты, где один квадратный дюйм обозначает один квадратный метр, и миниатюры.

Для игры в **Rogue Trader** тактические карты очень полезны, но совершенно необязательны. Многим игрокам больше нравиться слушать описания событий и рассказывать о них самим, попутно представляя происходящее. Конечно, это требует от игроков бóльшей сосредоточенности, зато полёт их фантазии ничто не ограничивает.

После того, как для каждого из участников (или для каждой группы таковых) была определена *инициатива*, ведущий составляет список, расставляя в нём участников в порядке убывания *инициативы*. Этот список и есть *порядок инициативы*, в котором персонажи будут действовать до конца боя.

Если несколько персонажей получили одинаковый показатель *инициативы*, первым действует тот, у кого выше Ловкость. Если эти показатели равны, то участники боя бросают кубик – кто выбросит больше, тот и ходит первым.

Пример:

Ведущий выстраивает игроков и NPC из прошлого примера в порядке инициативы. Первой ходит Йоланда с инициативой 11, затем – все бандиты, накидавшие себе инициативу 9. Последними идут Дрейк и Девон, оба обладающие инициативой 8. У Дрейка выше бонус Ловкости, потому он ходит третьим, а Девон – четвёртым.

Большинство боёв длятся несколько раундов, но *инициатива* определяется только один раз – перед первым – и сохраняется на всё время боя. Если посередине боя в него включаются новые участники, просто определите их инициативу и поставьте на надлежащее им место в списке.

Действия

В обычном раунде, у каждого персонажа есть свой ход. В свой ход персонаж может совершить одно или несколько действий. Все действия в **Rogue Trader** делятся на пять типов. При этом, каждое действие также принадлежит в одному из подтипов.

Типы действий

Каждое действие относится к определённому типу – полное, частичное, свободное, длительное или реакция.

Полное действие

Совершение полного действия требует внимания и сосредоточенности. Персонаж может предпринять одно полное действие в свой ход и при этом больше не может совершать в этот ход частичных действий. Пример полного действия – *захват* противника в рукопашной.

Частичное действие

Совершение частичного действия куда проще. Оно требует определенных усилий или концентрации, но не настолько, чтобы занимать собой весь ход персонажа. Персонаж может предпринять два разных частичных действия в свой ход, вместо одного полного. Выхватывание оружия или *стандартная атака* – примеры частичных действий.

Реакция

Реакция – особое действие, совершаемое в ответ на действие врага (обычно – в ответ на его атаку). Персонаж может предпринять одно действие *реакции* в раунд. Это действие совершается не в свой ход. Тест *«Уклонения»* или попытка *парирования* – это пример действия-*реакции*.

Свободное действие

Свободное действие занимает всего миг и не требует особых усилий. Свободное действие можно применять в дополнение к любому другому. Чёткого ограничения на количество свободных действий в ход нет, так что ведущему стоит руководствоваться здравым смыслом, решая, что персонаж может успеть за несколько секунд, которые длится раунд, а то нет. Сказать пару слов или бросить предмет на землю – примеры свободных действий.

Длительное действие

Некоторые действия требуют для совершения больше времени, чем даёт один раунд. Если персонаж заявляет длительное действие, он будет занят им столько, сколько необходимо для успешного завершения действия. Если персонажа прерывают (или он сам прекращает выполнять начатое) весь достигнутый прогресс обнуляется.

Пример:

Архимилитант Заддион пытается перезарядить свою мельту в разгар боя. Перезарядка мельты занимает два полных действия. В свой ход Заддион кричит товарищам, что его нужно прикрыть (это свободное действие) и начинает перезарядку (тратя полное). В следующий ход он также тратит полное действие на завершение перезарядки. Если бы он бросил возиться с мельтой после первого раунда, но впоследствии решил бы всё же перезарядить оружие, всё пришлось бы начинать с начала.

Подтипы действий

В дополнение к типу, каждое действие классифицируется по тому, к какому подтипу оно принадлежит. Эти уточнения нужны для того, чтобы сделать некоторые моменты в правилах яснее (например, насчёт того, что может или не может сделать персонаж в определённых обстоятельствах). К примеру, *обездвиженный* персонаж не может выполнять никаких действий, имеющих подтип «Передвижение».

Использование действий

В течение своего хода персонаж может совершить одно полное или два разных частичных действия. Например, герой может предпринять *натиск* (полное действие) или совершить *прицеливание* и *стандартную атаку* (два частичных). Планируя свои действия, помните, что раунд длится всего несколько секунд, а ход одного героя – и того меньше.

Любые действия могут сочетаться с выкриками, насмешками, боевыми кличами и другими короткими восклицаниями – они считаются свободными действиями – но ведущему стоит подумать над тем, что герой может произнести за пару секунд, а что – нет. Дружеская подколка или насмешка над врагом допустима, а вот перечисление всех подробностей одного из своих семи смертельных поединков, с попутным уклонением от выпадов силового меча явно потребует времени больше, чем подразумевает свободное действие.

Большинство действий начинаются и заканчиваются в ход активного персонажа. Например, персонаж не может начать *натиск* в одном ходу и закончить в следующем – он должен полностью уместить его в свой ход. Из этого правила есть два исключения – *реакции* (они всегда совершатся не в свой ход) и длительные действия (они занимают несколько ходов).

Кроме того, в свой ход авантюрист не может совершить более одного действия с подтипом «Атака», использовать не более одного психического приёма (поддержание уже задействованных не считается) или силы навигатора. Единственное исключение – персонаж может применить психический приём или силу навигатора, которые требуют лишь свободного действия и в тот же ход может применить действие с подтипом «Атака». В этот ход нельзя будет применять дополнительных психических приёмов и сил навигатора.

Описания действий

Персонажи могут совершать в бою следующие действия.

Бег *(Run)*

Тип: полное действие

Подтип: передвижение

Активный персонаж бежит, покрывая расстояние, равное его дистанции *бега* (см. **таблицу 9-30 «Передвижение в структурированном времени»**). Бегущий персонаж – лёгкая добыча для клинка, но трудная мишень для пули. До начала следующего хода бегущего персонажа, все стрелковые атаки по нему получают штраф -20 на тесты Дальнего боя, а все атаки в ближнем бою – бонус +20 на тесты Ближнего боя.

Безоглядная атака *(All Out Attack)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, рукопашная

Персонаж в ярости бросается на врага, забывая о собственной безопасности. Он совершает одну атаку в ближнем бою с бонусом +20 к тесту Ближнего боя, но не может совершать попыток *уклонения* или *парирования* до начала своего следующего хода.

Выжидание *(Delay)*

Тип: частичное действие

Подтип: разное

Вместо того чтобы действовать немедленно, персонаж предпочитает выждать более подходящего мига. Если персонаж применяет это действие, его ход мгновенно заканчивается. В любое время до начала своего следующего хода он может совершить одно частичное действие. Эта возможность теряется с началом нового хода этого персонажа. Если два или более персонажей решают в один момент предпринять частичное действие, полученное благодаря *выжиданию*, он должны бросить **состязательный тест Ловкости**, чтобы определить, кто из них будет действовать первым.

Таблица 9-4 «Действия в бою»			
Действие	**Тип**	**Подтип**	**Описание**
Бег	ПД	Передвижение	Передвижение на 6×БЛ, враг получает -20 к Дальнему и +20 к Ближнему бою
Безоглядная атака	ПД	Атака, Рукопашная	Бонус +30 к тесту Ближнего боя, запрет на *уклонение* и *парирование*
Выжидание	ЧД	Прочее	Возможность совершить частичное действие после своего хода и до начала своего следующего хода
Движение	ЧД/ПД	Передвижение	Передвижение на БЛ за частичное или на 2×БЛ за полное действие
Длинная очередь	ПД	Атака, Стрельба	+20 к Дальнему бою, дополнительное попадание за каждую ступень успеха
Захват	ЧД/ПД	Атака, Рукопашная	Воздействие на *захваченного* врага или попытка вырваться из *захвата*
Защитная стойка	ПД	Концентрация, Рукопашная	Дополнительная *реакция*, противник получает -20 к тестам Ближнего боя
Использование умения	Разное	Концентрация, Прочее	Применение умения
Контроль сектора	ПД	Атака, Концентрация, Стрельба	Стрельба по всем, кто войдёт в определенный сектор, штраф -20 на Дальний бой
Короткая очередь	ПД	Атака, Стрельба	+10 к Дальнему бою, дополнительное попадание за каждые две ступени успеха
Манёвр	ЧД	Передвижение, Рукопашная	Состязательный тест, в случае победы враг сдвигается на метр
Множественные атаки	ПД	Атака, Рукопашная/Стрельба	Возможность атаковать несколько раз за ход – для этого требуется много оружия или специальные таланты
Натиск	ПД	Атака, Передвижение, Рукопашная	+10 к тесту Ближнего боя, необходимо бросится на врага, пробежав хотя бы четыре метра.
Оглушение	ПД	Атака, Рукопашная	Попытка *оглушить* противника
Огонь на подавление	ПД	Атака, Стрельба	-20 к Дальнему бою, *подавление врага огнём*
Осторожная атака	ЧД	Атака, Концентрация, Рукопашная	-10 к Ближнему бою, +10 к *«Уклонению»* и *«Парированию»*
Отступление	ПД	Передвижение	Выход из ближнего боя и передвижение
Парирование	Реакция	Защита, Рукопашная	Тест Ближнего боя, чтобы избежать попадания
Перезарядка	Разное	Разное	Перезарядка стрелкового оружия
Подготовка	ЧД	Разное	Подготовка оружия или предмета
Подъём на ноги/Оседлание	ЧД	Передвижение	Персонаж поднимается на ноги или садиться на ездового зверя
Прицеливание	ПД/ЧД	Концентрация	Бонус +10 (за частичное) или +20 (за полное) к следующей атаке
Прыжок	ПД	Передвижение	Прыжок в длину или в высоту
Сбивание с ног	ЧД	Атака, Рукопашная	Попытка уложить врага на лопатки
Сотворение психосилы	Разное	Разное	Использование психосилы
Стандартная атака	ЧД	Атака, Рукопашная/Стрельба	Одна стрелковая атака или атака в ближнем бою
Тактическое перемещение	ПД	Концентрация, Передвижение	Перемещение из укрытия в укрытие
Точечная атака	ПД	Атака, Концентрация, Стрельба/Рукопашная	Атака в выбранную часть тела врага, -20 к тесту Ближнего или Дальнего боя
Уклонение	Реакция	Передвижение	Использование *«Уклонения»*, чтобы избежать попадания
Установка тяжёлого оружия	ЧД	Прочее	Подготовка тяжёлого оружия к бою
Финт	ЧД	Рукопашная	Состязательный тест Ближнего боя, в случае успеха, враг не может *парировать* или *уклоняться*

Пример:

В свой ход Кастелла решает выстрелить в мутанта, что взял в ***захват*** *её друга Рамиреса. Но если Кастелла выстрелит сейчас, она получит штраф -20 на Дальний бой за огонь по участникам рукопашной. Она предполагает, что у Рамиреса есть недурной шанс вырваться из* ***захвата*** *в свой ход, так что решает* ***выждать*** *– она тратит на это частичное действие и завершает ход. Наступает ход Рамиреса – он вырывается из лап мутанта и разрывает дистанцию, на что и надеялась Кастелла. Она немедленно заявляет своё отложенное частичное действие и совершает стрелковую* ***стандартную атаку*** *по мутанту.*

Движение *(Move)*

Тип: частичное или полное действие

Подтип: передвижение

Потратив частичное действие, активный персонаж может переместиться на количество метров, равное его бонусу Ловкости. Потратив полное действие, он может переместиться на вдвое большее расстояние. Завершая движение рядом с противником, персонаж может *вовлечь того в ближний бой*. Если персонаж использует это действие, чтобы оторваться от противника, с которым был *вовлечён в ближний бой*, противник может немедленно провести против труса свободную *стандартную атаку*.

Длинная очередь *(Full Auto Burst)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, стрельба

Персонаж обрушивает на врагов яростный шквал автоматического огня. Персонаж должен использовать стрелковое оружие, способное вести огонь длинными очередями. Если персонаж держит в обеих руках по пистолету, способному стрелять в таком режиме, он может использовать это действие, чтобы палить сразу из обоих (подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**).

Персонаж предпринимает тест Дальнего боя с бонусом +20. Результат 94-00 обозначает, что произошла *осечка.* В случае успеха, персонажу засчитывается одно попадание по цели и ещё одно попадание за каждую ступень успеха. Количество таких попаданий не может превышать количество выстрелов при стрельбе *длинной очередью*. Дополнительные попадания можно распределить на изначальную цель или на любые другие цели в пределах двух метров, если поразить эти новые цели не сложнее чем изначальную. При распределении попаданий в изначальную цель, обратитесь к **таблице 9-5 «Множественные попадания»**, чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что место попадания первого выстрела определяется путем перемены местами значений, выпавших на костях при броске на попадание.

Если персонаж стрелял *длинной очередью* из пистолета или лёгкого оружия, он может также передвинуться на расстояние, не превышающее его бонус Ловкости (в метрах). При этом вместо бонуса +20 он получает штраф -10.

Таблица 9-5 «Множественные попадания»

Первое	Второе	Третье	Четвертое	Пятое	Шестое
Голова	Голова	Рука	Торс	Рука	Торс
Рука	Рука	Торс	Голова	Торс	Рука
Торс	Торс	Рука	Голова	Рука	Торс
Нога	Нога	Торс	Рука	Голова	Торс

Пример:

Грак выпускает длинную очередь из заранее установленного на опору тяжёлого стабберу в мерзкого ксеноса. В режиме ***длинной очереди*** *тяжёлый стаббер делает десять выстрелов, стало быть, Грак в любом случае тратит десять патронов. Дальний бой Грака равен 45. Он получает бонус +20 за стрельбу* ***длинной очередью****, и бросает тест против 65. Игрок бросает кости и получает 32 – это три ступени успеха (65, 55, 45, 35). Грак наносит одно попадание за успеха теста и ещё три за три ступени успеха. Первое попадание приходится чужаку в левую руку (32 превращается в 25, в 23 – зона поражения «Левая рука»).* ***Таблица 9-5 «Множественные попадания»*** *подсказывает, что второе попадание также приходится в руку, третье – в торс, а четвёртое поражает голову. Тит делает четыре броска на урон, по одному на каждое попадание.*

Если оружие имеет свойство *«Разброс»*, то при стрельбе *короткой очередью в упор*, все дополнительные попадания, что приносит как свойство *«Разброс»*, так и *короткая очередь*, подсчитываются отдельные и складываются.

Пример:

Квинт стреляет ***длинной очередью*** *из редкого ксенооружия по нечистому псайкеру, находящемуся на расстоянии* ***стрельбы в упор****. В режиме длинной очереди ксенотех делает шесть выстрелов и имеет свойство* ***«Разброс»****. Дальний бой Квинта равен 38, за стрельбу* ***длинной очередью*** *он получает +20, за стрельбу в упор – ещё +30. С учётом всех бонусов он бросает тест против 68 и получает 37 – это три ступени успеха. Таким образом, он наносит врагу одно попадание и ещё три дополнительных попадания. Также оружие Квинта имеет свойство* ***«Разброс»****, что наносит ещё одно попадание за каждые две ступени успеха при* ***стрельбе в упор****. Таким образом, по свойству* ***«Разброс»*** *Квинт наносит ещё одно попадание. Итого авантюрист наносит псайкеру пять попаданий – плохи его дела!*

Захват *(Grapple)*

Тип: полное или частичное действие

Подтип: атака, рукопашная

Это действие используется только, если персонаж уже находится в *захвате* (см. раздел **«Захват»** ниже). Если активный персонаж контролирует *захват*, он обязан в начале хода совершать это действие в качестве полного, чтобы продолжать контролировать его. Если он этого не сделает, *захват* прекращается. В *захвате* персонажи могут совершать описанные ниже действия.

Действия персонажа, контролирующего захват:

● **Нанесение урона:** контролирующий захват персонаж может попытаться намять бока противнику при помощи **состязательного теста Силы**. Если активный персонаж побеждает в нём, он наносит врагу 1к5-3+БС единиц *примитивного* урона в торс, а также причиняет уровень *усталости*. Если в тесте побеждает жертва *захвата*, урон не наносится, но и из *захвата* она не освобождается. Это действие может получать преимущества по правилам *помощи*. Существуют таланты и особенности, что могут изменить указанные выше эффекты.

● **Бросок:** контролирующий захват персонаж может попытаться бросить врага наземь при помощи **состязательного теста Силы**. Этот тест может получать преимущества по правилам *помощи*. Если активный персонаж побеждает в тесте, его противник валится на землю, будучи *сбитым с ног*.

● **Толчок:** контролирующий захват персонаж может вынудить свою жертву сдвинуться с места при помощи **состязательного теста Силы**. Этот тест может получать преимущества по правилам *помощи*. Если активный персонаж побеждает в тесте, он сдвигает противника на один метр плюс один метр за каждую ступень успеха (направление выбирает активный персонаж). Пройденное таким образом расстояние не может превышать *половинной скорости* активного персонажа. Активный персонаж обязан перемещаться вместе со своей жертвой для того, чтобы сохранить *захват*. Он может отойти от своей жертвы в качестве свободного действия – это освободит её от *захвата*.

● **Подготовка:** контролирующий *захват* персонаж может подготовить к использованию один из своих предметов. По решению ведущего, он может использовать действие *«Подготовка»* для того, чтобы завладеть предметом, принадлежащим своей жертве.

● **Подъём:** если оба участника *захвата* лежат на земле, контролирующий захват персонаж может встать на ноги и потащить за собой свою жертву при помощи **состязательного теста Силы**. Это действие может получать преимущества по правилам *помощи*. Если активный персонаж побеждает в тесте, оба участника захвата поднимаются на ноги.

● **Использование:** контролирующий *захват* персонаж может использовать приготовленный предмет.

Действия жертвы захвата

Если активный персонаж находится в захвате, он обязан в начале хода совершать это действие в качестве частичного. Жертва *захвата* персонажи могут совершать описанные ниже действия.

● **Освобождение:** жертва захвата пытается вырваться из него при помощи **состязательного теста Силы**. Этот тест может получать преимущества по правилам *помощи*. Если жертва захвата побеждает в тесте, она вырывается из тисков и может предпринять ещё одно частичное действие.

● **Ускользание:** жертва захвата пытается выскользнуть из него места при помощи **среднего (+0) теста *«Побега»***. В случае успеха, жертва вырывается из тисков и может предпринять ещё одно частичное действие.

● **Перехват контроля:** жертва *захвата* пытается побороть противника, и сама взять его в *захват* при помощи **состязательного теста Силы**. Этот тест может получать преимущества по правилам *помощи*. Если жертва *захвата* побеждает в тесте, она сама становиться персонажем, контролирующим захват, а её противник – жертвой захвата. Новоявленный «захватчик» может немедленно предпринять одно действие из списка **«Действия персонажа, контролирующего захват»**, но никаких других частичных действий ему не позволено.

Пример:

*Сенешаль Брутис борется с наёмником Илаем на подъёмной платформе. Наступает ход Брутиса, он контролирует **захват** и пытается столкнуть Илая с края платформы. Ведущий требует **состязательного теста Силы**. Сила Брутиса 40, он выбрасывает на костях 34 – успех. Сила Эли – 37, но он выбрасывает на костях 68 – это провал. Брутис побеждает в состязательном тест и толкает Илая на один метр к краю платформы. Поскольку Брутис хочет сохранить **захват**, он тоже проходит этот метр.*

*В свой ход Илай пытается перехватить **контроль** над захватом, предприняв состязательный тест Силы против Брутиса. Эли получает 22 – одна ступень успеха, а Брутис, выбросив 39, что знаменует простой успех. Эли побеждает в состязательном тесте, потому что набрал больше ступеней успеха, чем Брутис. Теперь Эли контролирует **захват** и сможет воспользоваться этим на следующий ход.*

Разница в размерах при захвате

Если один из участников захвата больше другого, он получает одну дополнительную ступень успеха за каждую единицу разницы в размерах на все успешные состязательные тесты, исполненные в *захвате*. См. также описание особенности *«Размер»* в **главе XIV «Противники и чужаки»**, стр. 345.

Пример:

*Орксар взял Брутиса в **захват**. Сила обоих – 40, но орк обладает **«Размером (Крупный) (5)»**, что на единицу больше, чем **«Размер (Средний) (4)»** Брутиса. В свой ход Брутис пытается вырваться из **захвата** при помощи **состязательного теста Силы**. Брутис получает 26 – это одна ступень успеха. У орка выпадает 22 – это тоже одна ступень успеха, плюс ещё одна за разницу в **размерах**. Таким образом, в состязательном тесте побеждает орк, и Брутис остаётся в **захвате**.*

Защитная стойка *(Defensive Stance)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, рукопашная

Персонаж сосредотачивается на защите, не пытаясь атаковать. До начала своего следующего хода персонаж получает одну дополнительную *реакцию*, а все противники – штраф -20 на тесты Ближнего боя, предпринятые для того, чтобы атаковать его.

Использование умения *(Use a Skill)*

Тип: частичное, полное или длительное действие (зависит от обстоятельств)

Подтип: концентрация, разное

Активный персонаж применяет умение. В зависимости от умения и обстоятельств, это может быть длительным действием.

Контроль сектора *(Overwatch)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, концентрация, стрельба

Активный персонаж следит за определённой зоной или целью, и в любой миг готов открыть огонь. Заявив *контроль сектора*, активный персонаж выбирает область, которую он будет контролировать – это может быть коридор, участок зарослей или что угодно другое, что находится перед персонажем и попадет в 45-градусный угол. Затем персонаж выбирает действие – *огонь на подавление*, *короткая* или *длинная очередь* – и указывает условия, при которых он применит это действие. Если указанные условия исполнятся в любой миг до начала следующего хода персонажа, он может совершить выбранное действие. Если получается так, что это атака этого персонажа происходит одновременно с действием другого персонажа, то первым действует тот, у кого выше бонус Ловкости. Если бонусы Ловкости обоих персонажей одинаковы, они бросают **состязательный тест Ловкости**, чтобы определить очередность. Кроме того, любой, пойманный стрельбой в контролируемом секторе, должен преуспеть в **сложном (-20) тесте *подавления огнём*** или будет *подавлен огнём* (см. ниже).

Если персонаж, контролирующий сектор, применяет какое-либо другое действие или *реакцию* (например, *уклонение*), *контроль сектора* немедленно прекращается. Свободные действия (например, разговор) не сбивают *контроль сектора*.

Короткая очередь *(Semi-Auto Burst)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, стрельба

Твёрдой рукой активный персонаж направляет своё оружие и поражает врагов короткой очередью. Персонаж должен использовать стрелковое оружие, способное вести огонь короткими очередями. Если персонаж держит в обеих руках по пистолету, способных стрелять в таком режиме, он может использовать это действие для того, чтобы палить сразу из обоих (подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**).

Персонаж предпринимает **тест Дальнего боя** с бонусом +10. Результат 94-00 обозначает, что произошла *осечка* (см. раздел **«Осечки»** ниже). В случае успеха, персонажу засчитывается

одно попадание по цели и по одному дополнительному попаданию за каждые две дополнительные ступени успеха. Количество таких попаданий не может превышать количество выстрелов при стрельбе *короткой очередью*. Дополнительные попадания можно распределить на изначальную цель или на любые другие цели в пределах двух метров, если поразить эти новые цели не сложнее чем изначальную. При распределении попаданий в изначальную цель, обратитесь к **таблице 9-5 «Множественные попадания»,** чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что место попадания первого выстрела определяется путём перемены местами значений, выпавших на костях при броске на попадание.

Если персонаж стрелял *короткой очередью* из пистолета или лёгкого оружия, он может также передвинуться на расстояние, не превышающее его бонус Ловкости (в метрах). При этом он не получает бонуса к Дальнему бою.

Пример:

Тит стреляет в мутанта из своего лазгана ***короткой очередью****. В режиме* ***короткой очереди*** *лазган делает три выстрела, стало быть, Тит в любом случае тратит три единицы боезапаса батареи. Дальний бой Тита равен 42. Он получает бонус +10 за стрельбу* ***короткой очередью****, и бросает тест против 52. Игрок бросает кости и получает 23 – это две ступени успеха (52, 42, 32). Тит наносит одно попадание за успеха теста и ещё одно за две ступени успеха. Первое попадание приходится мутанту в левую руку (52 превращается в 25, в 25 – зона поражения «Левая рука»).* ***Таблица 9-5 «Множественные попадания»*** *подсказывает, что второе попадание также приходится в руку. Тит делает два броска на урон, по одному на каждое попадание.*

Если оружие имеет свойство *«Разброс»*, то при стрельбе *короткой очередью в упор*, все дополнительные попадания, что приносит как свойство *«Разброс»*, так и *короткая очередь*, подсчитываются отдельные и складываются.

Пример:

Брутис стреляет ***короткой очередью*** *из крукского лучемёта по пирату, находящемуся на расстоянии* ***стрельбы в упор****. Дальний бой Брутиса равен 46, за стрельбу* ***короткой очередью*** *он получает бонус +10, за стрельбу в упор – ещё +30. С учётом всех бонусов Брутис бросает тест против 86 и получает 17 – это шесть ступеней успеха (76, 66, 56, 46, 36, 26). Таким образом, он наносит врагу одно попадание и ещё два дополнительных попадания. В режиме* ***короткой очереди*** *крукский лучемёт делает три выстрела, стало быть, Брутис не смог бы нанести врагу больше попаданий, даже если бы набрал больше ступеней успеха. Тем не менее, лучечёт также имеет свойство* ***«Разброс»****, что наносит ещё одно попадание за каждые две ступени успеха при* ***стрельбе в упор****. Таким образом, по свойству* ***«Разброс»*** *Брутис наносит ещё три попадания. Итого авантюрист обдаёт пирата шквалом из шести попаданий, что почти наверняка, превратят того в кровавое облачко.*

Манёвр *(Manoeuvre)*

Тип: частичное действие

Подтип: рукопашная, передвижение

Наступая и угрожая оружием, персонаж может заставить врага передвинуться на один метр в направлении, выбранном атакующим. Для этого бросается **состязательный тест Ближнего боя**. В случае успеха атакующего, его противник сдвигается. При желании атакующий также может пройти этот метр. Конечно, таким образом противника нельзя заставить пройти сквозь другого противника или стену.

Множественные атаки *(Multiple Attacks)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, рукопашная или стрельба

Это действие позволяет активному персонажу совершить несколько атак в свой ход, если у него есть таланты *«Стремительная атака»* или *«Молниеносная атака»* или два единицы оружия. Также см. раздел **«Бой двумя руками»**, стр. 237.

Натиск *(Charge)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, передвижение, рукопашная

Персонаж бросается к врагу и совершает одну атаку в ближнем бою. Для совершения этого действия, противник должен находиться как минимум в четырёх метрах от активного персонажа, однако быть в пределах дистанции *натиска* (см. **таблицу 9-30 «Передвижение в структурированном времени»**). Последние четыре метра до цели активный персонаж должен преодолеть по прямой, набирая скорость в нужном направлении. Добежав до врага, он проводит одну атаку в ближнем бою, к которой получает бонус +10. Если совершающий *натиск* персонаж безоружен, он может попробовать совершить *захват* противника вместо нанесения урона (см. описание *захвата* выше).

Оглушение *(Stun)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, рукопашная

Если активный персонаж вооружен холодным оружием или безоружен, он может попытаться *оглушить* врага вместо того, чтобы размозжить ему череп или отрубить голову. Для этого атакующий бросает **сложный (-20) тест Ближнего боя**. В случае успеха, атакующий бросает 1к10 и прибавляет к выпавшему результату свой бонус Силы. Затем цель бросает 1к10 и прибавляет к этому сумму бонуса Выносливости цели и количество *очков брони* у себя на голове. Если итоговый результат атакующего равен или выше, его цель считается *оглушённой* на количество раундов, равное разнице между их результатами. Кроме того, цель получает один уровень *усталости*.

Огонь на подавление *(Suppressing Fire)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, стрельба

Активный персонаж обрушивает на врагов шквал огня, заставляя их вжиматься в землю и искать укрытия. Персонаж должен использовать стрелковое оружие, способное вести огонь *длинными очередями*. Заявив *огонь на подавление*, активный персонаж выбирает область, которую он будет подавлять огнём – это может быть коридор, участок зарослей или что угодно другое, что находится перед персонажем и попадет в 45-градусный угол (также он может подавлять огнём уже выбранную при *контроле сектора* область). Затем персонаж стреляет *длинной очередью*, тратя соответствующее количество боеприпасов. Любой, попавший под *огонь на подавление*, должен пройти **сложный (-20) тест *подавления огнём*** или будет *подавлен огнём* (см. ниже).

Также персонаж должен предпринять **сложный (-20) тест Дальнего боя**, чтобы определить, зацепил ли он кого-нибудь своей пальбой. Результат 94-00 обозначает, что произошла *осечка* (см. раздел **«Осечки»** ниже). В случае успеха, выбранная ведущим случайная цель в зоне поражения получает одно попадание. За каждые две ступени успеха в тесте, происходит ещё одно попадание по случайной цели.

Использование *огня на подавление* не ухудшает защитные качества брони цели или укрытия. Количество попаданий от *огня на*

подавление не может превышать количество выстрелов при стрельбе *длинной очередью*. При распределении попаданий в цели, обратитесь к **таблице 8-2 «Множественные попадания»**, чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что персонаж, ведущий *огонь на подавление* не может провалить тест Дальнего боя по своему желанию. *Огонь на подавление* – это не *длинная очередь*, а другое действие, и потому не получает соответствующего ей бонуса +20 на попадание.

Осторожная атака *(Guarded Action)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, концентрация, рукопашная

Персонаж действует осторожно и продуманно, в любой миг готовясь уйти в оборону. В этом ходу он получает штраф -10 на тесты Ближнего боя, но получает бонус +10 ко тестам *уклонения* и *парирования* до начала своего следующего хода.

Отступление *(Disengage)*

Тип: полное действие

Подтип: передвижение

Персонаж выходит из ближнего боя и может совершить передвижение с *половинной скоростью*. Сражающиеся с этим персонажем противники не получают свободных атак. Подробнее об отступлении и бегстве см. соответствующую врезку.

Парирование *(Parry)*

Тип: реакция

Подтип: защита, рукопашная

Если активный персонаж вооружён холодным оружием, которым можно парировать, он может попытаться отвести вражеский удар, предприняв **средний (+0) тест Ближнего боя**. В случае успеха вражеская атака не достигает цели. В случае провала атака попадает в цель и наносит обычный урон. *Парирование* не требует какого-то умения или таланта, но может использоваться только против вражеских атак холодным оружием.

Перезарядка *(Reload)*

Тип: частичное, полное или длительное действие (зависит от оружия)

Подтип: разное

Активный персонаж перезаряжает стрелковое оружие. То, сколько времени на этой уйдет, определяется самим оружием. Подробнее, см. **главу V «Арсенал»**. Помните, что если перезарядка продолжается дольше одного раунда, это действие будет считаться длительным.

Бегство

Иногда лучшее, что можно предпринять в бою – это бежать прочь. Персонаж может бежать по собственной воли или поддаться страху, воздействию психических приёмов и т. д. Когда авантюрист бежит по своей воле, он должен предпринимать действие *«Бег»*. Если он был *вовлечён в ближний бой* с одним или несколькими противниками и бежит, не применяя действие *«Отступление»*, каждый противник может провести свободную стандартную атаку против труса. Эта атака предпринимается в дополнение ко всем остальным атакам, которые противник применяет в свой ход.

Подготовка *(Ready)*

Тип: частичное действие

Подтип: разное

Активный персонаж хватается за оружие или достаёт из кармана или подсумка нужный ему предмет. Оружие или предмет можно убрать обратно этим же действием (просто бросить что-либо на землю – свободное действие). Также это действие применяется, например, для наложения повязки, введения стимма или другого препарата, смазывания клинка ядом и т. д. Подготовку можно объявлять дважды за один ход, если она применяется к двум разным предметам или единицам оружия.

Подъём на ноги / Оседлание *(Stand/Mount/Dismount)*

Тип: частичное действие

Подтип: передвижение

Если активный персонаж сидит или лежит на земле, он может встать. Если он уже стоит, он может взобраться в седло своего скакуна или залезть в машину.

Прицеливание *(Aim)*

Тип: полное или частичное действие

Подтип: концентрация

Персонаж тратит несколько секунд на то, чтобы как следует прицелиться, прежде чем наносить удар или жать на спуск. Затратив на *прицеливание* частичное действие, персонаж получит бонус +10 к своей следующей атаке, а затратив полное – получит бонус +20. Следующее после *прицеливания* действие должно быть атакой, в противном случае бонус от *прицеливания* будет утрачен. Бонус от *прицеливания* также пропадёт, если между ним и своей атакой персонаж предпринимал действие *реакции*. *Прицеливание* даёт бонус и для стрелковой атаки и для атаки в ближнем бою.

Прыжок *(Jump or Leap)*

Тип: частичное действие

Подтип: передвижение

Персонаж прыгает в длину или в высоту. Если персонаж *вовлечён в ближний* бой, каждый противник, с которым он сражается, может свободно совершить *стандартную атаку* по прыгуну. Подробнее прыжки описаны на стр. 253.

Сбивание с ног *(Knock Down)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, рукопашная

Персонаж обрушивается на своего противника в надежде сбить его с ног. Бросьте **состязательный тест Силы**. Если побеждает атакующий, его цель считается *сбитой с ног* и чтобы встать, должна предпринять действие *«Подъём на ноги»* в свой ход. Если атакующий набрал две или больше ступени успеха, он может (по желанию) нанести противнику 1к5-3+БС единиц урона и один уровень *усталости*, но *очки брони* цели при этом удваиваются. Если в состязательном тесте Силы побеждает противник, он остаётся на ногах. Если он набирает две или более ступеней успеха, *сбитым с ног* считается атакующий. Потратив частичное действие на перемещение перед попыткой *сбивания с ног*, или совместив это действие с *натиском*, атакующий получит бонус +10 к состязательному тесту.

Сотворение психосилы *(Focus Power)*

Тип: зависит от психосилы

Подтип: зависит от психосилы

Это действие используется для сотворения психосилы в бою. Тип действия и его подтипы определяет конкретная психосила. Подробнее см. в **главе VI «Психические приёмы»**.

Стандартная атака *(Standard Attack)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, стрельба или рукопашная

Активный персонаж наносит врагу удар в ближнем бою при помощи **теста Ближнего боя** или стреляет в него при помощи **теста Дальнего боя**. Если персонаж безоружен, он может попытаться взять врага в *захват* вместо нанесения урона (см. раздел **«Захват»** ниже).

Тактическое перемещение *(Tactical Advance)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Активный персонаж перемещается от одной точки к другой, пользуясь укрытиями. Он может переместиться на расстояние, не превышающее его передвижения с *полной скоростью*. На протяжении своего движения он получает преимущества от укрытия, которое он покинул в начале хода, даже если во время движения персонаж оказывается в голом поле.

Точечная атака *(Called Shot)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, концентрация, рукопашная или стрельба

Активный персонаж наносит удар или делает выстрел в выбранную им зону попадания. Игрок объявляет, куда он собирается бить или стрелять (голова, торс, левая рука, правая рука, левая нога, правая нога) и предпринимает **сложный (-20) тест Ближнего или Дальнего боя**. В случае успеха теста выстрел или удар считается попавшим в выбранную зону попадания.

Уклонение *(Dodge)*

Тип: реакция

Подтип: передвижение

«Уклонение» совершается за *реакцию*, потратить которую можно только вне своего хода. После того как противник совершил бросок на попадание, но до подсчёта урона, персонаж может предпринять тест *«Уклонения»*. Персонаж должен знать об атаке, чтобы попробовать её избежать. Успех означает, что авантюрист успел в последний миг уйти из-под удара или пули – атака не попадает, урон не подсчитывается. Провал означает, что атака всё же попала в цель. *«Уклонение»* можно применять как против стрелковых атак, так и против атак в ближнем бою.

Уклонение от очередей и атак по площади

Попадания некоторых атак – взрывов, автоматных очередей, потоков огнемётного пламени – очень трудно избежать.

Уклоняясь от атаки, наносящей урон по площади (например, огнемёта), персонаж при помощи успешного теста *«Уклонения»* перемещается за границу воздействия этой атаки (если она находится на расстоянии, не превышающим его бонус Ловкости в метрах). Если для того, чтобы избежать попадания, персонажу нужно преодолеть большее расстояние, тест *«Уклонения»* автоматически проваливается.

При *уклонении* от *длинных* и *коротких очередей* каждая ступень успеха в тесте *«Уклонения»* снимает одно дополнительное попадание.

Пример:

*Исповедник и миссионер Варн как раз обезглавил еретика во имя Императора, как ещё один еретик-громила выпустил в святого человека **длинную очередь** из автогана и набрал две ступени успеха, таким образом нанеся Варну три попадания. Варн мудр и потому решает потратить **реакцию** на то, чтобы **уклониться** от пуль. Его Ловкость равна 38 и у него есть умение **«Уклонение»**, значит ему нужно получить на костях 38 или меньше. Он делает бросок и получает 15 – две ступени успеха. Все пули просвистели мимо исповедника – настоящее чудо!*

Установка тяжёлого оружия *(Brace Heavy Weapon)*

Тип: частичное действие

Подтип: прочее

Персонаж должен установить тяжёлое оружие на опору, прежде чем стрелять из него. Тяжёлое оружие может быть установлено на сошках, треноге, может просто опираться на подоконник или груду мешков с песком – наконец стрелок может просто встать, широко расставив ноги или опуститься на колено. Если тяжёлое оружие не было установлено, стрелок получает штраф -30 на свои тесты Дальнего боя. Единожды *установленное*, оружие остаётся таковым до тех пор, пока не будет перемещено. *Установив* тяжёлое оружие, стрелок не может перемещаться с ним, не теряя преимуществ от *установки*, однако может поворачивать его на 45 градусов (или больше – зависит от того, на что установлено оружие). Лёгкое, метательное и холодное оружие, а также пистолеты, не получают преимуществ от *установки на опору*.

Финт *(Fient)*

Тип: частичное действие

Подтип: рукопашная

Призывая на помощь хитрость и мастерство, персонаж пытается вынудить противника открыться. Персонаж и его цель должны предпринять **состязательный тест Ближнего боя**. Если в тесте побеждает персонаж, его следующей атаки в ближнем бою нельзя будет избежать *уклонением* или *парированием*. Персонаж потеряет преимущества *финта*, если его следующим действием будет не *стандартная атака*.

Состояния персонажей

В ходе боя персонажи **Rogue Trader** могут оказаться в одном из не очень приятых состояний. Ниже описано несколько самых распространённых.

● **Беззаботность** (см. стр. 237): *беззаботные* персонажи не могут предпринимать никаких действий. *Беззаботный* персонаж перестаёт быть таковым, когда его атакуют (успешно или как получится).

● **Беспомощность** (см. стр. 237): *беспомощные* персонажи не могут предпринимать никаких действий. *Беспомощный* персонаж перестаёт быть таковым по решению ведущего (например, когда спящий проснётся, связанный – разорвёт пути и т. д.)

● **Оглушение** (см. стр. 238): *оглушённые* персонажи не могут предпринимать никаких действий. *Оглушённый* персонаж перестаёт быть таковым по прошествии указанного времени (обычно одного-двух раундов). *Оглушённый* персонаж может потратить *очко судьбы*, чтобы снять *оглушение*.

Атака

Самое частое действие в бою – атака, на то он и бой. Неважно, стрельба то или рукопашная – игровая механика едина. Сперва ведущий должен подтвердить, что атака вообще возможна. Атаки в ближнем бою допускаются, только если атакующий *вовлечён в ближний бой* со своей целью. Стрелковые атаки не допускаются, если атакующий *вовлечён в любой ближний бой*, исключая стрельбу из пистолетов. В любом случае, атакующий должен знать, где находится его цель (подробнее см. врезку **«Стреляй и уповай»**). Если атаку можно провести, атакующий должен предпринять следующие шаги:

● **Шаг 1:** Определяются модификаторы атаки

● **Шаг 2:** Атакующий бросает тест

● **Шаг 3:** Атакующий определяет зону попадания

● **Шаг 4:** Атакующий определяет урон

● **Шаг 5:** Цель получает урон

Шаг 1: Определяются модификаторы атаки

Чтобы совершить атаку в ближнем бою требуется тест Ближнего боя. Стрелковая атака требует теста Дальнего боя. Зачастую, этот тест может стать проще или сложнее из-за самых разных причин. К примеру, стрельба *длинной очередью* приносит бонус +20 к тесту Дальнего боя. Если необходимо несколько бонусов или штрафов, просто сложите все, получив, таким образом, окончательный модификатор, который и приложится к характеристике. Максимально возможный бонус составляет +60, а максимально возможный штраф -60. Полагайтесь на здравый смысл – некоторые действия могут быть просто невозможны, что бы там не говорили эти ограничения.

Пример:

Грак стреляет из лазпистолета в жуткую тварь, что пытается сожрать его друга Тита. Дальний бой Грака равен 45, и он стреляет с ***короткой дистанции****, что даёт ему ещё +10. Перед тем как нажать на спуск, авантюрист тратит частичное действие на* ***прицеливание****, получая ещё +10. Однако вокруг клубиться густой туман, что накладывает штраф -20 на попытки попасть по врагу, а тварь* ***вовлечена в ближний бой*** *с Титом (ещё -20). Применив к Дальнему бою Грака все модификаторы (45+10+10+10-20-20=25), мы получаем 25 – именно столько или ниже должен выбросить в тесте Дальнего боя игрок, чтобы выстрел попал в цель.*

Шаг 2: Атакующий бросает тест

Рассчитав все модификаторы, атакующий бросает тест Ближнего (если атакует в ближнем бою) или Дальнего боя (если стреляет). Если выпавший результат равен или меньше модифицированной на **шаге 1** характеристике, атака попадает в цель.

Пример:

Грак бросает тест Дальнего боя против 25 и выбрасывает 14. Он попал в монстра!

Уклонение и парирование

Цель, в которую попала атака, может попытаться избежать её при помощи *уклонения* (см. стр. 234) или *парирования* (см. стр. 233). В случае успешного выполнения такого действия, успешная атака аннулируется и не наносит урона.

Стреляй и уповай

Одно из основных требований для совершения атаки – атакующий должен видеть свою цель. Но что мешает авантюристу наобум выпалить очередь во тьму, в которой может кто-нибудь прятаться? Конечно, это возможно, но это не должно считаться нормальной атакой. Ведущий может просто сам решить, к чему это приведёт, прикинув все возможные обстоятельства. К примеру, если ведущий знает, что в темноте рыщет огромный хищный ксенос, его вполне может случайно зацепить очередью, выпущенной примерно в его направлении.

Пример:

После успешного выстрела Грака, ведущий объявляет, что чудовище пытается ***уклониться*** *от лазразряда. Его Ловкость равна 30, но у него нет умения* ***«Уклонение»****, так что твари надо получить 15 или меньше на броске к100, чтобы избежать попадания. Ведущий делает бросок и получает 57 – хищнику не удалось уклониться.*

Шаг 3: Атакующий определяет зону попадания

Успешно попав по цели, атакующий определяет, куда пришёлся его удар или выстрел. Для этого используется результат, выпавший в броске Ближнего или Дальнего боя, который атакующий сделал только что, но цифры, обозначающие единицы и десятки нужно поменять местами и свериться с **таблицей 9-6 «Зоны попадания»** (например, 32 превращается в 23, 20 – в 02 и т. д.).

Таблица 9-6 «Зоны попадания»

Результат	Зона попадания
01-10	Голова
11-20	Правая рука
21-30	Левая рука
31-70	Торс
71-85	Правая нога
86-00	Левая нога

Пример:

Стреляя в монстра, Грак получил при броске Дальнего боя результат 14. Он меняет цифры местами и получает 41. Сверившись с ***таблицей 9-6****, он понимает, что попал врагу в торс.*

Шаг 4: Атакующий определяет урон

Определив, куда пришлось попадание, атакующий вычисляет, сколько урона он смог нанести, сверяясь с показателем «Урон» своего оружия. Как правило, тяжесть урона определяется броском определённого количества к10 и прибавлением или вычитанием какого-либо числа. Чтобы подсчитать нанесённый урон, атакующий бросает указанное число костей и прибавляет или отнимает нужное число. Наконец, если речь идёт об атаке в ближнем бою, то к нанесенному урону атакующий добавляет свой бонус Силы. Это и есть урон атаки. Для всех бросков на попадание важны ступени успеха. Атакующий может по своему желанию **заменить количество урона, выпавшее на одной кости количеством ступеней успеха, которые он набрал в броске на попадание**. Если для того, чтобы определить урон его атаки, нужно бросить несколько костей, атакующий может выбрать одну, результат которой он может заменить количеством ступеней успеха, набранных им в броске на попадание. «Живая» десятка при броске на урон даёт атакующему шанс на *праведный гнев*.

Праведный гнев

Если при определении урона от успешной атаки, игрок выбросил десятку на любой кости, это может быть значить, что Император благосклонен к нему. Это правило работает даже для бросков к5, если выпала «живая» десятка (то есть непосредственно результат «10» на десятигранной кости). Игрок делает повторный бросок атаки со всеми бонусами и штрафами изначального. В случае повторного успеха теста, атакующий может бросить одну дополнительную кость к10, и прибавить выпавшее число к общей сумме урона.

Если на этой дополнительной кости также выпала десятка, значит авантюрист определённо удостоился внимания Императора, и может бросить ещё один к10 и прибавить выпавшее число к общей сумме урона. Такие броски можно продолжать сколько угодно, пока на кости не выпадет что-то, кроме «живой» десятки.

Если сама атака не подразумевала броска атаки (например, при стрельбе из огнемёта) атакующий автоматически считается успешно прошедшим и второй бросок и может бросать кости на дополнительный урон, как описано выше.

Пример:

Грак подстрелил жуткую тварь из лазпистолета и теперь подсчитывает урон. Лазпистолет наносит 1к10+2 единиц урона. Грак бросает 1к10 и получает 10 – есть шанс на ***праведный гнев****! Грак предпринимает второй бросок атаки, аналогичный первому, и получает 22 – успех! Теперь авантюрист бросает ещё один к10 на дополнительный урон – ему выпадает 4. Таким образом, общий урон будет равен 16 (10+2+4=16). Воистину, сегодня Императора улыбнулся Граку.*

Шаг 5: Цель получает урон

Из общего количества нанесенного урона цель вычитает свой бонус Выносливости и количество *очков брони*, защищающей ту зону попадания, куда пришлась атака. Если этот вычет снижает урон до нуля или ниже – он не наносится. Цель записывает полученный урон, складывает с ранее полученным и сравнивает его со своим количеством ран. Если общее количество полученного урона превышает показатель ран цели, всё превышение засчитывается как *критический урон*. Ведущий сверяется с нужной таблицей (исходя из типа урона, зоны попадания и количества понесенного критического урона). Подробнее см. раздел **«Критический урон»**.

Пример:

Выстрел Грака нанес чудовищу 18 очков урона в торс. Бонус Выносливости твари – 3, а на торсе у неё нет никакой брони. Ведущий вычитает три очка урона из общей суммы – остаётся 15. У врага всего 12 ран, так что после такого попадания оно падает замертво.

Шальные пули (Необязательное правило)

Ведущий может полнее отразить беспощадную природу сорок первого тысячелетия, введя дополнительное правило – при стрельбе по участникам рукопашной и незначительном промахе (на одну ступень провала или меньше), атакующий может поразить не того участника схватки, в которого целился. Ведущий также может постановить, что любой, стреляющий по участникам рукопашной *короткими* или *длинными очередями*, должен распределять попадания на разные цели, *вовлечённые в этот ближний бой.*

Бой без оружия

Не каждую битву в **Rogue Trader** сопровождают рёв болтеров и гул силовых мечей. Некоторые разногласия проще уладить, вволю поработав кулаками (а также ногами, а если вы подлый негодяй, то и зубами). Чтобы совершить атаку без оружия, персонаж должен быть *вовлечён в ближний бой*. При этом он совершает **средний (+0) тест Ближнего боя** или **сложный (-20) тест Ближнего боя**, если его противник вооружён. Попадание наносит 1к5-3 единиц ударного урона плюс бонус Силы персонажа.

Как правило, атаки голыми руками считаются *«Примитивными»* (см. стр. 115). Кроме того, всякое успешное попадание, что нанесло урон, равный или превышающий бонус Выносливости цели, также причиняет цели один уровень *усталости*. Правила *праведного гнева* во время боя без оружия применяются в полном объёме, с той лишь разницей, что выпавшие десятки в целях подсчёта урона считаются пятёрками. Как и большинство атак в ближнем бою, безоружные атаки можно *парировать*.

Захват

Безоружный персонаж может попытаться взять врага в *захват* вместо того, чтобы причинять урон. Попытка *захвата* осуществляется при помощи *стандартной атаки* или *натиска* – атакующий бросает **тест Ближнего боя** по общим правилам, его цель может использовать *реакции* по общим правилам. Если атака была успешной, атакующий и его жертва встают в *захват*, который контролирует атакующий. Контролирующий *захват* может в любой миг прервать его в качестве свободного действия. При этом:

● Участники не могут использовать свои *реакции*.

● Участники считаются *вовлечёнными в ближний бой*.

● Участники могут предпринимать только действие *«Захват»*.

●. Контролирующий *захват* может в любой миг своего хода прервать его в качестве свободного действия.

● Все атакующие получают бонус +20 к тестам Ближнего боя, атакуя любую находящуюся в *захвате* цель.

● В один *захват* могут быть вовлечены лишь два персонажа, но до двух других персонажей могут оказывать им *помощь* (см. описание действия *«Захват»*).

Бой двумя руками

Немало воинов идут в битву с оружием в каждой руке – этот стиль боя имеет как преимущества, так и недостатки. У такого бойца больше возможностей нанести удар, но меньше – попасть. Если воин не имеет таланта *«Амбидекстрия»* для него важно то, какая рука является ведущей (игроки должны заранее указать это в листе персонажа). При ведении боя двумя руками игрокам нужно будет учитывать следующие факторы:

● Персонаж может использовать одной рукой любое холодное или стрелковое оружие, которое можно удержать одной рукой.

● Персонаж может атаковать, держа оружие в любой руке. Атаки не основной рабочей рукой получают штраф -20 на тесты Ближнего или Дальнего боя.

● Если у персонажа есть талант *«Парное оружие»* он может предпринимать действие *«Множественные атаки»*, чтобы атаковать обоими единицами оружия, но каждая атака получит штраф -20 на тест Ближнего или Дальнего боя. Если у персонажа есть талант *«Амбидекстрия»*, штраф падает до -10.

● Если персонаж несёт хотя бы одно холодное оружие, он может совершать *«Парирование»* этим оружием один раз за раунд. Он не может использовать *избегание атаки* больше одного раза за раунд. Тест Ближнего боя, сделанный для *парирования*, не является атакой и не получает штрафов, которые накладываются на атаку, если она наноситься не основной рабочей рукой.

● Персонаж, обладающий и талантом *«Парное оружие»* и вооружённый холодным оружием в одной руке и пистолетом в другой, будучи *вовлечён в ближний бой*, может атаковать и тем, и другим, используя действие *«Множественные атаки»*. Совершайте отдельный бросок для Ближнего боя для атаки холодным оружием и отдельный бросок Дальнего боя для выстрела из пистолета.

● Ведя огонь из двух единиц стрелкового оружия, персонаж может выбирать им режим стрельбы по отдельности – например, стрелять из одного ствола *длинной очередью*, а из другого – *короткой*. Если персонаж ведёт *огонь на подавление,* он может выбрать только одну область, которую он будет «подавлять».

● Персонаж может стрелять из двух единиц оружия в разные цели, если эти цели не дальше десяти метров друг от друга.

Боевые условия

В **Rogue Trader** заложены огромные возможности для отыгрыша захватывающего, драматичного и напряжённого действа. Важнейший его элемент – это бои, каждый из которых – от простой перестрелки в коридоре до уничтожающих целые цивилизации сражений – может быть по-своему уникальным. Описанные в этом разделе боевые условия смогут сделать сражения более разнообразными, опасными и интересными.

Эти условия отражают воздействие ландшафта, погоды, обстановки на поле боя и других факторов. Большинство условий изменяет сложность тестов, предоставляя бонусы или штрафы, другие же открывают игрокам новые возможности поймать удачу за хвост или воспользоваться промахами своих врагов. Авантюристам не стоит пренебрегать благоприятствующими им условиями. Хороший план, подходящее снаряжение и тактическое мышление могут означать разницу между жизнью и смертью. Описанные ниже условия – самые распространенные из тех, с которыми можно столкнуться в бою. Чтобы отыграть обстоятельства, не описанные здесь прямо, используйте этот раздел как руководство. Помните, что последнее слово в определении сложности тестов и исхода необычных ситуаций всегда остается за ведущим.

Беззаботная цель

Если цель и не подозревает, что её собираются атаковать, она считается *беззаботной*. Как правило, атака *беззаботных* целей происходит в начале боя, захватывая нескольких персонажей *внезапностью*. Тесты Ближнего и Дальнего боя, предпринятые против *беззаботной* цели, становятся **лёгкими (+30)**.

Беспомощность

Тесты Ближнего боя, предпринятые против спящей, бессознательной или беспомощной по каким-либо другим причинам цели, автоматически удаются. Рассчитывая урон, делайте два броска и складывайте результаты. Если на одной кости выпала десятка, это может вызвать *праведный гнев* по общим правилам. Если десятки выпали на обеих костях, это автоматически вызывает *праведный гнев* (его не нужно подтверждать).

Вовлечённость в ближний бой

Если атакующий стоит рядом со своей целью, и он, и его цель считаются *вовлечёнными в ближний бой*. Тесты Дальнего боя, сделанные для того, чтобы попасть в кого-то из участников ближнего боя – **сложные (-20)**, но этот штраф снимается, если один из участников боя будет *оглушён*, *беспомощен* или *беззаботен.*

Таблица 9-10 «Перечень боевых условий»	
Модификатор	**Пример**
Лёгкий (+30)	Атака *беззаботной* или *захваченной внезапностью* цели
	Стрельба по *огромной* цели
	Стрельба *в упор*
Рутинный (+20)	Атака врага, уступающего вам в численности втрое в ближнем бою
	Атака *оглушённого* противника
	Стрельба по *большой* цели
Простой (+10)	*Стандартная атака*
	Атака *сбитого с ног* противника холодным оружием
	Атака с *господствующей высоты*
	Стрельба по *крупной* цели
	Стрельба с *короткой дистанции*
	Атака врага, уступающего вам в численности вдвое в ближнем бою
Средний (+0)	*Стандартная атака*
Трудный (-10)	Любой тест для *усталого* персонажа
	Стрельба на *дальнюю дистанцию*
	Стрельба по *сбитой с ног* цели
	Стрельба по *небольшой* цели
	Атака или *«Уклонение»* в грязи или во время ливня
Сложный (-20)	Стрельба по цели, *вовлечённой в ближний бой*
	Уклонение, будучи *сбитым с ног*
	Атака вооружённого противника голыми руками
	Атаки ближнего боя в темноте
	Стрельба по цели, скрытой туманом, дымкой или тенью
	Стрельба по *маленькой* цели
	Использование оружия, без соответствующего таланта
Очень сложный (-30)	Атака или *уклонение* в глубоком снегу
	Стрельба из *неустановленного* на опору тяжёлого оружия
	Стрельба по *крошечной* цели
	Стрельба на *сверхдальнюю дистанцию*
	Стрельба по полностью скрытой цели
	Стрельба по цели в темноте

Господствующая высота

Тесты Ближнего боя персонажей, стоящих на возвышении – столе, холме или горе мёртвых тел своих товарищей – становятся **простыми (+10)**.

Дальняя дистанция

Цель, находящаяся от стрелка на расстоянии более чем двукратной дальности поражения своего оружия (см. профиль оружия) считается находящейся на *дальней дистанции*. Тесты Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы поразить её, становятся **трудными (-10)**.

Короткая дистанция

Цель, находящаяся от стрелка на расстоянии менее чем половины дальности поражения стрельбы его оружия считается находящейся на *короткой дистанции*. Тесты Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы поразить её, становятся **простыми (+10)**.

Оглушённая цель

Тесты Ближнего и Дальнего боя, предпринятые против *оглушённой* цели, становятся **рутинными (+20)**.

Осечки

Старое, плохо сконструированное или подвергавшееся дурному обращению оружие авантюристов может дать осечку – такова изменчивая и беспощадная природа сорок первого тысячелетия. Если при стрельбе на костях выпадет 96-00, происходит не только автоматический промах, но и *осечка*. Давшее *осечку* оружие не может стрелять, пока проблема не будет устранена. Снятие *осечки* – полное действие, требующее **теста Дальнего боя**. В случае успеха, *осечка* снимается, но все заряженные боеприпасы теряются, а оружие нужно будет перезарядить. Провал теста означает, что оружие все ещё остается заклинившим, но персонаж может попытать счастья в следующем ходу.

На заметку: некоторое оружие – например, плазмомёты, гранаты и ракеты весьма опасны сами по себе. При работе с таким оружием, возможны свои тонкости, что будут указаны в их описаниях и описаниях их свойств (см. **главу V «Арсенал»**). Стрельба очередями также повышает вероятность *осечки*. Подробнее см. описание *короткой очереди*, *длинной очереди* и *огня на подавление*.

Пересечённая местность

Тесты Ближнего боя и *«Уклонения»* для персонажей, находящихся на *пересечённой местности* (в грязи, например) становятся **трудными (-10)**. Тесты, сделанные на ещё более сложном ландшафте (по колено в снегу или на скользком льду) становятся очень **сложными (-30)**.

Погодные и необычные условия

Тяжёлые погодные или другие условия (например, проливной дождь, пепельная буря, грибные заросли по колено) усложняют тесты Ближнего и Дальнего боя до **сложных (-20)**.

Подавление огнём

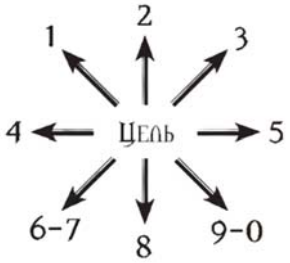
Попасть под огонь – страшный опыт, и даже закалённые авантюристы не гнушаются пригибать головы, когда вокруг свистят пули и разрываются болтерные снаряды. Тесты *подавления огнём* отражают борьбу персонажа со своим инстинктом самосохранения, что требует вжаться в землю. Хотя персонаж может броситься прямо на пули, сперва ему нужно совладать со своими нервами. Когда по персонажу ведут огонь на подавление (даже если попадания приходятся в зону попадания, защищаемую укрытием, даже если персонаж не получает урона), он должен пройти **сложный (-20) тест *подавления огнём***. Это тест Силы воли. В случае успеха, персонаж может действовать как обычно. В случае провала, он считается *подавленным огнем*.

Персонажи, подавленные огнём

Подавленный огнём персонаж может предпринимать лишь одно частичное действие в ход. Кроме того, он получает штраф -20 на тесты Дальнего боя. Если *подавленный огнём* персонаж находится в укрытии (скрывающем его от атакующего), он не может покидать его, кроме как для отступления (и может сидеть там сколько угодно). Если *подавленный огнём* персонаж не находится в укрытии, он обязан потратить свой следующий ход на то, чтобы добраться до такового. Если укрытия рядом нет, он должен стараться убраться подальше от врага, *подавившего* его.

Персонаж может предпринять **тест Силы воли** в конце своего хода для того, чтобы снять эффект *подавления огнём*. В случае успеха он сможет действовать нормально уже в следующем ходу. Этот тест становится **лёгким (+30)**, если в персонажа не стреляли как минимум, в его прошлый ход. Персонаж, *вовлечённый в ближний бой*, мгновенно сбрасывает эффект *подавления огнем*. Также от подавления огнём могут спасти некоторые умения, таланты, психосилы, боевые наркотики и грозные комиссары.

Промахи и разброс



Если атакующий метнул во врага нож или гранату, но промахнулся, ему будет важно знать, куда угодило его оружие, если он не попал в цель. В таком случае ведущий бросает к10 и сверяется со **схемой направлений** (см. правее). Бросок 1к5 определяет, на сколько метров оружие отлетело в направлении, ранее определенном броском к10.

Разброс в невесомости

Бросаться опасными вещами в невесомости одновременно забавно и смертельно неосторожно. Определить, куда точно отлетела ваша крак-граната, оттолкнувшись от переборки, можно двумя бросками по **схеме направлений** – первый уточнит смещение в горизонтальной плоскости, второй – в вертикальной.

Размер

Размер цели – важный фактор для стрелка, ведь крупную дичь подстрелить куда легче. Все персонажи в **Rogue Trader** имеют определённый *размер*, определяемый ведущим, который для этого сверяется с **таблицей 9-9 «Модификаторы размера»**. Это даёт персонажам определённые бонусы и штрафы, а ведущему позволяет проще их определять.

Сверхдальняя дистанция

Цель, находящаяся от стрелка на расстоянии более чем трёхкратной дальности поражения оружия считается находящейся на *сверхдальней дистанции*. Тесты Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы поразить её, становятся **очень сложными (-30)**.

Сбит с ног

Персонаж считается *сбитым с ног*, если он лежит на земле. Тесты Ближнего боя на попадание по нему становятся **простыми (+10)**, а тесты Дальнего боя – **трудными (-10)**, если речь не идёт о *стрельбе в упор*. *Сбитый с ног* персонаж получает штраф -10 на тесты Ближнего боя и -20 на тесты *«Уклонения»*. Если персонаж не вовлечён в *захват*, он может упасть и считаться *сбитым с ног* в качестве свободного действия.

Стрельба в упор

Стрельбой *в упор* считаются стрелковые атаки, проведенные с расстояния двух метров или меньше. Тест Дальнего боя при стрельбе *в упор* становится **лёгким (+30)**. Этот бонус не применяется, если атакующий и его цель *вовлечены в ближний бой* друг с другом. Если *короткая дистанция* стрельбы оружия составляет меньше трёх метров, стрельбой *в упор* для неё считается стрельба с расстояния в один метр или меньше.

Темнота

Тесты Ближнего боя в темноте становятся **сложными (-20)**, а Дальнего – **очень сложными (-30)**. Для скрытого во тьме героя, тесты *«Скрытности»* для него становятся **рутинными (+20)**.

Таблица 9-9 «Модификаторы размера»

Размер	Модификатор
Крошечный (1) *(Miniscule)*: автоперо, нож	-30
Маленький (2) *(Puny)*: болт-пистолет, сервочереп	-20
Небольшой (3) *(Scrawny)*: гретчин, ребенок	-10
Средний (4) *(Average)*: человек, эльдар	+0
Крупный (5) *(Hulking)*: орк-ноб, боевой сервитор	+10
Большой (6) *(Enormous)*: шагоход «Часовой», круут-бык	+20
Огромный (7) *(Massive)*: средний танк, великий демон	+30
Громадный (8) *(Immense)*: «Лэнд Рейдер», великий кнарлок	+40
Колоссальный (9) *(Monumental)*: сквиггот, танк «Гибельный клинок»	+50
Титанический (10) *(Titanic)*: линейный титан «Разбойник»	+60

Туман, дымка, тень и дым

Тесты Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы поразить цели, скрытые туманом, дымкой, тенью или дымом, становятся **сложными (-20)**. Когда персонаж скрыт в тумане, дымке, тени или дыме, тесты умения *«Скрытность»* для него становятся **простыми (+10)**.

Укрытие

Надежное укрытие – залог выживания в перестрелке, и хороший авантюрист знает, что всегда лучше сперва спрятаться, а уж потом стрелять. Атакуя частично находящихся в укрытии врагов, персонажи не получают штрафов на Дальний бой, но всегда есть шанс, что выстрел попадёт не в противника, а в укрытие, за которым он прячется. Прячась в укрытии, каждый авантюрист сам решит, какой частью тела он больше всего дорожит, но при стрельбе из укрытия за ним обычно остаются ноги и торс.

Если выстрел попадает в защищённую часть тела, рассчитайте нанесённый урон как обычно, с той разницей, что сперва из количества нанесенного урона вычитаются *очки брони* укрытия, а сам персонаж получает только оставшийся после прохождения через них урон, если таковой будет. В **таблице 9-7 «Примеры укрытий»** описаны возможные укрытия и количество *очков брони*, что они дают.

Разрушение укрытий

Укрытия отнюдь не непробиваемы. Вражеские атаки могут повредить или вовсе уничтожить их. Каждое успешное попадание по укрытию, наносящее количество урона, превышающее *очки брони* укрытия, снижает его *очки брони* на 1.

Таблица 9-7 «Примеры укрытий»

Материал укрытия	Броня
Бронестекло, трубы генератория, тонкий металл	4
Флак-панель, контейнер, мешок с песком, лёд	8
Блок когитатора, стазисная капсула	12
Камнебетон, люк, толстое железо, камень	16
Армаплас, переборка, пласталь	32

Пример:

*Тит прячется за небольшой грудой мешков с песком от стрелкового сервитора, что поливает его огнём из спарки автоганов. Сервитор даёт **длинную очередь** и трижды попадает в Тита, нанося 8, 11 и 8 очков урона. К счастью для Тита, все попадания приходятся в ноги или торс, которые защищены укрытием. Груда мешков задерживает первую пулю, которая не оказывает на укрытие никакого воздействия. Урон от второго попадания падает на 8, а оставшиеся три приходятся в Тита. Сквозное попадание заодно снижает количество **очков брони** укрытия до 7. Третье попадание также пробивает уже ослабленное укрытие, наносит одно очко урона Титу, заодно ослабляя укрытие до 6 **очков брони**.*

Усталость

Усталый персонаж получает штраф -10 на все тесты, включая тесты Ближнего и Дальнего боя.

Численное превосходство

Врага всегда проще бить в большой компании. Тесты Ближнего боя у всех персонажей группы, вдвое превосходящей врага численностью, становятся **простыми (+10)**. Тесты Ближнего боя у всех персонажей группы, втрое превосходящей врага численностью, становятся **рутинными (+20)**.

Ранения

Ранения – обычное дело для тех, кто раз за разом испытывает судьбу на далёких рубежах галактики. Авантюристы сталкиваются со множеством врагов, их оборудование ломается, пилотам не удаются манёвры, а беспечные псайкеры зовут к себе всевозможные ужасы Варпа, чтобы погубить всех вокруг.

Обычные ранения в **Rogue Trader** отражаются в виде урона и *усталости*. Кроме того, персонажи могут испытать на своей шкуре несколько иных неприятных состояний или получить особый урон – например, от огня, удушья, потери конечности. Всегда очень важно знать, сколько ещё страданий сможет перенести персонаж, и главным мерилом этого выступает такой показатель как *количество ран*.

Раны

Количество ран – показатель, отражающий, то, сколько урона сможет перенести персонаж до того, как начнёт по-настоящему страдать и умрёт. Каждый персонаж в **Rogue Trader** имеет определённое *количество ран*. *Количество ран* можно увеличить, тратя *очки опыта*. Это количество не уменьшается просто так. Даже когда персонажа ранят, это ранение не снижает его *количество ран*. Эта величина работает просто как показатель того, сколько очков урона авантюрист может получить. Когда количество полученных очков урона превзойдет показатель *количества ран*, у героя начнутся серьёзные неприятности.

Урон

Урон – это физические травмы, получаемые персонажами. Схлопотать очки урона можно множеством способов – получив попадание из болтера или когтями демона, упасть в полную лаву расселины, прогуляться в открытый космос и т. д. Всякий раз, когда персонаж получает урон, записывайте его в листе персонажа. Этот урон сохраняется до тех пор, пока не пройдет сам (со временем) или пока персонажу не будет оказана медицинская помощь. Урон накапливается – если получивший урон персонаж снова получает его, количество полученных очков урона добавляется к уже имеющимся. Всякий раз, получая урон, персонаж имеет возможность уменьшить его. Как правило, персонаж уменьшает получаемый урон на величину своего бонуса Выносливости. Кроме того, от урона защищает броня. Если источник урона приходится в зону попадания, защищенную броней, урон уменьшается на число, равное количеству *очков брони* на этой зоне попадания. Помните, что существует урон, игнорирующий броню и/или бонус Выносливости – обычно это указывается в описании источника такого урона. До тех пор, пока количество полученного урона не превышает *количество ран* персонажа, он действует нормально, но как только очков урона станет больше чем ран, авантюрист начнёт получать *критический урон*.

Пример:

У Тита восемь ран и бонус Выносливости 3. Он носит лёгкий панцирный доспех, что защищает торс, руки и ноги. Враг попадает в Тита из стаб-револьвера, что наносит 11 очков урона в торс. Броня снижает этот урон на пять, а бонус Выносливости – ещё на три. Итого персонаж получает три очка урона, что игрок вписывает на лист персонажа.

Позже Тит нарывается на удар цепного меча, что приносит семь очков урона в голову. Благодаря бонусу Выносливости этот уровень уменьшается до четырёх, но так как авантюрист не носит шлем, броня не защищает его – таким образом, Тит получает ещё четыре очка, что складываются с уже имеющимися тремя. Теперь у персонажа уже семь очков урона, что всего чуть-чуть меньше имеющихся восьми ран. Ещё один удар, скорее всего, обернётся критическим уроном!

Критический урон и внезапная смерть (необязательное правило)

Чтобы ускорить бои с большим количеством врагов, ведущий может не считать каждое очко критического урона, а воспользоваться правилом внезапной смерти. Все второстепенные враги, приспешники, безымянные бандиты и тому подобные противники, погибают, получив хотя бы одно очко критического урона. Это правило не работает на персонажей игроков и важных противников – такие заслуживают большего внимания и применения критических эффектов во всей красе.

Типы урона

Всего существует четыре типа урона:

- Взрывной (гранаты, болтерные снаряды)
- Резаный (мечи, когти)
- Ударный (дубины, пули, падения)
- Энергетический (лазеры, огонь, плазма)

Если тип урона не указан, он считается ударным. Тип урона, как правило, важен только при определении эффектов критического урона.

Критический урон

Как только количество полученного персонажем урона превысит *количество его ран*, он начнёт получать критический урон. Всякий раз, получая критический урон, персонаж получает один или несколько критических эффектов. Полученные критические эффекты зависят от типа урона (взрывной, резаный, ударный, энергетический) и от зоны попадания (голова, торс, руки, ноги) – для каждой зоны и каждого типа урона есть соответствующая таблица.

Как и обычный урон, критический накапливается и сохраняется до тех пор, пока персонажу не будет оказана медицинская помощь или пока он не излечиться со временем сам (см стр. 249). Каждый критический эффект имеет свою длительность действия (некоторые и вовсе постоянные). Если критически раненый персонаж получает урон, количество полученных очков урона добавляется к уже имеющемуся количеству очков критического урона, а значит, нужно будет снова заглянуть в таблицу и получить новый критический эффект (если, конечно, персонаж вообще останется жив).

Пример:

Болтерный снаряд попадает Титу в правую руку. После вычета очков брони и бонуса Выносливости Тит получает десять очков взрывного урона. У авантюриста всего восемь ран, так что он получает два очка критического урона в правую руку. Ведущий сверяется со строкой «2» в ***таблице 9-15 «Эффекты взрывного критического эффекта в руку»****, в которой указано, что сила взрыва почти ломает руку Тита, вынуждает его бросить то, что он держит в ней и причиняет два уровня* ***усталости****. В одном из следующих раундов Тит получает лазразряд в левую ногу. После вычета очков брони и бонуса Выносливости Тит получает три очка энергетического урона. Поскольку персонаж уже получил два очка критического урона, общее количество таковых возрастает до пяти. Ведущий сверяется со строкой «2» в* ***таблице 9-14 «Эффекты энергетического критического эффекта в ногу»****, в которой указано, что Тит получает страшный ожог и один уровень усталости (итого уже три уровня усталости), а скорость его передвижения падает на 2к10.*

Восстановление урона

Персонажи автоматически излечиваются от полученного урона (и обычного и критического) со временем. Медицинское вмешательство и психосилы также могут помочь. То, сколько урона и как восстанавливается, подробнее описано ниже в разделе **«Исцеление»**.

Усталость

Не все ранения в **Rogue Trader** смертельны. Истощение, психическая усталость, тумаки, полученные в потасовке, могут оставить персонажа потрёпанным, но более или менее целым. Показатель *усталости* используется для отображения именно таких травм, полученных в ходе игры. Герои получают *усталость* от определенных видов атак, *захватов*, критических эффектов и других действий, требующих превозмочь себя.

Персонаж может накопить количество уровней *усталости*, равное бонусу Выносливости и всё ещё стоять на ногах, но получает определённые побочные эффекты. Стоит персонажу набрать *усталости* сверх своего бонуса Выносливости, как он падает без сознания на 10-БВ минут. Отлежавшись, персонаж встаёт с количеством уровней *усталости*, равным своему бонусу Выносливости. Персонаж, имеющий хоть один уровень *усталости*, получает штраф -10 на все тесты.

Пример:

Бонус Выносливости Грака равен четырём. Он получает один уровень ***усталости****, что накладывает штраф -10 на все его тесты. Грак может набрать до четырёх уровней* ***усталости*** *и оставаться на ногах. Уровни усталости сверх первого не накладывают дополнительных штрафов. Стоит Граку получить пятый уровень* ***усталости****, как он* ***потеряет сознание*** *на шесть минут (10-4=6). Пролежав в беспамятстве шесть минут, он очнётся с четырьмя уровнями* ***усталости****.*

Снятие усталости

Усталость проходит сама со временем. Каждый час отдыха (не считается время, которое персонаж лежал без сознания) снимает один уровень *усталости*. В ходе этого часа персонаж не должен сражаться, применять психосилы или предпринимать любые другие утомительные действия. Восемь последовательных часов отдыха полностью снимают *усталость*.

Урон характеристикам

Некоторые психосилы, яды, болезни и другие опасности не наносят урон, а прямо воздействуют на характеристики персонажа. Урон характеристикам не может опустить их ниже нуля. Урон характеристикам воздействует и на бонус характеристики. В **таблице 9-10 «Снижение характеристик до нуля»** описываются возможные последствия такого снижения.

Восстановление урона характеристикам

Урон характеристикам не постоянен, если не указано обратного. Персонаж автоматически восстанавливает одно очко характеристики каждый час, независимо от того, чем занимается. Ведущий может решить, что некоторые типы медицинского вмешательства позволят ускорить это восстановление.

Таблица 9-10 «Снижение характеристик до нуля»	
Характеристика	**Эффект**
Ближний бой	Персонаж не может предпринимать тесты, основанные на этой характеристике.
Дальний бой	Персонаж не может предпринимать тесты, основанные на этой характеристике.
Сила	Персонаж теряет сознание.
Выносливость	Персонаж умирает.
Ловкость	Персонаж парализован, *беспомощен* и неспособен предпринимать никаких действий.
Интеллект	Персонаж впадает в кому и считается *беспомощным*.
Восприятие	Персонаж лишается чувств и получает штраф -30 на все тесты, кроме Выносливости, пока не восстановится.
Сила воли	Персонаж погружается в наполненный кошмарами сон. По пробуждении он получает одно *очко безумия*.
Товарищество	Персонаж впадает в кататонию, не может говорить или предпринимать тесты, основанные на этой характеристике.

Таблица 9-11 «Эффекты энергетического критического урона в руку»	
КУ	**Эффект**
1	От попадания рука персонажа немеет, и её начинает покалывать. Все тесты, связанные с этой рукой, получают штраф -30 на один раунд.
2	Рука персонажа содрогается, когда по ней от кончиков пальцев до плеча проносится поток энергии. Рука *бесполезна* на 1к5 раундов, а персонаж получает один уровень *усталости*.
3	На руке отпечатывается ожог. Персонаж получает *оглушение* на один раунд и получает два уровня *усталости*. Рука будет *бесполезна* 1к5 раундов.
4	От шока персонажа начинает рвать. Он считается *оглушённым* один раунд и получает три уровня *усталости*. Рука будет *бесполезна* 1к10 раундов.
5	Руку покрывают неглубокие ожоги, причиняющие немалую боль. Показатели Ближнего и Дальнего боя персонажа падают вдвое на один раунд. Также персонаж получает 1к5 уровней *усталости*.
6	Броня и одежда на руке персонажа вспыхивают, а его пальцы временно сплавляются воедино. Показатели Ближнего и Дальнего боя персонажа падают вдвое на один 1к10 раундов. Также он получает 1к5 уровней *усталости* и обязан преуспеть в **тесте Выносливости**, иначе навсегда потеряет возможность использовать кисть.
7	С отвратительным звуком костный мозг в руке персонажа вскипает, ломая или кроша кости. Рука персонажа *сломана*, и до тех пор, пока ему не будет оказана медпомощь, считается, что у него только одна рука. Также персонаж получает *оглушение* на один раунд и 1к5 уровней *усталости*.
8	Под воздействием жара плоть персонажа горит, а рука отделяется от плеча. Жертва должна пройти **тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд. Кроме того, у неё открывается *кровотечение*, она получает 1к10 уровней *усталости* и *остаётся однорукой*.
9	Огонь пожирает руку персонажа, сжигая плоть до самых костей. Персонаж должен немедленно пройти **тест Выносливости** или умереть от шока. Если он выживет, то получит 1к10 уровней *усталости*, будет *оглушён* на один раунд и *останется одноруким*.
10+	Рука обращается в облако пепла, вызывая у персонажа такую страшную боль, что он валиться наземь и умирает от шока, сжимая дымящуюся культю.

Таблица 9-12 «Эффекты энергетического критического урона в торс»	
КУ	**Эффект**
1	Попадание выбивает воздух у персонажа из легких. В следующем ходу он может предпринять только одно частичное действие.
2	Персонажа окатывает ударная волна. Он получает один уровень *усталости*.
3	Попадание поджаривает мясо на груди и брюхе персонажа, нанося два уровня *усталости* и *оглушая* на один раунд.
4	Жар проносится по всему телу, причиняя персонажу страшные ожоги и 1к10 уровней *усталости*.
5	Персонаж валится наземь, беспомощно закрывая лицо и вопя от боли. Персонаж падает наземь и должен преуспеть в **тесте Ловкости** или загореться (см. раздел **«Особый урон»**). Также персонаж получает 1к5 уровней *усталости* и должен будет предпринять действие *«Подъём на ноги»* в следующем ходу, чтобы встать.
6	Персонажа отбрасывает наземь; из него открытых ран струится дым. Он падает наземь, *оглушён* на 1к10 раундов, получает 1к5 уровней *усталости* и должен преуспеть в **тесте Ловкости** или загореться (см. раздел **«Особый урон»**).
7	Жар пропекает внутренние органы персонажа, обжигая его лёгкие и сердце. Персонаж получает *оглушение* на 2к10 раундов, а его Выносливость падает вдвое.
8	Волна огня окатывает персонажа, его кожа обугливается и отслаивается кусками, а подкожный жир вскипает и сочится наружу из-под брони и одежды. Персонаж получает *оглушение* на 2к10 раундов, а его Сила, Выносливость и Ловкость ополовиниваются. Обширные ожоги навсегда снижают Товарищество вдвое.
9	Персонажа охватывает пламя, плавящее его кожу и заставляющее глаза лопаться подобно переваренным яйцам. На землю падает уже обугленный труп.
10+	Происходит описанное выше, но если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют с вероятностью 50%. Все, находящиеся в радиусе 1к5 метров, и не преуспевшие в тесте *«Уклонения»*, получают 1к10+5 единиц взрывного урона. Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они взрываются через один раунд после нанесения урона, когда тело уже подверглось всем остальным эффектам.

Таблица 9-13 «Эффекты энергетического критического урона в голову»	
КУ	**Эффект**
1	Скользящее попадание в голову дезориентирует цель, накладывая штраф -10 на все тесты (кроме Выносливости) на один раунд.
2	Вспышка *ослепляет* цель на один раунд.
3	Попадание прожаривает ухо персонажа, *оглушая* его на один раунд и причиняя один уровень *усталости*.
4	Персонаж лишается всех волос на голове, шатается от боли, *слепнет* на 1к5 раундов и получает два уровня *усталости*.
5	Пылающий ореол охватывает голову персонажа, сжигая его лицо и волосы, и заставляя его выть, как раненый грокс. Персонаж теряет все волосы, *слепнет* на 1к10 раундов и получает три уровня *усталости*.
6	Лицо персонажа плавится в огне, а глаза едва остаются целыми. Персонаж *слепнет* на 1к10 часов и навсегда теряет 1к10 единиц Товарищества. Также он получает 1к5 уровней *усталости*.
7	Лицо персонажа чудовищно обгорает, обнажая обугленные мясо и череп. Персонаж *слепнет* навсегда и получает 1к10 уровней *усталости*. Кроме того, сделайте бросок 1к10. Выпавший результат – новый показатель Товарищества персонажа. Впрочем, если Товарищество персонажа уже было равно 10 или меньше, ничего не бросайте – все равно никто не заметит разницы.
8	Голова персонажа лопается, охваченная беспощадным огнём. Это не пережить.
9	Вскипевший мозг персонажа взрывается, разбрасывая вокруг осколки черепа и горящие куски мяса. Владельца мозга больше нет.
10+	Происходит описанное выше, но лишившийся головы и охваченный пламенем персонаж пробегает 2к10 метров в случайном направлении (используйте **схему направлений**). Все, попавшееся ему на пути, что может гореть (включая игровых персонажей) должно пройти **средний (+0) тест Ловкости** или загореться (см. раздел **«Особый урон»**).

Таблица 9-14 «Эффекты энергетического критического урона в ногу»	
КУ	**Эффект**
1	Попадание заставляет персонажа судорожно хватать ртом воздух. Он получает один уровень *усталости*.
2	Удар немного замедляет цель. *Скорость* персонажа падает вдвое на один раунд.
3	Взрыв повреждает ногу жертвы, *оглушая* её на один раунд и ополовинивая *скорость* на 1к5 раундов.
4	Взрыв оставляет на ноге персонажа страшную открытую рану. Он не может совершать *натиск* и *бег* и ополовинивает свою *скорость* до тех пор, пока не получит медицинскую помощь.
5	Страшный жар сплавляет воедино плоть, кости, одежду и броню на ноге персонажа. Он *сбит с ног*, получает один уровень *усталости*, а его *скорость* ополовинивается на 2к10 раундов.
6	Стопа персонажа сгорает, плоть на ноге обугливается, источая запах горелого мяса. Персонаж должен преуспеть в **тесте Выносливости** или навсегда *попрощаться со своей стопой*. В случае успеха, его *скорость* ополовинивается до тех пор, пока он не получит медицинскую помощь. Кроме того, он получает два уровня *усталости*.
7	Пламя, охватившее ногу, превращает её в месиво почерневшей плоти. Нога *сломана*. Персонаж *считается одноногим* до тех пор, пока нога не будет исцелена. Кроме того, он обязан пройти **тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд. В любом случае, несчастный также получает 1к5 уровней *усталости*.
8	Нога сгорает до самой кости и отделяется от тела. Персонаж обязан пройти **тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд. Кроме того, у персонажа открывается *кровотечение*, и он получает 1к10 уровней *усталости*. И, конечно, он *теряет ногу*.
9	Сила атаки такова, что от ноги персонажа остается лишь жалкий клок обугленной плоти. Персонаж обязан пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. Отныне он совершенно *одноногий*.
10+	Нога сгорает дотла, а пламя перекидывается на тело персонажа, и он умирает через несколько мучительных мгновений.

Таблица 9-15 «Эффекты взрывного критического урона в руку»	
КУ	**Эффект**
1	От взрыва рука болезненно дёргается назад, принося персонажу один уровень *усталости*.
2	Сила взрыва едва не ломает кости в руке. Персонаж роняет то, что держит в этой руке и получает два уровня *усталости*.
3	Взрыв отрывает один палец и кончики ещё 1к5 пальцев. Персонаж получает три уровня *усталости*. Вещь, которую он держит в руках, уничтожается. Если это было что-то вроде ручной гранаты она весьма неаккуратно взрывается.
4	Взрыв исторгает у жертву страдальческий вой. Персонаж получает 1к5 уровней усталости, оглушение на один раунд, а его рука становится *бесполезной* до тех пор, пока он не получит медицинскую помощь.
5	Порожденные взрывом осколки глубоко вонзаются в руку персонажа, разрывая кожу и мышцы. Он должен немедленно пройти **тест Выносливости** или навсегда *попрощаться с кистью*. В случае успеха кисть просто становится *бесполезной* до тех пор, пока он не получит медицинскую помощь, а её владелец получает 1к5 уровней *усталости*.
6	Сила взрыва дробит кости и рвёт плоть, превращая руку персонажа в кровавое месиво. Он получает 1к5 уровней *усталости*. Рука сломана. Персонаж *считается одноруким* до тех пор, пока рука не будет исцелена. Кроме того, из-за страшного увечья у него начинается *кровотечение*.
7	Рука персонажа отрывается в фонтане кровавых брызг. Он должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха он просто получает *оглушение* на 1к10 раундов, 1к10 уровней *усталости*, и *кровотечение*. Отныне у персонажа *только одна рука*.
8	Взрывная волна и осколки разрывают руку в клочья, попутно выдирая немалую часть из плеча и груди. Вопя от боли, персонаж валится на землю и умирает в луже собственной крови и внутренностей.
9	Мощный взрыв отрывает руку персонажа, разбрасывая вокруг кровавые ошмётки и мгновенного убивая несчастного. Кроме того, если в руке персонаж держал оружие, имеющее источник питания (например, цепной или силовой меч), оно взрывается, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем в радиусе двух метров.
10+	Происходит описанное выше, но если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем, находящимся в радиусе 1к10 метров (этот урон прибавляется к тому, что нанесло взорвавшееся оружие, как описано выше). Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они также взрываются.

Таблица 9-16 «Эффекты взрывного критического урона в торс»	
КУ	**Эффект**
1	Взрыв отбрасывает персонажа на 1к5 метров и причиняет ему один уровень усталости за каждый метр. Персонаж *сбит с ног*.
2	Отброшенный страшным взрывом, персонаж пролетает 1к10 метров, получая один уровень *усталости* за каждый метр. Если он врежется во что-то твёрдое, то получит ещё 1к5 уровней *усталости*.
3	Взрыв уничтожает броню, что защищает торс персонажа. Если он не носит брони на торсе, его отбрасывает на 1к10 метров, как описано выше, но за каждый метр он получает два уровня *усталости*.
4	Взрывная волна оглушает персонажа и опрокидывает наземь. Он *оглушён* на один раунд, получает 1к5 уровней *усталости* и должен будет потратить полное действие на то, чтобы встать на ноги.
5	Взрывная волна превращает внутренности персонажа в фарш и швыряет его наземь. Он *оглушён* на один раунд, получает 1к10 уровней *усталости*
6	Кусок плоти персонажа покидает своего хозяина, оставляя на своём месте зияющую, кровоточащую дыру. Персонаж *оглушён* на один раунд и получает 1к10 уровней *усталости*. Также у него открывается *кровотечение*.
7	Взрыв рвёт плоть и перебирает пронизывающие её нервные окончания. Персонаж падает наземь, получает *оглушение* на 1к10 раундов и 1к10 уровней *усталости*. Кроме того, у него открывается *кровотечение*, а следующие 1к10 часов он может предпринимать только частичные действия – так пострадало его тело.
8	Грудь персонажа разверзается, извергая на землю поток обожжённых органов. Это смертельно.
9	Взрыв превращает персонажа в кусок окровавленного мяса, разбрасывая вокруг оторванные от него куски поменьше. Если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем, находящимся в радиусе 1к10 метров. Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они также взрываются.
10+	Происходит описанное выше, но кроме того, всех в радиусе 1к10 метров окатывает поток крови. Они должны пройти **средний (+0) тест Ловкости** или получить штраф -10 на Ближний и Дальний бой на один раунд, поскольку кровь заливает им глаза.

Таблица 9-17 «Эффекты взрывного критического урона в голову»	
КУ	**Эффект**
1	Взрыв немного дезориентирует цель. В своем следующем ходу она может предпринять лишь одно частичное действие и получает один уровень *усталости*.
2	От вспышки и звука взрыва персонаж *слепнет* и *лишается слуха* на один раунд, а также получает два уровня *усталости*.
3	Взрыв покрывает лицо персонажа сетью маленьких порезов. Персонаж получает два уровня *усталости.*
4	Сила взрыва бросает персонажа наземь, *оглушает* на один раунд и причиняет два уровня *усталости.*
5	Взрыв сдирает кожу с лица персонажа и рвёт его барабанные перепонки. Несчастный *оглушён* на 1к10 раундов, навсегда *лишается слуха*, получает 1к5 уровней *усталости* и несколько чудовищных шрамов – его Товарищество навсегда снижается на 1к10. Следующие 1к5 часов он сможет предпринимать только частичные действия.
6	Голова персонажа взрывается, оставляя безголовый труп изливать из шеи фонтан крови ещё пару минут. Стоит ли говорить, что это смертельно?
7	Взрыв превращает голову и тело персонажа в однородное месиво, мгновенно убивая его. Если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем, находящимся в радиусе 1к5 метров. Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они также взрываются.
8	Несколько неприятных взрывов отделяют голову персонажа от тела, оставляя на земле кровавую мешанину. До конца боя любой, кто наступит в *это*, должен будет пройти **средний (+0) тест Ловкости** или будет *сбит с ног*.
9	Персонаж во всех смыслах прекращает существовать, оставляя после себя лишь багровое облачко. Более мёртвым быть уже невозможно, разве что…
10+	Происходит описанное выше, но невыразимо чудовищная кончина персонажа приводит к тому, что все его союзники, стоящие в пределах двух метров от погибшего должны немедленно пройти **средний (+0) тест Силы воли** или потратить свой следующий ход на бегство от атакующего.

Таблица 9-18 «Эффекты взрывного критического урона в ногу»	
КУ	**Эффект**
1	Взрыв отталкивает персонажа на метр.
2	Земля уходит из-под ног персонажа. Он *сбит с ног* и получает 1к5 уровне *усталости*.
3	Взрывная волна ломает ногу персонажу. Он *оглушён* на один раунд, получает уровень *усталости*, а его *скорость* падает вдвое на следующие 1к5 раундов.
4	Взрыв отправляет персонажа в полёт на 1к5 метров, причиняя по одному уровню *усталости* за каждый метр. Чтобы встать на ноги после этого займёт полное действие, а *скорость передвижения* персонажа падает вдвое на 1к10 раундов.
5	Сила взрыва *отрывает персонажу ступню*, щедро разбрасывая вокруг ошмётки. Персонаж должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или потеряет возможность пользоваться ступней и получит 1к5 уровней *усталости*. В случае успеха он просто получит 1к5 уровней *усталости*, а его *скорость* упадёт вдвое до тех пор, пока он не получит медицинскую помощь.
6	Оглушительная сила взрыва ломает кости в ноге персонажа и вырывает целые куски мяса, нанося 1к10 уровней *усталости*. Нога сломана. Персонаж *считается одноногим* до тех пор, пока нога не будет исцелена. Кроме того, из-за ужасных ран у персонажа открывается *кровотечение*.
7	Взрыв превращает ногу персонажа в сморщенный комок дымящегося мяса. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха он просто получает *оглушение* на 1к10 раундов, 1к10 уровней *усталости*, *кровотечение* и навсегда *теряет ногу*.
8	Нога отрывается от тела, извергая фонтан крови. Персонаж валиться наземь, истекая кровью из новообразовавшегося обрубка. Мгновенная смерть.
9	Нога взрывается, разбрызгивая вокруг кровь и разбрасывая повсюду кусочки костей, одежды и брони. Все, находящиеся в радиусе двух метров, получают 1к10+2 единиц ударного урона.
10+	Происходит описанное выше, но кроме того, если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют, нанося всем, находящимся в радиусе 1к10 метров, 1к10+5 единиц ударного урона. Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они также взрываются.

Таблица 9-19 «Эффекты ударного критического урона в руку»	
КУ	**Эффект**
1	Сильный толчок отбрасывает руку персонажа, заставляя его выронить то, что он в ней держит.
2	Удар оставляет большой кровоподтёк. Персонаж получает один уровень *усталости*.
3	Попадание сотрясает руку. Персонаж роняет то, что держит в руке.
4	Удар заставляет персонажа содрогнуться от боли. Он *оглушён* на один раунд, получает один уровень *усталости* и не может пользоваться рукой ещё 1к5 раундов.
5	Мощное попадание отдаётся в костях и мясе персонажа. Его Ближний и Дальний бой ополовиниваются (округлять вниз) на 1к10 раундов. Кроме того, бедолага получает уровень *усталости* и должен пройти **тест Ловкости** или уронит то, что держат в руке.
6	Попадание приходится по кисти персонажа, дробя и размалывая 1к5 пальцев. Также персонаж получает один уровень *усталости* и может потерять возможность пользоваться этой кистью, если не пройдёт **средний (+0) тест Выносливости**.
7	С громким хрустом рука ломается и повисает плетью, истекая кровью. Рука сломана. Персонаж *считается одноруким* до тех пор, пока рука не будет исцелена. Кроме того, персонаж получает два уровня *усталости*.
8	Сила удара вырывает руку из плеча, заливая все вокруг кровью. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха он просто получает *оглушение* на 1к10 раундов, 1к5 уровней *усталости*, *кровотечение* и навсегда *теряет руку*.
9	Дождь из крови и мяса хлещет из плеча персонажа, когда рука отделяется от тела. Несколько секунд несчастный вопит, извиваясь в предсмертных судорогах, после чего валиться на землю и умирает.
10+	Происходит описанное выше, но сила удара, отделившего руку от тела такова, что осколки костей, брони и одежды персонажа разлетаются вокруг, подобно шрапнели, нанося всем, находящимся в радиусе двух метров, 1к5-3 единиц ударного урона в случайную зону попадания (см. **таблицу 9-8 «Зоны попадания»**).

Таблица 9-20 «Эффекты ударного критического урона в торс»	
КУ	**Эффект**
1	Удар под дых сбивает персонажу дыхание. В следующем ходу персонаж сможет предпринять лишь одно частичное действие.
2	Сильный толчок вышибает воздух из лёгких. Персонаж получает один уровень *усталости*.
3	Удар ломает персонажу ребро. Персонаж получает *оглушение* на один раунд и два уровня *усталости*.
4	Сокрушительный удар раскалывает персонажу ребро. Он получает *оглушение* на один раунд и 1к5 уровней *усталости*.
5	Приняв могучий удар, сплющивший внутренности, персонаж хватается за живот и вопит от мучительной боли. Он *оглушён* на два раунда, и получает 1к5 уровней *усталости*.
6	Получив удар, персонаж отлетает на 1к5 метров от атакующего и считается *сбитым с ног* (конечно, если он врежется в стену или другую твёрдую преграду, его полёт завершиться досрочно). Он получает *оглушение* на два раунда и 1к5 уровней *усталости*.
7	Отчетливый хруст возвещает о переломе 1к5 ребер. Персонаж может остаться лежать в ожидании медицинской помощи (успешный тест умения *«Медика»* вернёт ребра на место) и ничего не делать или продолжить бой, рискуя тем, что в каждом раунде зазубренный осколок ребра может с 20%-й вероятностью проткнуть жизненно важный орган, что приведет к немедленной смерти. Кроме того, персонаж получает 1к5 уровней *усталости*.
8	Удар разрывает несколько внутренних органов персонажа и принуждает его повалиться на землю, задыхаясь от адской боли. Персонаж навсегда теряет 1к10 очков Выносливости. Кроме того, у него открывается *кровотечение*.
9	Персонаж слегка дергается назад от силы удара, сносящего ему голову, и извергает фонтан крови из шеи перед тем как упасть на землю и упокоиться.
10+	Происходит описанное выше, но персонажа отбрасывает на 1к10 метров. Любой на пути летящего безголового трупа, будет *сбит с ног*, если не пройдет **средний (+0) тест Ловкости**.

Таблица 9-21 «Эффекты ударного критического урона в голову»	
КУ	**Эффект**
1	От удара у персонажа звенит в ушах. Он получит один уровень *усталости*, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
2	От удара у персонажа сыплются искры сыплются из глаз. Он получает один уровень *усталости*, а также штраф -10 на тесты Ближнего и Дальнего боя на один раунд.
3	Удар ломает нос, и кровь расплёскивается по лицу, *ослепляя* персонажа на один раунд и причиняя два уровня *усталости*.
4	Богатырский удар почти сбивает персонажа с ног. Он получает 1к5 уровней усталости.
5	Сила удара заставляет персонажа пошатнуться от боли. Он получает *оглушение* на один раунд.
6	Голова персонажа трещит от удара, заставляющего его пошатываться в попытках справиться с отупляющей болью. Персонаж *оглушён* на 1к5 раундов и получает два уровня *усталости*.
7	Удар обрушивается на голову персонажа, проламывая ему череп. Персонаж *оглушён* на 1к10 раундов и ополовинивает свою *скорость* на 1к10 часов.
8	Удар превращает мозг персонажа в кашу, отчего кровь хлещет у него из носа, рта, ушей и глаз. Такое можно испытать только раз в жизни.
9	Голова персонажа лопается как перезрелый фрукт, разбрызгивая вокруг кровь, кости и мозги. Каждый, находящийся в радиусе четырёх метров от персонажа, получит штраф -10 на свои тесты Ближнего и Дальнего боя, если не пройдет **тест Ловкости** из-за крови, заливающей глаза или визор.
10+	Происходит описанное выше, но удар оказывается настолько могучим, что проходит тело персонажа насквозь. Если этот удар был нанесён холодным оружием, атакующий может немедленно совершить ещё одну атаку (тем же оружием) против другой цели, которую он может поразить, не сходя с места. Если этот удар был нанесён стрелковым оружием, атакующий может немедленно совершить ещё одну атаку (тем же оружием) против другой цели, стоящей прямо за первоначальной и находящейся при этом в пределах дальности поражения используемого оружия.

Таблица 9-22 «Эффекты ударного критического урона в ногу»	
КУ	**Эффект**
1	Удар заставляет персонажа судорожно хватать ртом воздух и причиняет один уровень *усталости*.
2	Скользящий удар по ноге замедляет персонажа. Он получает один уровень *усталости*, и на один раунд *скорость* его передвижения падает вдвое (округлять вверх).
3	Мощный удар повреждает ногу, *оглушая* персонажа на один раунд. Он получает один уровень *усталости*, а его *скорость* на один раунд падает вдвое (округлять вверх).
4	От страшного удара всё тело персонажа скручивает боль. Он получает 1к5 уровней усталости, и на 1к5 раундов *скорость* его передвижения падает вдвое.
5	Удар порождает микротрещины в костях ноги, вызывая сильную боль. Персонаж получает 1к5 уровней *усталости*, а его Ловкость падает на 20 единиц на 1к10 раундов.
6	С резким хрустом несколько маленьких костей в стопе персонажа ломаются, словно сухие сучья. Персонаж должен немедленно пройти **тест Выносливости** или навсегда потерять возможность пользоваться стопой. В случае успеха *скорость* персонажа падает вдвое до тех пор, пока ему не будет оказана медицинская помощь. Также персонаж получает два уровня *усталости*.
7	Нога персонажа ломается, и несчастный с воем валится на землю. Персонаж валиться наземь. Он *считается одноногим* до тех пор, пока нога не будет исцелена, а также получает два уровня *усталости*.
8	Сила удара такова, что нижняя часть ноги отрывается, и кровь фонтаном хлещет из открытой раны. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха он просто будет *оглушён* на 1к10 раундов и получит 1к5 уровней *усталости*. Кроме того, у персонажа откроется *кровотечение*, и он *останется одноногим*.
9	Удар вырывает из ноги клок мяса, и всё вокруг захлестывают потоки крови. Попытки остановить их бессмысленны – персонаж умирает в растекающейся алой луже.
10+	Происходит описанное выше, но агония персонажа и его предсмертные вопли заглушают все разговоры в пределах 2к10 метров до конца раунда.

Таблица 9-23 «Эффекты резаного критического урона в руку»	
КУ	**Эффект**
1	Резкий удар вышибает из руки персонажа то, что он в ней держит.
2	Глубокий порез заставляет персонажа выронить то, что он держит в руке и причиняет ему один уровень *усталости*.
3	Удар режет руку персонажа на ленточки, исторгая из груди того крик боли. Несчастный роняет то, что держит в руке и получает два уровня *усталости*.
4	Удар срезает кожу с руки персонажа, заполняя воздух брызгами крови и воплями. Персонаж считается *сбитым с ног* и получает два уровня *усталости*. Его рука будет *бесполезной* ещё 1к10 раундов.
5	На пропоротую широким ударом руку персонажа больно даже смотреть. Несчастный получает 1к5 уровней *усталости*, у него открывается *кровотечение,* и он заливает кровью всё вокруг. Рука будет *бесполезной*, пока персонаж не получит медицинскую помощь.
6	Удар вонзается в кисть персонажа, прорезая плоть и отпуская на волю 1к5 пальцев. Персонаж получает три уровня *усталости* и потеряет возможность пользоваться кистью, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
7	Удар разрубает кожу, мышцы и сухожилия, страшно раня руку и причиняя 1к5 уровней усталости. *Рука сломана*. Персонаж *считается однорук*им до тех пор, пока рука не будет исцелена. Кроме того, поскольку удар перерезал немало сосудов, у жертвы открывается *кровотечение*.
8	С впечатляюще-неестественным влажным звуком рука отделяется от тела, описывая в воздухе дугу и оставляя за собой кровавый шлейф. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, он просто будет *оглушён* на 1к10 раундов и у него откроется *кровотечение*. Отныне у него *только одна рука* и ещё 1к10 уровней *усталости*.
9	Удар начисто отрубает руку и входит в торс, орошая землю кровью и мгновенно убивая несчастного.
10+	Происходит описанное выше. Кроме того, упавшая на землю отрезанная рука содрогается в спазмах, нажимая на спуск зажатого в ней оружия. Если убитый персонаж держал в руках стрелковое оружие, существует 5%-я вероятность одного попадания из него по случайно определяемой цели, стоящей в пределах 2к10 метров.

Таблица 9-24 «Эффекты резаного критического урона в торс»	
КУ	**Эффект**
1	Если персонаж не носит брони на торсе, то получает порез и один уровень *усталости*. Если на торсе есть броня, ничего не происходит. Повезло!
2	Сильный удар пробивает доспех персонажа, снижая предоставляемые им *очки брони* на 1. Также персонаж получает один уровень *усталости*. Если доспеха на торсе не было, персонаж также получает *оглушение* на один раунд.
3	Удар срывает немалый кусок кожи с торса персонажа, заставляя его вскрикнуть. Он *оглушён* на один раунд и получает два уровня *усталости*.
4	Из глубоких ран персонажа хлещет столько крови, что становится трудно даже ходить вокруг. Все персонажи, пытающиеся прошагать по красным лужам, должны пройти **тест Ловкости** или будут *сбиты с ног*. Сам пострадавший получает 1к5 уровней *усталости*.
5	Удар оставляет на груди персонажа длинную рану и заставляет согнуться вдвое. Персонаж получает 1к5 уровней *усталости.*
6	Мощный удар вырезает немалый кусок плоти, и персонаж падает наземь, зажимая свои сочащиеся раны и вопя от боли. Он *сбит с ног* и получает 1к10 уровней *усталости*.
7	Удар распарывает персонажу живот. Он может попытаться удержать вываливающиеся внутренности при себе одной рукой (если, конечно, рядом не будет врача, что успешным тестом умения *«Медика»* не сможет перевязать его) или продолжить бой, рискуя тем, что в каждом раунде кишки могут с 20%-й вероятностью вывалиться, что нанесет дополнительно 2к10 единиц урона. Кроме того, персонаж получает 1к5 уровней *усталости*. Также у него открывается *кровотечение*.
8	Удар с мерзким треском рвёт кожу на груди персонажа и превращает мышцы в кровавое месиво. Персонаж погибнет, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**. В случае успеха, он просто навсегда потеряет 1к10 единиц Выносливости и получит 1к10 уровней *усталости*, а также будет страдать от *кровотечения*.
9	Удар рассекает персонажа от глотки до паха, разбрасывая вокруг кишки и другие потроха. Несчастный довольно-таки мёртв.
10+	Происходит описанное выше, но кроме того все вокруг заливает кровища. До конца боя любой, кто будет пытаться передвигаться в пределах четырёх метров от трупа, должен будет пройти **средний (+0) тест Ловкости** или быть *сбитым с ног*.

Таблица 9-25 «Эффекты резаного критического урона в голову»	
КУ	**Эффект**
1	Удар оставляет болезненную отметину на лице персонажа, причиняя один уровень *усталости*. Если он носил шлем, то ничего не происходит.
2	Удар срезает кусочек скальпа, и хлещущая кровь заливает глаза персонажа, накладывая штраф -10 на тесты Ближнего и Дальнего боя на следующе 1к10 ходов. Также он получает один уровень *усталости*.
3	Если персонаж носил шлем, его сбивает. Если шлема не было, удар отсекает ему ухо и причиняет два уровня *усталости*.
4	Удар проходит рядом с глазницей, нанося 1к5 уровней *усталости* и *оглушая* персонажа на один раунд
5	Удар приходится прямо в лицо персонажу, *оглушая* его на 1к5 раундов и причиняя 1к5 уровней *усталости*. Если пострадавший носил шлем, его срывает.
6	Пришедшийся по лицу удар оставляет на нём неизгладимую отметину. Сделайте бросок к10, чтобы определить, чего персонаж лишился. 1-3 – глаз; 4-7 – нос (Товарищество навсегда ополовинивается); 8-10 – ухо (Товарищество навсегда падает на 1к10, но рану можно прикрывать волосами). Кроме того, персонаж получает 1к5 уровней *усталости*. У него открывается *кровотечение*.
7	Удар срезает часть лица и вышибает немало зубов. Персонаж навсегда *слепнет*, а его Товарищество навсегда уменьшается на 1к10. Кроме того, отныне персонажу нужно будет приложить усилия, чтобы говорить внятно. Кроме того, он получает *кровотечение* и 1к10 уровней *усталости*.
8	Удар разрубает голову надвое, глаза вываливаются из глазниц, а мозг стекает по щекам словно студень. Персонаж умирает ещё до того, как упадёт на землю.
9	С непередаваемым влажным звуком голова персонажа отправляется в свободный полёт, с мерзким звуком приземляясь в 2к10 метрах от бывшего хозяина. Он мгновенно погибает.
10+	Происходит описанное выше, но вдобавок шея убитого извергает поток крови, орошающий всех вокруг и заставляющий их предпринять **средний (+0) тест Ловкости**. Провалившие тест получают штраф -10 на Ближний и Дальний бой на один раунд, поскольку кровь заливает их глаза или окуляры визоров.

Таблица 9-26 «Эффекты резаного критического урона в ногу»	
КУ	**Эффект**
1	Удар отталкивает конечность назад, нелепо и болезненно её выворачивая. Персонаж получает один уровень *усталости*.
2	Персонажу ломает колено. Он будет *сбит с ног*, если не пройдет **средний (+0) тест Ловкости**. Также он получает один уровень *усталости*.
3	Длинная резаная рана извергает кровь, причиняет один уровень *усталости* и вызывает *кровотечение*.
4	Удар вышибает персонажу коленную чашечку, заставляя его пасть лицом в грязь. Его *скорость* падает вдвое до тех пор, пока ему не будет оказана медицинская помощь. Также персонаж получает два уровня *усталости*.
5	Глубокая рана, извергающая поток крови, обнажает кости, мышцы и сухожилия персонажа. Он получает 1к5 уровней усталости, а его *скорость* падает вдвое на 1к10 раундов.
6	Удар отсекает часть стопы. Персонаж должен сейчас же пройти **средний (+0) тест Выносливости** или навсегда потерять возможность пользоваться стопой. В случае успеха, *скорость* падает вдвое. Также персонаж получает 1к5 уровней *усталости*.
7	Удар с силой входит в ногу, дробя кости и кромсая сухожилия. Нога сломана. Персонаж *считается одноногим* до тех пор, пока нога не будет исцелена. Кроме того, это увечье сопровождается *кровотечением* и 1к10 уровнями *усталости*.
8	Один резкий удар – и оттяпанная нога лежит на земле, разбрызгивая повсюду кровь. Персонаж должен сейчас же пройти **тест Выносливости** или умрёт от шока. В случае успеха, персонаж *лишится ноги*, будет *оглушен* на 1к10 раундов, получит 1к10 уровней усталости, и у него откроется *кровотечение*.
9	Звук разрубаемого мяса – и нога отделяется от тела персонажа, а он падает наземь, оглашая всё вокруг предсмертными воплями.
10+	Происходит описанное выше, но из ран натекает столько кровищи, что любой, кто до конца боя попытается *бежать* или совершить *натиск* в пределах шести метров от трупа, должен будет пройти **средний (+0) тест Ловкости** или упасть.

Состояния персонажей и особый урон

Ранения – это далеко не только следы от ударов клинка или пуль, грозящие тем, кто странствует по тёмным уголкам вселенной. Авантюристы могут не меньше пострадать от огня, сильной кровопотери, переломов или пережить ампутацию конечностей. Все это в игровой механике собирательно именуется «состояниями персонажей и особым уроном».

Ампутация конечностей

Персонаж, потерявший часть тела, обычно страдает от *кровотечения*, которое нужно немедленно остановить (если речь, конечно, не о потере головы – тогда можно не беспокоиться). Если персонаж выживет, кто-либо, сведущий в *«Медике»* должен позаботиться о том, чтобы культя нормально зажила. Если врача рядом не нашлось, можно утешиться тем, что существует 20%-й шанс на то, что культя без проблем заживёт сама по себе. В противном случае, пострадавший умрет в жутких страданиях через 1к10 дней. Независимо от того, лечил ли его врач, персонаж не начинает восстанавливать полученный урон в течение 1к10+2 дней. Переживший всё это герой невольно столкнётся со всеми неприятными последствиями отсутствия конечности.

Потеря глаза

Потеря одного глаза навсегда снижает Дальний бой персонажа на -10. Также, он получает штраф -20 на все тесты умений и характеристик, связанные со зрением. Если герою не посчастливиться потерять оба глаза, он станет *слепым*.

Потеря кисти

Персонаж получает штраф -20 на все тесты характеристик и умений, предполагающих использование обеих рук. Он больше неспособен использовать двуручное оружие, хотя щит вполне можно примотать к обрубку. Если потеряна была кисть ведущей руки, персонажу придется жить с постоянным штрафом -20 на Ближний бой, ведь атаковать он теперь будет непривычной к этому рукой. За каждые 100 *очков опыта*, которые он готов на это потратить, штраф уменьшиться на 10. Если персонаж потеряет обе кисти, ему стоит побыстрее поискать замену хотя бы одной, ну или попросить кого-то наточить ему зубы.

Потеря руки

Эффекты аналогичны потере кисти, но щит теперь приматывать не к чему, раз руки больше нет. Потеря обеих рук ещё хуже. Стоит задуматься либо о протезах, либо о новом персонаже.

Потеря стопы

Персонаж навсегда вдвое снижает свою *скорость* (округлять вверх) и получает штраф -20 на все действия передвижения, а также на тесты умений и характеристик, полагающихся на подвижность (например, *«Слежки»*). Потерявшему обе стопы трудно даже просто передвигаться. Быть может, у корабельного машиноведа завалялась пара ненужных колёс…

Потеря ноги

Эффекты аналогичны тем, что возникают при потере стопы с той разницей, что персонаж больше не может применять умение *«Уклонение»*. Потеря обеих ног превращает персонажа в половину того человека, которым он когда-то был, зато врагам будет вдвое труднее попасть в него.

Бесполезные конечности

Некоторые критические эффекты вызывают риск потерять возможность пользоваться конечностью, если персонаж не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**. Если раненому помогает персонаж с умением *«Медика»*, этот тест получает бонус +20. Даже если тест будет успешным, конечность должна будет оставаться в гипсе или перевязке ещё 1к5+1 недель. Всё это время она также будет считаться *бесполезной*.

Если тест Выносливости будет провален, конечность придётся отрезать, что требует от персонажа с умением *«Медика»* пробросить **трудный (-10) тест** этого умения. В случае провала, ампутация всё равно удаётся, но врач-убийца наносит дополнительно 1к10 урона этой конечности (почти всегда этот урон будет критическим). Если пациент переживёт и это, его конечность будет ампутирована, но немедленно откроется *кровотечение*, о котором нужно будет позаботиться. После того как с ним справятся, хирургеон должен позаботиться об обрубке (см. раздел **«Ампутация конечностей»**).

Вакуум

Нет ничего веселого в том, чтобы оказаться в вакууме. Это может произойти двумя путями:

● Персонажа внезапно выбросило в безвоздушное пространство – например, он вылетел из шлюза.

● Вакуум образовался сам – например, если из-за разгерметизации на космическом корабле воздух стал улетучиваться.

Внезапно оказавшись в вакууме, персонаж может рассчитывать остаться целым и невредимым в течение количества раундов, равного его бонусу Выносливости. Если у персонажа нет с собой запаса кислорода, он начнет страдать от *удушья* по прошествии вышеуказанного периода времени. В конце каждого раунда после этого, он будет получать 1к10+3 единиц взрывного урона от декомпрессии. Если персонаж находится в открытом космосе, в конце каждого раунда он также должен будет проходить **средний (+0) тест Выносливости** или получать 1к10 единиц энергетического урона от сверхнизких температур. И урон от декомпрессии, и от холода не снижается *очками брони*. Если персонаж умирает в космосе, его тело замерзнет через пять раундов. Получив любой урон, замерзший труп разлетится на тысячи обагренных кровью ледышек. Мало что может спасти от такого – разве что договор с демоном.

Если же вакуум образуется из-за постепенно улетучивающейся атмосферы, персонаж не будет испытывать последствий в течение количества раундов, равного его удвоенному бонусу Выносливости. По истечении этого периода на него начнёт воздействовать *удушье* и декомпрессия. С этого мига в конце каждого раунда персонаж должен предпринимать тест Выносливости с накопительным штрафом -10. Успех означает, что он получает всего 1к5 единиц взрывного урона от декомпрессии, а не 1к10. В обоих случаях, броня не снижает получаемый урон.

Глухота

Персонаж вообще не может слышать или, по крайней мере, нормально общаться с другими людьми. До тех пор, пока персонаж не вылечится или урон не будет исцелен, он автоматически проваливает все тесты умений и характеристик, полагающиеся на слух. Персонажу трудно общаться с товарищами, но окажет ли это какой-то эффект на игру – решать ведущему.

Кровотечение

Кровотечение – критический эффект, который вызывается критическим уроном. Персонажи, страдающие от *кровотечения*, каждый раунд имеют 10%-й шанс умереть, если их не перевяжут. Если истекающий кровью авантюрист в сознании, он каждый раунд может пытаться помочь себе при помощи **трудного (-10) теста умения *«Медика»***. Если же персонаж не просто лежит, а делает что-то ещё – например, пытается удрать от того, кто вызвал у него это кровотечение – тест становится **очень сложным (-30)**. Если жертва лишилась сознания или не переоценивает своё врачебное искусство, ей может помочь другой персонаж.

Огонь

Огонь причиняет урон каждый раунд. Если персонаж подвергается воздействию огня два раунда подряд, то в начале второго, он должен пройти **средний (+0) тест Ловкости** или загореться. Персонаж может загореться сразу от выстрела из *огненного* оружия или «благодаря» эффектам энергетического критического урона.

Горящий получает 1к10 единиц урона, не снижаемого *очками брони*, и получает один уровень *усталости* до тех пор, пока пламя не будет сбито. Этот урон – энергетический и приходится в торс, если не указано обратного. Горящий должен предпринимать **средний (+0) тест Силы воли** в начале каждого хода, чтобы быть в состоянии предпринимать какие-либо действия – иначе, он сможет лишь вопить и бегать туда-сюда, тратя на это полное действие. Персонаж может пытаться сбить пламя, упав на землю и катаясь, что требует **сложного (-20) теста Ловкости**, который займёт полное действие.

Ведущий может упростить или усложнить этот тест, в зависимости от обстоятельств и того, могут ли соратники помочь своему горящему товарищу.

Оглушение

Некоторые атаки и эффекты наносят не только урон и *усталость*, но и ещё и *оглушают*. Персонаж может быть оглушён некоторыми психосилами, критическим уроном или талантом *«Нокдаун»*. Тесты Ближнего и Дальнего боя, предпринятые против *оглушённой* цели, считаются **рутинными (+20)**. *Оглушённые* не могут предпринимать действий, в том числе *реакций* (например, *«Уклонения»*). Помните, что *оглушённая* цель не считается ни *беспомощной*, ни *беззаботной*.

Падение

Персонажи могут падать откуда угодно по множеству разных причин, но итог будет один и тот же. Чтобы рассчитать урон от падения, бросьте 1к10 и прибавьте одно очко урона за каждый метр, с которого персонаж упал. Этот урон считается *ударным*. Используйте **таблицу 9-6 «Зоны попадания»**, чтобы определить, какая часть тела авантюриста первой достигнет земли. Броня от этого урона не защищает. Ведущий может внести изменения в расчёт урона в зависимости от гравитации, того, на какую поверхность падает персонаж и других факторов.

Потеря сознания

Потеря сознания – это временное (обычно) состояние, обычно вызванное *усталостью* или критическим уроном. То, сколько времени персонаж будет лежать в отключке, обычно указывается в описании эффекта, вызвавшего её. Если никаких указаний нет, то *потеря сознания* продлиться 10-БВ минут. *Бессознательный* персонаж не осознаёт, что происходит вокруг, не может предпринимать никаких действий и считается *беспомощным*. Если персонаж потерял сознание от *усталости*, он немного отдохнёт во время отключки (см. раздел **«Усталость»**).

Слепота

Слепой всегда проваливает тесты, основанные на зрении и тесты Дальнего боя. Также *слепец* получает штраф -30 на тесты Ближнего боя и другие тесты, рассчитанные на зрячих. Стоит ли говорить, что слепота среди авантюристов не приветствуется, но любой член Инквизиции скажет, что для того, чтобы видеть истину, глаза не нужны.

Удушье

Существует немало способов задохнуться – наглотаться воды, надышаться дымом или некоторыми токсинами. То, насколько быстро у персонажа закончится воздух, зависит от того, что он делает. Если авантюрист сознательно пытается беречь кислород, он может задержать дыхание на количество минут, равное его бонусу Выносливости. Если персонаж предпринимает активные действия (сражается, плывёт и т. д.), он может задержать дыхание на количество раундов, равное его удвоенному бонусу Выносливости.

Задержав дыхание, персонаж должен пробрасывать **средний (+0) тест Выносливости** каждую минуту (если просто сознательно бережет кислород) или каждый раунд (если ещё и предпринимает активные действия). В случае провала, он получает один уровень *усталости*. Помните, что *усталость* накладывает штраф -10 на все тесты, а персонаж, нахватавший количество *усталости*, превышающее бонус Выносливости, *теряет сознание* на 10-БВ минут.

Если время, на которое персонаж смог задержать дыхание, истекло, а источника кислорода так и не нашлось, он немедленно *теряет сознание*, независимо от количества накопленной *усталости*. Если персонаж *потерял сознание* и не имеет источника кислорода, он будет каждый раунд получать 1к10 урона, от которого не спасают, ни броня, ни бонус Выносливости, пока не умрёт.

Исцеление

Персонажи будут непременно получать раны, странствуя по галактике и исследуя её. Персонаж, понесший урон, может быть отнесён к одной из трех категорий – *легко раненый*, *тяжело раненый* или *критически раненый*. Раны авантюриста могут медленно зажить сами по себе, но скорость выздоровления зависит от тяжести ранений. Отдых, медицинское вмешательство и некоторые психосилы могут ускорить исцеление.

Легко раненый

Персонаж считается *легко раненым*, если количество накопленного им урона не превышает его же удвоенный бонус Выносливости. *Легко раненый* персонаж сам по себе восстанавливает одно очко урона каждый день. Если *легко раненый* персонаж весь день соблюдает постельный режим, он восстанавливает количество урона, равное бонусу Выносливости.

Пример:

*Бонус Выносливости Грака равен четырем. В потасовке с парой ульевых бандитов он получил пять очков урона. Это меньше, чем удвоенный бонус Выносливости Грака, отчего он считается лишь **легко раненым**. Он будет снимать одно очко урона в день, но если будет отдыхать и проведёт в постели целый день, то снимает сразу четыре очка.*

Тяжело раненый

Персонаж считается *тяжело раненым*, если количество накопленного им урона превышает его же удвоенный бонус Выносливости. *Тяжело раненый* персонаж снимает одно очко урона в неделю, благодаря естественному заживлению ран. Если такой персонаж целую неделю соблюдает постельный режим, он восстанавливает количество очков урона, равное бонусу Выносливости. Как только количество урона у *тяжело раненого* персонажа сравняется с его бонусом Выносливости, он начнет считаться *легко раненым*.

Пример:

*Из нелёгкого поединка с кровопускателем Грак вышел с двенадцатью очками урона, что более чем в два раза превышает его бонус Выносливости, что равен четырем. Грак считается **тяжело раненым** и решает целую неделю провести в лазарете. В конце этой недели он снимает четыре очка урона (потому что его бонус Выносливости равен четырем). Отныне у Грака всего восемь очков урона (что равно его удвоенному бонусу Выносливости), так что он считается **легко раненым**.*

Критически раненый

Персонаж считается *критически раненым*, если количество накопленного им урона превышает количество его ран. *Критически раненый* персонаж сам не восстанавливает урон – это требует внимания медиков. Соблюдая постельный режим и пребывая под наблюдением врача, персонаж снимает одно очко критического урона в неделю. Как весь критический урон будет исцелен, персонаж начнет считаться *тяжело раненым*.

Пример:

*После жестокой битвы с ватагой орксаров, Грак получил три очка критического урона. К счастью, товарищи смогли доставить раненого друга в лазарет, где он проведёт три недели под неусыпным присмотром корабельного хирургеона. По истечению этого срока Грак снимает три все очка критического урона, и отныне считается лишь **тяжёло раненым**.*

Медицинское вмешательство

Помощь врача может выражаться в разных действиях – от введения раненому лечебных препаратов до успешного теста умения *«Медика»* или исцеляющих психосил. Медицинское вмешательство может, как немедленно исцелять, так и ускорять процесс естественного излечения персонажа. Подробнее см. описание умения *«Медика»* в **главе VI «Умения»**, стр. 82.

Бионические и кибернетические имплантаты

Зачастую потерянную конечность можно заменить бионическим протезом. Более того – случается, что авантюристы не прочь по своей воле расстаться с родной рукой, чтобы наслаждаться возможностями бионической. В **главе V «Арсенал»** изложено то, как работает аугментика, и где её достать.

Исследовательские изыскания

Эта посвящена путешествиям, исследованиям и (если повезёт), накоплению богатств. В этом разделе изложены дополнительные правила, описывающие странствия в неизведанное, исследование, эксплуатацию и покорение миров.

В своих путешествиях персонажи будут крепко полагаться на два типа умений – *исследовательские* и *следственные*. И те, и другие предоставляют своим обладателям немало возможностей блеснуть познаниями и мастерством. Помните всё же, что тесты не могут заменить отыгрыш – они лишь усиливают его и способствуют вовлечению в происходящее всех участников.

Применение исследовательских умений

Исследовательские умения могут помочь прочесать огромный космический скиталец в поисках древних технологий, просканировать поверхность планеты на наличие рудных жил и достичь множества иных целей. *Исследовательские* умения отличаются от *следственных* тем, что сконцентрированы на поисках и осмотре мест

Исследовательские изыскания

Когда группа персонажей хочет вместе взяться за исследование, ведущий может оформить это в виде *исследовательского изыскания*. Фактически, это просто расширенная версия теста, который может совершать сразу несколько персонажей и складывать полученные ступени успеха. Чтобы создать *исследовательское изыскание*, ведущий должен определиться с его природой и сложностью, что будет выражена в общем количестве ступеней успеха, которое нужно набрать, чтобы справиться с изысканием. В **таблице 9-27** приведены некоторые примеры.

В ходе *изыскания* каждый участник может предпринять тест любого *исследовательского* умения, которым обладает. При этом ведущий может запретить применение некоторых умений, если они не могут принести никакой пользы в поставленной задаче. Один персонаж может предпринять и несколько тестов, но это должны быть тесты разных *исследовательских* умений. При этом одно и то же *исследовательское* умение можно применять несколько раз, но всякий раз это должны быть разные персонажи. Как и в каком порядке применять свои умения – решать игрокам.

Изначальная сложность каждого теста – **средняя (+0)**, но её могут изменить результаты прошлых тестов. В случае успеха теста сложность следующего теста *исследовательского* умения понижается на одну ступень. Каждая ступень успеха добавляется к общей сумме ступеней успеха, необходимых для упеха исследовательского изыскания. Провал усложняет следующий тест на один шаг, а каждая ступень провала отнимает одну ступень успеха их общей «копилки». Авантюристы могут использовать *очки судьбы*, если захотят.

Пример:

Джерик и Мира отследили непонятный сигнал до пустынной планеты. Работе их оборудования мешает магнитное поле, отчего искать источник сигнала придётся долго. Ведущий объявляет это ***объёмным исследовательским изысканием*** *и требует шести ступеней успеха для её решения.*

Обсудив происходящее, игроки решают, что первой действовать будет Мира – она предпринимает ***средний (+0) тест «Навигации (Планетарная)»*** *и получает простой успех (без дополнительных ступеней успеха). Стало быть, её познания облегчат дальнейшую работу Джерика. Он предпринимает* ***простой (+10) тест «Бдительности»*** *и получает две ступени успеха.*

Игрокам нужно набрать ещё четыре ступени успеха, а успех Джерика сделает следующий тест проще. Теперь уже Мира предпринимает ***рутинный (+20) тест «Бдительности»****. Увы, кости ложатся просто ужасно – одна ступень провала! Теперь следующий бросок будет сложнее, а из-за ошибки Миры команда теряет одну из набранных ступеней успеха.*

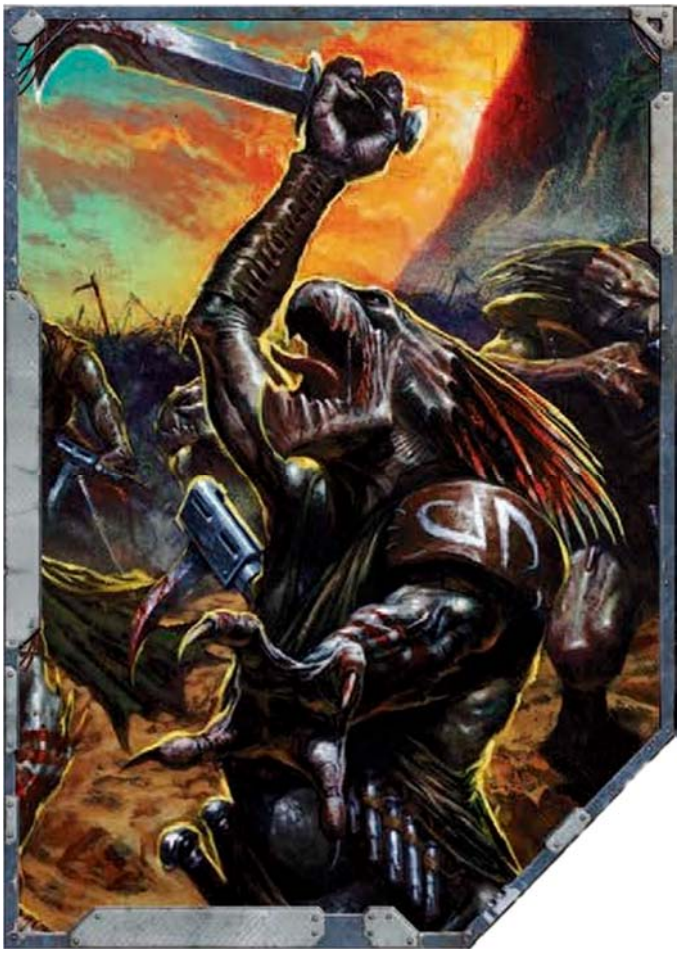
Мира пытается загладить вину, предприняв ***простой (+10) тест «Поиска»****. На этот раз ей ведёт – четыре ступени успеха! Она решает потратить* ***очко судьбы****, чтобы добавить успешному тесту ступень успеха и успешно завершить* ***исследовательское изыскание****. Ведущий рассказывает, что Орлеан обнаружила вдали странные элементы ландшафта. Сперва авантюристы считали их просто скальными образованиями, но теперь ясно, что это древние руины – странный сигнал исходит оттуда!*

Провал исследовательского изыскания

Если авантюристы уже предприняли броски всех своих *исследовательских* умений, но не набрали нужного количества ступеней успеха, *исследовательское изыскание* не увенчается успехом… пока что. Точные последствия «тупика» определяет ведущий, но провал не должен быть вечным и непреодолимым. Возможно, авантюристам придётся вернуться на корабль или в штаб, чтобы пересмотреть стратегию или задержаться в опасных местах, где на кону будут сами их жизни. Так или иначе, ведущему стоит позволить игрокам ещё одну попытку.

Таблица 9-27 «Исследовательские изыскания»

Сложность изыскания	Требуется ступней успеха
Простая	3
Объёмная	6
Каверзная	12



Применение следственных умений

Нередко исследование начинается с улик, зацепок или намёков, что требуют тщательного изучения и поиска достоверных сведений. Экспедиции в неизведанное всегда опасны, и мудрый вольный торговец постарается снизить риск. Следственные приёмы могут включать поиск нужных людей и извлечение из них информации – обаянием, угрозами или торгом – либо применение личных связей, чтобы добыть нужные сведения в недрах имперской истории. Также расследование может включать сбор слухов, что ходят в окрестностях, перевод древних табличек или поиски следов предшествующей экспедиции. В конце концов, узнать, где искать, с кем говорить и куда идти – уже половина успеха. *Следственные* умения отличаются от *исследовательских* тем, что сосредоточены на поиске ответов на вопросы и иной конкретной информации, без чёткого представления, где они найдутся.

Все тесты *следственных* умений требуют от персонажа владеть *следственным* умением. Сложность зависит от сложности задачи, и она же определяет исходное время, за которое можно получить ответ. Успех в тесте позволяет персонажу уменьшить время расследования на 1к10+Х часов, где Х – бонус задействованной характеристики (связанной с применённым следственным умением). Провал просто не продвигает расследование, а провал на три ступени успеха осложняет работу персонажа, добавляя +1к10 часов ко времени, что занимает тест. Провал на пять ступеней знаменует, что следователь заходит в тупик, и все дальнейшие расследования по этому вопросу будут сложнее на две ступени. Успешно завершив расследование, персонаж получает искомую информацию. Примеры таких изысканий и соответствующие модификаторы изложены в **таблице 9-28 «Расследования»**.

Спешные расследования

Указанные в **таблице 9-28** модификаторы и сроки предполагают, что персонажи ведут изыскания, пытаясь собрать точные и достоверные сведения и готовы потратить на это столько времени, сколько потребуется.

Но, само собой, нередко случается, что у персонажей просто нет времени на кропотливое расследование – никому не может везти вечно. В таких случаях авантюристы могут попытаться просто добыть лучшие из возможных сведений за тот отрезок времени. Плоды поспешных изысканий нередко отличаются отсутствием деталей, противоречиями, а также могут быть непонятными, несогласованными или просто неверными. Тем не менее, иногда лучше такое расследование, чем вообще никакого.

Проводя *спешное расследование*, персонаж должен сперва решить, сколько времени он готов потратить, а потом предпринять следственный тест по общим правилам. В случае успех он получает сведения, надёжность которых остаётся под сомнением – в **таблице 9-29** указано, с какой вероятностью собранные в спешке данные могут оказаться ложными.

Скорость передвижения

В большинстве игр **Rogue Trader** совершенно необязательно точно знать, насколько быстро персонаж может бегать или сколько времени занимает у него путь из своей каюты до корабельной оружейной. Однако же, существуют обстоятельства – как правило, боевые – в которых точные цифры будут весьма уместны.

В ходе боевого раунда персонажу доступны четыре возможных скорости – *движение с половинной скоростью*, *движение с полной скоростью*, *натиск* и *бег*. Конкретная длина каждой из таких дистанций зависит от бонуса Ловкости персонажа (подробнее см. **таблицу 9-30 «Передвижение в структурированном времени»)**.

Иногда важно знать, как быстро персонаж может двигаться в повествовательном времени. В **таблице 9-31 «Передвижение в повествовательном времени»** приведена стандартная *скорость* передвижения персонажа, с которой он может двигаться без спешки в идеальных условиях. Условия окружающей среды и рельеф местности могут изменить эту скорость или замедлить персонажей.

Повествовательное время и ландшафт

Ландшафт влияет на то, насколько быстро персонажи могут передвигаться в повествовательном времени. Брести по пояс в болотах мира смерти намного труднее, чем шагать по стальным коридорам орбитальной станции. Если персонажи пробираются сквозь густые заросли, извилистые городские улочки и тому подобные места, их *скорость* падает вдвое. В повествовательном времени могут использоваться модификаторы, установленные ведущим.

Таблица 9-28 «Расследования»

Сложность	Модификатор	Время	Пример
Простая	+30	1 час	Собрать местные сплетни
Терпимая	+20	6 часов	Составить перечень главных побед знаменитого комиссара
Утомительная	+10	24 часа	Найти полный послужной список знаменитого комиссара
Объёмная	+0	72 часа	Определить неизвестный яд
Запутанная	-10	14 дней	Вывести и начертить родословное древо малоизвестной династии вольных торговцев
Каверзная	-20	1 месяц	Перевести целую книгу
Дьявольская	-30	1к5 лет	Провести исследование целой планеты, систематизировать сведения инфогробницы

Таблица 9-29 «Достоверность спешно собранных сведений»

Сложность	Один час	Шесть часов	Двадцать четыре часа	Семьдесят два часа
Объёмная	10%	25%	50%	100%
Запутанная	Невозможно	10%	25%	50%
Каверзная	Невозможно	Невозможно	10%	25%
Дьявольская	Невозможно	Невозможно	Невозможно	10%

Таблица 9-30 «Передвижение в структур. времени»				
Бонус Ловкости	**Половинная скорость**	**Полная скорость**	**Натиск**	**Бег**
0	½	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Таблица 9-31 «Передвижение в повествоват. времени»			
Бонус Ловкости	**В минуту**	**В час**	**В день †**
0	12 м	0,75 км	7 км
1	24 м	1,5 км	15 км
2	48 м	3 км	30 км
3	72 м	4 км	40 км
4	96 м	6 км	60 км
5	120 м	7 км	70 км
6	144 м	9 км	90 км
7	168 м	10 км	100 км
8	192 м	12 км	120 км
9	216 м	13 км	130 км
10	240 м	14 км	140 км
† *Предполагается обычный десятичасовой переход*			

Спешка

Двигаясь в повествовательном времени, персонаж может, если потребуется, удвоить свою *скорость* на количество часов, равное своему бонусу Выносливости. По прошествии этого времени, он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить один уровень *усталости*. Кроме того, спешащий персонаж не обращает внимания на мелочи и упускает из виду многие мелкие окружающие его детали, что выражается в штрафе -10 на все тесты, основанные на Восприятии.

Персонаж может выложиться на полную и продолжить действовать, даже после истечения указанного выше промежутка времени. Но чтобы избежать начисления новых уровней *усталости* персонаж должен предпринимать всё более сложные тесты Выносливости за каждый следующий временной отрезок. Например, пройдя тест Выносливости в первый раз, и не выйдя из состояния *спешки*, персонаж обязан бросить **трудный (-10) тест Выносливости**, если пробудет в состоянии *спешки* ещё один временной отрезок, равный его бонусу Выносливости. Следующий тест будет сложнее ещё на одну ступень и т. д.

Бег и повествовательное время

Бег в повествовательном времени – чрезвычайно утомительное занятие. При таком беге персонаж утраивает свою *скорость*. Каждый час непрерывного бега требует **теста Выносливости** с накопительным штрафом -10 за каждый час после первого. Провал такого теста приносит один уровень *усталости*. Бегущий персонаж сосредоточен на своей задаче ещё больше чем просто спешащий и потому получает штраф -20 на свои тесты Восприятия.

Как и в случае со спешкой, даже провалив тест Выносливости, персонаж может продолжить бежать – но не стоит забывать о накапливающихся штрафах.

Форсированный марш

Несмотря на то, что стандартное время марша – десять часов в день, ничто не мешает персонажам продолжать идти дальше и по истечению этого времени. Персонаж может дополнительно прошагать количество часов, равное своему бонусу Выносливости. Закончив *форсированный марш*, персонаж должен предпринять тест Выносливости со штрафом -10 за каждый час, который он шёл сверх количества часов, равного его бонусу Выносливости. Проваливший этот тест персонаж получает один уровень *усталости*. Персонаж может шагать до тех пор, пока не свалится без сил. *Усталость*, накопленная во время *форсированного марша*, проходит со скоростью один уровень за два часа отдыха.

Скорость и окружающая среда

Скорость передвижения в структурированном времени приведена в **таблице 9-30**. Она предполагает относительно чистое поле боя, на котором могут быть небольшие препятствия, не мешающие персонажам действовать. Однако, множество факторов могут затруднить движение персонажа. Коридоры, засыпанные обломками, глубокий снег или песок, густые заросли или непроглядный туман – это лишь несколько примеров. В подобных условиях (обобщённо называемых *пересечённой местностью*) скорость передвижения персонажа уменьшается вдвое. Если персонаж совершает *натиск* или *бег*, он упадёт, если не пройдет **средний (+0) тест Ловкости**. Возможные модификаторы указаны в **таблице 9-32**.

Таблица 9-32 «Модификаторы Ловкости, накладываемые условиями среды»	
Условие	**Модификатор**
Дым или туман	Простой (+10)
Грязь	Средний (+0)
Мелководье	Средний (+0)
Темнота	Трудный (-10)
Неглубокий снег	Трудный (-10)
Заросли	Трудный (-10)
Толпа	Сложный (-20)
Невесомость	Сложный (-20)
Обломки	Сложный (-20)
Землетрясение	Сложный (-20)

Лазанье

Скорее всего, в своих странствиях персонажам часто придётся лазать. Перелезть через забор, преодолеть городскую стену, спуститься в расселину, добраться до идеальной снайперской позиции на крыше, вскарабкаться на дерево, убегая от свирепого ксеноса – во всех этих случаях приходится лазать. В целом, этот процесс можно разделить на два вида – обычное лазанье и лазанье по отвесным поверхностям.

Обычное лазанье

Под обычным лазаньем подразумеваются подъёмы на невысокие стены, крутые холмы, высокие обломки, деревья – в общем, это процесс, требующий усилий и сосредоточения, но не мастерства. Это под силу любому желающему того персонажу, у которого свободны руки, и которого ничего не отвлекает (вражеский огонь, например).

Если персонаж спешит, находится под обстрелом или чем-то отвлечён, он должен бросить **тест Силы** или умения ***«Лазанье»***. В случае успеха персонаж поднимается на количество метров, равное половине своего *движения с половинной скоростью* плюс один метр за каждую ступень успеха. В случае провала персонаж падает с того места, с которого начинал восхождение. Исходная сложность тестов – **средняя (+0)**, но ведущий может её изменить. Некоторые типы лазанья – например, подъём по крепкой лестнице – настолько просты, что не требуют тестов.

Лазанье по отвесным поверхностям

Некоторые восхождения немыслимы без специальной подготовки и снаряжения. Отвесные скалы, на которых не за что ухватиться, ледяные расселины, стены зданий – подходящие примеры. Лазанье по таким поверхностям требует **теста *«Лазанья»***.

Для подъёма по отвесной поверхности требуется тест *«Лазанья»*. В случае успеха персонаж поднимается на количество метров, равное половине своего *движения с половинной скоростью* плюс один метр за каждую ступень успеха. В случае провала персонаж падает с того места, с которого начинал восхождение. Сложность тестов может меняться, но изначально они считаются **средними (+0)**. В **главе V «Арсенал»** описано специальное снаряжение, вроде страховок и крюков, которые облегчают тесты *«Лазанья»*.

Скоростной спуск

Если персонажу нужно быстро спуститься по отвесной поверхности вниз, он может предпринять скоростной спуск. Для этого необходимо специальное снаряжение – страховка или хотя бы надёжная веревка – и **средний (+0) тест Ловкости**. В случае успеха, персонаж спускается на десять метров. В случае провала – только на пять. Провал на две или более ступени означает, что персонаж должен пройти **средний (+0) тест Силы** или выпустить веревку из рук – если у него не было пристёгнутой страховки, он падает.

Прыжки в длину и высоту

Прыжок в высоту – это контролируемое перемещение, в ходе которого персонаж пытается подпрыгнуть как можно выше или приземлиться, не получив урона. Если персонажа столкнули с уступа, и он летит вниз, не контролируя свой полет – это считается не прыжком, а *падением* (подробнее см. стр. 248). Прыжок в длину – это перемещение, в ходе которого персонаж пытается прыжком покрыть как можно большее расстояние. Прыжки, как в длину, так и в высоту, требуют полного действия. Прыжок можно облегчить, если сперва разбежаться.

Прыжок в высоту с места

Средний персонаж может прыгать в высоту с места не больше чем на полметра. Хотя высота прыжка зависит от массы тела и того, насколько персонаж силён и ловок, этот показатель варьируется в довольно узких пределах. В целом, персонаж может подпрыгнуть, чтобы схватиться за перекладину, карниз или что-то вроде того, висящее на высоте, равной его собственному росту плюс полтора метра (средняя высота прыжка – полметра, средняя длины вытянутой руки – один метр). Для этого персонаж должен стоять прямо под предметом, за который хочет ухватиться и пройти **средний (+0) тест Силы**.

Персонаж может спрыгнуть вниз на количество метров, равное его бонусу Ловкости, не получив урона, если пройдёт **средний (+0) тест Ловкости**.

● При простом успехе он приземляется на ноги, не получая урона.

● При провале он считается упавшим с той высоты, с какой прыгал, получает соответствующий урон и считается *сбитым с ног*.

● Если персонаж спрыгивает с высоты, бóльшей, чем его бонус Ловкости в метрах, но успешно проходит тест, он получает урон от *падения*, как если бы упал с высоты, равной количеству метров, которые он пролетел минус бонус Ловкости. В таком случае после приземления персонаж считается *сбитым с ног*.

● Если персонаж спрыгивает в высоты, бóльшей чем его бонус Ловкости в метрах, но успешно проходит тест с количеством ступеней успеха, равным или большим, чем количество метров, на которое высота, с которой он спрыгивал, превышает его бонус Ловкости, то он не получает урона и приземляется на ноги.

Прыжок в высоту с разбега

Персонаж может увеличить высоту своего прыжка, если будет прыгать с разбега. Минимальная дистанция для разбега – четыре метра. Разбежавшись, персонаж бросает **средний (+0) тест Ловкости**. В случае успеха высота прыжка увеличивается на половину бонуса Силы (округлять вверх) плюс ещё на полметра за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала, персонаж спотыкается, на чём его ход заканчивается. Кроме того, за каждые дополнительные четыре метра разбега персонаж получает +10 к своему тесту Ловкости, до максимума в +30.

Прыжок в длину с места

Чтобы прыгнуть в длину с места, персонаж должен предпринять **трудный (-10) тест Ловкости**. В случае успеха персонаж прыгает на количество метров, равное бонусу Силы плюс дополнительные полметра за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала персонаж прыгает на расстояние равное только половине бонуса Силы (округлять вверх). Каждая дополнительная ступень провала уменьшает это расстояние ещё на полметра (до минимума в полметра). Если это важно, то высота такого прыжка равна четверти его длины (округлять вверх).

Прыжок в длину с разбега

Как и в случае с прыжками в высоту с разбега, персонаж должен вначале пробежать, как минимум, четыре метра и бросить **средний (+0) тест Ловкости**. В случае успеха персонаж прыгает на количество метров, равное бонусу Силы плюс дополнительные полметра за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала персонаж прыгает на расстояние равное только половине бонуса Силы (округлять вверх). Каждая дополнительная ступень провала уменьшает это расстояние ещё на полметра (до минимума в полметра). Кроме того, за каждые дополнительные четыре метра разбега персонаж получает +10 к тесту Ловкости, до предела в +30. Если это важно, то высота такого прыжка равна четверти его длины (округлять вверх).

Плавание

В идеальных условиях персонажи не должны бросать тесты для плавания, но опасные условия (бурная река, связанные руки или бой) требуют тестов. Чтобы плавать в опасных условиях, персонаж должен пройти **средний (+0) тест умения *«Плаванья»*** (требует полного действия). При успехе герой передвигается в любом направлении на расстояние, равное 0,5×БС метров (если персонаж хочет, он может просто остаться на месте). Провал теста плавания означает, что персонаж не может двигаться.

Персонаж может плыть и под водой, если задержит дыхание. Если персонаж не в состоянии плавать (без сознания, парализован), то, попав в воду, он немедленно тонет и начинает *задыхаться* (подробнее см. раздел **«Удушье»** на стр. 249).

Тяжёлое снаряжение и особенно броня, делает плавание очень непростым делом. Если персонаж носит броню или перегружен, тесты *«Плаванья»* становятся **очень сложными (-30)**, а провал такого теста при плавании приносит один уровень *усталости*.

Плавание и повествовательное время

Долговременное плавание – это очень утомительное и опасное занятие. Персонаж может плыть количество часов, равное его бонусу Выносливости. По истечению этого срока, чтобы продолжить плыть, персонаж должен бросать тесты Выносливости с накопительным штрафом -10 за каждый следующий час. Провалив тест, персонаж получает один уровень *усталости*. Если плывущий персонаж теряет сознание от *усталости*, он немедленно начинает тонуть и страдать от *удушья*.

Чтобы вычислить, какое расстояние персонаж может проплыть за то или иное время, используйте **таблицу 9-31 «Передвижение в повествовательном времени»**, но используйте для подсчетов бонус Силы, а не Ловкости.

Перенос, подъём и толкание

Как правило, игрокам нет нужды точно знать, сколько именно вещей может нести их персонаж. В этих вопросах стоит руководствоваться здравым смыслом. Среднестатистический авантюрист способен нести своё основное оружие (например, болтер, лазган или огнемёт) с боекомплектом, одно или два дополнительных (вроде пистолета или меча), а также ещё какое-либо снаряжение в рюкзаке, поясной сумке или тому подобном вместилище. Просто не стоит позволять персонажам разгуливать с тремя пулемётами и несколькими тысячами патронов для них или таскать с собой рюкзак, в который сложено всё, что игроку удалось найти в **главе V «Арсенал»**. Однако бывают ситуации, в которых жизненно важно точно знать, какой вес ваш герой способен переносить, поднимать или толкать.

Эти величины определяются, исходя из суммы бонусов Силы и Выносливости, в соответствии с **таблицей 9-33**. Некоторые особенности могут изменить эти значения.

Перенос

Этот столбец указывает, какой вес персонаж может спокойно нести, не испытывая неудобств, не получая *усталости* или штрафов на *скорость передвижения*. Если персонаж несёт вес больше этого, он считается *перегруженным*.

Подъём

Этот показатель обозначает предельный вес, который персонаж может оторвать от земли. Персонаж может пытаться перемещаться с поднятым им грузом, но в таком случае этот груз будет считаться переносимым, а значит, персонаж будет *перегружен*. Подъём требует полного действия.

Таблица 9-33 «Перенос, подъём и толкание предметов»

Сумма БС и БВ	Перенос	Подъём	Толкание
0	0,9	2,25	4,5
1	2,25	4,5	9
2	4,5	9	18
3	9	18	36
4	18	36	72
5	27	54	108
6	36	72	144
7	45	90	180
8	56	112	225
9	67	135	270
10	78	157	315
11	90	180	360
12	112	225	450
13	225	450	900
14	337	675	1350
15	450	900	1800
16	675	1350	2700
17	900	1800	3600
18	1350	2700	5400
19	1800	3600	7200
20	2250	4500	9000

Персонаж может поднапрячься и поднять больше обычного. Для этого нужно предпринять **средний (+0) тест Силы**. За каждую ступень успеха этого теста персонаж на единицу увеличивает сумму бонусов Силы и Выносливости для подсчёта ограничений на перенос, подъём и толкание предметов. Провал этого теста на две или более ступеней мгновенно причиняет персонажу один уровень *усталости*.

Толкание

Это число показывает, насколько тяжёлый предмет персонаж может перемещать путем толкания по горизонтальной поверхности, вроде гладкого металлического пола. *Пересечённая местность* делает толкание предметов затруднительным или даже невозможным. Толкание предмета – полное действие

Персонаж может толкнуть и больше обычного – для этого требуется **средний (+0) тест Силы**. За каждую ступень успеха этого теста персонаж на единицу увеличивает сумму бонусов Силы и Выносливости для подсчёта ограничений на перенос, подъём и толкание предметов. Провал этого теста на две или более ступеней мгновенно причиняет персонажу один уровень *усталости*.

Перегруз

Персонаж, который пытается переносить груз, бóльший, чем его предел для переноса, но меньше чем его предел для подъёма, считается *перегруженным*. *Перегруженный* персонаж получает штраф -10 на все тесты, связанные с передвижением, а его бонус Ловкости уменьшается на 2 при подсчете *скорости* и определения *инициативы*. Кроме того, пробыв *перегруженным* количество часов, равное своему бонусу Выносливости, персонаж должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Выносливости** или получить один уровень *усталости*.

Метание предметов

В **главе V** перечислено немало оружия, предназначенного для метания, но персонаж может попытаться бросить любой предмет, весящий не более половины веса, который он может поднять (см. **таблицу 9-33**).

Чтобы бросить предмет, персонаж предпринимает **средний (+0) тест Силы**. Успех означает, что предмет улетел на расстояние, равное 1×БС в метрах. Каждая ступень успеха увеличивает множитель на единицу – при двух ступенях успеха предмет улетит на 2×БС метров, при трех – на 3×БС метров… Провал означает, что предмет пролетел расстояние, равное лишь 0,5×БС в метрах (округлять вниз). Если в итоге получается 0, значит, персонаж просто уронил предмет себе под ноги. Ударившись о твёрдую поверхность, брошенный предмет получает 1к10+БС единиц ударного урона плюс одну единицу за каждую ступень успеха после первой. Эти правила не применяются к гранатам и специальному метательному оружию – они имеют свои собственные показатели дальности поражения.

Если предмет бросался в определённую цель, он считается импровизированным оружием и его метание требует теста Дальнего боя, а не Силы.

Персонаж может попытаться метнуть и предмет, весящий больше чем его ополовиненный показатель подъёма – но это требует **сложного (-20) теста Силы**.

Освещённость

Многие приключения **Rogue Trader** будут проходить под покровом ночи, в тёмных пещерах или во влажных и зловонных подульях. Неудивительно, что темнота, скрывающая в своих глубинах неисчислимые ужасы и опасности, становится для авантюристов врагом сама по себе. Исследователи самых тёмных мест Империума отлично знают, как важен источник света.

Для большей простоты в **Rogue Trader** выделяют три уровня освещённости: свет, полутьма и темнота. Свет подразумевает степень освещённости, достаточную для того, чтобы нормально видеть (свет солнца, светосфер или факела, зажатого в руке). Пример полутьмы – рассвет или сумерки на землеподобных планетах. Если персонаж находится не в освещённой источником света зоне или его отделяет от источника дым или туман – это тоже полутьма. Темнота – это просто отсутствие света.

В полутьме и темноте персонаж не только хуже видит, но и хуже двигается и сражается. В полутьме персонажи передвигаются без штрафов. В темноте их скорость падает вдвое или ещё больше. Персонаж, который пытается двигаться в темноте с большей скоростью, заблудится, будет дезориентирован и обречен блуждать в случайном направлении, если не пройдёт **сложный (-20) тест Восприятия**. Подробнее о воздействии света на боевую обстановку см. стр. 255.

Полёт

В этом разделе описываются правила, применимые ко всем существам, способным к полетам – от крылатых монстров до персонажей, обладающих необычными устройствами, позволяющими подниматься в воздух.

Высота полёта

На типичной землеподобной планете условно выделяют три высоты, на которых можно летать – бреющая, низкая и высокая. Высоту можно сменить на один уровень в ходе любого действия передвижения. Высоту можно сменить на два уровня, если применить действие *«Бег»* или *«Натиск»*.

Высота бреющего полёта

Летящий на бреющей высоте персонаж или существо парит над землей, обычно на высоте не больше двух метров и с легкостью может преодолевать невысокие препятствия. Такое парящее существо может, как свободно атаковать находящихся на земле существ и персонажей, так и быть ими атаковано. Зачастую существо, передвигающееся на бреющей высоте, не может подниматься выше. Также подниматься выше не могут те, кто имеют особенность *«Парящее»*. Существа с особенностью *«Парящее»*, как правило, всё время находятся на примерно одной и то же высоте – один или два метра от земли, даже при спуске в кратер или долину с более высокой местности. Также такие существа неохотно будут заходить в места, из которых они заведомо не смогут выбраться, так же как любое другое существо будет стараться не попасться в подобную ловушку.

Низкая высота

Персонаж или существо, летящее на низкой высоте, не может быть атаковано в ближнем бою наземными существами, но все ещё может быть целью их стрелковых атак. Летящий на низкой высоте может атаковать наземные цели без штрафов, а наземные существа или персонажи получают штраф -10 на свои тесты Дальнего боя в дополнение к возможным штрафам за расстояние.

Высокая высота

Персонаж или существо, летящее высоко, находится вне досягаемости любых атак с земли и низкой высоты – их могут атаковать только те, кто сами находятся на этой же высоте.

Движение в полете

Существа и персонажи, обладающие способностью летать, делятся на две группы – летуны и парящие, что отражается соответствующими особенностями (подробнее об этих особенностях см. **главу XIV «Противники и чужаки»**). В названии каждой из особенностей в описаниях соответствующих существ есть число, указывающее скорость их полета, которая применяется в те моменты, когда существо находится в воздухе. Парящие (как ясно из названия) парят над землей и не могут подниматься вверх более чем на два метра. Летуны не ограничены в высоте полета и могут изменять её, как угодно.

В полете или парении существа должны предпринимать действие передвижения каждый ход, чтобы не упасть. Для этого они могут использовать *движение с половинной* или *полной скоростью*, *натиск* и *бег*.

Существо, находящееся на бреющей высоте, внезапно прекратившее лететь (например, из-за *оглушения* или потому что не предприняло действия передвижения) просто опускается на землю. Существа, находившиеся на низкой высоте, падают на землю и получают урон, как если бы упали с пятнадцати метров. Существа, находившиеся на бóльшей высоте, получают урон, как если бы упали с двадцати пяти или более метров (по решению ведущего).

Эффекты гравитации

Уровень гравитации на большинстве обитаемых миров Империума отличается слишком мало, чтобы разница учитывалась игровой механикой. Лишь когда персонажи попадают на миры с по-настоящему высокой или низкой гравитацией или в зоны невесомости, этот фактор начинает оказывать воздействие.

Миры с низкой гравитацией

На мирах с низкой гравитацией бонус Ловкости всех персонажей при подсчёте *инициативы* и для расчёта *скорости* увеличивается на +2. Бонусы Силы и Выносливости персонажей при подсчёте предельного веса, который персонаж сможет нести, поднять и толкнуть, увеличиваются на +4 очка. Также бонус Силы персонажей увеличивается на +2 очка при метании предметов. Расстояние прыжка увеличивается вдвое.

Миры с высокой гравитацией

На мирах с высокой гравитацией бонус Ловкости персонажей при подсчёте *инициативы* и *скорости* уменьшается на 2 очка (до минимума в 1). Бонусы Силы и Выносливости персонажей при подсчёте предельного веса, который персонаж сможет нести, поднять и толкнуть, уменьшаются на -4 очка (до минимума в 0). Также бонус Силы персонажей уменьшается на -2 очка (до минимума в 0) при метании предметов. Расстояние прыжка уменьшается вдвое.

Невесомость

Авантюристы, скорее всего, будут попадать в невесомость из-за аварии в ходе космических перелётов. Невесомость считается *пересечённой местностью*, стало быть *скорость* персонажа в ней падает вдвое, а при *натиске* или *беге*, герой должен пройти **сложный (-20) тест Ловкости**, чтобы его не снесло в случайном направлении. Провалившие этот тест, также считаются *сбитыми с ног*. Двигаясь в невесомости, персонаж должен соприкасаться с полом, стеной, потолком, переборкой или другим закрепленным объектом, чтобы было от чего оттолкнуться.

Уровень дохода

«Вор потому только называется вором, что ограничен своими охотничьими угодьями. Укради больше, и тебя будут называть лордом-капитаном, вручат патент и пошлют в Звёзды Гало»

- капитан Алембид с борта «Доминус Калимиде»

Власть и богатство вольного торговца простираются меж самих звёзд. Даже слабейшие из династий имеют владения на десятках миров и определяют судьбы их цивилизаций, преображая жизнь миллионов и определяя участь целых звёздных систем. Даже в галактической империи, что охватывает десятки тысяч световых лет, вольный торговец наделен властью, которую могут представить лишь единицы.

Чтобы отразить колоссальное богатство и влияние династии в **Rogue Trader** применяется *уровень дохода*. Этот показатель, больше чего бы то ни было отражает размеры капиталов, которыми распоряжается династия. С увеличением *уровня дохода* персонажам будет проще получить редкие и ценные предметы, найти необычных вассалов и подчинить целые ведомства. *Уровень дохода* – это не только личное богатство, но и мера могущества всей династии, что рано или поздно сможет созывать под свои знамена легионы отборных воинов, основывать солнечные поселения и даже заручаться помощью имперских Адептус. В **таблице 9-34** приведены примеры людей и организаций, обладающих разным *уровнем дохода*.

Уровень дохода – это не просто гора золота, но сочетание всех преимуществ, что приносят богатство и власть, которыми распоряжаются авантюристы. Это и деньги в сундуках, и положение в обществе, и запутанная сеть долгов, займов и услуг. Таким образом, *уровень дохода* можно использовать всякий раз, когда вольный торговец хочет применить могущество династии или расширить своё влияние в Империуме. В этом разделе описаны два самых расхожих способа применять *уровень дохода* – для приобретений и влияния.

Приобретения: авантюристы могут использовать *уровень дохода*, чтобы добывать снаряжение, ресурсы и права.

Влияние: авантюристы могут использовать *уровень дохода*, чтобы оказывать влияние на имперское общество, просить об услугах и крепить верность своих последователей.

Начальный уровень дохода

Игроки начинают свои приключения, определяя *уровень дохода* по **таблице 1-5 «Начальный уровень дохода и очки корабля»** (см. стр. 29), к которому применяют модификаторы, что могли появится у них во время создания персонажей. Это количество ставит группу игроков вровень с планетарным благородным домом, картелем свободных торговцев или сектой Министорума, охватывающей несколько миров. Иной способ определить *уровень дохода* см. в дополнении **«Сквозь шторм»**.

Рост и падение доходов

Уровень дохода может возрастать и падать в зависимости от действий авантюристов. На его изменения влияют три фактора – награды, *авантюры* и *злосчастия*.

Награды: это прибавки к *уровню дохода*, которыми ведущий поощряет игроков наравне с *очками опыта*. Как правило, награда повышает *уровень дохода* на одно очко.

Авантюры: так называются масштабные предприятия, что затевают персонажи – заселение новых миров, добыча ископаемых в звёздных системах, составление карт варп-маршрутов. *Авантюры* – главный способ повышать *уровень дохода*. Успешная крупная *авантюра* может значительно повысить *уровень дохода*.

Таблица 9-34 «Доход и могущество»	
УД	**Пример**
5	Бандит из улья, секта изгоев
10	Обычная рабочая гильдия, торговый дом на грани разорения
15	Промышленный синдикат, слабая ульевая гильдия
20	Незначительная секта Министорума, община жилого блока
25	Ульевая гильдия, торговый дом, субсекторальный благородный дом, находящийся в опале
30	Сильная ульевая гильдия, обедневший аристократ, вольный торговец-изгой
40	Планетарный аристократ или торговый дом, бедный вольный торговец, слабый имперский губернатор
50	Могущественный планетарный аристократ или богатый мир, незначительный инквизитор, картель свободных торговцев
70	Богатый вольный торговец
90	Династия Маченко, отпрыск одного из великих домов Каликсиды
100	Легендарный вольный торговец, малый дом Навис Нобилите, потентат Навис Нобилите
120	Каликсидский великий дом, лорд-инквизитор
130	Великий дом Крин, блестящий дом Навис Нобилите, лорд-губернатор Марий Хакс, верховный архимагос Станков
150	Самые могущественные из имперских ведомств и правителей.

Злосчастия: как правило, *уровень дохода* не падает – он представляет собой настолько большой капитал, что ему не в силах повредить покупка простого снаряжения или взятки местным торговцам. Тем не менее, снизить его могут *злосчастия* – события, с которыми персонажам неминуемо придётся столкнуться в ходе своих приключений, и с которыми нужно справляться или искупать потери удачными *авантюрами* и наградами.

Награды подробнее описаны на стр. 274, *злосчастия* – на стр. 268.

Приобретения

«Мы – владыки пустоты, что меняют судьбы миров, подобно тому как простолюдин меняет судьбу скота, когда ведёт его на бойню»

- великий патриарх Горлос Раз из династии Разов

Должно быть, самое важное в *уровне дохода* – это возможность совершать *приобретения*, т. е. добывать новое снаряжение, ресурсы и слуг. Приобрести можно почти что угодно – от болтера до абордажной торпеды. Именно благодаря этому крепнет династия. *Уровень дохода* один на всю группу авантюристов – это отражает то, насколько сплетены их судьбы и как они зависят от богатств династии. Таким образом, все персонажи одинаково способны обеспечивать себя снаряжением и услугами. Впрочем, в редких случаях, некоторые таланты, умения и предметы снаряжения могут изменить это.

Когда авантюрист или вся группа хотят купить новый предмет или наложить руки на какой-то ресурс, необходим тест *приобретения*. Это бросок 1к100 против *уровня дохода* группы, подобный тесту характеристики. Тест модифицируется в зависимости от *доступности* искомого, его *качества* и *количества*. Успех означает, что *приобретение* состоялось, а провал – что пока что героям сопутствовала неудача. Впрочем, богатство и власть даже захудалого вольного торговца таковы, что ему по карману почти всё – кроме самых редких и могущественных образчиков оружия и доспехов.

Тест приобретения

Чтобы преуспеть в тесте *приобретения*, игрок должен бросить 1к100 против своего *уровня дохода*. Тест получает модификаторы за счёт *доступности*, *качества* и *количества* искомого – доступность определяется согласно правилам из **главы V «Арсенал»**, а модификаторы *качества* и *количества* указаны ниже.

● Если результат броска меньше или равен *уровню дохода*, персонажи получают искомое.

● Если результат броска выше, персонажи не получают искомое и не получат какое-то время (подробнее см. раздел **«Частота приобретений»**).

Вопрос масштаба

Большинство предметов и ресурсов можно *приобретать* в самых разных количествах – например, нанять можно и отряд, и роту, и полк. В игре существует семь уровней *количества* – от *единичного* до *колоссального* – подробнее см. **таблицу 9-35**.

Пример:

*Сумрачный охотник сожрал любимое оружие квартирмейстера Геродора, и теперь тот ищет себе новое. Он ценит надёжность и огневую мощь, а потому решает приобрести люцианский хеллпистолет (**редкий** предмет – штраф -10). Оружие должно соответствовать статусу владельца, а потому Геродор ищет оружие **хорошего качества** (штраф -10). Само собой, квартирмейстеру нужен всего один пистолет (**единичное количество** даёт бонус +30). Сложив все модификаторы, игрок понимает, что должен бросать тест **приобретения** с бонусом +10. Его **уровень дохода** равен 40, стало быть, для того, чтобы добыть оружие, Геродор должен получить 50 или ниже в тесте **приобретения**.*

Составной модификатор доступности

Некоторые предметы можно улучшить – например, установить лазерный целеуказатель на пистолет. При приобретении таких вещей сравните доступность составляющих и примените к тесту *приобретения* тот модификатор доступности, что накладывает бóльший штраф. Это штраф увеличивается на -5 за каждую дополнительную составляющую.

Пример:

*Геродору нужен автоган с переключателем вида боеприпасов. Автоган – это предмет **средней** распространённости (+10), а переключатель – **скудной** (+0). Поскольку переключатель накладывает более тяжёлый штраф, именно его модификатор становится исходным для теста **приобретения**. Этот исходный модификатор получает штраф -5 за каждую составляющую **приобретения**. Поскольку кроме переключателя Геродор ищет только автоган, штраф составляет всего -5, и итоговый тест приобретения получает модификатор **доступности** -5.*

Приобретение как часть сюжета

Проваленный тест *приобретения* не означает, что авантюристам не удалось получить искомое. Решать ведущему – возможно, нужный игрокам предмет прикарманила конкурирующая династия и теперь его придётся красть, возможно на первый взгляд качественный товар оказался ущербным или фальшивым, и теперь авантюристам придётся призвать к ответу нечистого на руку продавца.

Ведущий может потребовать от авантюристов потратить время на поиски нужного товара или ожидание, пока искомое будет создано, собрано или подготовлено. Воспользуйтесь правилами на *доступность* и время со стр. 111.

Автоматический успех и провал

Некоторые приобретения не по карману даже авантюристам, другие можно достать, не ударив пальцем о палец. В обоих случаях бросок не требуется.

● Если бонусы к тесту *приобретения* до броска увеличивают *уровень дохода* до 100 или выше, тест автоматически считается успешным.

● Если штрафы к тесту *приобретения* до броска снижают *уровень дохода* до 0 или ниже, тест автоматически считается проваленным.

Пример:

После несчастного случая, связанного с разгерметизацией и его любимым хеллпистолетом, Геродор ищет автостаб. Такое оружие просто найти (оно ***распространённое****, что даёт бонус +30), и квартирмейстера устроит обычная заводская модель (****среднего качества*** *– модификатор +0) и, разумеется, всего одна (****единичное количество*** *– бонус +30). Итого тест уровня дохода (что равен 40), получает бонус +60. Игрок не может провалить тест против 100, а потому Геродор автоматически получает искомое оружие.*

Приобретения и новые персонажи

Когда игрок создаёт себе нового персонажа, он может сделать одно «свободное» *приобретение* – полученное таким образом снаряжение может считаться его личным имуществом или даром, полученным от династии. Новоиспечённые персонажи делают эти *приобретения* по следующим правилам:

● Персонаж может выбрать один предмет, и если общий модификатор на его *приобретение* не будет превышать +0, он получает этот предмет без теста.

● Персонаж может приобрести и оружие, но только такое, с которым умеет обращаться – т. е. имеет нужный талант *«Владения оружием»*. Последнее слово, как всегда, за ведущим – он может запретить определённые виды оружия, доспехов или снаряжения, если считает, что это испортит сюжет или помешает игре.

Частота приобретений

Насколько часто авантюристы смогут делать тесты *приобретения* – зависит от ведущего, которому стоит позволять их лишь в подходящих местах (например, при визитах в торговые кварталы, во время стоянки в порту или при сделках с местными купцами), а также в начале и конце игровых встреч (а также между ними). В случае крупных и важных *приобретений*, ведущий может потребовать сперва найти нужного торговца, прибыть в нужное место или назначить иные условия.

Пример:

Леди Фэйн ищет ремесленный панцирный доспех для своего телохранителя. Ведущий заявляет, что такую броню можно купить лишь на далёким мире-кузницу Скрантос – единственном месте в секторе, где конструируют такие доспехи и только там леди Фэйн может предпринять тест ***приобретения****. Прибыв на Скрантос леди Фэйн должна будет долго убеждать местных техножрецов, совершать обряды Машинному богу и, быть может, обещать местным свою поддержку. Лишь тогда можно будет заключить сделку и совершить тест* ***приобретения****.*

Приобретения – это инструмент ведущего, призванный отразить стремления авантюристов и измерить их богатства; не нужно браться за кости и таблицы всякий раз, когда персонаж захочет новый флак-доспех. Ведущему стоит проще относиться к этим правилам, когда речь идёт о личных вещах – особенно о предметах *средней* доступности (или более распространённых) и *среднего* (не говоря уж о *низком*) *качества*. Покупка личного оружия, брони и снаряжения не должна вызывать трудностей – по крайней мере, если там, где находятся авантюристы, есть нужный товар, а у самих героев – время его купить. Если персонаж провалил тест *приобретения*, последствия определяет ведущий, учтя доступ героя к ресурсам, купцам и рынкам.

Как правило, авантюристам приходится тратить время на поиск новых торговцев или путешествие в те места, где можно найти нужный товар, прежде чем бросать тест *приобретения*. Также очевидно, что если один авантюрист не сумел добыть нужное, то не сможет никто другой – если товара нет, значит его нет.

Пример:

У леди Фэйн не вышло добыть ремесленный панцирный доспех на Скрантоса. Ведущий заявляет, что она может либо сняться с якоря и лететь дальше, либо задержаться на мире-кузнице на месяц-другой – вдруг нужный товар найдётся? – рискнув своими контрактами и другими предприятиями. Возможно, ведущий даже решит, что техножрецы окажутся готовы сотрудничать… если только леди Фэйн поможет им с одной пустяковой проблемой…

Нечестные торговцы

Модификаторы на тесты *приобретения* подразумевают, что авантюристы ведут дела с добросовестными торговцами, что дают честную цену. Но так бывает не всегда, и порой продавец может потребовать больше (или – в очень редких случаях – меньше). Ведущий может отразить это, добавляя к тестам *приобретения* модификатор от -30 до +30. В свою очередь, авантюристы могут применять умение *«Оценка»*, чтобы определить настоящую цену товара (см. стр. 83).

Таблица 9-35 «Модификаторы приобретения»		
Доступность	**Модификатор**	**Пример**
Повсеместный *(Ubiquitous)*	+70	Паёк
Изобильный *(Abundant)*	+50	Нож
Распространенный *(Plentiful)*	+30	Пустотный костюм
Обычный *(Common)*	+20	Лазган
Средний *(Average)*	+10	Вокс-бусина
Скудный *(Scarce)*	+0	Подрывной заряд
Редкий *(Rare)*	-10	Крак-граната
Очень редкий *(Very Rare)*	-20	Тяжёлый болтер
Чрезвычайно редкий *(Extremely Rare)*	-30	Наперстное оружие
Почти уникальный *(Near Unique)*	-50	Болты «Буря»
Уникальный *(Unique)*	-70	Археотехнический силовой доспех
Масштаб	**Модификатор**	**Пример**
Единичный *(Negligible)*	+30	Один человек
Незначительный *(Trivial)*	+20	Отряд (3-5)
Малый *(Minor)*	+10	Взвод (10-30)
Средний *(Standard)*	+0	Рота (50-100)
Крупный *(Major)*	-10	Полк (500-1000)
Значительный *(Significant)*	-20	Дивизия (2000-5000)
Колоссальный *(Vast)*	-30	Армия (10 000+)
Качество	**Модификатор**	**Пример**
Низкое *(Poor)*	+10	Паёк из трупной муки
Среднее *(Common)*	+0	Обычная одежда
Хорошее *(Good)*	-10	Болтер прекрасной работы, сделанный на мире-кузнице
Высшее *(Best)*	-30	Восхитительный силовой меч с фамильным гербом

Приобретения и торговля

Совершая *приобретения*, авантюрист может полагаться не только на капиталы своей династии, но и на личные умения сбивать цену, дурить партнёров и облегчать расчёты. Персонаж может использовать умение *«Торговля»* (см. стр. 87), чтобы увеличить значение *уровня дохода* для совершения одного теста *приобретения*. При этом предпринимается состязательный тест *«Торговли»* персонажа против *«Торговли»* или *«Проницательности»* партнёра. За каждую ступень успеха, на которую авантюрист превзошёл соперника, его *уровень дохода* возрастает на +2, а за каждую ступень успеха, на которую «контрагент» обошёл персонажа, *уровень дохода* падает на -2. Эти бонусы и штрафы применяются только к одному тесту *приобретения* – тому, что бросается прямо сейчас.

Иные торговцы тоже могут применять уловки, и когда персонажи будут иметь дело с ушлым коммерсантом, ведущий может потребовать теста *«Торговли»*, даже если они этого не хотели.

Пример:

*Леди Фейн подыскивает себе тихую гавань в газовых облаках Рунной паутины. Выйдя на владельца брошенной наблюдательной платформы, она начинается торговаться с ним. Игрок делает бросок **«Торговли»** за леди Фейн и терпит поражение на 10 очков. Впрочем, его партнёр бросил ещё хуже и провалил бросок на 27. Стало быть, леди Фейн превзошла его на одну ступень успеха и для грядущего теста **приобретения** её **уровень дохода** возрастёт на +2.*

Ведущий может позволить персонажам вместо *«Торговли»* применять *«Командование»*, *«Обаяние»* или *«Бартер»*, если это уместно. Эти исключения должны делаться редко и зависеть от человека или организации, с которой авантюристы ведут дела.

Пример:

*Геродор высадился на мир-храм Притик, где пытается наладить поставки лекарств на свой корабль. Аскетичных монахов этой серой планеты мало интересует золото, так что он пытается увеличить свой шансы на успех, продемонстрировав монахам свою набожность. Ведущий решает, что для этого потребует тест **«Обаяния»**, который Геродор должен предпринять вместо **«Торговли»**. Время возносить молитвы!*

Приобретение корабельных узлов

Мало какое имущество авантюристов по цене может сравниться с астрономической стоимостью их пустотных кораблей. Когда персонажи захотят обзавестись новыми узлами для своего корабля или добыть судно, примените обычные модификаторы за *доступность* и *качество* (*доступность* корабельных узлов указана в **главе VIII**). При этом вместо модификатора за *количество* приобретаемого товара, воспользуйтесь модификатором из **таблицы 9-36**.

Пример:

*Лорд-капитан Брейарн хочет оснастить свою «Девуволительницу» новыми носовыми макроорудиями, что будут превосходить старые качеством. Ему нужен **военный узел** корабля (штраф -30) да ещё **хорошего качества** (-10), стало быть тест **приобретения** получит штраф -40.*

Боеприпасы, гранаты и препараты

У авантюристов может быть много расходных предметов – особых боеприпасов, препаратов, гранат. Если персонаж *приобрёл* такой предмет, считается, что у него есть устойчивый канал снабжения, благодаря чему, покидая корабль, он может взять с собой какой угодно запас (исходя из общего веса и здравого смысла). Вернувшись на борт, персонаж пополняет запасы. К примеру, если авантюрист разжился бронебойными патронами, считается, что их него достаточно, чтобы он всегда мог пополнить свои подсумки на корабле. То же касается и стандартных боеприпасов.

Если авантюрист не хочет считать патроны или носиться с каждой дозой стимма в медицинской сумке, ведущий может воспользоваться Правилом Трёх. Это значит, что у каждого персонажа есть три магазина (ленты, короба, батареи) для каждого оружия и три гранаты каждого типа, что они взяли с собой, три дозы каждого выбранного препарата и так далее. Такой набор также пополняется при возможности.

Наконец, ведущий может и оборвать постоянные поставки расходников, желая отразить какие-то происходящие вокруг события, или если решит, что авантюристы злоупотребляют ресурсами. Это легко устроить, воспользовавшись правилами *доступности* и времени, которые вынудят персонажей искать поставщиков и ждать прибытия товара.

Приобретение звёздного корабля

Изредка авантюристы могут захотеть раздобыть уже не отдельные узлы, а корабль целиком. Чтобы определить модификатор на *приобретение* нового судна, начните с размера корпуса искомого корабля. Его стоимость в *очках корабля* (см. главу **VIII «Звёздные корабли»**) и будет штрафом на тест *приобретения*. Поскольку суда, способные входить в Варп, крайне редки и стоят дорого, покупать их можно лишь по одному за раз. К такому тесту *приобретения* не применяются никакие дополнительные модификаторы (кроме тех, что позволяет успешный тест *«Торговли»*) – например, тот факт, что авантюристы «покупают всего один!» не делает сделку проще.

Важно отметить, что конструирование нового звёздного корабля может занять годы (а чаще – десятилетия) и потребует много труда. Как правило, только Имперский Флот строит новые суда. Вольные торговцы часто покупают списанные корабли Флота или чинят и переоснащают найденные корпуса.

Пример:

Сарвус Траск – вольный торговец с ***уровнем дохода*** *50. Ему нужен новый рейдер «Грабитель», чтобы защитить свои интересы. Такой корабль стоит 35 очков корабля, стало быть Траск получает штраф -35 на тест* ***приобретения****.*

Необычные приобретения

В главе V «Арсенал» изложены *доступность* и *качество* множества видов снаряжения и помощников, а в главе **VIII «Звёздные корабли»** описаны космические суда и их *узлы*, но всё указанное там – лишь малая доля всего, что может попасть в руки авантюристов. Ведущий может ввести в игру, что угодно, если это окажется нужно героям. Большинство приобретений приносят ощутимую выгоду – например, благосклонность синтиллийского вельможи или право посадки на мире-храме святого Друза. Впрочем, некоторые могут быть просто игрушками, на которые решили раскошелиться авантюристы – например, артефакты астартес или чучела вымерших ксеносов.

Доступность необычных приобретений ведущий может определить по **таблице 9-38**, их *качество* – по **таблице 9-37**, а количество – по **таблице 9-35**.

Пример:

Леди Фэйн надоели её владения на Рунной паутине – теперь она хочет приобрести намного более престижное поместье на четвёртом спутнике Благодати. Учтя, как непросто купить недвижимость в этой звёздной системе – особенно на четвёртом спутнике главного мира – ведущий объявляет такое приобретение ***очень редким****,* ***качество*** *–* ***высшим*** *(в конце концов, это ведь жилище для аристократа), а* ***количество*** *–* ***средним*** *(потому что такой дворец раз в пятьдесят больше обычного жилья в улье).*

Тесты содержания

Даже когда авантюристы заполучат нужный товар, услугу или наёмников, их траты не закончится – боевую технику нужно заправлять и чинить, жалованье – платить, а сложные механизмы требуют кропотливого ухода. Время от времени (см. ниже) ведущий может требовать от персонажей пройти тест *содержания*, если хочет проверить, не лишились ли герои своего имущества или так ли оно хорошо, как раньше. Тест *содержания* – это обычный тест *приобретения*, использующий те же модификаторы и обстоятельства, что и тест, предпринятый для получения этого имущества, как будто авантюристы пытаются достать его ещё раз. В случае успеха ничего не происходит, но провал означает, что имущество требует бóльшего внимания и затрат. Игроки должны выбрать один вариант из перечисленных ниже:

● **Отказаться от имущества:** авантюристы не могут использовать это имущество, пока оно не будет отремонтировано, перезаряжено или пока на замену ему не приобретут новое. Имущество теряется, а персонажи не могут приобрести его заново, пока их *уровень дохода* не возрастёт.

● **Урезать расходы на имущество:** качество имущества падает на одну ступень (*высшее* становится *хорошим*, *хорошее – средним* и т. д.). Если предмет уже *низкого качества*, урезать расходы просто некуда.

● **Отказаться от части имущества:** масштаб имущества падает на одну ступень (*крупный* становится *средним*, *малый – незначительным* и т. д.). Если масштаб и без того *единичный*, отказываться от части имущества уже нельзя.

● **Покрыть издержки:** авантюристы получают штраф -5 на все тесты *приобретения* до тех пор, пока их *уровень дохода* не вырастет или пока они не согласятся на один из трёх описанных выше вариантов.

Пример:

Леди Фейн столкнулись с денежными проблемами, связанными с её владениями в Благодати. Ведущий требует предпринять тест ***содержания****, что отражает необходимость немалых трат на имение. Леди Фейн проваливает тест и теперь ей нужно выбирать – либо отказаться от поместья, либо срезать расходы, дав ему обветшать, либо продать часть земли, либо покрывать издержки.*

Когда предпринимать тест содержания

Ведущий может потребовать тест *содержания* всякий раз, когда авантюристы теряют часть своих капиталов или совершают крупные траты. Также он может потребовать такой тест, когда имущество персонажей оказывается в опасности. Вот несколько примеров:

● **При повреждении, уничтожении или расширении имущества:** когда доспех авантюриста получает серьёзные повреждения, планетарное поселение обстреливают с орбиты, когда герои на широкую ногу используют поставки редких боеприпасов.

● **Когда враг или конкурент династии нападает на её владения, пытается украсть товары или слуг:** при массовом похищении отдыхающих на берегу пустоходов или когда коварный

адепт крадёт деньги, выделенные на ремонт корабля, отчего его ценные узлы перестают работать.

● **Когда династией играет судьба:** когда не самая верная наёмная рота получает предложение получше или разразившаяся в целой системе чума срывает поставки прометия от местных.

Пример:

Во время жестокого абордажа в Проходе Коронус Геродор бросает в бой роту оруженосцев. Сражение столько яростно, что по его исходу ведущий требует предпринять тест ***содержания****, чтобы выяснить, как битва сказалась на состоянии роты.*

Так или иначе, когда требовать теста *содержания* – решать ведущему. Такой тест – способ напомнить игрокам, что их богатства не беспредельны, а у каждого поступка есть последствия.

Уникальные и почти уникальные приобретения

Для некоторого имущества категория «количества» не имеет смысла – особенно для *уникальных* и *почти уникальных* товаров и услуг. Как правило, такие приобретения не делаются целыми партиями, а в больших количествах такие товары просто не существуют.

В таких случаях ведущий не должен давать бонус за *количество* приобретения, оставляя лишь модификатор *доступности* и *качества*.

Таблица 9-36 «Приобретение корабельных узлов»

Узел	Модификатор
Военные (макробатареи, лэнс-излучатели, торпеды)	-30
Эфирные (ауспики, вокс-сети, средства связи)	-20
Энергетические (варп-двигатели, генераториумы, пустотные щиты	-10
Структурные (отсеки, обсерватории, броня, прочее †)	+0
† *Если узел нельзя отнести к одной из категорий, пользуйтесь модификатором для структурных узлов*	

Таблица 9-37 «Качество приобретений»

Уровень качества	Пример
Низкое	Скверно работающие устройства, достойные лишь простолюдинов, дурное сырье, которому место на свалке, ленивые, безответственные или неверные слуги, которым нет дела до результатов своего труда.
Среднее	Работающее и хорошо обслуживаемое снаряжение, пристойные произведения искусства, профессиональные, искусные и ответственные работники – таким не погнушается и мелкий аристократ.
Хорошее	Товары выдающегося качества, превосходное снаряжение, ценные произведения искусства, опытные и добросовестные работники, лучшие в своём городе, отборные части местных вооружённых сил.
Высшее	Достойные богатейших аристократов образцы древних и лучших имперских технологий, захватывающие дух, прославленные шедевры, признанные мастера своего дела, непоколебимо преданные слуги, отряд величайших воинов планеты.

Таблица 9-38 «Распространённость»

Доступность	Пример
Повсеместный	Самые простые и распространённые товары и услуги, что можно за гроши найти в каждом имперском порту, будь то несложные устройства или уличные сплетни.
Изобильный	Достаточно распространённые товары, дешёвое сырьё, обычные услуги – мусор, добыча мародёров, неквалифицированный труд мутантов, каторжников или рабов.
Распространенный	Не самые ценные товары, права, которых легко добиться, мелкие услуги – неочищенные ископаемые, отходы, право на швартовку на удалённой заправочной станции.
Обычный	Самые простые товары и услуги незначительных организаций – груз трупной муки, контракт на перевозку паломников до святых мест, взятка отряду местных силовиков.
Средний	Повсюду встречающиеся товары и услуги – ценные руды и минералы, простой ручной труд, наёмные работники среднего пошиба.
Скудный	Обычные, но достаточно ценные и дорогие товары и услуги – прометий, готовая пласталь, машинное масло, благословлённое умелым техножрецом, или право швартовки на имперской заставе.
Редкий	Расхожие среди богачей товары или помощь относительно могущественного имперского ведомства – например, сборные базы Имперской Гвардии или вычислительные мощности малого подразделения каликсидского Администратума.
Очень редкий	Очень редкие и ценные товары и услуги, пользующиеся спросом в Империуме – таинственные устройства Адептус Механикус или целый скелет генокрада.
Чрезвычайно редкий	Самые лучшие из имперских товаров и услуги самых могущественных и богатых ведомств – археотех, благосклонность всех десяти племён Кландарка.
Почти уникальный	Практически небывалые в Империуме или крайне дорогие вещи – ксенотех, еретехника, благосклонность крупного Адептус или личное благословление святого Друза.
Уникальный	Редчайшие предметы и самые труднодоступные услуги – овеянные легендами артефакты Тёмной эры технологий, заказ убийства имперскому ассасину, полный набор карт Ближнего пространства.

Влияние

«Склоняться перед тронами – в природе Империума – и неважно золотые это троны или какие-то ещё»

- Орлосс Недобрый, лорд-капитан «Наследия нищего»

Богатства и силу оружия в Империуме ценят не меньше услуг, долгов и обязательств. В тёмных углах ульевых рынков и на орбитальных торговых постах личное влияние служит не хуже золота, ибо позволяет получить услуги, дары и троны от подчинённых. Вольные торговцы с удовольствием окунаются в мир не совсем законных сделок и обещаний. Авантюристы могут пускать в ход своё влияние, чтобы заручится помощью или завербовать новых людей. *Уровень дохода* можно использовать не только, чтобы приобретать что-то, но и для того, чтобы влиять на кого-то – такой тест называется тестом *влияния*. Он бросается против *уровня дохода* того, на кого авантюристы хотят повлиять, а успех приносит им бонус к *социальным* тестам, предпринятым против этой же цели.

Тесты влияния

Тест *влияния* отражает то, как авантюристы используют свои богатства для того, чтобы заручится благосклонностью столпов Империума. Чем выше *уровень дохода*, тем лучше к вам прислушиваются люди – логично, не правда ли?

Тест *влияния* – это состязательный тест *уровня дохода* авантюристов против *уровня дохода* человека или организации, на которую они хотят повлиять. Ведущий может модифицировать этот тест, воспользовавшись модификаторами из **таблицы 9-3 «Сложность тестов»** (см. стр. 224). За каждую ступень успеха, на которую авантюристы превзошли своих соперников по состязательному тесту, ведущий может дать им бонус +5 к *социальным* тестам, предпринятым по отношению к этим соперникам. Бонус сохраняется до конца текущей сцены или дольше – по решению ведущего. За каждую ступень успеха, на которую соперники превзошли авантюристов, он накладывают штраф -5 на их *социальные* тесты.

Также ведущий может применять тесты *влияния*, чтобы определить, смогли ли авантюристы убедить человека или организацию оказать им услугу, дать право прохода или поделиться важными сведениями.

Пример:

Леди Фейн пытается добиться благосклонности одного из высоких домов Синтиллы. На переговорах между представителями династии и дома начинаются сложные дипломатические манёвры. ***Уровень дохода*** *леди Фейн – 60, а у благородного дома – 80. Предпринимая тест* ***влияния*** *игрок бросает кости и получает 37 – на 23 меньше* ***уровня дохода****. Ведущий бросает кости за знатный дом и получает 69 – на 11 меньше* ***уровня дохода****. У леди Фейн две ступени успеха, а столичных аристократов – всего одна. Стало быть, леди Фейн преуспела в тесте на одну ступень и получает бонус +5 к* ***социальным*** *тестам против членов дома до тех пор, пока не уладит с ними текущие дела.*

Авантюры

«Мы больше, чем просто люди; предназначение зовёт нас к звёздам – и если ты хорошо прислушаешься, то различишь, как они отвечают нам»

- верховный капитан Фелдран Карн из династии Мириад

В **Rogue Trader** игроки принимают роль межзвёздных торговцев, искателей приключений и исследователей, движущих вперёд тёмные фронтиры и присваивающие сокровища целых планет. Судьба возносит их над толпами простолюдинов, ведёт к звёздам и даёт невероятные власть и богатства. Ведущему может оказаться непросто отразить это величие и показать жизнь целых сословий слуг, огромных владений и обязательств, что находятся в распоряжении персонажей. Кроме того, в отличие от многих других ролевых игр, персонажи **Rogue Trader** – не одинокие искатели приключений и даже не слуги высшей силы, совершающие подвиги ради личной выгоды. Они часть чего-то большего, ведь даже в начале игры они уже входят в могущественную династию межзвёздных торговцев и распоряжаются почти бесценным пустотным кораблём.

Авантюры – это элемент игровой механики, призванный помочь ведущему оживить мир галактических картелей и пустотных торговцев и позволить игрокам воплощать свои грандиозные замыслы. Система *авантюр* тесно связана с *уровнем дохода*, что отражает могущество, влияние и богатства вашей династии.

Каждая *авантюра* нацелена на увеличение капиталов вольного торговца и связана с одним из аспектов его жизни – исследованиями, торговлей или войной. Хотя *авантюра* и приключение (как игровой сценарий) могут быть синонимами, также *авантюра* может проходить «за кадром», не требуя постоянного деятельного участия персонажей.

Создание авантюр

Лучше всего думать об *авантюре* как о деловом предприятии – вложении ресурсов, времени и усилий, которые должны позже принести доход. Авантюры могут быть как планами, что придумали сами игроки, так и частью сценария, предлагаемого ведущим. Как бы то ни было, у всех *авантюр* есть кое-что общее.

Требования

Чтобы ввязаться в очередную *авантюру*, участники должны отвечать определённым требованиям. Некоторые можно удовлетворить благодаря *уровню дохода*. Требования могут быть самыми разными в зависимости от того, что ведущий сочтёт важным. Например, если герои намереваются везти груз из одной звёздной системы в другую, им нужен сам груз и корабль, способный входить в Варп. Часть требований уже выполнена – ведь у путешественников есть корабль – но об остальных придётся позаботиться специально. Порой подготовка к *авантюре* может быть отдельным приключением, в котором персонажи станут бороться за контракты, искать древние варп-маршруты или торговаться за редкий груз. Насколько это будет легко – зависит от требований, что выставит ведущий, которому стоит помнить, что подготовка к *авантюре* не должна затмевать саму *авантюру*.

Размах авантюр

Для удобства все *авантюры* условно делятся на три широкие категории – мелкие, крупные и грандиозные. Фактически, категория указывает ведущему и игрокам на то, насколько сложно будет удачно завершить *авантюру* и насколько солидный барыш она сулит. Конечно, указанные здесь масштабы – лишь рекомендации, которыми ведущий волен пренебрегать, придумывая сложность, продолжительность и выгоду на свой вкус.

Мелкие авантюры: такие предприятия должны занимать одну-две игровых встречи и быть достаточно простыми – например, привести груз или разведать маленький и относительно безвредный мир. Успешная мелкая *авантюра* должна увеличивать *уровень дохода* на 1-2 очка.

Крупные авантюры: такие дела пропорционально сложнее и требуют нескольких игровых встреч – это может быть очищение звёздной системы от влияния ксеносов или картографирование нового варп-маршрута. Успешная крупная *авантюра* должна увеличивать *уровень дохода* на 3-4 очка.

Грандиозные авантюры: к этой категории относятся самые сложные замыслы со множеством этапов и препятствий – например, возрождение каликсидского благородного семейства или заселение целой звёздной системы. Успешная грандиозная *авантюра* должна увеличивать *уровень дохода* на 5 очков или больше.

Задачи

Чтобы облегчить работу ведущему, каждую *авантюру* можно разбить на несколько этапов – каждый со своей задачей. Задачи – это важные вехи или цели, которых нужно достичь, чтобы очередная *авантюра* увенчалась успехом. К примеру, если вольный торговец задумал вытащить эксплораторскую миссию с далёкого мира смерти, ему нужно сперва найти сам мир, отважно высадившись на поверхность, разыскать эксплораторов и покинуть планету со спасёнными на борту. Как правило, у авантюры будет три задачи – но это лишь рекомендация, и по решению ведущего, их может быть меньше или больше.

Очки достижений

Чтобы помочь ведущему определить успешность выполнения задачи – а значит и всей *авантюры* – можно использовать *очки достижений*, которыми персонажи награждаются, когда достигают отдельных целей или преодолевают препятствия. Чтобы авантюра удалась, нужно набрать заранее определённую сумму очков, которая может быть разбита между отдельными задачами. Когда герои накопят достаточно очков, чтобы выполнить одну задачу, они могут переходить к следующей – и так, пока не выполнят все. См. **таблицу 9-39 «Размах авантюр»**, где указано, сколько очков нужно набрать, чтобы успешно исполнить *авантюру* того или иного размаха.

Определившись с общей суммой очков на всю *авантюру*, ведущий может разделить её между задачами – например, у грандиозной *авантюры* с тремя задачами каждая может требовать 400 очков. При желании ведущий может разделить очки не поровну, сделав одни этапы сложнее других – например, в той же грандиозной *авантюре* три цели могут требовать соответственно, 200, 600 и 400 очков.

Пример:

*Ведущий создаёт **авантюру**, в которой персонажам предстоит уничтожить корсарскую эскадру и разорить их тайную базу. Он делит всё предприятие на три части – поиск эскадры, космическое сражение и поиск и уничтожение базы. Ведущий решает, что это будет грандиозная **авантюра** (1200 очков) и делит её на три части, деля очки соответственно сложности задач – 300 очков для поиска эскадры, 300 – для боя с ней и 600 – на поиск и уничтожение базы.*

Получение очков достижений

В ходе *авантюры* ведущий присуждает игрокам *очки достижений*, когда персонажи преодолевают препятствия и отыгрывают связанные с авантюрой сцены. Количество очков зависит от сложности сцены – сверьтесь с **таблицей 9-40**, где приведены некоторые рекомендации.

В целом, сцена, что требует от части персонажей некоторых усилий, но не сталкивает их с реальной опасностью, считается *простой*. Определение сложности каждый сцены, исходя из требуемых ресурсов, угроз и усилий со стороны персонажей, остаётся на откуп ведущему.

Пример:

*Героям предстоит избавить имперскую колонию от проникшего слогта-лазутчика – это задача, требующая 300 очков. Ведущий решает, что выявление каждого порабощённого слогтом человека – это **простая** сцена, что стоит 50 очков. Поиск самого слогта и схватка с ним – намного более опасное дело – ведущий оценивает как **очень сложное** и приносящее сразу 300 очков.*

Темы задач

Темы задач служат для ведущего и игроков указанием на природу стоящих перед ними затей и ресурсов, что им понадобятся. Также темы влияют на количество *очков достижений*, что можно получить за её завершение в зависимости от талантов или корабельных узлов, которыми располагают персонажи. Вот пять самых расхожих тем:

Военная: эти замыслы связаны с боями, противостояниями, обороной и любым участием вооружённых сил – например, Имперской Гвардии.

Поисковая: эти предприятия происходят в ненанесённых на карты пределах галактики. Открыть новый варп-маршрут, вычислить местонахождение странного небесного явления, составить лоцию особенно опасного астероидного поля – вот примеры поисковых задач.

Преступная: такие затеи нередко означают дела, вовлекающие пиратов, подонков из подулья, продажных чиновников и контрабандистов.

Религиозная: такие задачи связаны с верой. Миссионерство, воздвижение колоссальных идолов, которым будут поклонятся туземцы или помощь радикальным сектам – вот что такое религиозные задачи.

Торговая: дела торговые связаны с экономикой. Спрос и предложение, товары и услуги, которые не может предоставить никто кроме вас, или продажа криогенных хранилищ жителям полюсов – всё это торговые задачи.

Как составить авантюру

Авантюры могут получаться из действий самих персонажей или задаваться ведущим. К примеру, игроки могут захотеть увеличить свои капиталы и для этого будут искать новые миры в Коронусе. Оттолкнувшись от этого желания ведущий может составить *авантюру*, чтобы помочь игрокам воплотить свои честолюбивые замыслы. С другой стороны, ведущий сам может придумать сюжет о холодной торговле между Пространством и Каликсидой и превратить его в *авантюру*. Так или иначе, когда семена *авантюры* будут посеяны, ведущий сможет работать с ней как описано в этом разделе. Составляя авантюру, пройдитесь по этому списку:

● **Определите размах (мелкая, крупная, грандиозная):** на этом этапе ведущий решает, насколько сложной, долгой и прибыльной будет авантюра.

● **Выставите требования по ресурсам, союзникам или мирам:** требования должны отражать то, без чего персонажи не смогут ввязаться в авантюру.

● **Разбейте авантюру на задачи:** большинство *авантюр* естественно делиться на три равные части; впрочем, ведущий может выделить одну из частей, сделав её особенно сложной.

● **Установите цены в очках:** цены могут зависеть от размаха, а могут быть определены ведущим. Распределение суммы между задачами делается в зависимости от важности каждой задачи или просто поровну.

● **Подберите подходящие темы:** правильная тема поможет задать тон *авантюре* и её частям и покажет, что именно потребуется от персонажей.

Когда все основополагающие элементы будут определены, ведущий может перейти в подробностям.

Как вести авантюры

У ведущего есть два способа вести *авантюры* – либо как полноценное приключение, либо «за кадром», при которой вся тяжёлая и утомительная работа будет свалена на слуг и других членов династии.

Первый способ походит для приключений, в которые персонажи будут вовлечены непосредственно и станут сами принимать решения и преодолевать трудности. Фактически, такие *авантюры* ведутся как обычные приключения – подробнее об этом см. **главу X «Ведущий»**.

Авантюры, что проходят «за кадром» – совсем другое дело. Они отыгрываются в начале или конце игровой встречи (или между таковыми) и отражают дела, которыми занимаются NPC, союзники и бесчисленные безликие слуги династии при минимальном вмешательстве персонажей. В целом, такие *авантюры* не могут обходится без проблем – игрокам стоит хорошенько это запомнить. Также они могут занимать больше времени и приносить меньше дохода, чем те дела, которые персонажи ведут лично – в конце концов, если хочешь сделать что-то хорошо…

Независимо от того, как ведущий решил вести *авантюру*, ему нужно помнить, что это инструмент, призванный показать, что значит быть вольным торговцем, подчеркнуть масштаб и размах действий, решить судьбы целых миров. Он не должен вытеснять из повествования придуманные ведущим сюжеты или нарушать привычный участникам стиль игры. Поэтому каждой группе лучше заранее обсудить, как они хотят применять авантюры.

Отыгрыш авантюр

Авантюра подходит к концу, когда герои справятся с каждой задачей и наберут достаточно очков. Излишек очков, набранный во время выполнения одной задачи, не теряется, а переносится в следующую. Может случится, что герои не справятся с одной из задач по какой-то причине – например, колонию, которую они хотели спасти, уничтожат, или корабль с ценным грузом потеряется в Варпе. В этом случае персонажи могут направить усилия на иные задачи, чтобы приспособиться к новым обстоятельствам – найти другие источники дохода или ударить по врагу с другой стороны.

Возможно, что в конце *авантюры* персонажи наберут больше очков, чем необходимо. В таком случае излишек можно перевести в *уровень дохода* – за каждую полную сотню очков сверх необходимого для выполнения авантюры, персонажи получают +1 к *уровню дохода*.

Таблица 9-39 «Размах авантюр»

Размах авантюры	Сумма очков
Мелкая	900
Крупная	1200
Грандиозная	1500

Таблица 9-40 «Награды за авантюры»

Сложность сцена	Награда
Лёгкая	10
Рутинная	30
Простая	50
Средняя	100
Трудная	150
Сложная	200
Очень сложная	300

Обычные авантюры

Вряд ли хоть одну *авантюру* можно назвать «обычной», учитывая их размах и вложения, которыми распоряжаются персонажи, но среди всех предприятий, что устраивают торговые династии, можно выделить несколько более частых. Ниже приведены примеры авантюр и требований к ним, которые ведущий может использовать как есть или как источник вдохновения. В дополнении **«Сквозь шторм»** описаны дополнительные разновидности авантюр – *масштабные* и *закадровые*.

Основать имперскую колонию

Вольный торговец может то, чего не могут другие – путешествовать к Звёздам Гало. Пассажиров на борт всегда легко найти, но для этой *авантюры* будет мало случайных попутчиков. Вольному торговцу нужен подходящий для колонизации мир, связи с охотниками, исследователями и знатью, подписанные паломничьи соглашения с сектами Имперского культа и согласие великих домов.

Пример требований:

● Подходящий мир;

● Предварительные исследования, что докажут его пригодность для заселения;

● Жилые постройки;

● Создатели атмосферы или иные устройства, что обеспечат комфортную среду обитания;

● Договор с культом Машины, чьи техножрецы будут помогать колонии;

● Сотрудничество со стороны властей Каликсиды – глав Министорума или великих домов, что хотят основать колонию в свою честь;

● Группа посредников и переговорщиков, что устроят перевозку людей до будущей колонии и уладят вопросы с её снабжением имперскими ведомствами.

Первая колония на Благодати

Крупная авантюра, +4 к уровню дохода

Леди Аспиция Хорда использовала свои связи с Холодной гильдией и другими сомнительными организациями, чтобы переправить несколько богатых беглецов от имперского правосудия на Благодать – один из Миров-найдёнышей. Клиенты поселились в укреплённых дворцах, за которые заплатили, а Хорда поставила им рабов из нескольких сомнительных источников. Пока Благодать не разорили орки, леди Аспиция делала на этом огромные деньги.

Задача 1: Удостовериться, что Благодать подходит для заселения

Тема: поисковая

Авантюристы и их помощники должны высадиться на поверхность планеты и проверить её на наличие токсинов, скверны и нечестивости. За наёмными исследователями нужен пригляд – кто знает, что они могут пропустить?

Задача 2: Привести Холодную гильдию под свою руку

Тема: преступная, торговая

Представители яростно независимой Холодной гильдии должны склониться перед волей династии из уважения или страха перед последствиями.

Задача 3: Очистить окрестности Благодати от пиратского отребья

Тема: поисковая, военная

Свирепые головорезы с Беззакония безнаказанно орудуют по всем Мирам-найдёнышам. Их корабли нужно выследить, а их вожаков – повергнуть в ужас перед династией.

Вторая колония на Благодати

Мелкая авантюра, +2 к уровню дохода

В какой-то миг руины Благодати привлекли внимание других вольных торговцев, задумавших сделать денег при основании на ней новой святой колонии в имя Бога-Императора.

Задача 1: Разгромить диких орков, что оскверняют руины

Тема: военная

Развалины имперских поселении на Благодати заражены племенами диких орков, оставшихся после прошлых битв. Этих варваров необходимо истребить, а земля, по которой они разбросают свои споры, должна быть очищена огнём.

Задача 2: Заключить союз с культом Министорума

Тема: религиозная

Вольный торговец должен найти союзников и заключить договор с культом Друза или Витриановым заветом, дабы те поддержали его начинание и послали своих членов в паломничество на новый мир.

Задача 3: Собрать армию паломников

Темы: религиозная, торговая

Вольный торговец должен собрать из праведников Порт-Странствия и Поступи целую армию паломников и священников, что поведут их, и погрузить новых пассажиров на свои корабли. Их нужно доставить на Благодать и поселить в новых жилищах, попутно убедив расстаться со своими деньгами.

Эксплуатация природных богатств

На неведомых мирах могут обитать странные ксенозвери, залегать драгоценные руды и камни или иные виды природных богатств. Чтобы воспользоваться такими ресурсами, вольному торговцу нужно высадить на планету рабочих и оборудование, а потом вернуться и забрать добычу. Кроме того, ему не обойтись без связей с факторами и торговыми домами Друзовой марки, без которых нельзя надеяться на хорошую выручку.

Пример требований:

● Богатый ресурсами мир;

● Исследовательские экспедиции, что определят и оценят богатства планеты;

● Шахтёрское снаряжение, очистные заводы, макрокомбайны, охотничьи лагеря или иные комплексы и оборудование;

● Транспортные большегрузы, что вывезут добычу на орбиту;

● Договор с культом Машины на предоставление нужного оборудования;

● Бригады рабочих и специалисты;

● Небольшая свита посредников и писцов, что будут вести учёт;

● Склады на Порт-Странствии;

● Торговые договоры с коммерсантами и купеческими домами Друзовой марки или торговый союз с миром-кузницей, великим домом, Департаменто Мунитурум или иной значимой организацией.

Наладить торговлю зверьми с непосещаемого мира Твальд IV

Крупная авантюра, +3 к уровню дохода

Имперские цирки и магосы Ксенобиологис из культа Машины всегда готовы покупать новых ксенозверей. Таких можно добыть, к примеру, на Ожоге или Спасении Вальсетти – известных, но не до конца изученных мирах смерти. В Коронусе таится ещё много неожиданных ужасов и неисследованных миров, ждущих тех, кто ищет всё больших денег.

Задача 1: Найти Твальд IV и изучить его страшнейших чудовищ

Тема: поисковая

Этот жуткий и окутанный слухами мир смерти, упомянутый лишь в дневниках Парсима Девейна, затерян где-то в пустоте. Его нужно найти и доставить туда исследователей, факторов и опытных охотников, что смогут добыть местных смертельно опасных ксенозверей и оценить потенциальную доходность этих мест.

Задача 2: Заручиться помощью в торговле зверьми

Тема: преступная, торговая

Торговля зверьми в Друзовой марке – дело столь же законное, сколь и нелегальное. Самые большие деньги получают те, кто продают запретные виды ксеносов на чёрных рынках, но они же и рискуют больше всех. Для пользы дела придётся найти соратников по обе стороны закона – нередко это будут влиятельные и даже опасные люди – губернаторы, архимагосы, криминальные бароны Касбаллики и им подобные.

Задача 3: Собрать жуткие стаи

Тема: поисковая, военная

Посланцы вольного торговца, возглавляющие команды ловчих и воинов, защищённые имперскими техноустройстами, должны устроить охоту, дабы заполнить трюмы живой добычей. После того необходимо будет подготовить базу для следующего сезона охоты и вернуться в Империум, дабы продать пойманных.

Войти в торговлю нефием на Дыхании Люцина

Мелка авантюра, +2 к уровню дохода

Семейство Винтерскейлов веками богатело на поставках чистого нефия с ледяного мира Дыхание Люцина, что, кроме денег, приносило им благосклонность архимагосов. Огромные очистные заводы, буровые установки и насосные станции, на которых трудятся десятки тысяч крепостных и рабов, уже годами сосут кровь из планеты. Тем не менее, на этом мире есть место для ещё одного предприимчивого дельца.

Задача 1: Найти и застолбить территорию

Тема: военная

Начать стоит с того, чтобы найти богатую нефием воронку среди льдов и следов отгремевших боёв и защитить его от боевых рабов Винтерскейла и Хорды, дабы показать, что вы здесь надолго.

Задача 2: Укротить местных ксеносов

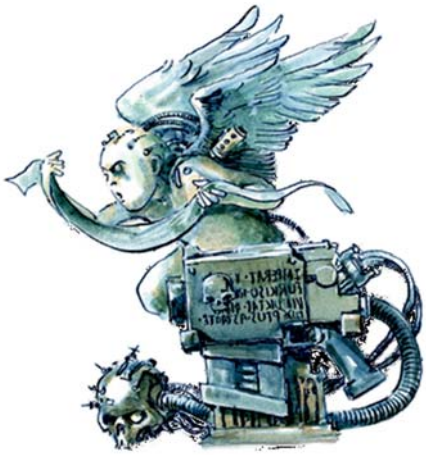
Темы: преступная, торговая

Чтобы не отставать от других вольных торговцев, хищно впивающихся в Дыхание Люцина, вам нужно воспользоваться местными племенами, что могут работать вне имперских баз, среди газами и снегов. Вам предстоит вырвать секрет их порабощения у слуг других вольных торговцев и создать группу дрессировщиков.

Задача 3: Бросить вызов соперникам

Тема: военная, торговая

Леди Аспиция Хорда или лорд-капитан Каллигос Винтерскейл вскоре уничтожат нового конкурента огнём с орбиты, если не будут испытывать к нему уважения или страха, не будут связаны договором или поставлены в подчинённое положение. Вольный торговец должен подумать о том, что делать с этими соперниками.



Начать холодную торговлю добычей с мёртвых ксеномиров

«Холодной торговлей» называют сбыт товаров ксенопроисхождения, что обычно запрещено даже вольным торговцам. Ксенотех встречается намного реже обычных ресурсов, но торговать им в Империуме намного опаснее. Вольный торговец должен наладить связи с контрабандистами и криминальными баронами, а также ксеноэрудитами и богатыми коллекционерами.

Пример требований:

● Миры ксеносов, обычно давно вымерших;

● Первичные исследования потенциально богатых на добычу мест и археологические раскопки;

● Лагеря и транспорт для исследователей;

● Несколько трансорбитальных челноков;

● Договор с культом Машины на предоставление оборудования;

● Хорошо снаряжённые группы исследователей и эрудитов;

● Прочные соглашения с несколькими высокопоставленными и влиятельными коллекционерами или эрудитами, либо договорённости с контрабандистами и собирателями запретного.

Холодные товары с Цинерис Малефикум

Грандиозная авантюра, +5 к уровню дохода

В пятом столетии сорок первого тысячелетия Бэласт Ирем наладил фантастически выгодную холодную торговлю артефактами из циклопических руин с мёртвых миров Цинерис Малефикум и сказочно разбогател. Кто был его соратниками, кому он продавал товар, куда путешествовал и где вёл раскопки ныне неизвестно – силы Ордо Ксенос уничтожили династию Иремов и всё их наследие в 443.M41 по подозрению в тягчайшей ереси.

Задача 1: Начать многообещающие раскопки

Тема: поисковая

Руины на мирах Цинерис Малефикум столь древние, что уже превратились в простые горы и долины. С орбиты можно разглядеть места былых раскопок, некоторых из коих были уничтожены неизвестным врагом. Необходимо найти новые зоны работ – для этого на жуткие планеты придётся высадить орды исследователей и эрудитов. Им придётся справится с опасностями и древним ужасом, сгубившим прошлые экспедиции. Возможно, посланники династии столкнутся с эльдарами, что попытаются отвадить археологов, запугать их или просто убить.

Задача 2: Найти богатых покупателей

Тема: преступная, торговая

Влезать в холодную торговлю – большой риск даже для обладателя патента. Возможных клиентов стоит выбирать с осторожностью, дабы власть имущие не прознали об этом, а преступные синдикаты Друзовой марки – не вмешались. В опасном мире криминала можно положиться на представителей Касбаллики на Поступи, но даже с ними вести дела не так просто.

Задача 3: Защититься от коварных эльдаров

Тема: военная

Эльдары проявляют интерес к мёртвых планетам Цинерис Малефикум, и их призрачные корабли нападают на вольных торговцев, расхищающих гробницы ксеносов в поисках артефактов и печатей. Им нужно дать отпор.

Холодная торговля диковинами из Эгарийского доминиона

Крупная авантюра, +3 к уровню дохода

Странные разрушенные ульи на пустынных мирах эгарийцев выстроены из необычного материала, торговля которым может принести сказочные прибыли. В эти пустых, продуваемых всеми ветрами зданиях можно найти артефакты, продажа которых не менее выгодна. Вольные торговцы уже несколько веков ведут холодную торговлю эгарийскими редкостями – достаточный срок, чтобы в верхах имперского обществе сложились свои традиции и появились покупатели.

Задача 1: Найти варп-путь до Эгарийского доминиона

Тема: поисковая

Изменчивый Варп Владений Винтерскейла и маниакальная скрытность тех, кто грабит ксеномиры, делают путь до Эгарийского доминиона непредсказуемым предприятием. Кораблю придётся преодолевать опасности Эмпиреев и сталкиваться со странными варп-феноменами, что окружают эгарийские звёзды. Мало какой вольный торговец готов рассказывать о местных течениях, и многие пустоходы верят, что эти места кишат призраками.

Задача 2: Найти богатых покупателей на холодный товар

Тема: преступная, торговая

Торговля эгарийским добром – законное занятие для обладателя патента, так что риск куда меньше, чем при сбыте других ксеноартефактов. Тем не менее, мало кто из потенциальных покупателей окажется законопослушным подданным Империума. Если вольный торговец рассчитывает на хороший барыш, ему, самому того не желая, придётся иметь дело с Касбалликой.

Задача 3: Добыть сокровища из эгарийских ульев

Тема: поисковая

Посланники вольного торговца, ведомые редкими специалистами по эгарийцам, должны войти в разрушенные ульи в поисках осколков, пластин и артефактов, которые можно будет выгодно сбыть. Это опасный труд – в осыпающихся лабиринтах легко сгинуть без вести или навсегда остаться под завалом. На таких мирах порой целиком пропадают экспедиции, оставляя после себя лишь покинутые лагеря, и никто не в силах узнать, что стало с их несчастными душами. Что-то охотиться не незваными гостями – в этом сомнений нет.

Проложить торговый путь

Найти устойчивый путь через коварное варп-пространство – это лишь первый шаг к успешной торговле. Необходимо определиться с товарами – обычно это требует знаний о планете – а товарообмен должен быть подкреплён договорами с местными правителями, купцами и законниками. Такой процесс может поглотить немало времени и денег. Масштаб *авантюры* зависит от того, чем династия собирается торговать, от уровня искусности партнёров и условий соглашения – ни один власть имущий не будет стоять в стороне и смотреть как кто-то другой получает барыши. Так или иначе, издержек обычно не избежать.

Пример требований:

- Два или более человеческих миров;
- Соединяющие их варп-маршруты;
- Торговые договоры с правителями этих миров;
- Группа факторов и представителей на каждом мире;
- Группа посредников и писцов на каждом мире;
- Склады для товаров на каждом мире;
- Договор о сотрудничестве с крупной организацией вроде великого дома или Министорума, что будут получить выгоду от торговли.

Наладить торговлю макроорудиями с Зейта

Грандиозная авантюра, +5 к уровня дохода

Рано или поздно, Джонкин Саул (или, быть может, другой вольный торговец) проложит выгодный торговый путь к Звёздам язычников. Возможно, он наладит сотрудничество с мануфакториями Зейта, что выпускают огромные макроорудия, неизвестных в Каликсиде моделей. Саул ещё только ищет союзников среди обитателей Зейта. Это непростое дело, ибо появление чужаков взбудоражило язычников.

Задача 1: Проложить варп-маршрут до Зейта

Тема: поисковая

Долгие путешествия через беспокойный Варп пространства Коронус опасны, а Звёзды язычников очень далеки от Поступи и даже от более или менее известных планет Владений Винтерскейла. Тем не менее, такой путь необходимо проложить, попутно изучив местные опасности и миры, на которых можно бросить якорь. Это коварные, неведомые бездны, чем исследовательская эскадра может столкнутся с любой опасностью.

Задача 2: Найти союзников среди власть имущих Зейта

Тема: религиозная, военная, торговая

Завоевать доверие кого-то из зейтцев – непростая задача. Это мир охвачен войной, его передвижные ульи сражаются друг с другом, а старый образ жизни разрушается. Быть может, династии удастся заключить союз со слабой группировкой, воспитать фанатиков Имперского культа среди отверженных зейтцев и уничтожить вражеский улей или других ненавистных врагов.

Задача 3: Помочь местным справится с орками

Тема: военная

Чтобы заключить договор, необходимо сперва обрушить возмездие на зеленокожих демонов, что приходят с небес – кошмарных орков. Новые зейтские союзники смогут поддержать войска вольного торговца и увидят, какой удар он им нанесёт во имя Серебряного бога войны.

Создать торговую гильдию, контролирующую торговлю Порт-Странствия с Друзовой маркой

Мелкая авантюра, +2 к уровню дохода

Когда нужда велика, владелец патента может уподобиться обычному хартисту или свободному торговцу и возить диковины со складов Порт-Странствия на многолюдные рынки ульев Друзовой марки. Те самые купцы, с которыми династия будет вести дела, станут презирать её и сплетничать за спиной, но путь к богатству есть путь к богатству.

Задача 1: Заключить союз с более сильными вольными торговцами

Тема: торговая

Чтобы обеспечить бесперебойный поток диковин и редкостей, вольный торговец должен заручиться помощью. Некоторые вольные торговцы могут не захотеть заключать с ним договор – либо что-то подозревая, либо из-за предрассудков о том, чем должен заниматься настоящий держатель патента.

Задача 2: Основать ульевой рынок

Тема: преступная, торговая

Вольный торговец и его факторы должны высадиться на мореулье в Друзовой марке и создать там надёжную клиентуру из людей и организаций. Ульи – это настоящие рассадники назойливых законников, коварных аристократов и гильдейцев, готовых разорить всех, кого смогут. Династии придётся остерегаться предательства и воров в дорогих костюмах, разыскивая тех немногих, кого честность или алчность сделают надёжными партнёрами.

Задача 3: Защитить репутацию династии

Тема: религиозная, торговая

Простая торговля меж миров ставит под сомнение доброе имя династии. Ей придётся попотеть, чтобы не стать изгоем среди имперской знати и высших иерархов Порт-Странствия. Это возможно – например, Джонкин Саул, что заставил окружающих забыть о своём происхождении из свободных торговцев и добиться уважения, тому пример. Щедрость, честные и нечестные методы найти союзников среди аристократии и множество других стратегий к вашим услугам.

Злосчастья

«Слишком часто судьбой дерзких становится поражение. Вырвать победу из пасти поражения – вот судьба, что мы творим себе сами»

- выдержка из «Рассказа холодного торговца»

Авантюристов на каждом шагу поджидают возможности не только стяжать славу и богатство, но и разориться и погибнуть. Именно для того, чтобы отразить случаи, когда неудачи поднимают свою уродливую голову, в игру введены *злосчастия*. Это сюжетные зацепки и препятствия, отражающие события, что вредят доходам авантюристов. Ведущий может использовать их так же как *авантюры*, чтобы показать, как велики и широки интересы династии в Коронусе, сколь многочисленны их союзники, как далеко распространяется её влияние меж звёзд. Ведущий может использовать *злосчастия* двумя способами – для того, чтобы отразить события, вредящие доходам авантюристов (неважно, вызванные самими игроками или нет) или как осложнения, что происходят при *авантюрах*. Так или иначе, когда ведущий чувствует, что герои рискуют накликать на себя беду, он может использовать **таблицу 9-41 «Масштаб злосчастий»**, чтобы определить, произойдёт ли что-то страшное или насколько. Чтобы игроки не расслаблялись, ведущий может делать такой бросок в начале каждой игровой встречи, в ходе которой они вовлечены в одну или несколько *авантюр*, ибо каждую деятельную династию окружают сотни опасностей.

Когда происходит *злосчастие* (независимо от его масштаба), ведущий может бросить кости по **таблице 9-42**, чтобы уточнить суть беды. Вместо этого все детали постигшей персонажей катастрофы он может придумать сам, сообразуясь с сюжетом и приключением.

Масштаб злосчастий

Как только *злосчастие* будет создано, *уровень дохода* группы уменьшиться, как описано в **таблице 9-41**. Чем катастрофичнее происшествие, тем больше теряется дохода. Если игроки сумеют преодолеть *злосчастие*, часть потерянных прибылей удастся вернуть, так что ведущему нужно записывать, сколько очков *уровня дохода* отняло каждое злосчастие.

Преодоление злосчастий

Когда случается *злосчастие*, перед авантюристами встает выбор – просто принять произошедшее и забыть или попытаться справиться с бедой. Первый вариант приведёт к тому, что несколько очков *уровня дохода* будут потеряны навсегда, а волей ведущего могут случиться и иные бедствия – эпидемия чумы, обвинения, погружение миров в хаос.

Если персонажи попытаются преодолеть *злосчастие*, им понадобятся время и ресурсы – это может отдалить успех текущей *авантюры* или приключения. Смогли ли персонажи дать быстрый и достойный ответ бедствию – решать ведущему. Если ответ будет «да», игроки смогут вернуть потерянный из-за *злосчастия уровень дохода*.

Таблица 9-41 «Масштаб злосчастий»

Бросок к100	Результат	Потери дохода
01-49	Вольному торговцу улыбается судьба – всё в порядке	-
50-65	Мелкая неприятность	1
66-90	Крупная проблема	2
90-00	Катастрофическая неудача	1к5

Таблица 9-42 «Подробности злосчастий»	
Бросок к100	**Подробности**
01-05	В дела вольного торговца влезают уполномоченные вышестоящими счетоводы Администратума, чтобы устроить казне династии значительное кровопускание во имя Бога-Императора.
06-10	В руки офицеров Муниторума попадают доказательства того, что вольный торговец крал военное имущество из хранилищ Порт-Странствия и обрушиваются на него всей мощью имперского закона. Конечно, всё это – чистой воды клевета, но что стоит за намерениями военных?
11-15	Неурядица с учётом товаров – из-за ошибки в книгах тронные золотые потеряны. Что это – досадная случайность или чей-то злой умысел?
16-20	Происходит вспышка свирепой чумы – одного подозрения о заражении достаточно для того, чтобы поднялась паника и был объявлен карантин. Даже места, коих она не коснулась, охватывает беспокойство об эпидемии, что бушует за много миров отсюда.
21-25	Несчастный случай лишает династию нескольких искусных слуг, а на их важные места остаётся очень немного достаточно умелых кандидатов. Это точно был несчастный случай?
26-30	В дела вольного торговца вмешивается скверна – культисты Тёмных богов, заблудший имперский культ или непокорное корабельное братство принимаются мутить воду и смущать умы.
31-35	Фанатики среди подчинённых вольного торговца подстрекают рабочих отправится в паломничество на миры-храмы Друзовой марки. Работа замедляется, потому что слуги либо убегают, либо просят господина дозволить им стать пилигримами.
36-40	Честолюбивый магос требует заключить с культом Машины более выгодный для технокрецов договор о технообрядах и молитвах.
41-45	Архимагос собирает Великую ассамблею Благодати Омниссии, и техноадепты, присягавшие вольному торговцу, покидают его, ибо обязанности перед партнёрами и соратниками для них не так важны, как долг перед культом Машины.
46-50	На рынке субсектора начинается прискорбный кризис, спад и паника. Торговые дома теряют доходы и урезают свои предприятия.
51-55	В Друзову марку приходит новый торговый эдикт с Синтиллы, что наделал много шуму. Немало важных гильдий разорены или вытеснены, а старые договоры больше не стоят бумаги, на которой написаны.
56-60	Разрозненные пиратские шайки с Беззакония бьют по карману вольного торговца, нападая на его корабли и разоряя миры-поставщики ресурсов.
61-65	На коронусские владения вольного торговца нападают нечестивые орки, что грабят и уничтожают его добро.
66-70	Главы важных каликсидских ведомств внезапно утрачивают уважение к вольным торговцам. Если эту волну не остановить, она докатиться до широких слоёв населения.
71-75	Расходятся слухи, что вольный торговец вхож в один из крайне сомнительных имперских культов Поступи, что делает его изгоем в цивилизованным обществе Порт-Странствия и Друзовой марки.
76-80	Влиятельный аристократ или чиновник с целой армией подпевал пытается очернить репутацию вольного торговца. Если эту волну не остановить, она докатиться до широких слоёв населения.
81-85	Появляются слухи, что вольный торговец погиб. Адепты Администратума начинают медленный и неотвратимый процесс аннулирования патента.
86-90	Адептус Арбитрес обнаруживают или получают доказательства восстания, что готовят подданные вольного торговца. Обладатель столь непокорных вассалов явно не будет пользоваться уважением других сеньоров.
91-95	Соперник вольного торговца больше не скрывает свою ненависть к нему, и множество менее значимых персон решают не вставать ни на чью сторону, пока противостояние не закончится. Враг вольного торговца начинает в открытую действовать против него.
96-100	Вольный торговец привлекает неожиданные и необъяснимое внимание высокопоставленных членов Инквизиции – если об этом станет известно, плохи его дела.

The Game Master

The Dark Frontier
•
Interaction
•
Fear and Damnation
•
Going Insane
•
Corruption

Глава X
Ведущий

«У корабля есть только один хозяин, и на своём судне он господин, превыше которого стоит лишь сам Бог-Император»

- первая строка в «Осуждениях Навис Нобилите»

Вселенная **Warhammer 40000** – это мрачное и безжалостное место, полное чудес и ужасов, что едва может охватить человеческое воображение. Это мир чудовищных крайностей, где род людской борется за выживание под холодным светом равнодушных звёзд среди нехоженой вечности пустоты. Лишь самые отважные, дерзкие и благословенные могут путешествовать меж бесконечно далёкими друг от друга планетами Империума, имея дарованное самим Императором право расширять его царство и приносить богатство и процветание его владениям. В **Rogue Trader** игроки принимают роль таких отчаянных путешественников и торговцев, что прогоняют прочь тьму, окружающую Империум. А направляет этих героев ведущий, что вращает мир вокруг них, создавая возможности, препятствия и запоминающиеся приключения.

Роль ведущего

В **Rogue Trader**, как и во многих других ролевых системах, один из игроков принимает на себя роль ведущего. Он продумывает и описывает мир, в котором живут другие игровые персонажи. Он выбирает место действия, ведёт сюжет и решает, какой исход будут иметь поступки игроков. Ведущий чем-то похож на кинорежиссера, выбирающего декорации и работающего с актерами (то есть игроками). Но в отличие от кино, ролевая игра строится на взаимодействии ведущего и игроков – выйдя на созданную «режиссером» сцену, «актеры» сами решают, что делать.

В этот миг в дело вступает другая ипостась ведущего. Он не только создатель и режиссер, но и судья. Как и любая игра, **Rogue Trader** использует систему правил, описывающих действия персонажей и определяющих их успешность. Ведущий помогает игрокам разобраться, когда и где какие правила применяются, и даёт их толкование, дабы игра шла гладко и без перебоев. Дело ведущего – быть справедливым и беспристрастным, как и любой судья, и проследить за тем, чтобы все хорошо провели время.

Поскольку ведущий продумывает декорации и описывает происходящее, он также создаёт и историю, в рамках которой будут действовать игроки. В ролевых играх такие истории обычно называют «приключениями» или «сценариями». Всё, что игрок знает или хочет знать об окружающем его мире, описывается ведущим, который также принимает на себя роли всех остальных обитателей вселенной – от последнего трюмного кабальника до могущественного планетарного губернатора, решая, как все эти люди будут реагировать на персонажей и их действия.

Хотя сперва можно подумать, что участь ведущего куда тяжелее, чем игрока, его труд приносит и наибольшую отдачу, ведь он своими глазами видит, как придуманная им история оживает и приносит игрокам радость.

Основы

Поскольку на ведущем лежит ответственность за создание истории, он должен быть подготовлен лучше, чем любой другой игрок. Есть три ключевых принципа, которым ему необходимо следовать.

Знай правила: ведущий должен знать правила, как минимум, не хуже своих игроков. В частности, это значит, что перед вождением своей первой игры будущий ведущий должен прочесть эту книгу – лучше всю. **Глава IX «Игровой процесс»** особенно важна, ибо она описывает механики, имеющие основополагающее значение. Знание правил важно для ведущего, потому что ему нередко придется выступать в качестве арбитра, последней инстанции во всех спорных моментах. Помогать ведущему разрешать их – для этого и существуют правила.

Держи сюжет в голове: в этой ролевой игре персонажи – это герои, что бросают вызов тёмной и страшной вселенной сорок первого тысячелетия. Но, как упоминалось выше, именно ведущему выпадает создавать сюжет, которому они следуют, и управлять действиями противников и злодеев. Помните, что ролевая игра – дело коллективное, и ведущий отнюдь не обязан сообщать игрокам всё обо всём происходящем. Напротив, он просто обрисовывает обстоятельства и позволяет игрокам действовать. Это значит, что ведущему ни к чему помнить каждую деталь истории, но стоит представлять, где вся история начинается, и куда движется.

Сюжет может быть, как очень простым – например, попытка доставить груз редкой корвенской плотеткани на мир-храм Фасиллика, не столкнувшись с капитаном-отступником из имперской эскадры, так и очень сложным – например, долгой операцией, призванной подорвать власть каждого планетарного губернатора во всех Семи системах, чтобы в регионе началась смута и появился спрос на дешёвое оружие с других планет. Заранее проработанные приключения немало облегчают жизнь ведущим – ему не придется сочинять всё на ходу, беря цифры и факты из головы, и позволит сохранить хороший темп. Заблаговременные наработки, неважно глубоко продуманные или очень поверхностные, не пропадут даром. Также ведущий может использовать уже готовые приключения, как, например, те, что изложены в **главах XV** и **XVI** этой книги. Их преимущество в том, что большая часть работы ведущего в них уже выполнена, и в них можно играть немедленно.

Запаси всё необходимое: зачастую именно ведущему приходиться заботиться о том, чтобы его игроки имели доступ ко всем нужным для игры материалам (кроме этой книги). Это значит, что ему стоит иметь в запасе и кости, и карандаши и бумагу, а то и миниатюры для того, чтобы легче отыгрывать бои. Некоторые ведущие также предпочитают хранить у себя листы персонажей, собирая их у игроков между встречами и не позволяя этим «ценным бумагам» разбредаться кто куда. Список всего необходимого вы найдёте на стр. 8.

Тёмные рубежи: оживляя мир

«Капитаны говорят о том, как опасно Пространство, об ужасах Звёзд Гало, и кошмаре, что скрывается на самых границах галактики. Само собой, страх человека перед пустотой существовал задолго до того, как он научился путешествовать по ней»

- Зигир Гит, капитан «Гелоисского странника»

Это игра о приключениях, исследованиях и славе в мрачном мире сорок первого тысячелетия. Персонажи игроков – члены экипажа на корабле вольного торговца и невероятно могущественные люди, чьё влияние и чьи судьбы стократ выше тех, коими обладают простые смертные. У них есть шанс прославиться, раздвинуть границы владений Императора и одновременно разбогатеть. Если им будет сопутствовать успех, их добычей станут не просто трюмы, полные золота – им покоряться целые миры, звёздные системы и секторы. Для достаточно удачливого, отважного и честолюбивого вольного торговца нет почти ничего невозможного.

Выбор ведущего

В **Rogue Trader** один игрок должен принять на себя роль ведущего. Хотя игроки могут просто найти «крайнего», лучше, если ведущим станет тот, кто сам этого захочет. Игры, которые ведут такие добровольцы, как правило, куда интереснее за счёт большего энтузиазма ведущих. Обычно ведущего выбирают заранее, и часто им становится тот, у кого есть книга правил и кто организует игру, продумывая сюжет и собирая игроков. Наверняка, со временем, и другие игроки захотят приложить руку к проведению игр, совместному творчеству и созданию своих приключений. Это даёт всей группе возможность создавать свои истории, а работа в команде сделает сюжеты более глубокими и подробными.

Делегируя игрокам

Нет сомнений в том, что львиная доля всей работы над ведением игры ложится на плечи ведущего. Впрочем, он не обязан один заниматься придумыванием приключения и подготовкой всего для успешной игры. Игроки могут помочь ему, принеся кости, карандаши, бумагу, закуски и другие мелочи.

Важнейший вклад, который может сделать игрок – помочь ведущему с проработкой мира. К примеру, вместо того, чтобы подробно описывать мрачный улей Цести Грос, откуда родом один из персонажей, ведущий может предоставить последнему возможность самому немного о нём рассказать. Такой подход позволяет игроку участвовать в создании мира, при этом подкидывая идеи, которые ведущий когда-нибудь реализует. Это способствует погружению игроков в мир и немало облегчает работу ведущего.

Одна из задач, что стоит перед ведущим – оживить для игроков вселенную и дать им возможность воплотить мечты и амбиции своих персонажей. Для этого ему необходимо понимать, какие ключевые темы затрагивает система **Rogue Trader**, что делают этот сеттинг неповторимым.

Темы Rogue Trader

Вселенная **Warhammer 40 000**, в которой разворачивается действие **Rogue Trader**, непохожа на обычную научную фантастику. Чтобы лучше отразить её и привнести в свои игры присущий ей колорит, ведущему стоит ознакомиться с её ключевыми темами. Это позволит неразрывно связать происходящее действо со вселенной мрачного тёмного будущего и позволит игрокам глубже погрузиться в роли своих персонажей.

Дозволение на богатство

Вольные торговцы существуют для того, чтобы накапливать богатство и могущество. Благодаря патентам, что дарует им сам Администратум Святой Терры, они могут путешествовать, куда угодно и искать источники дохода, как в Империуме, так и за его пределами. Такие права дают им невероятный вес в обществе и ставят превыше бесчисленных миллиардов, что живут и умирают, связанные сословными ограничениями. Быть вольным торговцем – значит постоянно жаждать власти и без передышки искать новые источники богатства и могущества. Когда безграничная тьма вселенной отдана вам на исследование и растерзание, никакие амбиции не могут быть слишком велики.

Древнее и забытое

Империум – это древнее государство, что выстояло десять тысяч лет, сражаясь с капризной и равнодушной вселенной. Он полон

Что делать, если никто не хочет быть вольным торговцем?

Вполне возможно, что никто из игроков не захочет принять роль вольного торговца – быть может, из-за присущей ей ответственности или просто в силу того, что другие виды и идеи персонажей больше привлекут игроков. Хотя всегда проще, если среди игровых персонажей есть вольный торговец, существует несколько способов обойтись без него. Например, он может быть покалечен или по иным причинам неспособен действовать сам – скажем, навечно прикован к трону на капитанском мостике или в забытьи лежит в каюте, лишь иногда ненадолго приходя в сознание, но всё ещё удерживает свой титул. В таких случаях, руководство ложится на плечи персонажей игроков, которым предстоит толковать желания своего господина, пользуясь теми средствами общения, что ещё доступны ему. Кроме того, вольный торговец может и вовсе отсутствовать на борту корабля, которым распоряжаются персонажи, а командовать целой эскадрой с поверхности покорённого мира или штабного судна, которое нечасто доводится увидеть воочию.

В любом случае, ведущему стоит с осторожностью прибегать к власти такого NPC-вольного торговца и позволять игрокам принимать большинство решений самим.

мистицизма, страха и суеверий; он выживает благодаря тому, что не поднимает взора на тени, что кружат в пустоте. Даже для вольного торговца, что бороздит просторы космоса на борту древнего корабля, технологии и сама природа пустоты остаются загадками. Он полагается за таинственную и непостижимую машинерию Адептус Механикус, косные технологии, которых никто не понимает, но которые служат человеку бессчётные тысячелетия. Карт, что охватывали бы хотя бы часть Империума и его миров, почти не существует. Те, кто странствуют в его пределах, не говоря уже о тех, кто осмеливается покинуть их, должны быть готовы ко множеству опасностей, и даже путешествие по устойчивому варп-маршруту не обходится без происшествий. Такова жизнь вольного торговца.

В неизведанное

Разыскивая выгодные торговые пути, рынки сбыта и диковинные товары, вольные торговцы волей-неволей совершают много открытий. Это делает их уникальным сословием в имперском обществе, где дозволенные знания и путешествия жёстко ограничены. Лишь воистину отважные души решатся оставить позади родной мир и пуститься в опасное странствие меж звёзд, но лишь самые храбрые решатся окунуться в неизведанное. Галактика так велика, что целые империи ксеносов, невиданные прежде небесные явления и давно потерянные колонии человечества могут скрываться, как внутри самого Империума, так и бытовать на его границах. Это добыча, что ждёт вольного торговца и его соратников, ибо они бывают там, где не ступает нога обычного имперского подданного. Говорят, что просторы космоса достаточно велики, что вместить всё, что способен понять человеческий разум – и многое, что он понять не способен.

Страх пустоты

Есть немало причин, по которым жители Империума со страхом глядят в ночное небо и стараются не думать об ужасах, что рыщут меж звёзд или жадно глядят из бездн Варпа. Те, кто путешествуют в космосе, хорошо знают, что хотя человечество провозглашает себя владыкой галактики и повелителем несметных миров, весь род людской – это неверный огонёк свечи, окружённый бесконечностью черноты. Вольные торговцы знают, сколько опасностей таит пустота – кроме безжалостного холода вакуума и жёсткого излучения звёзд, существует и то, о чём человечеству не до́лжно знать. Это одна из причин, что делает вольных торговцев теми, кто они есть, ибо они отправляются во тьму, зная, что единственной защитой им будет служить их мужество.

Вождение игр Rogue Trader

Персонажи игроков в **Rogue Trader** – это члены экипажа космического корабля, коим позволено странствовать по всему Империуму и за его пределами. Таким образом, ведущему не нужно будет создавать сложных причин для участия в приключениях – даже самое обычное путешествие в пустоте уже может быть приключением. Но, само собой, ведущему, нужно подумать о том, с чем столкнутся его герои на своём пути и соответственно всё спланировать.

Центральная тема большинства сюжетов **Rogue Trader** – это обогащение и поиск новых источников богатства, но с тем же успехом можно вести игры об исследованиях – как правило, проводимых для того, чтобы открыть новые торговые пути и выжимать соки из аборигенов обнаруженных миров. На основе из исследований и торговли (щедро сдобренной войнами, конфликтами и опасностями) заждется множество стилей и уровней размаха игры, к которым может прибегнуть ведущий.

Стили игры

В **Rogue Trader** есть несколько стилей, сконцентрированных на разных типах приключений, что может устраивать ведущий. Ни один из этих стилей не изолирован от других – их можно смешивать как угодно, если того требуют повороты сюжета.

Торговля

Суть большинства приключений в **Rogue Trader** – торговля. Самый простой вариант – взять груз в одном месте, привезти в другое, продать, получив хороший барыш, нередко взять там же новый груз и отправиться в новое место и так далее сколько угодно раз. Такие сюжеты предлагают много возможностей для приключений, ведь вольному торговцу и его команде предстоит раз за разом бросать вызов опасностям пустоты и странствовать по всей галактике. Некоторые планеты находятся в областях космоса, что терзают пираты, ксеносы или ещё более страшные враги, а потому добраться до них непросто – зато можно побиться от заклад, что если на какой-то мир попасть трудно, значит и торговля там принесёт отличный доход. Приключения о торговле хороши тем, что дают всей группе ясную мотивацию. Никого не придётся убеждать в правоте их дела, если обычной алчности будет достаточно.

Рука об руку с обычной торговлей идёт контрабанда. В Империуме так много миров и местных законов, что контрабандисту открывается множество путей сколотить состояние. А ещё торговля незаконными товарами – это отличное начало для более тёмных историй, ибо немало запрещённых товаров были запрещены не просто так.

Исследования

Империум пугающе велик, но большая его часть до сих пор никем не картографирована и не исследована. Порой о целых планетах забывают на тысячелетия, а потом переоткрывают и возвращают к свету Императора. Таким же образом, ценные ресурсы могут лежать нетронутыми и спрятанными ото всех в двух шагах от обитаемых миров. Те отважные души, что смогут отыскать их, по праву прославятся и озолотятся. Многие миры связаны лишь опасными варп-маршрутами, и многим путешественникам приходится идти обходными путями, чтобы добраться до цели. Вольный торговец, проложивший короткий и тихий путь, сможет разбогатеть, беря пошлины со всех, кто захочет воспользоваться плодами его трудов.

Кроме поисков богатства в неведомых пределах, вольный торговец может подрядиться картографировать новые звёздные системы, открывать варп-маршруты или даже искать потерянные корабли. Время от времени даже эксплорационные флоты Механикус нанимают вольных торговцев, полагаясь на их знания местности.

Исследование Каликсиды

Хотя по большей части **Rogue Trader** описывает Пространство и дикие миры-фронтиры, у вас остаётся немало возможностей для приключений и исследований в секторе Каликсида. Как и почти везде в Империуме, в Каликсиде остаётся немало белых пятен, а такие места как туманность Адрантиды или Бездна Асироф могут стать отличными местами для приключений героев **Rogue Trader**. Присутствие Звезды-Тирана также может дать толчок новым путешествиям, позволив вольным торговцам рисковать жизнями и рассудком, исследуя мёртвые миры, что оставляет после себя этот небесный феномен.

Великая игра

Одна из самых потрясающих особенностей **Rogue Trader** – это возможность играть за по-настоящему могущественных персонажей, чья власть и влияние простираются на целые сектора космоса. Они могут начать игру, не имея ничего, кроме корабля с пустыми трюмами и спорного наследия, но своими деяниями проложить путь у вершинам. Нередко они будут искать покровителей, присоединяться к гильдиям и стремиться попасть в фавор к сильным Империума сего. Ещё один аспект пути к могуществу – это накопление огромных богатств, что можно потратить на наёмников, корабли и даже захват власти на целых мирах.

Для того, чтобы такая игра шла хорошо, игроки должны быть по-настоящему вовлечены в неё. Хотя она будет требовать больших усилий от ведущего, на самом деле её двигают персонажи и их амбиции. Само собой, когда игроки интересуются чем-то кроме обычной торговли, исследований и завоеваний, игры могут стать намного более запоминающимися и стоящими.

Завоевания и пиратство

Некоторые вольные торговцы не изощряются на пути к богатству и вместо того, чтобы выстраивать торговые отношения с недавно открытыми мирами или перевозить товары, они просто охотятся на имперские и внутрисистемные корабли или ведут полномасштабные штурмы миров. Пиратство и завоевания – это, в лучшем случае, рискованные и очень дорогие авантюры, что редко ведут к настоящему богатству и власти. Хотя игры о грабежах, абордажах и налётах в пустоте могут быть весёлыми и захватывающими, они редко в полной мере отражают масштаб деяний, доступных вольному торговцу по праву. Впрочем, это не значит, что такие эпизоды нельзя включать в другие игры – в конце концов, что за жизнь – с патентом, но без капли риска?

Династии вольных торговцев

Вольный торговец и его соратники – это нечто большее, чем просто капитан и экипаж; нередко это наследный союз, простирающийся на сотни и тысячи лет в прошлое. Первым вольным торговцам была дарована свобода странствовать меж звёзд и расширять владения Императора, а также накапливать богатства, что позволяла такая свобода. Персонажи игроков – наследники этих древних купцов-пиратов и многих других, что появились позже. Частью династии считаются все персонажи игроков, а не только те, что выбрали род занятий «Вольный торговец». Герои должны помнить это наследие и осознавать, что они – не просто обычные подданные Империума, а выдающиеся люди, избранные за своё величие и наделённые властью менять судьбу самого Империума.

Ведущему стоит помнить и о том, что большая часть людей, которые встретятся персонажам его игроков, будут знать об их положении. Игроки могут гордиться тем, что их герои вознесены над простыми смертными, одарены особыми правами и играют важную роль в великом плане Императора. Положение персонажей такого, что их можно назвать в некоторой степени равными друг другу. Хотя лишь один игрок будет непосредственно вольным торговцем, в судьбе своей династии важен каждый. Чтобы подчеркнуть это, ведущему стоит не концентрировать сюжет на одном лишь вольном торговце, а делать игру интересной для всех.

Роль экипажа

На корабле вольного торговца – как и любом другом судне в Империуме – у каждого своя роль. В случае персонажей игроков это значит, что каждый делает что-то важное для управления кораблём. Планируя приключение, ведущий должен оценить, что умеет каждый из героев и как его искусство может пригодится в ходе игры. Важно, чтобы каждый персонаж мог насладиться своей «минутой славы» и блеснуть мастерством. Кроме того, приключение оставит более глубокие впечатления, если игрок будет сознавать, что его герою был брошен вызов и что ему пришлось справиться с одной или несколькими трудностями.

NPC в экипаже

Древние и могучие корабли Империума зачастую могут похвалиться экипажем в несколько тысяч (если не десятков тысяч) пустоходов. Большая часть таковых без роздыху трудится на нижних палубах, обслуживая каждое из миллионов таинственных устройств и машин судна. Их присутствие редко бывает заметно, но для корабля оно бесценно. Персонажи игроков составляют лишь крошечную долю экипажа, а другие места занимаются бесчисленные NPC. Ведущему стоит составить список самых важных NPC, составляющих экипаж, особенно если они пребывают на борту постоянно. Конечно, не нужно выдумывать имена или описания большинство пустоходов, но высокопоставленные помощники героев, будучи минимально прописаны, придадут их приключениям глубины.

Награды: мерило успеха

Зачем вольные торговцы вечно рискуют? Ответ прост – потому что риск вознаграждается.

Rogue Trader – ролевая игра, и, как таковая, он признан вознаграждать игроков, когда они достигают целей, преодолевают препятствия и добывают себе славу среди звёзд. Такие награды имеют несколько видов – это могут быть *очки опыта*, что позволяют игрокам отточить навыки своих персонажей, *доход*, что делает героев богаче, а также внутриигровые награды – чины, привилегии, титулы – решать ведущему. Ниже даны некоторые рекомендации по поводу того, как и в каком размере награждать игроков.

Очки опыта

Очки опыта (ОО) – самый распространенный тип вознаграждения для персонажа. Больше чем что-либо другое, накопленный опыт отражает личное могущество героя. Игроки используют полученный *опыт* для приобретения новых умений, талантов и других улучшений. Чем большим количеством *опыта* владеет персонаж, тем проще ему будет справляться с трудностями – побеждать врагов в бою, решать проблемы или командовать другими людьми. Поскольку количество *опыта* непосредственно связано с силой персонажей, то, как много и как часто они будут его получать, прямо зависит от того, насколько быстро персонажи будут расти над собой, и насколько успешно смогут справляться со трудностями, которые подкинет им ведущий.

Существует два основных способа выдачи *очков опыта* – абстрактный и детальный.

Что делать, если несколько игроков хотят быть вольными торговцами?

Игры **Rogue Trader** строятся на идее о том, что один из игроков примет на себя роль вольного торговца, а все остальные – его доверенных соратников, каждый из которых сам является могущественной фигурой. Но иногда может случится так, что несколько игроков захотят сделать себе персонажей-вольных торговцев.

У ведущего есть несколько способов разрешить такую ситуацию.

Во-первых, если несколько игроков настаивают на том, чтобы быть вольными торговцами в ходе одной кампании, ведущий может просто постановить, что эти персонажи – братья, сёстры, кузены или иные кровные родственники, что делает их частью одной династии. В таком случае обладателем патента может быть патриарх семейства – NPC-вольный торговец или один из игроков, если остальные согласятся быть его помощниками или наследниками.

Другой вариант – позволить группе игроков иметь несколько кораблей, владелец каждого из которых будет самостоятельным вольным торговцем со своим патентом. Этот способ подразумевает, что группа фактически, будет разделена на несколько частей – возможно, участников картеля из нескольких союзных семейств, вместе ищущих богатства. Порой частью такого соглашения может быть династический брак между родами вольных торговцев!

Наконец, ведущий может просто постановить, что несколько бедных персонажей-вольных торговцев вскладчину добывают корабль, и каждый из них остаётся равноправным его держателем и участником каждого предприятия. Быть может, такие персонажи-вольные торговцы – младшие сыновья и дочери успешной династии, у которых нет иных надежд стяжать славу и состояние, кроме как искать удачи, сложив средства с себе подобными. Либо, это могут быть члены семейства, уцелевшие после провального путешествия, войны или крестового похода. Многое из того, чем они когда-то владели или унаследовали, (включая другие корабли и армии) было у них отнято, но они отказались сдаваться!

Абстрактный метод

Это самый простой и рекомендуемый (особенно начинающим ведущим) способ выдачи *опыта*. Он опирается на время игры и обеспечивает неуклонный рост силы персонажей. Суть проста – за каждую игровую встречу каждый игрок получает 500 ОО. Это число подразумевает четырёхчасовую игровую встречу – если она будет длиннее или короче, ведущему стоит соответственно изменить количество выдаваемого *опыта*.

Детальный метод

При детальном методе, очки присуждаются за выполнение особых действий или задач. Ведущему следует предварительно оценить в *очках опыта* каждую часть приключения. Например, в ходе сценария игроки отправляются в опасное путешествие через Варп, вступают в космический бой с орками и ведут напряжённые переговоры с аборигенами некой планеты. Для применения детального метода, каждая из этих трёх частей приключения должна быть оценена в некоторое количество *очков опыта*, которые герои получат, пройдя её.

Таблица 10-1 «Сложность событий» предлагает такие расценки на события, в зависимости от их сложности. Чтобы определить сложность события, прикиньте, сколько усилий, времени, ресурсов и, наконец, крови придется потратить персонажам на его преодоление.

Помните, что награждение будет уместно только за участие в действительно важных событиях и преодоление трудностей, иначе игроки начнут вырезать целые миры, гонясь за «экспой». Кроме того, когда персонажи станут сильнее, некоторые проблемы уже не будут для них столь сложны, а значит, станут приносить меньше *опыта* или вовсе никакого.

Таблица 10-1 «Сложность событий»

Сложность	Награда
Лёгкая	50 ОО
Рутинная	70 ОО
Простая	100 ОО
Обычная	130 ОО
Средняя	170 ОО
Сложная	200 ОО
Очень сложная	250 ОО

Награды за отыгрыш

Ведущий также может предложить игроку награду за выдающийся отыгрыш роли. Размер такого вознаграждения остаётся на усмотрение ведущего, но обычно он колеблется от 100 до 500 *очков опыта* и присуждается, если ведущий сочтёт, что игрок хорошо постарался, воплощая своего персонажа. Ему стоит хорошо обдумать каждое такое поощрение и награждать лишь тех игроков, что действительно заслужили его, совершив что-то примечательное, например, по своей воле подверглись опасности «потому что мой персонаж сделал бы так».

Уровень дохода

Подобно тому, как ведущий награждает персонажей *очками опыта*, он может повысить их *уровень дохода*, сочтя, что действия героев стоят этого. Как правило, *уровень дохода* повышается в результате удавшихся *авантюр* (см. стр. 262), ибо накопление таких богатств и распространение влияния требуют времени и планирования. Тем не менее, ведущий может повысить *уровень дохода* группы, если решит, что пройденный сюжет или выдающиеся деяния персонажей сами по себе достойны этой награды. Не злоупотребляйте таким способом и не давайте больше +1 к *уровню дохода* за один раз.

Внутриигровые награды

Ведущий может не ограничиваться игромеханическими наградами, но давать персонажам и внутриигровые – новые титулы, власть и влияние. Как правило, для этого героям придётся выполнить определённые задания, порученные сильными мира сего или своими руками менять этот мир. Природу таких наград труднее всего оценить, так что, как и где их использовать – решать только самому ведущему. Они могут быть куда ценнее обычных наград и давать персонажу возможности, что не даст ни развитое умение, ни болтер, ни большой корабль.

Очки судьбы

За по-настоящему выдающиеся подвиги, ведущий может награждать игроков постоянными *очками судьбы*. На такой приз не грех и поскупиться и выдавать его лишь за воистину достойные деяния. Не злоупотребляйте таким способом и не давайте больше одного *очка судьбы* за один раз.

Взаимодействие

«Хороший вольный торговец с помощью своего языка выигрывает столько же битв, сколько с помощью своего корабля»

- притчи Эзекиля

Львиная доля игры в **Rouge Trader** – это общение со множеством самых разных людей, что живут на мирах Империума. С кем бы вольному торговцу не пришлось иметь дело – от жадных портовых торговцев Пространства и бездушных бюрократов Администратума до наивных аборигенов – знание, как общаться с людьми сорок первого тысячелетия даст ему огромное преимущество в его погоне за богатством и славой.

Социальные умения

В **главе III «Умения»** описано несколько *социальных умений* – *«Обаяние»*, *«Командование»*, *«Обман»* и *«Запугивание»*. Все они – базовые умения, основанные на Товариществе; стало быть, персонажи могут бросать тесты таких умений против сниженного Товарищества, даже если самого умения у них нет. Персонажи могут использовать *«Обаяние»* для того, чтобы произвести хорошее впечатление, *«Командование»* – для отдачи приказов, *«Обман»* – для скармливания своим визави искусной лжи, а *«Запугивание»* – для устрашения. Эти умения, по сути, являются инструментами взаимодействия персонажей со всеми остальными людьми в Империуме.

Использование социальных умений

Игрок не обязан бросать тесты *социальных умений* всякий раз, когда он хочет пообщаться с кем-нибудь – он просто говорит от лица своего персонажа, а исход таких взаимодействий между игровыми персонажами и NPC определяется ведущим. Однако же, игроку следует предпринимать тест *социального умения* в напряжённой обстановке, когда последствия успеха или провала могут оказать влияние на ход сюжета. К примеру, убеждение NPC совершить что-либо, чего бы он не сделал просто так (например, принять взятку или выдать секрет) или любые другие действия, успех которых значительно продвинет сюжет вперёд, определённо требуют теста. В любом случае, нужен тест или нет – решать ведущему, и за ним же остаётся последнее слово в определении исхода каждой сцены.

Пример:

Лорд-капитан Райлар Мейн пытается убедить налогового капитана из местного СПО позволить ему выгрузить товар, не проходя полного досмотра. Поскольку это не в интересах налогового капитана (не говоря уже о том, что это незаконно), ведущий решает, что здесь потребуется тест ***«Обаяния»****.*

Предрасположенность

Множество факторов могут повлиять на успех *социального* теста. Иногда будут важны общее настроение, обстоятельства и личности NPC. Наиболее важно то, как NPC относятся к персонажам – что думают о них и какие эмоции испытывают (или не испытывают). *Предрасположенность* NPC, устанавливаемая ведущим, определяет изначальную сложность *социальных* тестов. Иные факторы могут изменить *предрасположенность*, в зависимости от обстоятельств и желаний ведущего. В **таблице 10-2 «Предрасположенность NPC»** перечислены примеры различного отношения к игровым персонажам в зависимости от используемого *социального умения*.

Успешный *социальный* тест улучшает *предрасположенность* NPC на один шаг и ещё на один – за каждую ступень успеха, неудачный – не меняет или ухудшает на один шаг за каждую ступень провала.

Как правило, отношение NPC к персонажам должно быть хотя бы «равнодушным», чтобы они сделали то, что их просят. При этом такие немотивированные служаки будут тратить лишь половину своего времени на выполнение того, что от них требуется, если оставить их без присмотра. За каждый уровень предрасположенности выше «равнодушного» этот показатель увеличивается на 10%. Если за NPC приглядывать, базовый показатель возрастёт на 20%.

Взаимодействие с группами

Когда персонаж использует *социальное* умение в отношении группы людей, он бросает один тест, основанный на общей *предрасположенности* к нему всей группы людей, определяемой ведущим. Игрок совершает тест по общим правилам, но в случае успеха он оказывает влияние на количество целей, равное бонусу Товарищества персонажа. Не забывайте о талантах, что могут увеличить это число.

Более подробные правила на общение и взаимодействие изложены в дополнении **«Сквозь шторм»**.

Таблица 10-2 «Предрасположенность»

Сложность	Модификатор	Обаяние	Командование	Обман	Запугивание
Лёгкая	+30	Обожание	Фанатизм	Легковерие	Ужас
Рутинная	+20	Увлечение	Преданность	Доверие	Страх
Простая	+10	Благосклонность	Лояльность	Принятие	Испуг
Средняя	+0	Равнодушие	Равнодушие	Равнодушие	Равнодушие
Трудная	-10	Пренебрежение	Возмущение	Подозрительность	Отвага
Сложная	-20	Презрение	Неблагонадежность	Скептицизм	Доблесть
Очень сложная	-30	Отвращение	Мятеж	Неверие	Безрассудство

Масштабные сражения

Rogue Trader – это игра о масштабных сюжетах и эпических событиях, где в руках игровых персонажей оказываются судьбы целых миров и богатства целых звёздных систем. Рано или поздно персонажи окажутся втянуты в жаркий бой. Есть два способа отыгрывать масштабные сражения – простой и подробный. Кроме того, в дополнении **«Линейный флот Коронуса»** изложены правила для полномасштабных планетарных войн.

Подробный метод

Этот метод позволяет управлять боями, сравнивая мощь противников с силой персонажей и позволяя последним, как принимать тактические решения, так и сражаться лично. Для этого ведущий должен сгруппировать войска с обеих сторон в однородные отряды от трёх до двух десятков бойцов. Например, если персонажей сопровождает рота имперских гвардейцев из сорока стрелков с лазганами, шести расчётов тяжёлых болтеров и двадцати ветеранов с дробовиками, их стоит разделить на четыре группы – два отряда по двадцать обычных солдат, один отряд ветеранов и команду огневой поддержки. Действия каждого отряда рассчитываются как действия одного персонажа, располагающего тем же оружием и броней, что и большинство бойцов в отряде. Количество ран у такого отряда будет равно количеству членов отряда, а наносимый им урон увеличивается на +1 за каждых четверых членов отряда. Таким образом, в приведённом выше примере, персонажей будет сопровождать два «гвардейца» с лазганами по 20 ран и +5 к урону у каждого, «гвардеец» с тяжёлым болтером, 12 ранами и бонусом +3 к урону, и «гвардеец»-ветеран с дробовиком, 20 ранами и бонусом +5 к урону. Бой отыгрывается по общим правилам с некоторыми изменениями:

● Отряды всегда ходят после одиночек (персонажей игроков, чудовищ и т. д.).

● Все отряды действуют одновременно, если только не были захвачены *внезапностью* или иными обстоятельствами.

● Когда отряд теряет все раны, он больше не может сражаться (но некоторые его члены ещё могут быть живы – как ведущий решит).

● Одиночки не могут сражаться с отрядами и наоборот – но одиночка может атаковать отдельных членов отряда, а отдельные члены отряда – одиночку.

● Отряды предпринимают все тесты (не только боевые) как одно целое – например, тесты *страха*. Персонажи могут применять *социальные* тесты и *влияние* на отряд, как если бы тот был одним человеком.

Простой метод

Такой метод позволяет быстро обсчитывать масштабные бои одним броском костей на каждого игрока и концентрироваться на действиях персонажей, а не союзников. Ведущий выбирает одно умение у каждого героя, исходя из того, какую роль тот собирается играть в сражении. Например, воин, что бросается в сечу с цепным мечом в руках, будет предпринимать тест Ближнего боя, а его товарищ, выкрикивающий приказы через вокс – тест *«Командования»*. Сложность определяет ведущий, исходя из силы врага, поля брани и иных факторов, что он сочтёт важными. Исход бросков подсчитывается, как у обычного теста. Ведущий решает, что будет значить набранное персонажами общее количество успехов. Например, десяти успехов может хватить, чтобы разбить врага наголову, пяти – для менее уверенной победы, а ноль ознаменует ничью. Провал теста принесёт персонажу урон – например, 1к5 единиц за каждую ступень провала. Помните, что это условный урон не должен убивать персонажей – лишь тяжело ранить или оставлять небоеспособными. Если ведущий хочет, чтобы в таком противостоянии поучаствовали и NPC-соратники персонажей, он может позволить им один отдельный тест по тем же правилам, что и для игроков.

Страх и проклятие

Сорок первое тысячелетие – это тёмная и мрачная эпоха, в которой миллиарды людей обитают во вселенной, наполненной несметными опасностями и бесконечными кошмарами. Безжалостные чужаки бродят меж холодных звёзд, восстания и предательство расцветают в тени увядающей мощи Империума, а непредставимые ужасы без конца терзают саму ткань реальности с той стороны, ища тех, кого можно будет совратить и на ком пировать. Вольному торговцу и его соратникам приходится сталкиваться с такими опасностями в своих путешествиях за золотом и славой.

Правила, описанные ниже, рассказывают о многочисленных угрозах разуму и душе, с которыми может столкнуться персонаж. Они делятся на три отдельные, но связанные друг с другом группы: *страх* (немедленная реакция персонажа на страшные события или жутких существ), *безумие* (долговременные последствия психологических травм) и *порча* (результат оскверняющего влияния Хаоса и запретного знания). В бою применяются лишь правила *страха*. *Безумие* и *порча* описывают то, что происходит с человеком после окончания битвы.

Очки безумия и порчи

Количество *очков безумия* (ОБ) и *очков порчи* (ОП) – это характеристики персонажа, растущие по ходу игры. Они равны нулю при создании персонажа, а их рост отражает урон рассудку персонажа (отражается *очками безумия*) и чистоте его души (отражается *очками порчи*). Чем выше эти показатели, тем более сумасшедшим или осквернённым становится герой. Набравший 100 *очков безумия* или *порчи* персонаж – безнадёжный сумасшедший или осквернённый до мозга костей еретик; его жизнь и карьера резко обрываются, как если бы он был убит.

Очень нехорошие вещи

Применение тестов *страха* в небоевых ситуациях во многом отдается на откуп ведущему, которому рекомендуется не злоупотреблять ими. Они должны нагнетать напряжение, а происходя постоянно, утратят всякую новизну и воздействие на игроков, и совершенно доконают персонажей. Вот несколько примеров событий, что могут вызвать необходимость бросить тест *страха*:

Страх (1): Испуг (+0): сцена жестокого убийства, небольшой сверхъестественный или психический феномен – странное свечение, призрачные голоса, плачущие статуи и т. д.

Страх (2): Страх (-10): встреча с тем, кого персонаж считал мёртвым, погребение заживо, крупный сверхъестественный или психический феномен – небеса, извергающие кровавый дождь, картины, искажённые вопящими ртами и т. д.

Страх (3): Ужас (-20): внезапная, шокирующая и необъяснимая смерть (человек, сидящий рядом в челноке внезапно умирает, изрыгая червей), мгновения чудовищного прозрения (осознание того, что ты, весь в крови и с мясницким ножом в руках стоишь, окружённый трупами, и не имеешь ни малейшего представления о том, что тут произошло), мертвецы, восстающие из могил по всей планете и т. д.

Страх (4): Кошмар (-30): полномасштабное вторжение демонов, осознание того, что твой провал привел к смерти миллионов, незащищённый взгляд в Варп.

Таблица 10-4 «Шок» *(сделайте бросок к100 и прибавьте к результату +10 за каждую ступень провала в тесте страха)*	
Бросок к100	**Результат**
1-20	Персонаж сильно вздрагивает. Он может предпринять лишь одно частичное действие в своём следующем ходу, но после этого может действовать нормально.
21-40	Персонаж трепещет в страхе. Он получает штраф -10 на все тесты до конца сцены, если не *оправится от шока*.
41-60	Содрогаясь в ужасе, персонаж бросается прочь от того, что его напугало. Он не может добровольно приблизиться к источнику страха, но в остальном может действовать нормально, получая штраф -10 на все тесты до конца сцены. Он получает одно *очко безумия*.
61-80	Ужас парализует персонажа. Он не может предпринимать никаких действий, пока не *оправится от шока*. Оправившись от шока, персонаж получает штраф -10 на все тесты до конца сцены. Персонаж получает 1к5 *очков безумия*.
81-100	Персонаж впадает в панику и бежит прочь от источника страха, если может. Если бежать некуда, он может предпринимать только частичные действия и получает штраф -20 на все тесты. Персонаж получает 1к5 *очков безумия*. Убежав от опасности, персонаж должен успешно *оправиться от шока*, чтобы взять себя в руки.
101-120	От ужаса персонаж *теряет сознание* на 1к5 раундов. Очнувшись, он всё ещё содрогается от ужаса и получает штраф -10 на все тесты до конца сцены. Персонаж получает 1к5 *очков безумия*.
121-130	Совершенно потеряв голову от ужаса, персонаж вопит и неудержимо блюет на протяжении 1к5 раундов. Во время этого припадка он не может предпринимать никаких действий и роняет всё, что держит в руках. Более того, после припадка, персонаж может предпринимать лишь одно частичное действие в ход до тех пор, пока не отдохнет и не успокоится. Персонаж получает 1к5 *очков безумия*.
131-140	Персонаж истерически хохочет и в маниакальном безумии палит вокруг почем зря или бросается на кого попало с тем, что держит в руках. Это продолжается до тех пор, пока он не *оправится от шока*, или пока не потеряет сознание. Персонаж получает 1к5 *очков безумия*.
141-160	Персонаж валится наземь и в течение 1к5+1 раундов рыдает, бормочет, истязает сам себя и больше не может делать ничего. Придя в себя, он представляет собой жалкое зрелище и получает штраф -20 на все тесты до конца сцены. Персонаж получает 1к5+1 *очков безумия*.
161-170	Разум отказывает персонажу. Он впадает в ступор на 1к5 часов и не может выйти из него раньше. Персонаж получает 1к10 *очков безумия*.
171+	Ужас накрывает персонажа, и он теряет связь с реальностью, погружаясь в мир жутких видений. У персонажа начинаются *острые галлюцинации* (см. раздел **«Видения и голоса»**, стр. 280), что мучают его 2к10 раундов. Когда они закончатся, персонаж получает штраф -20 на все тесты до конца сцены. Персонаж получает 2к10 *очков безумия* и навсегда теряет 1к10 единиц Силы воли.

Страх

Страх вступает в дело, когда персонаж сталкивается со сценами страшных зверств или ужасов, либо сражается с чудовищными чужаками, порождениями извращённой науки или кошмарными сущностями Варпа. Когда игровой персонаж встречается со *страшным* врагом или попадает в вызывающую *страх* ситуацию, он должен предпринять тест *страха*. Тест *страха* – это тест Силы воли, модифицированный тем, насколько страшно то, что вызвало необходимость в этом тесте. Если персонаж проходит этот тест, он может действовать как обычно. В случае провала, персонажа охватывает *страх*.

Степени страха

Существует множество жутких вещей, но некоторые явно страшнее других. Столкновение с разношёрстной шайкой идущих на абордаж пиратов-людей, конечно, опасно, но вряд ли заставит вольного торговца бросать тесты *страха*. С другой стороны, когда на абордаж корабль берут не обычные головорезы, а орда хищных порождений Варпа или будто бы вышедших из ночного кошмара ксеносов, тест *страха* определённо понадобится. В **таблице 10-3 «Степени страха»** показано, какие штрафы применяются к тестам *страха*, в зависимости от того, насколько страшен враг.

Провал тестов страха

Если в бою персонаж проваливает тест *страха*, он должен немедленно сделать бросок по **таблице 9-5 «Шок»**, прибавив к выпавшему результату +10 за каждую ступень провала теста *страха*. Описанное в таблице происходит немедленно.

Таблица 10-3 «Степени страха»		
Степень страха	**Модификатор**	**Примеры**
Страх (1): Испуг	+0	Налётчик рак’гол
Страх (2): Страх	-10	Аспидный дух
Страх (3): Ужас	-20	Костяной надзиратель ю’ват
Страх (4): Кошмар	-30	Ходячий кошмар

Если персонаж проваливает тест *страха* в небоевой ситуации, он становиться нервным и получает штраф -10 ко всем тестам и умениям, требующим сосредоточения. Штраф сохраняется до тех пор, пока персонаж находится близко от источника *страха* (вариант «просто выйти из комнаты и войти обратно» не поможет!).

Также, провал теста *страха* в небоевой ситуации на три или более ступеней приносит персонажу 1к5 *очков безумия*.

Шок и избавление от него

Иногда персонаж может справиться со своим страхом, после того как первичный шок пройдёт. Если в описании эффекта *шока* (в **таблице 10-4**) указано, что персонаж может *оправиться от шока*, значит, пострадавший может предпринять **тест Силы воли** в начале своего следующего хода. В случае успеха, он берёт себя в руки, сбрасывает эффекты шока и может действовать нормально. В случае провала, воздействие сохраняется, но в начале следующего хода персонаж может попробовать снова.

Безумие

Персонажи **Rogue Trader** в своих путешествиях сталкиваются с тем, о чём миллионы людей и не догадываются – проводят долгие месяцы в Варпе, высаживаются на древние и кошмарные планеты, говорят с вероломными пришельцами – это лишь малая толика выпадающим им испытаний. Ни один человеческий разум, даже самый закалённый трудностями жизни в Империуме, не защищён от подтачивающих его ужасов сорок первого тысячелетия, и вольные торговцы со своими соратниками – не исключение.

Угроза утраты рассудка в **Rogue Trader** показана *очками безумия*. Они отображают испытания, которым подвергается разум персонажа – чем больше очков набрал персонаж, тем ближе он подошёл к сумасшествию. Накопление *очков безумия* приводит к *психическим травмам* – краткосрочным последствиям пережитых ужасов – и *психическим расстройствам* – постоянным отклонениям, показывающим медленное разрушение разума.

Степени безумия

Степень безумия, которая есть у персонажа, определяется количеством *очков безумия*. Каждая степень безумия – лишь общая идея того, в каком состоянии находится рассудок персонажа и как близко к опасной грани он подобрался. Кроме того, степень безумия определяет модификатор, который применяется к тестам, сделанным для того, чтобы избежать *психической травмы*.

Психическая травма

Психические травмы отражают краткосрочные удары, что понёс рассудок персонажа, после того как последний пережил нечто ужасное или сверхъестественное. Когда персонаж накапливает очередные 10 *очков безумия*, игрок должен предпринять тест на *травму*, который представляет собой тест Силы воли, модифицированный в зависимости от того, сколько *очков безумия* накопил персонаж (см. **таблицу 10-5**). Успех знаменует собой то, что персонаж сумел справиться с кошмарным опытом без последствий. При провале игрок обязан сделать бросок по **таблице 10-6 «Психические травмы»**, добавив к результату броска +10 за каждую ступень провала теста на *травму*. Результат вступает в силу после окончания сцены, в которой персонаж получил *очки безумия*.

Получение психических расстройств

Психические расстройства отражают постоянные, долговременные последствия пережитых в бою кошмаров и встреч со сверхъестественным. У персонажа автоматически возникает новое *расстройство* (или усугубляется старое), всякий раз, когда он набирает определённое количество *очков безумия*. Персонаж получает одно *слабое* расстройство, набрав 40 очков, одно *серьёзное* – набрав 60 очков, и одно *острое* – набрав 80 (то есть, постепенно становиться «ненормальным», «помешанным» и «душевнобольным», как указано в **таблице 10-5**).

Лишь безумец имеет силу процветать…

Чем более безумным становится персонаж, тем сложнее его напугать. В самом деле, какие реальные чудовища могут сравниться с тем, что он видит всякий раз, стоит ему закрыть глаза? Если количество десятков в показателе накопленных персонажем *очков безумия* вдвое (или больше) превышает уровень *страха* чего-либо (см. стр. 278), это «что-либо» не оказывает на персонажа никакого эффекта и не вынуждает его бросать тесты *страха*.

Расстройства определяются ведущим, но он может предложить игроку самому выбрать, куда именно поедет крыша у его героя, если пожелает. Для того чтобы *расстройство* усугубилось, персонаж должен уже иметь его в более слабой форме. Например, чтобы расстройство стало *серьёзным*, оно уже должно быть у персонажа в *слабой* форме. Исключение – *«Плоть слаба!»*, что не имеет *слабой* версии.

Пример:

Рилар Мейн угодил в плен к эльдарским корсарам и переживает на борту их корабля ужасные пытки, что уже принесли ему 5 ***очков безумия****. Это повышает общее количество* ***очков безумия*** *Мейна до 10, отчего ему приходится пройти тест Силы воли с бонусом +10. Если он провалит тест, ему придётся делать бросок по таблице* ***психических травм****. Если позже он накопит ещё 10* ***очков безумия*** *(что поднимет общее количество ОБ до 20), ему придётся пройти ещё один тест. Когда у Мейна накопится 40* ***очков безумия****, его ждёт первое* ***психическое расстройство*** *– впрочем, вряд ли эльдары так надолго оставят его в живых…*

Степени расстройств

Воздействие *психического расстройства* на персонажа определяет ведущий, но ниже приведены некоторые варианты. Если персонаж попадает в обстоятельства, когда его *расстройство* может проявиться и повредить ему, он должен предпринять **тест Силы воли**, успех которого означает, что он сумел отстраниться от эффектов *расстройства* на время одной сцены. Например, персонаж, испытывающий ужас перед насекомыми, должен будет пройти тест Силы воли перед тем как войти в подземелье, кишащее жуками и пауками. Успех позволит ему войти, а провал может как принести персонажу штраф на всё время, что он находится внутри, так и вовсе не позволить ему и шагу ступить вниз.

Таблица 10-5 «Степени безумия»

Количество ОБ	Степень безумия	Модификатор теста на травму
0-9	Нормальный	Нет
10-19	Беспокойный	+10
20-29	Беспокойный	+10
30-39	Беспокойный	+10
40-49	Ненормальный	+0
50-59	Ненормальный	+0
60-69	Помешанный	-10
70-79	Помешанный	-10
80-89	Душевнобольной	-20
90-99	Душевнобольной	-20
100+	Сумасшедший – персонаж удаляется из игры	

Таблица 10-6 «Психические травмы» *(сделайте бросок к100, прибавив +10 за каждую ступень провала в тесте на травму)*	
Бросок к100	**Результат**
01-40	Персонаж становится замкнутым и пришибленным. Он получает штраф -10 на все основанные на Товариществе тесты на 3к10 часов.
41-70	Персонаж принимается лихорадочно выполнять одно и то же повторяющееся действие (истово молиться, судорожно чистить оружие, бормотать стихи), не обращая внимания ни на что другое. Все основанные на Интеллекте, Товариществе и Восприятии тесты для него получают штраф -10. Это продолжается 3к10 часов.
71-100	Персонаж постоянно на нервах, видит повсюду опасность и боится собственной тени. Он получает бонус +10 к тестам, основанным на Восприятии, и штраф -10 к Силе воли на 1к5 дней.
101-120	Персонаж получает временную *серьёзную* фобию (см. раздел **«Психические расстройства»**) на 1к5 дней.
121-130	Персонаж чрезвычайно остро отзывается на любой раздражитель и малейшее давление. Занимаясь любым делом, что требует теста, персонаж должен сперва пройти тест Силы воли или получить штраф -10 на тест. В бою все тесты автоматически получают штраф -10. Это продолжается 1к5 дней.
131-140	Всякий раз, ложась спать, персонаж погружается в яркие и невероятно правдоподобные кошмары. На следующий день и ещё на 1к10 дней измученный недостатком сна персонаж получает один уровень *усталости*. Это продолжается 1к5 дней.
141-150	От пережитого персонаж временно теряет дар речи. Он не может говорить 1к5 дней.
151-160	Пережив страшное потрясение и став очень отстраненным, персонаж отказывается от еды и питья и выглядит просто ужасно. Персонаж получает штраф -10 ко всем характеристикам (но характеристики от этого не могут упасть ниже 1) на 1к10 дней.
161-170	Персонаж временно впадает в состояние истерической слепоты или глухоты на 1к10 дней.
171+	Пережитое делает персонажа безразличным ко всему вокруг. Он не может предпринимать никаких действий, но его можно мягко направлять. Это продолжается 1к10 дней.

Существует три степени расстройств (по возрастанию тяжести):

● **Слабое:** эффекты таких *расстройств* проявляются редко или оказывают не очень сильное воздействие. Все тесты, сделанные для преодоления воздействия *слабых расстройств*, получают бонус +10.

● **Серьёзное:** эффекты таких *расстройств* сильнее и проявляются чаще. Тесты, сделанные для преодоления воздействия *серьёзных расстройств* не получают модификатора.

● **Острое:** эффекты таких *расстройств* очень сильны, а вызвать их может малейший стимул. Все тесты, сделанные для преодоления воздействия *острых расстройств*, получают штраф -10.

Типы психических расстройств

Разнообразие *расстройств*, что могут возникнуть у персонажа, почти безгранично, и ниже описана лишь малая толика. Ведущий может изобретать любые психозы, что будут подходить игровым персонажам и ужасным событиям, что тем довелось пережить.

Плоть слаба!

Степень: серьёзное, острое

Персонаж презирает слабость тела, что доставляет ему немало проблем и не раз подводило. Его захватывает идея хирургической модификации плоти и замены её на бионику.

Фобия

Степень: слабое, серьёзное, острое

Персонаж испытывает глубокий страх и отвращение перед определенной вещью, существом или обстоятельством. Страдающий от фобии персонаж должен успешно пройти **тест Силы воли**, чтобы как-то взаимодействовать с предметом своих страхов. Очень близкий или насильственный контакт с таковым может вызвать тест *страха*. Вот несколько примеров фобий:

Боязнь мёртвых: персонаж испытывает непреходящий страх и отвращение перед трупами. Быть может, это от того, что трупы далеко не всегда остаются неподвижными…

Боязнь насекомых: жужжащие многоногие хитиновые чудища – источник постоянных ночных кошмаров для персонажа – безликие, бесчисленные и голодные, вечно голодные…

Навязчивая идея или привычка

Степень: слабое, серьёзное, острое

Персонаж обретает некую привычку, от которой не может избавиться, или его охватывает некая навязчивая идея. Персонаж должен проходить тест Силы воли, чтобы не поступать в соответствии с этой привычкой или идеей всякий раз, когда предоставляется возможность сделать это. Вот несколько примеров:

Клептомания: персонаж ворует маленькие предметы, как только предоставляется возможность. Часто он вообще не ценит украденное, но всякий раз знает, что эту вещь *нужно* стащить.

Самоистязание: персонаж испытывает постоянное желание бичевать и умерщвлять свою плоть, дабы очиститься от греха болью (хотя это желание может быть связано с определёнными обстоятельствами – например, возникать только после убийств).

Видения и голоса

Степень: слабое, серьёзное, острое

Персонаж видит и слышит то, чего нет. В *острой* форме это может привести к полному погружению в мир галлюцинаций.

Мёртвый товарищ: персонаж слышит голос старого, а ныне мёртвого друга. Когда *расстройство* переходит в *серьёзную* стадию, персонаж начинает и видеть своего друга, а в *острой* – ещё и говорить с ним.

Видения прошлого: персонаж заново переживает страшные мгновения своей жизни. Продолжительность и правдоподобность таких видений возрастает с увеличением степени *расстройства*.

Заблуждение

Персонаж находится в плену заблуждения, искренне считая его правдой, несмотря ни на какие возражения и доказательства обратного.

Степень: слабое, серьёзное, острое

Неуязвимость: персонаж верит, что благодаря постоянной удаче или божественному провидению, его невозможно серьёзно ранить. Например, персонаж должен предпринять **тест Силы воли** для того, чтобы не вломиться в логово бандитов, разбрасываясь оскорблениями и зуботычинами, а действовать более благоразумно.

Праведность: персонаж верит, что все, что он делает – праведно и верно, невзирая на цену. Например, он может отказаться действовать осторожно там, когда это было бы разумно.

Ночные кошмары

Степень: слабое, серьёзное

Персонаж страдает от правдоподобных и повторяющихся кошмарных снов, в которых тщетно пытается убежать от чёрного солнца в небесах или выбраться из бесконечного механизма. В конце тяжёлого дня персонаж обязан бросить **тест Силы воли**, чтобы ночью его не охватили кошмары. При провале, на следующий день он получит один уровень *усталости.*

Избавление от очков безумия

С разрешения ведущего персонаж может снимать *очки безумия*, тратя *очки опыта*. За каждые 100 ОО он может расстаться с одним *очком безумия*. Однако, таким образом, персонаж никак не может снизить *степень* своего безумия или избавиться от *психических расстройств*. То, почему персонажу вдруг полегчало, должно иметь внутриигровое объяснение:

- Молитвы, пост, покаяние и умерщвление плоти;
- Долговременное лечение;
- Восстановление сил в тихой и приятной обстановке;
- Размышление над великими трудами и догматами веры (например, «Кредо Омниссия» для персонажей-Механикусов).

Пример:

Сбежав от эльдарских корсаров Рилар Мейн отдыхает на мире-храме Чилотокс, где за ним ухаживают мрачные девы из Храма семи добродетелей. Ведущий объявляет, что времени, проведённого там, достаточно, чтобы исцелить разум Мейна. Игрок тратит 500 ***очков опыта*** *и снимает 5* ***очков безумия****.*

Порча

Извращающая скверна Хаоса – самая страшная опасность для человечества, что угрожает самому существованию Империума. Встречи с демонами, тёмные ритуалы и само знание о том, что такие вещи существуют ведут к осквернению. Даже если забыть о коварстве и злокозненности демонов и их смертных прислужников, остаётся опасность прикоснуться к самому Варпу. Бушующие вихри психоактивных энергий и псевдоматерии, из которых соткано варп-пространство, опаснее любой радиации. Они могут мгновенно уничтожить свою жертву, а могут изменять её тело и разум, постепенно превращая их в нечто, что не может существовать в рациональной вселенной. Большинство людей стремится избежать порчи любой ценой, но есть и те, что обнаружив себя стоящими на дороге к проклятию, раскрывают объятия тьме.

Очки порчи

Очки порчи (ОП), во многом, работают так же, как и *очки безумия*, за исключением того, что начисляются они за взаимодействие с Варпом, демонами, участие в тёмных ритуалах и использование проклятых артефактов. Чем больше *очков порчи* накопит персонаж, тем больше он будет от неё страдать. Воздействие *порчи* отражается в риске возникновения у персонажа *осквернений* и *мутаций* (см. **таблицу 10-7 «Степени порчи»**).

Духовные угрозы

Точное количество *очков порчи*, приносимых каким-либо событием, действием или сценой, определяется ведущим. Руководствуйтесь следующими указаниями:

Варп-шок: если персонаж получил *очки безумия* за провал теста *страха*, вызванного сущностью Варпа, он также получает количество *очков порчи*, равное показателю *страха* этой сущности (например, тварь с особенностью *«Страх (2)»* принесет 2 *очка порчи*).

Разрыв завесы: персонажи, пережившие полноценное проникновение Варпа в реальный мир получают *очки порчи*. Их количество зависит от масштабов бедствия и того, что именно произошло, и может варьироваться от одного-единственного *очка порчи* до нескольких к10.

Колдовство: применение колдовства, созерцание ужасных ритуалов и призыв демонов всегда оскверняют человека, независимо от причин. Небольшие обряды приносят 1к10 *очков порчи*, а большие церемонии – куда больше.

Богохульное знание: как знание само по себе развращает, так и изучение определенных книг, пиктов или извращённых предметов искусства может принести созерцателю *очки порчи*.

Тёмные деяния: злодеяния, совершенные ради обретения запретного знания, ублажения демона или просто ради самого зла, всегда приносят *очки порчи*.

Нечистые речи: многие демоны и вожди сект как никто другой умеют ввести во искушение и заронить зерно сомнения в сердце праведника. Их слова могут совратить того, против кого оказалось бесполезной грубая сила.

Таблица 10-7 «Степени порчи»

Количество *очков порчи*	Степень порчи	Модификатор теста на осквернение	Мутация
01-30	Запятнанный	+0	-
31-60	Осквернённый	-10	Первый тест
61-90	Порченый	-20	Второй тест
91-99	Нечестивый	-30	Третий тест
100+	Проклятый – персонаж удаляется из игры		

Тест осквернения

Когда персонаж накапливает очередные десять *очков порчи*, игрок должен предпринять **тест Силы воли**, чтобы проверить, не нанесла ли скверна буквального урона его телу и душе. Тест модифицируется в зависимости от того, сколько *очков порчи* накопил персонаж (см. **таблицу 10-7**). В случае провала этого теста, скверна, свившая гнездо в душе персонажа, обретает форму. Приносимые ей метафизические и психосоматические отметины обобщенно называются *осквернениями*. Какое *осквернение* получит персонаж, определяется броском по **таблице 10-8 «Осквернения»**. Если персонаж получил результат, от которого уже страдает из-за провала прошлого теста *осквернения*, он должен сделать новый бросок.

Мутация

Показатель *очков порчи* используется, чтобы отслеживать извращающее влияние Хаоса на тело персонажа. Когда уровень порчи растёт, его плоть может восстать и измениться по воле тёмных богов. Хаос вечно ищет в людях слабости тела и ума и вечно испытывают персонажа, ища путь в его душу. За каждые тридцать *очков порчи*, накопленные персонажем, он должен сделать тест против двух своих характеристик в случае провала которых, персонаж получит *мутацию* (см. **главу XIV**; персонажи-навигаторы вместо этого используют собственную таблицу мутаций из **главы VII**). Персонаж не может дважды использовать одну и ту же характеристику для сопротивления *мутации*. Игроку стоит делать отметки в листе персонажа, чтобы не забыть, какие характеристики он уже использовал.

Таблица 10-8 «Осквернения»

Бросок к100	Результат
01-10	**Дрожь:** персонаж страдает от множества нервных тиков и мелких судорог, не имеющих никаких медицинских причин. Его Ловкость уменьшается на 1к10.
11-15	**Чёрное сердце:** персонаж становится более жестоким, бездушным и мстительным. Его Товарищество уменьшается на 1к10.
16-20	**Невезение:** всякий раз, когда персонаж использует *очко судьбы*, бросьте к10. Если выпадет 7-10, очко тратится, не оказывая эффекта.
21-22	**Кожный недуг:** тело персонажа покрывают нарывы, струпья и мокнущие язвы. Он получает штраф -20 на тесты *«Обаяния»*.
23-25	**Глаза ночи:** свет причиняет боль персонажу, и если его глаза не защищены, персонаж получает штраф -10 на все тесты, сделанные на ярком свету.
26-30	**Пессимизм:** персонажу трудно сосредоточиться, его мысли приобретают мрачный оттенок и всё видится ему в чёрном свете. Его Интеллект уменьшается на 1к10.
31-33	**Ведьмина метка:** персонаж получает небольшой физический изъян или легко скрываемую мутацию. Она маленькая, но фанатичному охотнику на ведьм хватит и её для того, чтобы отправить персонажа на смерть. Нужно прятать метку получше!
34-45	**Странная одержимость:** действует как *психическое расстройство «Навязчивая идея или привычка»* (см. выше), но в данном случае завладевшая разумом персонажа идея весьма зловеща или пагубна (например, коллекционирование фаланг пальцев с тел убитых врагов, ритуальная скарификация, нанесение бессмысленных увечий).
46-50	**Ненависть:** в душе персонажа разгорается неизбывная ненависть к определённой группе, организации или одному человеку. Персонаж никогда не поддержит объект своей ненависти, никогда не будет помогать таким недругам без прямого приказа или иной жизненно важной причины, но даже такая причина не заставит его вести себя учтиво.
51-55	**Ненормальное отвращение:** персонаж чувствует себя плохо, видя, слыша или ощущая запах чего-то совершенно невинного (священные предметы, молитвенники, обнажённая плоть, человеческий смех, свежая еда, моллюски и т. д.) Встречаясь с вызывающей неприятие вещью, персонаж должен пройти тест Выносливости или получить штраф -10 на все тесты, пока отвратительный ему предмет находится рядом.
56-60	**Усыхание:** персонаж становиться слабым и бледным как труп. Его Сила уменьшается на 1к10.
61-63	**Ночные кошмары:** во снах персонажа терзают демонические видения. Это работает так же, как *расстройство «Ночные кошмары»* (см. выше).
64-70	**Слабость:** персонаж постоянно страдает от лёгких недугов или фантомных болей, а его раны никогда по-настоящему не заживают. Его Выносливость уменьшается на 1к10.
71-75	**Недоверчивость:** персонаж не может скрыть недоверия и неприятия, которые он испытывает к окружающим. Он получает штраф -10 на тесты Товарищества, когда имеет дело с незнакомцами.
76-80	**Вялый взгляд:** всё, на что персонаж смотрит достаточно долго, кажется ему тёмным, тусклым и прогнившим. Его Восприятие уменьшается на 1к10.
81-83	**Вкус пепла:** еда и питьё обретают отвратительный вкус и почти не насыщают персонажа. Он ест почти через силу, просто чтобы положить что-то в желудок. Все отрицательные эффекты уровней *усталости* удваиваются.
81-90	**Кровожадность:** убийственный гнев никогда не покидает разум персонажа. Будучи раненым в бою, он должен пройти **тест Силы воли** для того, чтобы позволить врагам сбежать, сдаться или вывести их из строя, вместо того, чтобы поубивать всех до единого (даже если изначально планировалось иное).
91-93	**Провалы в памяти:** персонаж страдает от необъяснимых провалов в памяти. Когда они будут происходить, и что персонаж будет делать во время очередного провала, решать ведущему.
94-00	**Жуткая зависимость:** персонаж испытывает зависимость от какого-то зловещего и необычного вещества (постоянно хочет поедать лепестки роз, пить кровь или слёзы вдов). Это действует как *слабое психическое расстройство «Навязчивая идея или привычка»* (см. выше), но эта привычка настолько пугающая, что может вызвать серьёзные подозрения, если выплывет наружу.

Пример:

*Игрушка в руках злой судьбы, Рилар Мейн обнаружил, что мрачные девы Чилотокса – часть нечестивого культа, и угодил на один из их тёмных обрядов. Напитавшись энергиями Варпа, Мейн получил **очки порчи** и теперь у него 31 ОП – он должен пройти тест **осквернения**. Если он провалит его, придётся делать бросок по таблице **осквернений** и жить с тем, что выпало. Погружаясь в пучины скверны и дальше, он должен будет предпринимать новые тесты на рубежах в 40, 50 ОП и т. д. Порог в тридцать **очков порчи** означает не только возможное **осквернение**, но и **мутацию** – Мейн должен выбрать две характеристики и пройти их тесты, чтобы избежать этого. Игрок выбирает Силу и Товарищество. Если он провалит хоть один тест, то получит **мутацию** (если провалит оба, то **мутация** всё равно будет одна). Если в будущем Мейну снова будут грозить **мутации**, ни Сила, ни Товарищество уже не смогут его защитить.*

Сотворение пустоты

«Я видел такое, во что ты не поверишь. Планеты из чистой энергии озаряли черноту космоса, существа, столь чужеродные, что один взгляд на них мог помрачить рассудок, и богатства, столь великие, что способны пробудить алчность в любом благочестивце»

- Геликс Гнаис,
единственный выживший с «Божественной истины»

Империум велик и разнообразен. Он полон всего, что только можно вообразить. Он – та эпическая сцена, на которой происходят путешествия вольных торговцев, ищущих богатства, власти и неизведанного. Ведущий должен создавать и наполнять жизнью просторы, что будут исследовать игроки. В этом разделе предоставлено несколько таблиц и схем, что облегчат ему эту задачу.

Создание звёздных систем

Ниже вы найдёте несколько таблиц, с помощью которых можно создать новую звёздную систему. Просто пройдите четыре описанных ниже шага, сделав по броску на каждом, и у вас будет заготовка. Процесс намеренно сделан простым, чтобы ведущий мог добавлять в получавшуюся системы любые подробности для созданных им сюжетов и приключений.

Шаг 1: Звезда

В центре каждой системы есть звезда или нечто вроде этого. Именно её природа во многом определяет то, что ещё можно найти в системе.

Шаг 2: Небесные тела

Следующий шаг после создания звезды – выбор небесных тел, таких как планеты, астероидные поля и облака космического мусора. Сделайте 1к5 бросков по следующей **таблице 10-10**.

Шаг 3: Обитатели

После того, как было определено, какие небесные тела находятся в системе, настало время узнать её обитателей. Обычно ведущему будет хватать одного броска по **таблице 10-11**, но с тем же успехом он может делать отдельный бросок за каждое небесное тело, если считает это необходимым.

Шаг 4: Тайны

Наконец, ведущий должен определить, какие тайны хранит эта система – быть может, тут есть логово культа, пиратская база или кладбище кораблей.

Таблица 10-9 «Звёзды»	
Бросок к10	**Звезда**
1-2	**Огромная и древняя:** эта исполинская умирающая звезда ярко освещает окружающую черноту. На планетах в этой системе такое светило господствует на небосклоне, подобно недреманному оку злобного божества.
3-4	**Юная и тусклая:** эта звезда – лишь слабая, едва различимая искорка, почти неспособная разогнать темноту космоса. Живые существа, что могут существовать на окружающих планетах, явно будут обязаны этим её неверному свету.
5-7	**Яркая и могучая:** эта здоровая и полноцветная звезда озаряет всю систему и дарит ей тепло. Она похожа на Солнце древней Терры, а её сияние сильно и постоянно.
8-9	**Тёмная и загадочная:** эта нечестивое светило едва различимо на фоне окружающей черноты – его искажённый пурпурный силуэт будто поглощает свет иных звёзд.
10	**Небесная аномалия:** в центре системы располагается нечто ужасное и необъяснимое. Быть может, это голодная чёрная дыра, древняя постройка ксеносов или мерцающий шар энергий Варпа, питающий окружающие планеты губительными энергиями. Также этот пункт может означать систему с двойной или тройной звездой (сделайте ещё один бросок по этой таблице, чтобы определить тип каждой звезды).

Таблица 10-10 «Небесные тела»	
Бросок к10	**Небесное тело**
1-2	**Ничего:** ничего, кроме бескрайней пустоты.
3	**Пылевое облако:** часть системы покрывает облако крупных частиц, что сбивает с толку датчики и обсыпает корабли мелким мусором.
4	**Астероидный пояс**: плотное скопление каменных обломков, что тянется на миллиарды километров, кольцом охватывая звезду. Хотя в летать в таком поясе опасно, он может стать идеальным логовом для пиратов и налётчиков.
5-6	**Газовый гигант:** это исполинские планеты из газа, из которых порой добывают ценные химические вещества. У газовых гигантов нередко бывают спутники – в том числе обитаемые. В системе может быть только один газовый гигант.
7-8	**Пустынный мир:** безжизненный шар из камня, льда или пламени, на которым обычно можно развернуть шахтёрскую или штрафную колонию.
9-10	**Пригодный для жизни мир** (бросьте 1к10 ещё раз):
1-5	● **Мир смерти:** ядовитые джунгли, вулканические пустоши или ледяной ад, где едва можно жить.
6-8	● **Умеренный мир:** терраподобная планета
9	● **Разрушенный мир:** планета, несущая следы ныне погибшей и исчезнувшей цивилизации.
10	● **Райский мир:** настоящий Эдем, готовый к эксплуатации.

Таблица 10-11 «Обитатели»	
Бросок к10	**Обитатели**
1-4	**Никого:** здесь жизни нет.
5-6	**Дикари:** одно из небесных тел этой системы называют своим домом дикие первобытные племена.
7	**Цивилизация:** в этой системе обитает развитая человеческая цивилизация, возможно, успевшая выйти за пределы родного мира.
8	**Межзвёздная империя:** человеческое государство, обладающее пустотными кораблями, способными заходить в Варп. Возможно, это государство контролирует и несколько соседних звёздных систем. Вероятно, все эти люди откололись от Империума тысячелетия назад.
9-10	**Ксеносы!:** в этой системе водятся злокозненные ксеносы (бросьте 1к10 ещё раз).
1-5	● Одно или несколько небесных тел в этой системе занимают местные виды ксенозверей – их легко будет сдержать или истребить.
6-8	● Здесь обитают разумные и достаточно развитые ксеносы – возможно, даже открывшие космические перелёты. Намного более опасный противник.
9-10	● Эта система служит аванпостом для могущественной расы чужаков, например, орков или эльдаров. Сражение с ними – работа для целой имперской эскадры.

Таблица 10-12 «Тайны»	
Бросок к10	**Обитатели**
1	**Варп-разлом:** здесь располагается разрыв ткани реальности, что порождает существ Варпа, готовых наброситься на того, кто окажется рядом.
2	**Кладбище кораблей:** колоссальное скопление потерянных, повреждённых и полуразрушенных судов. Их ржавые остовы могут таить множество секретов и чудовищ.
3	**Пиратская база:** в этой системе обретается шайка пиратов, которые совершенно не рады визитёрам.
4-7	**Ничего:** здесь нет никаких тайн. По крайней мере, ни один капитан, что бывал здесь, ничего не находил.
8	**Тайный культ:** в этой систему пустил корни отвратительный культ поклонения Хаосу или ксеносам. Он может использовать эти края как тайное логово, или смешиваться с местным населением.
9	**Руины ксеносов:** здесь можно найти останки древней ксеноцивилизации, чьи тайны и сокровища могли остаться нетронутыми.
10	**Пустотный зверь:** эту систему называет своим домом кошмарное, пожирающее космические корабли и вечно голодное чудовище…

XI

The Imperium

Institutions of the Imperium

•

The Imperium of Man

•

Planets of the Imperium

•

The Warp

•

The Stellar Fleets

•

Enemies of the Imperium

Глава XI

Империум

Уже десять тысячелетий раскинувшийся на всю галактику Империум служит оплотом человеческой расы. Это крупнейшее государство сорок первого тысячелетия – ему покорны миллион миров и тысячи миллиардов подданных. Сотню долгих веков Империум выживал, терпел катастрофы, ереси и вторжения чуждых рас, стремившихся истребить Человечество. Он справился со всеми врагами благодаря своим величайшим защитникам – бессмертному Благому Императору и его колоссальным армиям и флотам.

Хотя тело Императора изранено и иссохло, он твёрдо стоит на страже и направляет человечество с Золотого трона Терры, питаемый целебными вытяжками, эликсирами и клубами алхимических газов. Исполинская психическая сила Императора позволяет ему направлять боевые корабли Империума через кошмарную суть Варпа. Говорят, он зрит множество вариантов будущего, что ждёт человеческую расу, и ведёт его по пути, что позволит преодолеть все опасности и преграды. Без Императора армии и флоты не смогли бы сдвинуться с места, покарать своих врагов и утвердить власть Империума, который бы распался на сотни мелких царств, борющихся друг с другом за власть и постепенно гибнущих от рук чужаков и других чудовищ, готовых поглотить Человечество. Империум непостижимо огромен, он простирается на тысячи световых лет, и чтобы пересечь его потребуется не месяцы – годы. Больше миллиона миров и больше миллиона разных культур составляют человечество и открытие каждой новой звезды и каждой новой планеты навсегда расширяет владения Императора, утоляя неизбывную человеческую жажду новых земель и богатств.

Даже в близких к Терре системах Император и Империум – просто красивые названия чего-то далёкого и почти сверхъестественного, чему поклоняются и чтят издали. Для жителей многих планет, что всю жизнь трудятся, не разгибая спины, преодолевают бедствия и выживают вопреки враждебной природе сорок первого тысячелетия, Империум – это просто детская сказка. Для других же Империум более чем сущ – это железная рука, сжимающаяся вокруг шей, насаждающая закон и порядок во имя выживания Человечества.

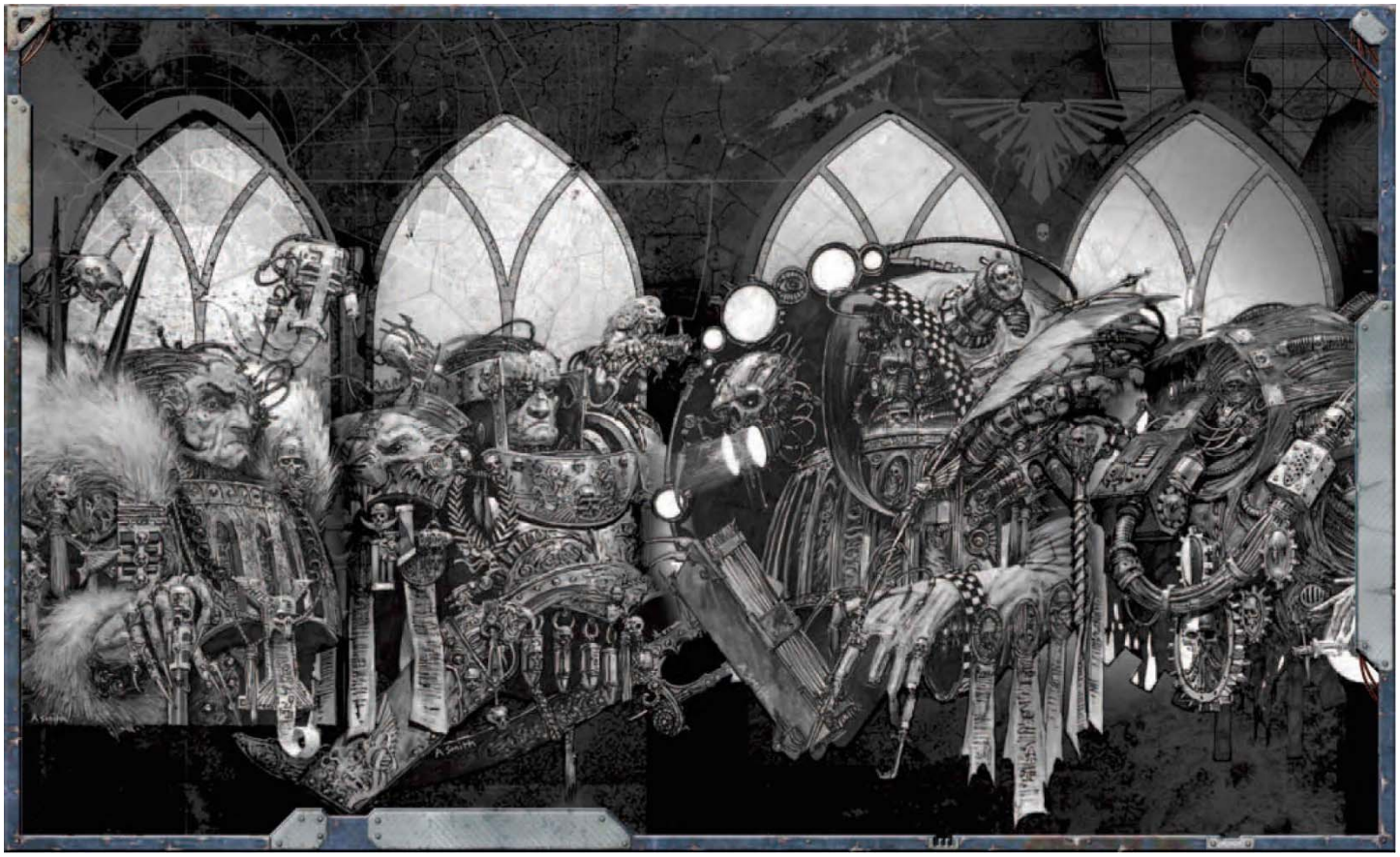
Суровость дисциплины и скупость милосердия – необходимые меры в эти лихие времена. Для человечества наступило время чудовищных потрясений. С каждым годом всё больше и больше людей рождаются с психическим даром. Если этих так называемых «нечистых псайкеров» не ловить и не убивать, то своевольные и страшные силы, которым они могут, сами того не желая, открыть путь, погубят целые поселения и даже миры. Тех обладателей психического дара, что окажутся достаточно сильны, заберут на обучение, дабы поставить их необычные способности на службу человечеству.

Но как бы Империум не был могуч, он не правит всей галактикой. Миры Человечества разбросаны среди двух сотен триллионов звёзд, что составляют Млечный путь. Внутри рыхлых границ Империума то и дело возникают мятежные анклавы, на некоторых планетах власть захватывают ксеносы-полководцы, или встречаются колонии существ, слишком примитивных или слишком отстранённых, чтобы беспокоить человечество или привлекать внимание его эскадр. Империум сражается в постоянной войне, отчасти продолжая своё расширение, но куда чаще – противостоя тем, кто угрожает самому существованию человеческой расы.

Столпы Империума

Верховные лорды Терры

Межзвёздной империей человечества управляет совет из двенадцати самых могущественных глав имперских ведомств. Они правят Империумом от имени его Императора. Для многих верховные лорды – это далёкая легенда, но у этой легенды длинные руки, а их тяжёлая длань чувствуется даже за границами Империума.



Адептус Терра

Духовенство Земли, оно же Адептус, оно же Адептус Терра состоит из многих миллионов преданных служителей и последователей, что толкуют и насаждают волю Императора, которую передают им верховные лорды. Именно Адептус Терра управляют Империумом – в том числе, его армиями и флотами. Духовенство Земли делится на множество ведомств и служб – некоторые из них настольно секретны, что об их существовании неизвестно никому, кроме их членов.

Администратум

Так называется колоссальная бюрократическая машина, ответственная за сбор и учёт десятины, распределение ресурсов и миллион других управленческих вопросов. Это крупнейшее подразделение Адептус Терра. Большую часть Администратума составляют писцы и мелкие чиновники – потомственные рабы всегалактической бюрократии. Сердце Администратума – Императорский дворец, исполинский комплекс, чьи высокие готические башни покрывают поверхность Терры, а подобные пещерам подземелья простираются вглубь земли. Вероятно, Администратум – это самая могущественная организация со всём Империуме. Он делится на множество служб, оффициев и подведомственных организаций.

Адептус Арбитрес

Адептус Арбитрес уполномочены насаждать в Империуме закон. Это всегалактическая полиция, вооружённая и снаряжённая не хуже иной армии. Элиту этой службы составляют арбитры и полевые судьи – целая армия фанатичных следователей и полицейских, преданных Империуму. Если планетарный губернатор скупится или затягивает с выплатами десятины или не спешит насаждать закон, Адептус Арбитрес могут почтить его своим визитом. Судьи снаряжаются так, что могли бы вести небольшие войны, но их главная забота – насаждение порядка.

Адептус Астра Телепатика

Работа Адептус Астра Телепатики – собирать и готовить псайкеров для службы в Адептус Терра, в особенности – астропатов. «Астропат» – это сокращение от «астральный телепат», то есть псайкер, способный отправлять и получать мысленные сообщения на межзвёздных расстояниях, где не помогут обычные средства связи. Психические сообщения астропатов летят через Варп – они доходят до адресата не мгновенно, но намного быстрее любых других. Без астропатов такая связь была бы невозможна.

Адептус Астартес

Военные ордена Адептус Астартес, также именуемые Космическим Десантом, состоят из генетически усиленных, хирургически изменённых и психически обработанных сверхлюдей. В Империуме действует множество орденов космодесанта. Это величайшие воины Человечества, что сражаются лишь с самыми грозными врагами.

Адептус Кустодес

Кустодии или Гвардия Императора – это стража, что оберегает Повелителя Человечества и Императорский дворец. Последний занимает немалую часть Терры, а потому кустодии составляют целую армию, и лишь избранные три сотни спутников, охраняют непосредственно Императора.

Адептус Механикус

Технокрецы Адептус Механикус стоят на страже древних технологий Земли. Этот орден владеет и управляет Марсом, чьи исполинские орбитальные верфи выпускают львиную долю космических кораблей, оружия и другой сложной машинерии, что используется в Империуме. Адептус Механикус – настолько же тайный культ, насколько научная организация, и её знания простираются за пределы простых технологий в царство технотаинств.

Адептус Министорум

Для несметных миллиардов людей Император – это бог, служению которому посвящены их жизни. Долгие эоны веру в него насаждала могущественная и вездесущая церковь – Адептус Министорум, также именуемая Экклезиархией, ибо её первосвященник титулуется экклезиархом. Адептус Министорум – это очень серьёзная сила, в распоряжении которой есть даже собственные армии в виде женских орденов Адепта Сороритас.

Имперская Гвардия

Имперская Гвардия делится на множество армий, размещённых по всему Империуму, дабы защищать его от вторжений чужаков и восстаний. Гвардия – это основа вооружённых сил Империума, намного превосходящая числом Космодесант.

Оффицио Ассасинорум

Ведомство Ассасинов – важное орудие имперского правительства. Если планетарные губернаторы оказываются слишком строптивыми, устранение может оказаться лучшим лекарством от своеволия. Даже члены Адептус Терра не защищены от внимания ассасинов.

Инквизиция

Инквизиция – одна из самых известных и пугающих служб Империума. Она наделена полномочиями пресекать любые угрозы Империуму и Человечеству, и готова применить любые средства, чтобы достигнуть этой цели. Каждый отдельный инквизитор – это вольная птица, что решает проблемы в обход законов и формальных властей. В сферу интересов инквизитора попадают заговоры чужаков, косность имперской системы управления, продажность чиновников, мутации, преступления, тайные культы, ересь и несанкционированные псайкеры.

Инквизиторы могут действовать в одиночку, но намного чаще они окружают себя свитой воинов и помощников, вербуя их из любых имперских организаций – и чем бóльшая опасность грозит человечеству, тем больше сил соберёт вокруг себя носитель печати.

Ни одному миру, ни одному ведомству, ни одному человеку не избежать взора Инквизиции; её гнев может обрушиться даже на планетарных губернаторов и даже на самих верховных лордов, и ни один предатель не избежит кары. Впрочем, немалую долю внимания Инквизиции занимают псайкеры. Необученные или нечистые псайкеры представляют огромную опасность, и инквизиторы часто преследуют их, за что нередко именуются «охотниками на ведьм».

Imperius Dominatus

Медренгард

Останки Калибана

Кипра Мунди

Порт-Пасть

Мордиан

Звезды Гало

Немезис Тессера

Окулярис Террибуллус

Сегментум Обскурус

Кадия

Вальхалла

Элизия

Сегментум Пацификус

Сегментум Соляр

Хирос

Джора

Святая Терра

Риза

Архиотродье Октария

Архиманьяк Кальверны

Криг

Лютер МакИнтайр

Сегментум Темпестус

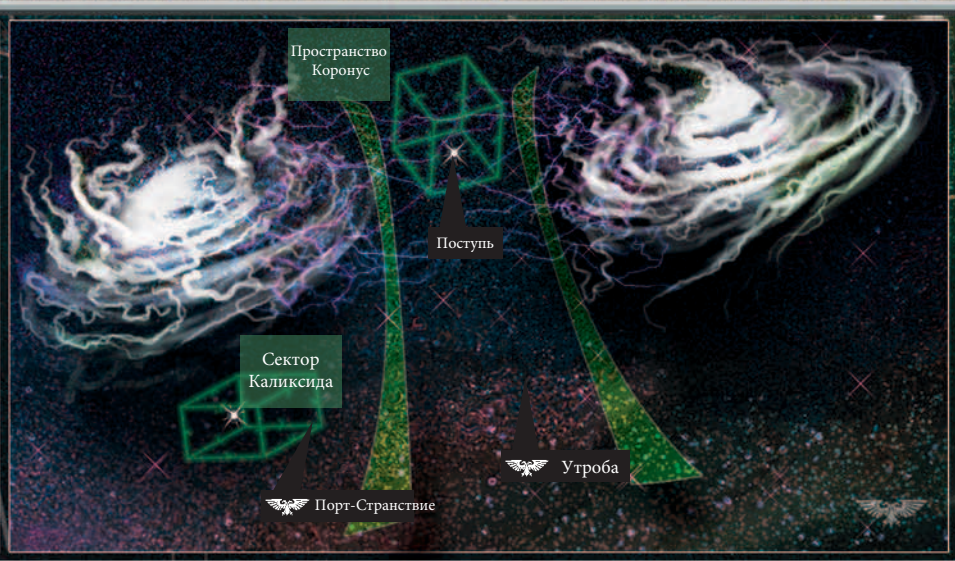
Адские звезды туманности Гарона

Koronus Expanse

Планета: Порт-Странствие
Сектор: Калискида
Субсектор: Друзова марка

с 1.0.666
Орбитальное расстояние: **2.55** АЕ.
Сила тяжести: **1.02g.**
Темп: **26 с.**

Тип планеты: станция Линейного флота
Ставка десятины: Аптус Нон
География: Нет
Флотский комендант: Ларий Санс



Имперский мир | Крепость Инквизиции | Мир Космодесанта | Кардинальский мир

И впредь Империум будет разделён на пять зон действия флота – сегментумов майорис. В каждом устроят свою крепость, через которую будут отдаваться приказы его сиятельного великолепия Императора. В каждой будет пребывать Империалис Команд Декориатум, чьим долгом станет руководить флотом в пределах своих владений.

Для сегментума Соляр крепостью станет Марс, мир Адептус Механикус, вокруг которого будет разрастаться благословенный Империум. Север наших величайших владений станет сегментумом Обскурус, управляемым из Кипры Мунди. На юге раскинется сегментум Темпестус, чьи владыки будут править из родовых поместий Бакки. Запад превратится в сегментум Пацификус и феод повелителей Гидрафура. Наконец, беспокойный восток, охваченный смутами и мятежами и полный потерянных миров, станет сегментумом Пультима и обретёт правителя в имперском наместнике на Кар Дуниаш.

Крепости каждого сегментума будет возглавлять слуга Администратума с титулом магистра. Милостью благого Императора его наместники будут наделены властью над вверенными им владениями. Они должны обладать верой и силой диктовать свою волю нижестоящим и получать от них то, что причитается Императору.

Диммамар

Вурдалачьи звезды

Соболь

Ангелис

Отчаяние

Врата Варпы

Ваал

Мальстрим

Царство бурь

Калдерис

Атилла

Зона Мордант

Чёрный предел

Бакка

Архиподжигатель Харадона

Грифонна IV

«Те, кто спрашивает, почему я продолжаю путешествовать на потрёпанном корабле с уставшим экипажем, не понимает одной ключевой истины. Здесь я просто ещё один бессловесный зверь в стаде. Но там, во тьме, я сам себе пастырь»

- вольный торговец Корос перед исчезновением в Разломах Гекатона

«...в последние дни Голгеннова похода наисвятейший Друз достиг дальних пределов имперского космоса. Там путь ему преградили ужасные колоссальные бури, что ярились в Имматериуме, и преодолеть их он не мог.

Тогда Друз, не желая оставлять недостижимые земли в руках тёмных язычников, приказал устроить дозорные посты по всей центробежной границе. Там его слуги были готовы защищать миры Императора от поползновений тьмы из Звёзд Гало. Друз разделил благодать своего права и своего долга с немногими избранными. Им было дозволено путешествовать за границы имперского космоса дабы обращать язычников, воевать с ксеносами и нести дальше свет Аквилы.

Эти люди будут возвращаться с богатствами тысячи миров. В Империуме их называют вольными торговцами».

– - выдержка из «Истории Каликсиды»

База Имперского Флота | Родной мир Имперской Гвардии | Мир-кузница | Демонический мир

Империум Человека

Галактика – это колоссальная спираль из сотен миллиардов звёзд, раскинувшаяся на девяносто тысяч световых лет в диаметре и пятнадцать тысяч таковых в толщину. Лишь малая толика этих звёзд окружена пригодными для жизни звёздными системами, а крошечная доля таковых исследована Человечеством или другими расами, вышедшими в космос.

Первый раз люди попытались заселить галактику в далёком прошлом – утерянном, забытом и скрытом под двадцатью тысячами лет упадка и перемен. Человеческие миры рассеянны по всему Млечному пути, и где-то их больше, а где-то – меньше. Крупнейшее сосредоточие населённых людьми планет лежит на галактическом западе, вокруг колыбели Человечества – Святой Терры. На границах галактики колонизированные миры встречаются редко и зачастую по одиночке.

Многие такие планеты находятся на сопоставимом технологическом уровне и имеют связи друг с другом. Другие из-за долгой изоляции превратились в обиталища варваров или дикарей. Империум постоянно обнаруживает неведомые прежде человеческие миры, и неизвестно, сколько ещё в галактике есть забытых и брошенных сотни, а то и тысячи лет назад колоний.

Владения Бога-Императора

Космические империи определяют не пространственные границы, но то, какие звёздные системы они занимают. Империум – крупнейшее государство в галактике, под чьим владычеством пребывает более миллиона миров по всему Млечному пути. Он простирается до самых пределов света Астрономикана, психического маяка, возожжённого Императором на Терре, дабы освещать путь кораблям Человечества. Империум не может полновластно распоряжаться во всех звёздных системах на столь огромной территории или даже в большинстве обитаемых. В галактике хватает и чужих рас, владеющих своими мелкими царствами, и других человеческих государств, что по глупости считают себя свободными от власти Терры.

Границы

Границы Империума лежат за пределами света Астрономикана и потому становятся лёгкой добычей врагов Человечества. На этих рубежах встречаются колонии, заселённые людьми в древние времена, и немало чужацких планет. Некоторые пограничные миры населены дикарями или варварами, но хватает и тех, что служат домом высокоразвитым обществам. Большинство порубежных планет независимы, либо принадлежат к небольшим самостоятельным государствам человечества или чужаков. Агенты Империума постоянно исследуют границы, разыскивают опасности и ведут войны за пределами владений Императора.

Звёзды Гало

За границами Империума лежат Звёзды Гало. Вся галактика окружена ореолом из самых древних звёзд, большинство которых стоят на грани гибели и окружены давно мёртвыми мирами. Под поверхностью таких планет погребены тайны и ужасы, которым лучше оставаться неизведанными. Немногие бывают в Звёздах Гало, и даже вольные торговцы обычно держатся от них подальше.

Дикий космос

Большая часть звёзд и окружающих их планет не нанесены ни на какие карты. Целые области галактики отрезаны от «большой земли» варп-штормами. Некоторые системы просто расположены очень далеко и только ждут эксплораторских эскадр, что опишут их и нанесут на карту. Эти почти неизведанные районы галактики называют «диким космосом» или «дикими зонами». Когда

штормы утихают, прежде недоступные части галактики исследуют и находят древние колонии человечества, чуждые расы и целые империи. Дикие зоны встречаются по всей галактики, нередко разделяя густо заселённые районы космоса.

Чужацкие миры

Человечество – лишь одна из множества рас галактики, хотя одна из самых распространённых и многочисленных. Хватает видов, что обитают всего на одной планете или в одной звёздной системе. Большинство чужаков относительно примитивны, безобидны или слабы, а потому почти неинтересны Человечеству. Лишь у нескольких ксенорас хватает могущества, свирепости и технологического уровня, чтобы угрожать Империуму – лучше всего известны орки и эльдары, хотя существует и множество других.

Планетарное правительство

Власть над мирами Империума находится в руках планетарных губернаторов или имперских управителей, что передают свои посты по наследству. Имперский управитель распоряжается на планете или в звёздной системе от имени Императора. В обмен на клятву верности и выплату десятины, он может владеть миром как своим собственным и устанавливать там такие порядки, какие сочтёт нужными. Большинство планет содержат флотилии досветовых кораблей, построенных для действий в пределах родной системы и, как правило, лишённых варп-двигателей, а значит и возможности путешествовать меж звёзд.

Межпланетные корабли – обычное дело для всех технологически развитых миров. Даже на примитивных и диких планетах у губернатора есть свита и воины, передвигающиеся на кораблях, перед которыми трепещут обычные подданные, если вообще знают о них.

Межпланетными перелётами руководят имперские управители. Некоторые держат такие суда на коротком поводке, другие же позволяют больше свободы и не возражают против независимых эскадр, работающих на благо своим владениям. Аналогично, некоторые губернаторы зорко следят за доверенной им системой, другие считают, что полностью контролировать её невозможно или просто незачем. Нет сомнений, что встречаются управители, вступающие в сговоры с пиратами и анархистами, – они обогащаются, сдавая им астероиды или целые планеты, передавая права на добычу полезных ископаемых и перевозки, а то и нанимая в качестве сил обороны или охраны порядка. Порой такие губернаторы говорят, что иного пути держать свои владения под контролем у них просто нет.

Каждая планета должна уметь сама защитить себя. Имперские управители обязаны содержать наземные силы самообороны, космопорты и флот. Сколько кораблей и солдат будут составлять гарнизон – сильно зависит от системы, энтузиазма её губернатора и возможных угроз. Кроме собственных сил обороны, в уязвимой или стратегически важной системе может находиться база Имперского Флота. Хотя капитаны Флота не подчиняются губернатору, в случае опасности им придётся работать вместе. Эскадра, размещённая в одной системе может также патрулировать несколько соседних.

Планеты Империума

Миры, на которые претендует Империум Человека, разнообразны как сама галактика. Густо населены лишь пригодные для обитания или терраформированные планеты, а кроме них хватает миров, где колонисты цепляются за жизнь вопреки всему. Как правило, такие враждебные планеты богаты полезными ископаемыми или занимают стратегически важное положение – например, возле варп-порталов. Обычно на них тысячелетиями существуют маленькие поселения, давно забытые и изолированные, чьи обитатели выживают, как могут.

Для большей ясности Адептус Терра делят миры Империума на несколько широких типов. Как правило, определяющим признаком становится то, что эта планета даёт Империуму, но иногда важнее оказываются природные условия. Всепроникающая бюрократия Адептус Терра выделяет виды и подвиды миров согласно почти непостижимой системе, зачастую присваивая несколько обозначений. К примеру, покрытая крупными городами планета с сильной промышленностью может быть определена как «Мир-улей», но также иметь вторичную классификацию как «Ночной мир», «Мир-океан» или даже «Мир смерти». Ниже описаны первичные типы планет.

Миры-ульи

Пережившая столетия промышленного загрязнения поверхность таких миров обычно неприветлива и даже опасна для человека. Люди здесь живут в ульях – огромных городах, возносящихся на мили в высоту. Фабричное производство, горное дело и рециркуляция воздуха – главные отрасли промышленности в ульях, а колоссальное количество рабочих, что составляют их население, могут выживать лишь благодаря ввозу провизии и свежей воды, обмениваемой на промышленные товары.

Агромиры

Аграрные планеты почти целиком отданы под пашни, гидропонные фермы и скотоводческие хозяйства, а также небольшие городки, чьё население распределено примерно по всей поверхности мира. Зачастую такие планеты создают вокруг ульев, которые не могут выжить без постоянных поставок пищи. На некоторых агромирах работают почти исключительно крепостные рабы, сервиторы или древние механизмы, а другие столь скудно населены, что от случайного пиратского налёта их защищает единственная рота СПО.

Цивилизованные миры

Большинство имперских миров попадает в категорию «цивилизованных», но это название может запутать. «Цивилизованные» – не значит «мирные», и даже если такая планета не была затронута войной, что бушевала поколениями, большинство её жителей могут носить оружие. Как правило это самостоятельные миры со своими космопортами, способные защитить себя от большинства опасностей. Большинство цивилизованных планет имеет подтип – кардинальский, горнодобывающий, мир-сад или один из тысяч других.

Мёртвые миры

Человечество обнаружило в галактике множество планет, явно бывших пристанищами развитых цивилизаций, но лишённых всех или почти всех следов жизни. Нередко причиной тому была экологическая катастрофа, катастрофическая междоусобная война, но Империум или чуждые расы тут не при чём.

Миры смерти

Мирами смерти называют планеты, слишком опасные для того, чтобы на них могли существовать многочисленные поселения. Такие миры могут быть сплошь покрыты непролазными джунглями, полными плотоядных растений и животных, или каменистыми пустошами, что усеяны вулканами и обожжены ионными бурями. Такие планеты почти невозможно колонизировать, но необходимо тщательно изучать, для чего необходимы аванпосты и другие комплексы. Некоторые миры смерти богаты полезными ископаемыми, ценными растениями, животными или газами, а в Имперской Гвардии очень ценят выходцев с таких суровых планет.

Исследовательские станции

В эту категорию попадает множество орбитальных комплексов, астероидных обиталищ и построек на мёртвых планетах, мирах смерти и иных местах. Как правило, там ведут множество исследований в самых разных областях – от одомашнивания и разведения животных до испытания оружия и генной инженерии. Кроме того, исследовательские станции служат дозорными станциями и опорными пунктами для сил планетарной и системной обороны.

Феодальные миры

Слово «феодальные» в данном случае относится не к политическому строю – весь Империум представляет собой феодальное общество – но скорее к техническому уровню планеты – как правило, это значит, что на таком мире едва освоили чёрный порох. Возможно, такая планета была многие века отрезана от соседей варп-штормами и потому утратила более сложные технологии, а быть может, пережила долгую войну или глобальный катаклизм. Как правило, Империум не вмешивается в технический прогресс таких миров, и феодальная планета может много веков развиваться до общеимперского уровня.

Миры-кузницы

Мирами-кузницами называют независимые владения Адептус Механикус, что нередко представляют собой заводы, раскинувшиеся на целые континенты. Нередко на таких планетах также располагаются легионы титанов. Миры-кузницы необходимы для снабжения имперских армий оружием и бронетехникой.

Язык

Почти на всех цивилизованных мирах Империума люди говорят на одном из наречий низкого готического языка, также именуемого «общим основным готическим». Это язык повседневного общения для большинства подданных Императора, происходящий от речи их далёких пращуров. Почти на каждой планете бытует свой диалект низкого готического, а иногда даже несколько, не говоря уже об акцентах. Хотя порой наречие и произношение жителей определённого мира кажется чужаку почти непонятным, немало простых фраз и общих слов позволяют выходцам с разных планет разговаривать без больших трудностей.

На некоторых мирах бытуют варваризованные формы низкого готического, для овладения которыми требуются усилия – таков жаргон жителей подулья или просторечие шахтёров из астероидных поясов. Они полны отсылок к местечковым обычаям и традициям, зверям и организациям, которых не встретишь больше нигде, но как правило такие особенности можно понятно передать постороннему.

Учитывая, что низкий готический часто меняется и извращается местными условиями, отчего толковый разговор на нём потребует долгой подготовки, путешественники часто предпочитают говорить с образованными собеседниками на высоком готическом – он же главный готический, архаичный готический или готический-прайм. Это древний и высокоразвитый язык, что используют в церемониях, на советах и в других обстоятельствах, где важно точно понимать друг друга. Высокий готический – это очень косный и почти неменяющийся язык образованных и утончённых сословий, и даже выходцы из самых разных культур и обществ смогут без труда вести на нём сложные беседы.

Третий язык, что может встретиться страннику – это технолингва Адептус Механикус. Его редко используют вне кругов Техножречества, но элементы технолингвы можно найти в наречиях низкого готического, распространённых на промышленных мирах и в технологически развитых обществах. Мало кто вне Жречества Марса понимает технолингву, ибо этот язык полнится отсылками на собственные понятия и неведомое посторонним знание, что хранят Механикус. Магосы используют эту речь со времён зарождения своего ордена в Тёмную эру технологий, и запрещают непосвящённым пользоваться ей.

Культура

На каждой планете Империума общество развивалось по-своему, а на большинстве планет можно выделить несколько культур, одни из которых распространены среди изнеженной знати, а другие – среди несчастной бедноты. На многих мирах бок о бок живут подлые сословия и аристократия, что не знает жизни за пределами своего избалованного круга. Кроме того, на каждой планете есть свои обычаи, традиции и наследие. Каждый авантюрист, что путешествует меж звёзд, быстро привыкнет ко множеству видов, в которых проявляется разнообразие Человечества.

Мутации

Когда началось освоение космоса, люди принялись заселять самые разные планеты. Жители большинства старых колоний приметны общими внешними чертами – например, преобладающим цветом волос, ростом или типом телосложения. Крайние случаи приспособления к окружающей среде породили мутантов, которых уже нельзя считать людьми. Некоторые настолько извращены разумом и душой, что Инквизиция не позволяет им жить, считая это слишком опасным, и зачищает целые планеты для будущего перезаселения.

Положение мутантов в Империуме разнится мир от мира. На многих примитивных планетах таких убивают сразу после рождения. На более технологически развитых уродцам могут позволить жить, но редко дают возможность наслаждаться правами настоящих подданных. Зачастую их резко отделяют от нормальных людей, объявляют вне закона или запрещают селиться в определённых областях. В целом мутанты составляют угнетённую часть имперского общества. Их недовольство порой выливается в восстания и перевороты, что позволяют нелюдям взять власть над планетой или даже несколькими в свои руки. Как правило, их царство не длится долго, а возмездие бывает стремительным и жестоким.

Мутация почти везде – отклонение от нормы, которое должно быть исправлено. Впрочем, некоторые мутации не проявляются сразу – случается, что мутант может высоко подняться в гражданской или военной иерархии и сохранить свой пост, несмотря на упорные слухи или даже всеобщую осведомлённость о его ненормальности.

Недолюди

Недолюди – это существа, что происходят от обычных людей, переживших мутации той или иной степени тяжести. Они отличаются от обычных мутантов тем, что не проявляют к дальнейшим мутациям склонности, большей, чем у обычных людей, нормально размножаются и отвечают определённым требованиям внешнего вида. В Империуме живут многие миллионы недолюдей – власти терпят их и используют примерно так же как обычных подданных. Недолюди очень редко занимают какие-то важные посты – их боятся, над ними потешаются, к ним относятся с предубеждением. Таких «не-мутантов» набирают в армии, флот и другие службы (но, конечно, не в Космодесант), но даже в таких организациях как Имперская Гвардия недолюди обычно сведены в группы, отделённые от нормальных людей.

Связь

Единственное средство связи на межзвёздных расстояниях – астропаты. Они способны передавать телепатические сообщения через просторы космоса и получать посланные коллегами по цеху, если их разумы будут в пребывать в правильном настрое. Без астропатов Империуму не обойтись.

Они встречаются повсюду, и их легко узнать по ниспадающим рясам с капюшонами. Такие люди предпочитают не иметь дел с простыми смертными, если того не требует долг, а их санктумы на планетах и кораблях – священные места, где не действует имперский закон.

На Флоте астропаты обеспечивают связь между кораблями и планетами. Также они есть в Имперской Гвардии, Инквизиции, Адептус Министорум, Космодесанте и по всему Адептус Администратум. Астропату не обязательно понимать сообщение, а потому отправители и получатели широко пользуются тайными языками, кодами, шифрами, секретными приказами и другими способами передать сведения, не раскрывая их смысла.

Управители удалённых миров должны иметь астропатов, чтобы поддерживать связь с Империумом. Также астропаты работают во всех сферах гражданской жизни, трудясь на торговых кораблях и в любых иных местах, где требуется межзвёздная связь. Огромная сеть отделений Адептус Астра Телепатика охватывает весь Империум, что позволяет астропатам передавать сообщения не на многие десятки световых лет, а лишь до ближайшей станции, где его примут и перешлют дальше другие астропаты. Теоретически, это позволяет передавать сообщения с одного рубежа Империума до другого.

Впрочем, как и всё, что связано с Варпом, астральная телепатия непостоянна. Течения и шторма, бушующие в Варпе, мешают сообщениям, которые могут идти днями и неделями, могут сбиваться с курса или приходить не к тому астропату. Известны случаи, когда послания задерживались на годы, даже десятилетия, так что мольба о помощи или доклад о начале войны добирался до адресата, когда становилось уже некому помогать, а война – завершилась разгромом.

Обычный псайкер не может передавать сообщения через Варп на столь огромные расстояния и не может их принимать. Астропатам эту способность даруют долгие годы подготовки, завершающиеся особым ритуалом, что передаёт астропату частичку могущества самого Императора. Этот обряд, именуемый Связыванием душ, приближает разум псайкера к психическому величию Императора, и толика Его мощи передаётся астропату. Нередко насыщение энергией опасно для псайкера – несмотря на годы подготовки, не все переживают это, и не все пережившие остаются в здравом рассудке. Почти все астропаты слепы из-за повредившихся при Связывании душ глазных нервов. Впрочем, их возросшие психические способности искупают отсутствие зрения, и такого псайкера можно было бы принять за зрячего, если бы не иссохшие, запавшие и пустые глазницы.

Империум и космические путешествия

Без возможности пересекать космос, человечество погибло бы тысячелетия назад, среди отравленных и безжизненных пустошей древней Терры. В сорок первом тысячелетии межзвёздные путешествия создают тонкие ниточки, что позволяют людям выживать среди звёзд. Оборона Империума, торговля, связь и товарообмен – все это полагается на космические путешествия и корабли.

Межзвёздные корабли оснащены варп-двигателями, что позволяют совершать долгие путешествия. Мало какой имперский управитель, дом навигаторов или другая независимая организация (не говоря уже о человеке) владеет таким кораблём. Подавляющее большинство принадлежит Администратуму – чиновной ветви Адептус Терра. Всё человеческие корабли должны стоять на учёте и контроле Администратума.

Варп

«Варп – странное и жуткое место. Лучше брось путника в море, полное акул и посоветуй ему плыть домой – это милосерднее, чем отправить его в Варп без защиты. Лучше не позволять обычным людям путешествовать меж звёзд. Ещё лучше не позволять им узнать, что это возможно»

- фра Сафран, пятый советник из дома навигаторов Да'эл перед началом второй попытки разыскать пропавший фрахтовщик «Гордость Ангелиса»

Межзвёздные путешествия всецело зависят от Варпа. Тварный мир – лишь один аспект реальности. Существует и вторая, отдельная и сосуществующая с ним вселенная. Обычно её называют Варпом, варп-пространством, Имматериумом или Морем душ. Изучение и использование этого мира возможно лишь благодаря варп-технологиям, главным достижением которых является возможность странствовать в Имматериуме. Это измерение можно описать как безбрежно широкое и бездонно глубокое море чистой энергии, в которой отражаются случайные мысли, несдерживаемые эмоции, частицы памяти и твёрдые убеждения живущих в тварном мире.

Путешествия в Варпе

Космические корабли входят в Имматериум, запуская варп-двигатели. Когда судно покидает тварный мир, оно попадает в соответствующую ему точку Варпа и начинается путешествие по его волнам и течениям. Пройдя нужное расстояние, судно возвращается в Материум, появляясь в точке, отстоящей от места входа в Варп на несколько световых лет. Такое путешествие называется «прыжком» или «скачком», а сам процесс входа или выхода из Варпа – переходом, переносом или снижением.

В Имматериуме путешествуют короткими прыжками в четыре-пять световых лет – длинные прыжки слишком опасны и непредсказуемы. Волны Варпа образуют сложные и непостижимые узоры, и корабли, долго пребывающие там, неминуемо сбиваются с курса.

Но если бы такие ограничения были необоримы, Человечество никогда бы не распространилось по всей галактике. Длинные варп-прыжки на много световых лет возможны, но для этого нужно направлять корабль во время самого прыжка – чувствуя течения Имматериум и понемногу меняя курс. На это способен лишь особый подвид людей – навигаторы.

Существуют люди, чувствительные к передвижению в Варпе. Они могут, к примеру, понять, что к ним приближается корабль, ещё того, как он вернётся в тварный мир. У большинства людей такая чувствительность не очень развита, но немногочисленные псайкеры способны сознательно контролировать энергии Варпа, чтобы влиять на реальность. Навигаторы же обладают особым даром, что позволяет им вести суда через Имматериум.

Астрономикан и Варп

Астрономикан – это психический сигнал, исходящий с Терры, который питают усилия тысячи псайкеров. Астрономикан никак не виден в Материуме – лишь в Варпе. Именно на его сигнал ориентируются навигаторы, когда ведут корабли сквозь Варп.

Вблизи от Терры сигнал Астрономикан очень силён, но чем дальше – тем он слабее. Его свет озаряет сферу диаметром около пятидесяти тысяч световых лет. Этот маяк не достаёт до самых границ галактики, и, поскольку Терра расположена не в центре, а на западе Млечного пути, восток галактики по большей части тоже пребывает во тьме. Свет маяка не всегда одинаков – порой его перебивает местные возмущения Варпа, что подобны земным ураганам или бурям – их называют варп-штормами. Такие

шторма бывают так сильны и продолжительны, что могут отрезать целые звёздные системы на сотни лет.

Варп-шторм не только затмевает сигнал Астрономикана – он опасен и для кораблей. Ни один корабль не отправится в шторм, если надеется уцелеть, хотя все знают истории о чудесных спасениях и кораблях, выброшенных бурей на десятки тысяч световых лет в сторону. Более того, варп-шторма – не единственная опасность, что таит Варп. В нём существуют разумные сгустки энергий и другие нематериальные формы жизни – существа, родившиеся в Варпе, созданные из его изменчивой сути. Мало кто из их дружелюбен. Человечество называет таких существ демонами.

Сдвиг времени

Расхождение во времени между Варпом и реальным миром бывает очень большим. Время не просто идёт с разной скоростью – эта скорость ещё и постоянно меняется. Пока корабль не выйдет из Варпа, его экипаж никак не сможет узнать, сколько продлилось их путешествие. Время, что идёт в реальном мире обычно так и называют – «реальное время». То, что идёт на борту корабля именуется «временем в Варпе».

Навигация в Варпе

Когда космический корабль включает варп-двигатели, он погружается в измерение, бесконечно далёкое от материального мира. Обычно Варп представляют, как пространство относительно плотной, почти жидкой, энергии, лишённое звёзд, света и жизни в привычном понимании.

Оказавшись в Варпе, корабль может перемещаться за счёт своих главных двигателей, следуя по течениям и волнам Имматериума, постепенно приближаясь к точке варп-пространства, соответствующей точке назначения судна в тварном мире. Самое сложное в таких путешествиях – это отслеживать постоянное движение самого Варпа, находясь в Варпе. Корабль может лишь слепо двигаться вперёд и надеяться, что этот курс верен. Чем дольше судно остаётся в Имматериуме, тем выше вероятность попасть в неожиданное течение и потеряться.

В Варпе можно передвигаться двумя способами – рассчитанными прыжками и управляемыми прыжками.

Все варп-двигатели оснащены навигационными системами. Когда корабль находится в материальном мире, они отслеживают изменчивые потоки Варпа, окружающие судно. Фактически, через эти системы можно «видеть», что происходит в Варпе и рассчитывать курс, манёвры и примерное время путешествия до выбранной точки назначения. Такие расчёты исходят из предположения, что в течениях Варпа, зафиксированных системами, не произойдёт крупных изменений всё время перелёта. Этот метод путешествия и называют «рассчитанным прыжком». Чем длиннее такой переход, тем выше шанс, что в Варпе что-то изменится, а потому совершать рассчитанные прыжки более чем на четыре световых года опасно.

Второй и более толковый вид путешествия – управляемый прыжок. Такой метод полагается на навигаторов и психический маяк Астрономикан, что пронзает своим светом Варп. Астрономикан располагается на Земле – его направляет психическая сила самого Императора. Навигатор ориентируется на свет маяка и направляет корабль через Эмпиреи, постоянно корректируя курс. Такой прыжок позволяет совершать длинные переходы – большинство превышает пять тысяч световых лет, но даже это не предел.

Обычное межзвёздное путешествие может начинаться с грузового корабля, стоящего на орбите имперского мира. Крошечные челноки везут на него драгоценные минералы, провиант, членов экипажа и промышленные товары. Погрузка может занять несколько дней или недель, и челноки будут сновать туда-сюда раз за разом. Когда трюмы будут заполнены, колоссальное судно запустит главные двигатели и, медленно разгоняясь, начнёт выходить с орбиты.

Покинув планету, корабль отправится к границам звёздной системы, понемногу набирая скорость. Хотя двигатели способны придать судну резкое ускорение, опасность врезаться в межпланетный мусор слишком велика. Когда звезда превращается в маленькую точку, количество мусора вокруг падает, скорость корабля приближается к одному проценту от световой. Через несколько недель пути корабль достигает первого пункта назначения – «точки прыжка», лежащей на таком расстоянии от центра звёздной системы, где плотность космического мусора падает ниже плотности Варпа. Когда корабль пересечёт эту невидимую линию, он сможет безопасно запустить варп-двигатели. Беспечные или самонадеянные пустоходы могут войти в Варп и раньше, но им повезёт, если судно просто собьётся с курса на несколько тысяч световых лет. Скорее всего, корабль разорвёт на части, и больше о нём никто не услышит.

Запуская варп-двигатели, корабль покидает тварный мир и входит в Варп. Только здесь начинается настоящее межзвёздное путешествие. Корабли в Варпе двигаются прыжками, что могут достигать пяти тысяч световых лет. Только по-настоящему долгие странствия требуют нескольких прыжков, но даже один прыжок может занять около двух недель. Время в Варпе и материальном мире идёт не синхронно, так что за две недели путешествия в Эмпиреях, в Материуме может пройти год.

Корабль выходит в тварный мир рядом с нужной ему звёздной системой, но дальше обычной точки прыжка – порой до самой системы может оказаться ещё несколько недель пути. Всегда намного мудрее выйти из Варпа раньше, чем пытаться сразу оказаться у звезды – такие авантюры могут закончится так же плачевно, как попытка преждевременно запустить варп-двигатель при выходе из системы.

Теперь корабль может отправиться к нужной планете, передав туда сообщение и узнав, сколько занял его переход. Время в Варпе и обычном мире течёт по-разному, и порой у экипажа нет ни малейшего представления о том, сколько месяцев или лет прошло, с тех пор, как они зашли в Варп. Судно начинает путь к нужному миру со скоростью, равной примерно одному проценту от световой и сбрасывая её при приближении к внутренним частям системы, где плотность космического мусора становится выше. Наконец, оказавшись в нужной точке, корабль принимает рои крошечных челноков, что принимают грузы и пассажиров, и готовится к новому путешествию.

Каналы в варп-пространстве

Теоретически, в Варпе можно странствовать где угодно. На деле же его изменчивые волны вынуждают двигаться лишь от системы к системе и совершать короткие прыжки, что всегда выходят точнее длинных. Это особенно верно для крупных флотилий, которые может разбросать на несколько световых лет. Так или иначе, большинство перемещений в Варпе происходит по давно устоявшимся, хорошо исследованным и предсказуемым путям, что связывают отдельные звёздные системы и целые регионы космоса.

Варп-врата

Варп-вратами называют точки в реальном мире, связанные туннелем через Варп. Такой туннель обходит обычные опасности Имматериума, позволяя совершать безопасные путешествия за точно отмеренное время. Существование варп-врат и их происхождение – загадка сама по себе. Если они были созданы искусственно – кто их сделал и зачем? Более того – некоторые врата кем-то улучшены и снабжены дополнительными механическими конструкциями, о предназначении которых можно лишь гадать. Другие остаются просто чёрными дырами в пустоте.

Врата встречаются в глубине космоса, на границах солнечных систем, внутри таковых и даже на планетах. Через крупнейшие легко пройдёт пустотный корабль – такие обычно располагаются на рубежах системы или среди её внешних миров. Встречаются и маленькие врата, через которые может проехать небольшая машина или даже только пройти человек – как правило, такие располагаются на планетах и ведут на другие такие же врата на других мирах. Так или иначе, каждые врата – редкость, а маленькие – в особенности. Нередко они замаскированы своими творцами и отзываются на электрический, психический или иной сигнал.

Космические расы готовы использовать варп-врата, которые находят, хотя порой то, что кроется по ту сторону, может оказаться опасным. Многие врата кажутся неисправными и могут случайно выбросить корабль в Варп. Другие ведут в места, где раньше были звёзды и планеты, но теперь осталась лишь пустота. Наконец, нельзя забывать о возможности выйти из врат на далёком, враждебном мире посредине звёздной империи чужаков или оказаться вне пределов галактики. Варп-врата часто становятся очень важны для того, кто контролирует их, и многие подобные объекты имеют стратегическое значение для Империума. Имперские управители и другие власти предержащие часто борются за контроль над оказавшимися в их зоне ответственности варп-вратами и не жалея сил защищают эти реликвии от нападений извне.

Варп-порталы

Варп-порталом называют точку, где тварный мир и Имматериум пересекаются, создавая устойчивый вход в Варп и выход из него. Чтобы войти в Имматериум через такой портал, не нужен варп-двигатель – хотя судно, не оснащённое варп-щитами вряд ли смо-

жет долго протянуть в Эмпиреях. Море душ по ту сторону портала – это не туннель, а океан, полный течений. Точные манёвры позволяют кораблю вернуться в нормальный мир, доплыв до другого портала. Впрочем, истинная природа таких точек не до конца понятна, и никто не скажет, были они созданы намерено или случайно. Некоторые чужаки пользуются порталами, чтобы летать через Варп и Материум – особенно поработители, что живут в Варпе. Подобно вратам, порталы могут появиться где угодно – в том числе, на поверхности планеты. Некоторые имеют зримый облик, другие же невидимы или похожи на дыру в земле или зев тёмной пещеры.

Варп-порталы могут быть полезны – известны случаи, когда корабль с повреждёнными варп-двигателями, неспособный выйти из Имматериума и обречённый на гибель, внезапно натыкался на портал и возвращался в тварный мир.

Создания Варпа

В Эмпиреях обитают странные и опасные существа. Некоторые чудовища обитают лишь в Варпе, но всё равно представляют немалую угрозу человечеству. Кроме обычных опасностей, что таит путешествие в Имматериуме, корабль может столкнуться с его злокозненными обитателями, стремящимися поглотить жизненную силу пустоходов.

Корабельные технокрецы при помощи излучателей поля Геллера создают «кокон», что защищает корабль от хищных зверей Варпа. Но нужно помнить, что эти поля загадочны и своенравны, а потому могут и не спасти от направленного вторжения. Корабль со схлопнувшимся полем Геллера быстро становится жертвой целого роя злобных тварей. Такое нападение может, как немного повредить корпус, так и вызвать массовые отказы бортовых узлов и многочисленные жертвы среди экипажа и пассажиров.

Незащищенный человек в Варпе может стать жертвой демонической одержимости или сойти с ума от того, что творится вокруг. Люди пропадают без следа, сумасшедшие толпы бесчинствуют на палубах, где их кошмары обретают плоть, что приводит к убийствам и разрушениям. Порой судно выходит из Варпа целым и невредимым, но без единого человека на борту. По галактике дрейфует немало кораблей-призраков, а встреча с таким считается очень дурным знаком.

Могущество некоторых созданий Варпа простирается и на тварный мир. Некоторые из них – просто безмозглые охотники за душами, вечно пытающиеся утолить неутолимую жажду. Другие обладают тонким умом и жаждой воплотиться в реальной вселенной, но неспособны подолгу поддерживать телесный облик вне Варпа. Такие существа вторгаются в умы смертных и подчиняют их своим капризам, порабощают их волю и добиваются условий, что позволят им пересечь мост между Имматериумом и Материумом. Целые общины и даже миры становились жертвами этих чудовищных паразитов, что наслаждались своей властью. Имперские власти постоянно ищут и уничтожают созданий Варпа, где могут, ослабляя их связь с реальным миром, когда это возможно.

Через пустоту

Структура Империума держится на кораблях, что перевозят армии и чиновников. Флоты обязаны обеспечивать провиантом голодающие ульи и доставлять снаряжение и машины на агромиры. Без своих эскадр Империум бы быстро рассыпался, а разобщённое человечество – растворилось на просторах галактики.

Хотя межзвёздные перевозки бывают и частными, большинство ведут организации Империума – в первую очередь, Имперский Флот, что насчитывает десятки тысяч боевых и грузовых кораблей самых разных размеров. Также Флот содержит военные космопорты, пустотные комплексы, шахтёрские и промышленные суда, орбитальные исследовательские станции, а также миллионы спутников и крохотных постов раннего обнаружения и разведки.

Империум так велик, что его Флот разделён на пять частей и каждая действует в пределах своего сегментума как независимое соединение (хотя флоты могут сотрудничать при необходимости). Большинство высших постов в командовании Флота занимают выходцы из духовенства Земли – как правило, из Администратума. Верховный главнокомандующий Флотом может также быть верховным лордом и пребывать на Терре.

Адептус Терра не только имеет полную власть над Флотом, но и содержит собственные корабли. Некоторые постоянно пребывают на Терре, но многие другие разбросаны по всей галактике, где перевозят слуг Империума, что выполняют задания особой важности или секретности. Отдельный корпус кораблей есть у Адептус Арбитрес – их также можно использовать для перевозок или боевых действий.

Космический десант обладает собственными межзвёздными транспортами и боевыми кораблями. Их суда немногочисленны, но на борту у них – самые яростные и подготовленные воины в галактике. Каждый орден обладает достаточным флотом, чтобы использовать его как космическую базу, располагающую собственными транспортами и десантными судами. Магистр каждого ордена имеет право вводить в строй новые корабли или захватывать вражеские и использовать их. У каждого ордена есть своя цветовая схема и символика, по которой можно безошибочно узнать его флот.

Межзвёздные корабли, космические станции, добывающие и перерабатывающие суда, которыми владеют отдельные лица, корпорации или купеческие семейства, составляют очень малую долю. Возможность межзвёздных путешествий даёт огромную власть, которой Империум не желает делиться, и тем, кого он не контролирует прямо, позволяют существовать, лишь пока они остаются полезными и покорными.

Самые знаменитые из таких «частников» – это династии вольных торговцев и дома навигаторов. Даже самые крупные из таких семейств владеют лишь несколькими кораблями, которые сами по себе составляют огромное богатство. Большинство их судов – фамильные реликвии, что служили хозяевам тысячелетия, очень большие и хорошо сконструированные.

Контрабанда

Империум – это огромное государство, достаточно огромное, чтобы в нём можно было спрятаться, если потребуется. Администратум пытается контролировать все межзвёздные перевозки, но кое-что ускользает даже от его ока. Существуют корабли, которыми владеют незарегистрированные торговцы, контрабандисты и даже пираты. Такие люди идут на большой риск, ведь Флот считает враждебным любой незарегистрированный корабль.

У всех незаконных перевозок есть крупный недостаток. Большинство навигаторов – законопослушные подданные. Кроме того, их очень мало. Межзвёздное путешествие без навигатора проходит очень медленно, ведь «слепой» корабль может прыгать в Варп не больше чем на четыре световых года – с навигатором один переход может достигать пяти тысяч таковых. Конечно, бывают и навигаторы, что готовы участвовать в незаконных перевозках, но такие встречаются очень редко. Неудивительно, что большинство контрабандистов работают в нескольких соседних субсекторах или окраинных межсекторах.

Незарегистрированные корабли

Есть немало причин, по которым капитан может встать за штурвал незаконного корабля. У планет есть свои законы, регулирующие ввоз и вывоз товаров. Некоторые правительства устанавливают таможенные пошлины или имеют жёсткие карантинные правила. На зарегистрированных кораблях грузы и пассажиры всегда проходят тщательную проверку и учёт. Многие торговые пути – собственность наследных капитанов или закрыты для всех, кроме обладателей флотских хартий.

И потому всегда находятся люди – среди них бывают и имперские управители – что не прочь обойти эти препятствия. Даже владельцы зарегистрированных судов могут поддаться искушению и нарушить закон, если награда будет высока, но они сильно рискуют, ведь их корабль могут опознать.

Незарегистрированные корабли обычно не бывают в глубинах систем – они встают на якорь у тайной базы недалеко от точки прыжка, а товарообмен происходит на внутрисистемных кораблях. Местонахождение такой базы нужно держать в тайне, и нередко его приходится менять каждые несколько месяцев. Имперский управитель может сквозь пальцы смотреть на контрабанду, если это отвечает его целям. Главный же враг любого незаконного торговца – предательство.

Пиратские корабли

Межзвёздные пиратские корабли похожи на незарегистрированных торговцев, отличаясь лишь намерениями. Немногие имперские управители терпят пиратов в своих владениях, так что обычно корсары прячутся в необитаемых системах. Некоторые космические разбойники действуют только против зарегистрированных торговцев, другие нападают на кого придётся. Нередко пираты и незаконные торговцы работают вместе, делятся друг с другом сведениями и отсиживаются в одних и тех же логовах.

Обычная тактика пиратов – поджидать в засаде у точки прыжка. Если жертва покинет систему, сопровождающие её внутрисистемные корабли, скорее всего, вернутся домой. Тогда пираты нападут и попытаются взять корабль на абордаж и забрать груз до того, как судно уйдёт в Варп. Конечно, пират мог бы и уничтожать такой корабль, но из обломков не извлечёшь добычи.

Вражеские рейдеры

Рейдерами называют вражеские межзвёздные корабли. Кому именно они «вражеские», конечно, зависит от того, на чьей стороне вы. Имперские управители нередко конфликтуют со своими соседями. В таких стычках одна сторона может нанять незаконных капитанов и даже пиратов, чтобы перехватывать суда противника. Такие противостояния – обычное дело, но большинство направлены против досветовых кораблей врага – очень глупо нападать на суда Имперского Флота, ибо за этим последует стремительное и безжалостное возмездие. Не стоит и говорить, что случаются ошибки, и имперские управители нередко лично испытывают на себе тяжесть имперского же правосудия.

Сегментумы-майорис

Империум делится на пять зон ответственности флота – сегментумов-майорис, что изначально были созданы для управления флотом и перевозками, но позже заняли место в Адептус Терра. Все корабли попадают под юрисдикцию одного из сегментумов. В каждом сегментуме есть крепость, в которой располагается штаб линейного флота и пребывает верховный лорд-адмирал. Крепость сегментума Соляр располагается на Марсе, сегментума Ультима – на Кар Дуниаш, сегментума Темпестус – на Бакке, сегментума Пацификус – на Гидрафуре, а сегментума Обскурус – на Кипре Мунди.

Секторы

Каждый сегментум делится на секторы, чей размер зависит от местных условий и плотности звёздных систем. Обычный сектор охватывает семь миллионов кубических световых лет, то есть, представляет собой куб с ребром почти в двести световых лет. Сектора не примыкают друг к другу вплотную – они разбросаны по просторам галактики и представляют собой очаги цивилизации в безбрежном океане пустоты. Сектора связаны хорошо известными варп-маршрутами длиной в тысячи световых лет.

Субсекторы

Секторы делятся на субсекторы около десяти световых лет радиусом, в каждом из которых обычно насчитывается от двух до восьми звёздных систем, но встречаются и более крупные образования. Причина таких размеров – удобство патрулирования. Каждый субсектор – не это участок космического пространства, а объединение миров, а потому в каждом секторе хватает звёздных систем, не входящих ни в один субсектор. Такие участки иногда называют межсекторами, но куда чаще – «дикими зонами», «запретными зонами», «пустым космосом» или «космическими фронтирами». В межсекторах встречаются газовые или пылевые туманности, непроходимые участки, владения чужаков, неисследованные системы, необитаемые планеты и непригодные к жизни миры.

Звёздные флоты

Имперские межзвёздные корабли бывают торговыми, военными, гражданскими и некоторыми другими. Они сведены в особые флоты – торговый, линейный и гражданский. В каждом сегментуме-майорис есть свой торговый, гражданский и военный флот. К примеру, линейный флот Соляр – это все военные корабли сегментума Соляр; торговый флот Пацификус – это все купеческие суда сегментума Пацификус; гражданский флот Темпестус – это все гражданские корабли сегментума Темпестус.

Приписка к сегментумам

Все межзвёздные корабли принадлежат к флоту одного из сегментумов. Приписка к тому или иному флоту ставит корабль на учёт и позволяет власть имущим координировать действия судов на подотчётной им территории. Корабль, незарегистрированный в сегментуме, может путешествовать в его пределах только с особого разрешения высших флотских чинов. Приписка нужна для того, чтобы местные могли «узнать» корабль – любое неизвестное судно может оказаться враждебным, а такие атакуют и уничтожают.

Торговые флоты

Торговые суда составляют девять десятых всего звёздного флота в Империуме. Каждый из них базируется в крепости сегментума-майорис, где работают его управляющие. К примеру, флот Соляр приписан к Марсу, а корабли галактического севера – к Кипре Мунди, что в сегментуме Обскурус. Хотя такие крепости – это огромные порты с доками, верфями и ремонтными стапелями, их главная роль – руководить флотами в своей зоне ответственности. Лишь малая доля кораблей бывает в крепости сегментума, к которому приписана.

Каждый торговый корабль служит в своём флоте по договору – торговой хартии. Не все хартии похожи – некоторые предоставляют капитану больше власти и ответственности, чем другие.

Есть несколько типов хартий. Принимая хартию, капитан практически приносит вассальную присягу Императору в лице власть имущих флота. Пока такая клятва не будет принесена, а записи о ней – не появятся в крепости этого сегментума и на Марсе, капитан не может зарегистрировать своё судно.

Флотская хартия – самая малоуважаемая и ненадёжная. Такие капитаны могут быть в любой миг лишены своих постов и списаны на берег, а их корабль – передан другому. Флотский капитан назначается на свою должность так же как свободный, но странствует по маршруту подобно наследственному.

Свободная хартия – более желанная. Свободные капитаны назначаются на определённые суда чиновниками флота. Как правило, такие люди – это сами члены флота, поднявшиеся до высоких должностей. Свободные капитаны могут торговать как захотят в пределах сегментума, но обычно им запрещено действовать на

устоявшихся торговых маршрутах. Вместо этого они странствуют по менее густонаселённым и менее исследованным областям, где не бывает регулярных рейсов – либо это просто не нужно, либо постоянно летать сюда слишком дорого.

Ещё менее распространённые, но куда более желанные хартии – наследственные. Такие капитаны могут сами назначать своих наследников, которые приносят присягу и становятся новыми капитанами, когда предыдущий умрёт или выйдет в отставку. С такой хартией можно сделать отличные деньги, и их всегда ценят.

Самые редкие, ценные и древние хартии – наследственные свободные. Капитан может стать наследственным свободным в качестве награды, но сейчас это случается редко. Такие торговцы могут действовать по всему сегментуму. Большинство таких древних хартий значатся во флотах нескольких сегментумов, а некоторые – во всех пяти.

Хотя наследственные свободные капитаны, теоретически, остаются слугами Империума, у них очень немного обязательств. На своём корабле они могут торговать где и как им угодно в рамках своей хартии.

Гражданские флоты

Хотя большинство межзвёздных кораблей принадлежит к торговым флотам, хватает и таких, что приписаны к отдельным людям, семействам и торговым картелям. Все частные суда действуют на маршрутах, определённых для них властями флота сегментума. Такие лицензии нужно покупать и обновлять – обычно раз в сто лет. Неудивительно, что многие частные корабли не рискуют совершать длинные путешествия, опасаясь, что срок лицензии истечёт раньше, чем завершится странствие.

Лицензии нередко выставляют на аукционы, и их получает тот, кто больше заплатит. Такая система позволяет Империуму поддерживать пути сообщения, на которые он не хочет ставить собственные корабли. Кроме того, это недурной источник денег.

Кроме долгосрочных лицензий администрация выдаёт разрешения на разовые путешествия. Большинство маленьких флотов сводят концы с концами, пользуясь именно такими разовыми предложениями.

Гражданские флоты бывают очень разными – от одного-единственного корабля для нескольких десятков. Один из самых крупных принадлежит навигаторской семье Редондо – в нём насчитывается сорок семь зарегистрированных межзвёздных судов. Большинство же арматоров владеет всего одним кораблём. Нередко сам хозяин корабля является и его капитаном, хотя он волен назначить кого угодно. В крупных флотах правление просто нанимает капитанов со стороны.

Космические корабли Империума

Тем, кто рождён под тесными небесными сводами, бывает трудно принять всю древность и достоинство старого космического корабля – а большинство кораблей очень стары. Открытый космос, самая враждебная человеку среда, не вредит металлам и пластику, из которых строят пустотные суда, и позволяет им переживать целые поколения. Имперские флоты состоит из многих тысяч кораблей, большинству из которых не меньше десятка веков. Некоторые оставили позади десять тысяч лет, возрастом приближаясь к самому Империуму, а встречаются и творения более древних эпох. Ничего удивительно, что звёздные суда, даже принадлежащие к одному классу и типу, сильно различаются.

Имперские корабля – это исполинские суда, которые строят десятилетиями. Каждый корабль – это огромное вложение времени и средств, но будучи построен, вооружён и принят в состав Флота, он останется там на века или даже тысячелетия, а вовремя проходя переоснащение и ремонт, он может служить почти бесконечно. Если не считать особенно крупных несчастных случаев и гибели в бою, космические корабли бессмертны, подобно крупным городам, чьё население живёт в вечном цикле упадка и возрождения. Корпуса получают пробоины в битвах, мнутся под градом астероидов или искажаются под воздействием Варпа. Механизмы изнашиваются. Электрические узлы перегорают. Машинные залы разрушаются и плавятся под колоссальным давлением и жаром, что создают плазменные и варп-двигатели. Чтобы противостоять постоянному износу, на каждом межзвёздном корабле работают бригады из сотен и тысяч умелых ремесленников, вечно ремонтирующих и переоснащающих судно. В недрах каждого имперского корабля укрыты фабрики и мастерские, огромные кузни и плазменные печи и даже маленькие заводы по очистке руды и мануфакторумы, перерабатывающие сырьё.

Межзвёздные корабли приводят в движение плазменные и варп-двигатели. Первые нужны для передвижения на досветовых скоростях в пределах звёздных систем. Они пылают, подобно звёздам, перерабатывая топливо в сверхперегретую реактивную массу, необходимую для того, чтобы судно могло двигаться через космос. Когда крупный межзвёздный корабль летит от границ звёздной системы до точки, где возможен переход в Варп, за ним, как за кометой, остаётся пылающий след, отлично видимый в ночном небе планеты, от которой он удаляется. На многих мирах прибытие или отбытие судна считается знамением, суля радость или скорбь, надежду или погибель.

Варп-двигатели – это устройства более эзотерические и устрашающие, даже для членов экипажа. Когда корабль добирается до точки безопасного прыжка на границе звёздной системы, плазменные двигатели затихают и начинает работать варп-двигатель. Он выталкивает судно из реального мира в Варп и позволяет ему перемещаться там. Если корабль запустит варп-двигатели в пределах звёздной системы, в ткани реальности может появится разрыв, что окажется губительным для населения окружающих планет. Само судно при этом будет разорвано на части противоборствующими силами притяжения звезды и потоками энергий, высвобожденными варп-двигателем.

Примерно треть внутреннего пространства корабля занимают его двигатели с их огромными соплами, колоссальные камеры сгорания, генераторы, окружённые защитными плитами, а также целые мили трубопроводов, туннелей, коридоров и воздуховодов, необходимых для управления, подачи топлива и работы ремонтных бригад.

В жилых помещениях корабля обитают тысячи пустоходов. Обычно члены экипажа живут в отсеках, выдающихся из корпуса

судна, подобно волдырям или шпилям в сотни метров высотой. Иногда жилые купола и башни похожи на настоящие небоскрёбы, возносящиеся к звёздам, сияющие огнями и соединённые друг с другом перекинутыми через пустоту мостами. Другие напоминают колоссальные соборы с колоннами и скульптурами. Огромные статуи легендарных героев разгоняют тьму, гигантские рогатые горгульи плотоядно глядят с высоких шпилей, смеясь над ужасами Варпа, а золотые купола сияют в лучах звёзд.

На грузовых и купеческих судах всё пространство, что не занято жилыми отсеками и двигателями, отведено под трюмы для драгоценного груза. На боевых кораблях вместо это стоят исполинские генераторы, что питают орудия. Эти могучие механизмы гудят и сыплют искрами от накопленной в них энергии, и лишь эти сполохи озаряют непроглядную тьму глубоких шахт-отсеков, где они расположены. Когда батарея лазерных орудий даёт свой титанический залп, эта энергия высвобождается с громовым рёвом. В бою корабль содрогается от эха своих орудий, а его палубы дрожат от отдачи, что оставляют свирепые выплески энергии.

Внутрисистемные корабли

Большая часть имперских космических судов может путешествовать лишь в пределах звёздной системы. Законы, определяющие право владения такими судами и их применения – дело местного управителя. Всеимперским властям нет дела до таких мелких, в галактическом масштабе, забот. Внутрисистемные корабли не имеют варп-двигателей и оснащены для действий в пределах системы. Такие суда делятся на множество типов – от боевых до промышленных.

Большинство космических войн гремят вокруг планет, пустотных станций и других важных объектов. Поэтому в уязвимых системах необходимы эскадры внутрисистемных кораблей. Такие суда могут принадлежать к Имперскому Флоту и действовать с его базы, а могут подчиняться имперскому управителю. Если в системе есть несколько обитаемых планет, ей понадобятся и грузовые корабли, которыми могут владеть правительства, частники, картели или иные компании. В большинстве систем можно найти как правительственные, так и частные суда.

Промышленными кораблями называют все виды судов, предназначенные для добычи ископаемых, производства и обслуживания. Подобно грузовым, они могут быть правительственными и частными.

Очень немногие системы полностью исследованы – почти всегда даже в заселённой звёздной системе есть малоизученные регионы. Обычно такой разведкой занимаются поисковые корабли, что ищут полезные ископаемые, но вообще сама природа таких исследований сильно зависит от самой системы.

Также в системах могут встречаться и целые станции – не всегда удаётся построить доки или базы для кораблей на планетах или астероидах. Такие крупные стации могут обеспечивать суда не хуже планет.

Наконец, в системах можно найти маяки – это совсем маленькие станции, что постоянно передают сигнал для всех ближайших кораблей. Также маяки сканируют проходящие мимо них суда и передают сведения об их размере, курсе и регистрационных данных. В чрезвычайных обстоятельствах, они могут действовать как спасательные станции в глубоком космосе, где экипаж потерпевшего крушение судна сможет выжить и дождаться спасения. Обычно на маяке есть небольшой экипаж, но некоторые полностью автоматизированы. Расположение и количество маяков в разных системах сильно отличается – где-то их нет вообще, а где-то может быть больше сотни.

Линейные флоты

Каждый из пяти сегментутов-майорис содержит флот сегментума, который делится между секторами. Хотя большая часть космических битв происходит вблизи планет или пустотных станций, которые можно защищать силами досветовых кораблей и «береговыми» средствами защиты, кораблей слишком мало, чтобы прикрыть каждый мир. Линейные флоты несут мощное оружие, они способны быстро отзываться на угрозы и встречать врага лицом к лицу, когда это потребуется.

Хотя военные корабли, подобно торговым, прикреплены к сегментумам, их регистрация действует по всему Империуму и корабль из одной части галактики всегда узнают в другой. Это позволяет линейным флотам действовать вместе и координировать усилия – если Империум столкнётся с врагом, что окажется не по зубам флоту целого сегментума, подкрепления можно будет созвать со всей галактики. Капитаны боевых кораблей – такие же слуги Империума, как шкиперы торговых судов. Отличие в том, что офицеры назначаются из сегментума и не владеют кораблями, на которых служат. Организация линейного флота намного жёстче торгового, а своей иерархией напоминает планетарные вооружённые силы Империума.

Верховный лорд-адмирал

Высшее звание в Имперском Флоте – это верховный лорд-адмирал, он же командующий линейным флотом. Такой человек в ответе за все космические силы сегментума, а стало быть, во всём Империуме существует всего пять обладателей столь высокого чина. Формально, все верховные лорды-адмиралы равны, но на деле командующий линейного флота Соляр немного равнее прочих. Верховные лорды-адмиралы отвечают за стратегию флота в пределах сегментума, курируют программы конструирования и ремонта кораблей и обеспечивают боеспособность флота в своей зоне ответственности. Личный штаб командующего делится на тысячи рабочих комиссий, отвечающих за вооружение, обслуживание, закупки, строительство и другие заботы.

Командующие секторами

Командующему линейным флотом сегментума подчиняются адмиралы, ответственные за действия флота в каждом секторе. Адмирал пребывает в крепости сегментума вместе с чиновниками из Администратума и других ветвей Адептус Терра. Командующий сектором отчитывается не только перед своим флотским начальником, но и перед префектом Адептус, что отвечает за сектор. Адмиралы руководят частями флота, что должны вести патрулирование, пребывать на постоянных боевых постах и служить резервом. Последний обычно располагается непосредственно в крепости сегментума, а все остальные силы передаются командирам флотских групп.

Командиры флотских групп

Командиры групп – это коммодоры и контр-адмиралы, руководящие частями флота сектора. Нередко такие офицеры пребывают вблизи крепостей сегментума или, что чаще, на одной из постоянных станций в субсекторе. Командиры групп ответственны за патрулирование и поддержание порядка в ближайших к своей ставке субсекторах и межсекторальном пространстве. Как правило на базе субсектора находится нестроевой личный состав и несколько эскадр, одна из которых обычно находится с патруле, а другие пребывают в готовности встретить врага.

Командиры эскадр

Такие офицеры руководят эскадрами. Нередко они носят капитанский чин. Обычная эскадра состоит из корабля командира эскадры и двух подчинённых.

Капитаны

Капитаны командуют отдельными кораблями. Как правило, «капитаном» называют просто старшего офицера на кораблей, но на самых маленьких кораблях такой может иметь чин коммандера или коммандер-лейтенанта.

Временные линейные флоты

Владения Империума настолько велики и включают столько звёздных систем и областей дикого космоса, которые нужно патрулировать, что даже армаду из многих тысяч кораблей приходится делить на эскадры и даже отдельные суда со своими зонами ответственности. Империум не может позволить себе постоянные флоты, всегда готовые дать отпор вторжению или подавить восстание. Кроме того, пока такой флот соберётся и прибудет в зону боевых действий, враг успеет покинуть её.

Вместо этого в час нужды собирают временные флоты, созывая действующие поблизости корабли – обычно в пределах дюжины световых лет, но изредка в них встречаются суда, прибывшие с расстояния в пятьдесят таковых. Впрочем, даже столь небольшой путь требует несколько дней, а чаще – недель.

Лишь в случае очень крупных войн, что длятся десятилетиями, Империум сводит все корабли линейного флота воедино в одной зоне боевых действий. Впрочем, сейчас идёт немало таких войн – например, в юго-восточном спиральном рукаве галактики, откуда неостановимо надвигаются тиранидские флоты-ульи, покоряя и поглощая каждую планету на своём пути. В таких кампаниях против Великого пожирателя сражаются миллионы людей, тысячи кораблей и целые ордена космических десантников. Флоты для этих войн собираются отовсюду и подолгу следуют на театр военных действий. Такой путь может занять десятилетия, и часть экипажа может никогда не увидеть тех битв, в которые собрались. Но Империум хорошо знает, что тираниды могут поглотить всю Восточную окраину всего за несколько десятилетий.

Враги Империума

Флоты Империума сталкиваются с множеством врагов – орксарами, эльдарскими пиратами, тиранидскими флотами-ульями и другими ксенозахватчиками. Кроме того, он ведёт боевые действия и внутри самого Империума – обычно это небольшие стычки внутрисистемных кораблей с контрабандистами, мятежниками и разбойниками.

Тем не менее, время от времени происходят и крупные войны, в которых участвуют целые группы звёздных систем. У некоторых систем есть собственные эскадры, и Империуму приходится отправлять против таких врагов крупнейшие крейсера и линкоры. В таких противостояниях Флот может столкнуться с неприятелем, обладающим такими же кораблями, как у него.

Такие восстания чаще всего происходят в краях, отрезанных от Империума варп-штормами. Последние происходят не так уж и редко, и частенько целые системы теряют связь с «большой землёй» на годы. Когда буря утихает, контакты восстанавливаются, и всё возвращается на круги своя. Порой штормы ярятся десятилетиями и даже веками, и целые системы слишком надолго остаются предоставленными сами себе, чтобы на них могла уцелеть власть Империума и правильная вера. Как только варп-шторм утихнет, и сообщение с системой будет восстановлено, Империум столкнётся с новоявленной независимой федерацией и окажется втянут в местечковую войну. В таких случаях линейный флот должен будет вернуть планеты под власть Империума, а его капитанам придётся столкнуться с коллегами, с которыми они могли сражаться плечом к плечу в других войнах.

Случается и обратное – командир эскадры или флотилии восстаёт против Империума и, используя мощь своих кораблей, создаёт себе карманное царство на границах имперского космоса.

Но худшее из зол – гражданские войны, подобные Ереси Гора. Тогда военный магистр Гор обратился к поклонению Губительным силам и обернул почти половину имперских сил против своего отца. Лишь смерть Гора и изгнание его сторонников в ад Ока Ужаса смогли положить конец всегалактической междоусобице. Даже сейчас, десять тысяч лет спустя, за Оком Ужаса продолжают вести наблюдение, ибо там укрываются целые флотилии Хаоса, что устраивают частые рейды, а порой и крупные вторжения в Империум.

«Лучше изменить Императору, чем пойти против своего лорда-капитана»

- древнее изречение пустоходов

Rogue Traders

The Warrant of Trade
•
Temperament
•
The Trappings of Power
•
Conditions
•
Lineage
•
Rewards

Глава XII

Вольные торговцы

«Кабинетные адмиралы из флотских академий считают, что пустотные сражения предсказуемы, что это научная задача, вроде партии в регицид. Они учат, что сближаться с врагом можно лишь на определённое расстояние, что против одного крейсера нужно определённое число малых кораблей, и сотне других выхолощенных, нудных истин.

Они не знают, о чём говорят. Разве эти учёные и эксперты когда-нибудь чувствовали, как вскипает кровь, когда ты сближаешься с врагом, видели, как его корабль истекает плазмой из повреждённых двигателей? Кто-нибудь из этих знатоков сходился с неприятелем на то расстояние, что заставляет их брызгать слюной от возмущения? Ведомо ли хоть кому-то из них, какой трепет внушает кровавая бойня в пустоте космоса?

Я чувствовал леденящий поцелуй пустоты, когда корпус моего корабля раскололся, и остался жив. Я бросал свой корабль на врага, будто торпеду и побеждал. И я сделаю это снова, тысячу раз сделаю, и буду продолжать до тех пор, пока Император или сама вселенная не решит, что я испытывал судьбу слишком часто»

- вольный торговец Люсьен Геррит из клана Аркадий на торжественном пиру на борту «Вотана» в честь разгрома предательской 88-й флотилии

Империум – это огромное, раздробленное царство, раскинувшееся почти на всю галактику и посягающее на небольшие области космоса, где обитают чужаки. В Империуме более миллиона обитаемых миров, но это капля в море по сравнению с Млечным путём. На границах и в удалённых областях этого царства, куда не пробивается свет Астрономикана, живут лишь колонисты, о которых забыли тысячелетия назад, да отступники. Большая часть галактики остаётся неисследованной, неведомой и чрезвычайно опасной.

Существование неоткрытых пока что миров, чужих цивилизаций и несметных богатств сделало необходимым создание целого сословия свободных агентов Империума – вольных торговцев. Эти люди, коих создаёт и снаряжает Адептус Терра, могут исследовать удалённые части галактики, где нет света Астрономикана, и где не ступала нога человека. Вольные торговцы пытались пересекать и межгалактическую пустоту, но на таких расстояниях даже астропатические средства связи становятся бесполезны, и были ли такие экспедиции успешны, остаётся лишь гадать. Действуя в отрыве от Империума, вольный торговец должен сам решать, как ему поступать с чужацкими общинами, своими открытиями и обнаруженными угрозами. Сочтя встреченную расу опасной, он может попытаться уничтожить её или собрать как можно больше сведений, чтобы передать тем, кто окажется в силах провести ксеноцид. Если же торговец решит, что чужаки могут быть полезны, ничто не помешает ему установить с ними связь. Если их планета окажется богата природными ресурсами или артефактами, вольный торговец вправе разграбить её и вернуться на Терру с полными трюмами сокровищ – ксенотеха, ценных минералов и технологических чудес.

Не стоит и говорить, что каждому вольному торговцу нужен пустотный флагман, суда поменьше, солдаты и слуги. Он может владеть десятками кораблей – нередко, циклопическими и неповоротливыми грузовиками, в которых могут обитать команды опытных техников и тысячи колонистов-добровольцев, готовых заселять новые миры. Что более важно, на борту могут быть и солдаты, готовые иметь дело с любыми опасностями космоса.

Многие вольные торговцы некогда занимали в Империуме высокий пост. Они могут быть выходцами из Адептус Терра, Имперского Флота и Гвардии или даже Инквизиции. Встречаются и просто влиятельные люди – например, навигаторы. Кроме того, дарование такого титула противнику нередко позволяет избавиться от него. У вольных торговцев не самая лучшая репутация – большая часть Духовенства Земли предпочитает держаться от них подальше.

За рубежами Империума вольный торговец сам себе закон. Среди них встречаются благочестивцы, несущие свет Императора за пределы его царства; есть и просто возвеличенные пираты и авантюристы. Многие вольные торговцы излучают уверенность и могут быть очаровательными и коварными, искусными дипломатами, мошенниками или закоренелыми убийцами – как потребуют обстоятельства. Часто они окружают себя свитой соратников и подпевал, в которой могут встретиться воины-ксеносы, мутанты и другой сброд, за связь с которым можно получить от Инквизиции клеймо еретика. Немало вольных торговцев довольно неуравновешенны – иные уничтожали целые миры по своей прихоти или ставили опыты над ксеносами из одного извращённого любопытства.

Зачастую вольные торговцы одеваются роскошно и вычурно – каждый по своим вкусам. Они носят лучшее оружие и снаряжение, что могут достать – в том числе ксенотех. У некоторых популярны наперстные лазеры и игольники джокаэро, что выглядят как обычные кольца, но мощностью не уступят пистолету. Порой у вольных торговцев встречается фазовое ксенооружие, способное обходить любую броню, нейрозвёзды Ха'Кайдана или другие таинственные предметы. Если прежде держатель патента был важным лицом в Адептус Терра, он может одеваться как имперский аристократ, дополняя гардероб нарядами по моде неимперских миров, носить оставшееся со времён военной службы оружие – например, абордажную саблю или офицерский клинок. Некоторые любят изящные дуэльные пистолеты в блестящих кобурах или архаичные охотничьи ружья, небрежно переброшенные через плечо.

И ваше имя, сэр?

Торговый патент – это не просто титул и совокупность прав и обязанностей. Это и буквальный документ, должно быть, один из самых ценных листов пергамента в Империуме. На нём стоят подписи и печати властей предержащих всего Человечества. Самые старые династии вольных торговцев утверждают, что к их патентам приложил руку сам Император, и потому большинство хранит грамоты в безопасности стазисных хранилищ, вдали от любопытных глаз и вороватых рук. Подобно инквизиторской инсигнии, патент – это неоспоримое доказательство полномочий.

Патент насколько ценен, что мало какой вольный торговец носит его при себе. Так как же имперский управитель может поверить, что человек, которого он видит впервые в жизни, и который требует все положенные вольному торговцу почести и привилегии, действительно тот, за кого себя выдаёт? Империум – общество феодальное, в котором мало кто из простолюдинов отважиться прекословить вышестоящим, а те, кому всё же хватит духу, быстро поймут свою ошибку. Вольные торговцы, инквизиторы, имперские управители просто привыкли к повиновению и обычно держат себе так, что все, с кем они встречаются, предпочитают перестраховаться. Конечно, человек, которого ты видишь впервые, может оказаться самозванцем, но на всякий случай лучше предположить, что усмехающийся парень в роскошных одеждах, окружённый сотней телохранителей, и чья эскадра стоит на геостационарной орбите над твоим дворцом, – действительно полномочный представитель Империума. Альтернатива может быть куда хуже!

Покровители

Вместе с патентом вольный торговец может получить под командование значительные военные силы. Как правило, их поставляют власть имущие Империума, но нередко их можно получить и от иных важных людей, заинтересованных в прибылях, что может принести союзный обладатель патента. Многие вольные торговцы делятся частью доходов с такими покровителями. Конечно, хватает и тех, кто легко забывает о них, стоит ему только покинуть пределы Империума, но за поимку таких хитрецов могут назначить щедрую награду.

Обычно вольные торговцы возвращаются в имперский космос раз в несколько лет, чтобы продать экзотические товары, пополнить припасы, набрать команду и отдохнуть перед новым путешествием во тьму. Оставаясь в Империуме они могут ввязаться в конфликт с Адептус Терра или Инквизицией. Вольные торговцы наделены обширными правами и легко забывают, что в Империуме они уже не могут творить всё, что вздумается, ведь это непременно вызовет неудовольствие власть имущих.

Многие вольные торговцы и вовсе не признают власть Империума. Такие люди, что странствуют меж чужих звёзд и сталкиваются со множеством разных культур, легко могут стать жертвой опасно вольнодумной философии, ксенопаразитов или даже демонов, что живут в межзвёздной тьме. Так или иначе, это может привести к ожесточённому противостоянию – особенно, если вольный торговец обладает знанием или артефактом, завладеть которым жаждет кто-то ещё.

Торговый патент

Поскольку бóльшая часть космических путешествий жёстко контролируется из крепостей сегментутов, Империум обладает огромной властью над перемещениями своих подданных. Царство человечества охватывает колоссальную часть галактики, но не имеет чётких границ – гораздо важнее варп-маршруты, связывающие отдельные сектора. На границах с диким космосом люди живут на пребывающих в забвении или небрежении мирах, где часто встречаются с чужаками, могут торговать с ними или даже объединяться против общего врага. Всё остальное человечество к ксеносам и неимперцам питает лишь страх и недоверие. Каждого подданного Императора с рождения учат тому, что Человечеству явно предначертано править звёздами, и потому любая связь с чужаками ведёт, в лучшем случае, к духовному осквернению, а в худшем – к вторжению. Контакты с такими обществами запрещены древним указом и происходят лишь на самом высшем уровне с дозволения верховных лордов Терры и назначенных ими слуг.

Тем не менее, верховные лорды уже давно осознали, как важно для человечества расширение границ его владений. Торговый патент, что получают все вольные торговцы, – это позволение не только бывать за рубежами Империума, но и вести дела со всеми, кого можно там встретить, как полномочному представителю Сенаторум Империалис. Патент возносит своего обладателя на такие высоты иерархии, до которых вообще можно дослужиться, и ставит его в один ряд с имперскими управителями, инквизиторами и магистрами Космодесанта. Вольные торговцы могут говорить с пэрами Империума на равных и договариваться о содействии.

Хотя грамота приносит своему обладателю почти безграничные привилегии, в полную силу он раскрывается лишь за пределами Империума. Во владениях Императора вольный торговец – лишь часть общей иерархии, а за их рубежами может сам создавать таковую. Не зря говорят, что вдали от цивилизации устами вольного торговца говорит сам Император.

Кроме того, торговый патент даёт и немало других прав – например на покорение любых миров и источников дохода, какие его владелец сможет найти, любым способом, который он сочтёт уместным. Многие используют такое право для завоевания и колонизации открытых планет – фактически, они становятся имперскими управителями и расширяют владения Человечества. Другие выбивают себе особые торговые условия с обнаруженными цивилизациями и делают умопомрачительные состояния, что лягут в основание могущественных благородных семейств.

Корни

Не найти двух похожих вольных торговцев, но каждый из них – выдающийся человек, страсти и честолюбие которого вознесли его над толпами простых смертных. Каким бы не было их прошлое, торговый патент озарил или проклял жизнь каждого из них.

Имперский Флот

Многие вольные торговцы прежде служили в Имперском Флоте. Это неудивительно, ведь вольный торговец должен уметь командовать целой армадой пустотных кораблей, и мало кто захочет передоверять это подчинённым. Благодаря этому, многие владельцы патентов – искусные капитаны и адмиралы, способные встречать врагов, о которых не слышали в Империуме, и побеждать их. Многие будущие торговцы слыли на Флоте своевольными бунтарями, что не желают полагаться на доктрины и тактические приёмы, выработанные в крепости сегментума. Те, чьи взгляды слишком своеобразны, обычно быстро гибнут, о чём потом столетиями будут ходить легенды и слухи. Истинные же дарования, даже преданные идеям, что никогда не одобрял Имперский Флот, покинув действительную службу и общество знаменитых упорным консерватизмом имперских военных, могут достичь настоящих вершин.

Битва за Нефритовый предел

В 691.M41 крейсер Имперского Флота «Обречённый на удачу» с несколькими кораблями сопровождения отправился в рутинное патрулирование зоны у границ Коронуса. В Друзовой марке, у замыкающей границы Каликсиды эскадра перехватила астропатический сигнал бедствия с исследовательского судна Адептус Механикус и откликнулась на него. По пути к эксплораторам, «Обречённый на удачу» получил ещё несколько сигналов о крупном вторжении орков. Хотя «Обречённому» удалось разобрать лишь часть сообщения, капитан решил, что его сил не хватит, чтобы сдержать зеленокожих, и запросил подкрепление. К его немалому удивлению сразу три флотилии вольных торговцев откликнулись на призыв, и три дня спустя их объединённые силы сокрушили орков в сражении, что позже станет известно, как Битва за Нефритовый предел. Это был первый известный случай совместной операции Имперского Флота и вольных торговцев за два столетия, а послебоевые отчёты о нём вошли в каликсидские программы подготовки флотских офицеров.

Многие вольные торговцы, прежде служившие на Флоте, поддерживают связь с былыми товарищами по всему сектору и за его пределами. Они всегда могут рассчитывать на друзей, с которыми когда-то делили кадетские каюты. В трудную минуту эти связи могут очень пригодится – такие друзья способны, как поделиться припасами, так и спасти от нападения пиратов или ксеносов. Большинству вольных торговцев по душе полагаться лишь на себя и обращаться за помощью лишь в по-настоящему отчаянных обстоятельствах. Многие предпочитают не донимать просьбами старого сослуживца, недавно произведённого в коммодоры – кто знает, быть может, позже он станет верховным адмиралом и сможет помочь куда значительнее.

Вольные торговцы, ушедшие со службы на Флоте, любят подчеркивать свой былой чин и украшать себя полагающимися и даже излишними знаками различия. Например, такой обладатель патента может не просто облачиться в парадный китель, схожий с тем, что носят верховные адмиралы (даже если сам и близко не имел такого звания!), но и украсить его золотыми эполетами, рядами медалей и орденов и повсюду увить золотым кантом, а потом дополнить этот роскошный костюм косицами, заплетёнными по обычаям какого-то дикарского племени, или татуировками на лице, как у ульевого бандита. Рядом с драгоценной абордажной саблей такой человек может носить меч неизвестного, но явно чужацкого происхождения или другое оружие, выторгованное или украденное на одной из множества странных планет, где ему довелось побывать.

Имперская Гвардия

Ещё один из столпов Империума, откуда может выйти вольный торговец – это Гвардия. Тот, кто прошёл путь от службы в одном полку до командования колоссальными разношёрстными армиями, может получить патент и отправиться в собственный крестовый поход за пределы Империума. Такие люди не только отлично разбираются в планетарных войнах, но и сведущи в искусстве стратегии. Одни становятся столь же великими адмиралами, какими были генералами, другим хватает дальновидности препоручить флотские дела своим подчинённым, сосредоточив собственные выдающиеся умения на более глобальных задачах.

Вольные торговцы из отставных гвардейских офицеров часто располагают крупными наземными армиями, а корабли служат им для того, чтобы доставить своих людей в нужное место и начать опустошительный планетарный штурм. Сражаясь вне Империума, такие командиры вынуждены беречь солдат, к чему многие не привыкли – ведь пополнить поредевшие армии в диком космосе неоткуда. Если его воинство потерпит серьёзные потери, вольный торговец сможет получить новобранцев только на покорённых им же мирах. Переоткрыв населённую людьми планету и прервав её многолетнюю изоляцию, торговец может наложить на неё воинскую повинность, повелевающую местным отправлять своих людей на службу в его флот или просто навербовать рекрутов силой. Иные командиры не чураются брать под свои знамёна даже наёмников-чужаков, чего никогда бы не одобрили власти предержащие Империума. Но вне его рубежей вольный торговец – сам себе закон. Кто знает, какие необычные воинства на службе Империума сейчас странствуют среди Звёзд Гало?

Столь воинственные вольные торговцы могут выглядеть, как угодно. Многие одеваются подобно гвардейцам своего былого полка, чья форма, в отличие от одинаковых кителей Имперского Флота, сполна отражает культуру бойцов и их родины. Нередки и генеральские элементы костюма – богатые, длинные шинели и островерхие фуражки. Те, что предпочитают руководить своими завоеваниями с переднего края, нередко могут надеть панцирный или даже силовой доспех поверх парадного мундира. Как и все вольные торговцы, такие милитанты носят при себе самое необычное снаряжение – например, диковинные датчики и излучатели защитных полей, что обычно увидишь только в высших эшелонах Инквизиции или Оффицио Ассассинорум. В отличие от своих флотских коллег, что могут носить оружие лишь для показухи, вольные торговцы-воины обычно вооружаются чем-то более практичным и разрушительным – нередко оружие милитантов сделано специально для них, покрыто изящными украшениями или создано из тел убитых врагов, и потому хозяин ценит его ещё и как памятный трофей.

Администратум

Некоторые чиновники Администратума за свою долгую и разнообразную службу, становятся управителями целых империй из отделов и департаментов, чья сфера полномочий охватывает десятки звёздных систем. Такие мужчины и женщины неминуемо будут безжалостными и расчётливыми хищниками, что готовы прокладывать себе путь наверх любыми средствами, сокрушать врагов и переживать бесконечные покушения. Многие из таких чиновников могут заниматься подавлением восстаний в бунтующих секторах или насаждать имперские порядки на недавно переоткрытых и возвращённых в лоно Империума анклавах. Это мастера точечного применения силы, готовые пустить в ход любое оружие, что откажется под рукой – от могучих космодесантников до хитроумных политических интриг. Это делает их идеальными кандидатами на титул вольного торговца.

Чиновник с патентом и эскадрой, в первую очередь будет оставаться политиком, и только потом – лидером, хотя самые успешные умело сочетали эти роли или ловко играли их поочерёдно. Такой человек будет накапливать ресурсы и доверит командование своими кораблями тем, кому не просто доверяет, но кого сможет уничтожить, стоит тому выступить против сеньора. Он будет постоянно подогревать соперничество между подчинёнными, поощряя их искать его покровительства и одобрения в ущерб противникам. В отличие от отставных гвардейских или флотских офицеров, такие вольные торговцы редко применяют силу в открытую – им больше по душе кинжал во тьме, чем грубые многочисленные армии.

Столь беспринципным князькам часто нравится быть незаметными. Они могут одеваться так же, как одевались на прошлой службе – например, в монашеские рясы писцов. Некоторые всё же любят роскошное платье, но придерживаются тёмных и приглушённых цветов, что придаёт их носителям задумчивый и угрожающий вид и предупреждает о том, как глупо заступать дорогу такому человеку. Нередко они не носят оружия в открытую, но только дурак решит, что вольный торговец не может себя защитить – у него обычно найдётся что-то незаметное, но смертоносное, вроде наперстного лазера или потайного силового клинка, не говоря уже о неизменном защитном поле, что укрывает носителя от врага в бою и вероломного удара в спину.

Купцы

Большинство имперских миров сравнительно изолированы друг от друга – лишь малая доля населяющих планету людей когда-либо бывала в другой звёздной системе. Несмотря на это, большинство миров зависит от торговли с соседними планетами. Плоды сложного производства – например, оружие – приходится завозить с миров, где есть знания и возможность создавать их, отдавая взамен природные ресурсы, которых всегда не хватает в промышленных центрах. Кроме того, правящие сословия большинства планет падки на всё необычное и готовы платить колоссальные деньги за диковинки из дальних краёв. Те, кто любит показывать своё богатство и влияние – неважно, настоящее или мнимое – или просто следует за модой, всегда купят экзотическую еду, одежду, драгоценности и предметы искусства.

За тысячелетия сложилось целое сословие, кормящееся за счёт межпланетной торговли. Купцы в Империуме существуют во множестве видов – от картелей до торговых союзов, от маленьких долевых предприятий до могущественных корпораций. Многие сосредотачивают свои усилия на работе с относительно небольшой группой миров или одним богатым торговым маршрутом – сама суть Империума не способствует созданию устойчивой всегалактической экономики.

Для многих купцов война и торговля – это одно и то же. Они вынуждены защищать свои интересы любыми средствами – и порой такие «средства» обретают вид небольших собственных или наёмных армий. Конкуренты могут вести друг с другом буквальные торговые войны или сражаться против пиратов и чужаков. Не стоит удивляться, что состоявшиеся купцы – это генералы не меньше, чем торгаши, применяющие схожий подход, и на войне, и в коммерции. Это делает их идеальными вольными торговцами.

Держатели патента с таким прошлым нередко бывают самыми хитроумными и успешными – они одинаково уверенно чувствуют себя и за столом переговоров, и на поле брани – это для них одно то же. Их армии и боевые эскадры могут быть набраны из собственных обширных владений или собраны из наёмников и партнёров, окутанных сложной сетью контактов и обязательств.

Гербы вольных торговцев

Многие счастливцы, едва получив патент, придумывают для себя личные стяги, что гордо реют на церемониях, и получают благословления высочайших церковных иерархов. Некоторые носят своё знамя за собой куда угодно. Обратную сторону монеты представляют те, что прячут флаг в хранилищах Белакейна – этот мир-кузница славится технологиями стазис-полей. Даже не имея знамени под рукой, многие вольные торговцы с гордостью носят гербы и гербовые цвета. Придворная гвардия и суда нередко также украшены символами своего сюзерена, превозносящими могущество и положение вольного торговца.

Купцы, получившие патент, нередко одеваются пышно, подражая самодержавным правителям, и носят драгоценные украшения, львиная доля которых оказывается потайным оружием, излучателями защитных полей или датчиками. Они окружают себя людьми, что были определены на службу к ним ещё до рождения, благодаря семейным связям, что тянутся в прошлое на много поколений. Их корабли похожи на летающие дворцы, сияющие показной роскошью. Но глупцом окажется тот, кто запишет такого вольного торговца в пустоголовые щеголи или неумехи. Многие даже намеренно создают себе такой образ и пользуются им как ещё одним оружием в своём и без того немалом арсенале.

Имперские управители

Хотя большинство имперских управителей получает свой пост по наследству, а расстаётся с ним только вместе с жизнью, находятся и люди, что оставляют высокий титул и отправляются к звёздам, став вольными торговцами. Обычно это происходит, если заменённый или низложенный губернатор всё ещё остаётся полезным Адептус Терра. Быть может, имперский управитель потерял свой мир из-за вторжения ксеносов, но сумел сохранить часть СПО и флот – его могут даровать патент, даруя возможность завоевать себе и Империуму новые владения.

Таких вольных торговцев ведёт вперед жажда вернуть то, что они некогда потеряли. Это могут быть очень обаятельные люди, пользующиеся преданностью былых подданных. Их флотилии – это скопления судов всех мастей и размеров, что сумели избежать разрушения родины, а также эскадра кораблей, что смог выделить Империум. Подданные таких вольных торговцев сражаются отчаяннее любых других – ими движет чувство утраты и желание искупить её. Те, кто неспособны сражаться, становятся колонистами, каждый со своей ролью в обществе, которое они надеются когда-нибудь восстановить.

Такие вольные торговцы очень сильно различаются как нравом, так и обликом – обычно каждый из них воплощает культуру своей потерянной родины. Привычный покрой и фасоны одежды намеренно утрируются, а обычаи и наречие бережно хранят, чтобы не дать им исчезнуть навсегда.

Инквизиция

Случаи дарования патента и титула вольного торговца инквизиторам малочисленны, но всё же известны. Как правило, причиной тому становятся интриги внутри Святых Ордосов – нередко потерпевший поражение получает патент как возможность избежать менее завидной судьбы.

Когда инквизитору предлагают патент, он понимает, что от этого предложения нельзя отказаться. Как правило вольными торговцами становятся охотники на чужаков из Ордо Ксенос, что отлично подготовлены для новой карьеры. Хотя они больше не смогут пользоваться почти безграничными ресурсами Инквизиции, они становятся силой сами по себе. Главное отличие старой жизни и новой – обстановка. Вместо поисков скверны и предательства среди жителей Империума, такой вольный торговец

будет рыскать в поисках угрозы среди чужих звёзд, исполняя новый долг с такой же самоотдачей, как прежний.

Вольными торговцами могут стать не только полноправные носители печати, но и кто-то из множества их слуг. Помощники, получившие патент, могут считать себя счастливцами – такая судьба, что бы не стало её причиной, намного лучше других.

Дарование торгового патента

Патент дарует вольному торговцу его высокое положение, и определяет то, как он будет применять своё могущество и влияние. Грамоты выдают лишь власть имущие – как правило, учреждения при верховных лордах Терры. Фактически, это значит, что патент дарует сам Император. Вручение такой хартии – громкое событие, что обставляют с большой помпой и множеством церемоний, отмечающих рождение нового благородного семейства, которое, если его родоначальнику будет сопутствовать успех, станет править целыми регионами космоса, присоединёнными к владениям Человечества. Патенты выдают по многим причинам – в знак признания заслуг перед Империумом или повинуясь политическим соображениям.

Патенты вольных торговцев передаются по наследству. Вручённый одному человеку документ будет переходить из поколения в поколение, пока будут оставаться наследники. Немало династий пресеклось, но ещё больше – было создано им на замену для того, чтобы у Империума всегда были люди, готовые расширять его рубежи.

Военная служба

Одна из самых обычных причин даровать торговый патент – признание заслуг на военной службе Империуму. Война в галактике гремит в тысяче разных обличий, лорды-генералы и верховные адмиралы ведут десятки могучих крестовых походов за отвоевание целых регионов космоса, уступивших ксеносам или бунтовщикам. Под их командованием находятся миллионы воинов и сотни боевых кораблей, а за время похода, что может длиться десятилетиями, они покоряют десятки планет во имя Императора. Успешные командиры возносятся на вершины воинской иерархии, носят множество орденов, принимают победные парады, получают триумфы и торжества в свою честь, а их именами нарекают планеты. Такие мужчин и женщины редко бросают дело всей жизни, уходя в отставку, а среди гражданских им нет покоя. Торговый патент многие из них принимают как желанный исход, что пойдёт на благо Империума.

Политическая необходимость

Пока одни слуги Империума получают торговые патенты в знак искренней благодарности и признания их заслуг на службе Человечеству, другим такая грамота достаётся, чтобы отвратить более скверный исход. Не раз и не два за историю человечества мужчины и женщины, принимая под командование крестоносные флотилии, покоряли новые владения и объявляли себя их единоличными правителями. Иногда такие узурпаторы хотя бы делали вид, что верны Империуму, и Адептус Терра признавали их до тех пор, пока непокорные вассалы платили десятину и исполняли прочие обязательства. Но множество раз самозваные управители так привыкали к безраздельной власти, которую хотели сохранить навсегда, что отвергали верховенство Империума и отторгали от него земли, за которые когда-то проливали кровь. Единственным решением в такой обстановке становится новый крестовый поход, призванный низложить узурпатора. Но куда лучше полностью избежать ещё одной войны, вовремя указав возможному сецессионисту на новые земли, ждущие завоевания, и предоставить клеркам из Адептус Терра окончательно привести под руку Империума уже покорённые миры. Немало патентов вручалось специально, чтобы успешный лорд-милитант, завоёвывая новые миры, так растянул свои силы, что переставал представлять угрозу для Империума.

Самовыдвижение

Чтобы пробиться наверх в лабиринте имперских ведомств и служб, нужно иметь кое-что за душой. Чтобы на вас – одного из бессчётных миллиардов – обратили внимание, нужно безжалостно и неустанно карабкаться ввысь. Люди, занявшие тёплые места, могут быть благородными и бескорыстными, но с тем же успехом они могут оказаться себялюбивыми подлецами. Для тех, кто занял высокое положение, открывается много путей удовлетворить своё честолюбие, и для некоторых вожделенной целью становится торговый патент.

Почему высокопоставленный чиновник может стремиться получить патент, будет зависеть от его похвальных или достойных порицания черт характера, а способ получения – об обстоятельств, что сложились волей случая или которые интриган подстроил сам. Более чем вероятно, что в дело пойдут огромные взятки в высших эшелонах власти, требования вернуть старые долги и просьбы об услугах всем, кто может помочь.

Получив патент, такой человек будет использовать его для утоления своего честолюбия. Одни захотят выкроить себе маленькое царство за пределами Империума, другие – заложить основу могущественной династии, не заботясь о том, что им не увидеть своими глазами процветание грядущих поколений. Часто отмечают, что многие вольные торговцы тщеславны и себялюбивы, но эти вдобавок корыстны и одержимы бредом собственного величия.

Почётная ссылка

Есть люди, что всеми правдами и неправдами стремятся к высокому положению, расправляясь с врагами при помощи хитрых интриг или руками убийц. За свою жизнь – продлённую сверх обычного срока редкими и дорогими омолаживающими операциями – такие люди наживают массу нижестоящих врагов и озлобленную неприязнь немногочисленных равных. Порой такой человек почти достигает заветной цели, к которой стремился всю жизнь – и до назначения правителем сектора или даже верховным лордом остаётся лишь один шаг.

В такой миг многочисленные соперники могут объединиться против честолюбца и сложить всю свою мощь, чтобы избавить себя от этого врага раз и навсегда. Нередко конкурент оказывается слишком влиятелен, чтобы совершенно погубить его, поэтому ему навязывают торговый патент, чтобы убрать с глаз долой. От такой чести нельзя отказаться, и у новоиспечённого вольного торговца нет иного выбора, кроме как принять свою судьбу, скромно возражая речам, что восхваляют великие деяния, которые он совершит на величайшей службе Империуму, удостоившего его такой чести. Для таких вольных торговцев патент не может подсластить горечь поражения.

Хотя изгнанникам не нужны были их патенты, они нередко достигают больших успехов – пиратствуют среди звёзд, покоряют десятки планет и накапливают колоссальные богатства, которых

Отпрыски вольных торговцев

Чтобы сыновья и дочери старейших династий не пали жертвами роскошной и беззаботной жизни, тем самым ослабив семейство, старшие родственники часто посылают своих отпрысков набираться ума, в одном из главных ведомств Империума до тех, пока не сочтут их достойными возвращения, или, когда к этому призовёт долг. Многих отсылают в Имперский Флот – науки, что они постигают там, пригодятся в командовании собственной эскадрой. Другие проводят время в генеральных штабах Имперской Гвардии или в канцеляриях Администратума. Обычно они не пользуются уважением коллег – их считают бездельниками, что просто отбывают повинность до тех пор, пока всемогущие родственники не призовут их обратно – впрочем, некоторые успевают научится многому, что окажется полезным в будущем.

Потерянный, обретённый и вновь потерянный рай

В 298.M41 вольный торговец по имени Салгат Фалкин вошёл в пространство Коронус и направился неизведанные области за его пределами. У него была одна-единственная задача, исполнив которую, он мог бы наживать богатства так, как хочет – устроить где-нибудь тридцать тысяч колонистов, которые, по оценкам специалистов, были лишними на родной Гвоздике – каликсидском мире-улье. Фалкин хотел побыстрее избавиться от нежелательных пассажиров и быстро нашёл подходящую планету – цветущий мир тропических островов и тёплых лазурных морей. Задержавшись лишь для того, чтобы проследить как колонисты расставляют готовые жилые купола, Фалкин продолжил своё путешествие.

Двенадцать лет спустя вольный торговец вернулся на тот мир – колонисты назвали его Новой Гвоздикой. Эскадра Фалкина была почти уничтожена, а его состояние серьёзно пострадало после нескольких встреч с эльдарами. Остановившись на Новой Гвоздике, Фалкин обнаружил, что оставленная им больше десяти лет назад община колонистов стала преуспевающим сообществом здоровых, счастливых, процветающих людей. Фалкин немедленно нарёк себя имперским управителем Новой Гвоздики, надеясь насладиться жизнью в роскоши. К сожалению для Новой Гвоздики, эльдары выследили вольного торговца и обнаружили планету, что была одним из давно потерянных девственных миров. Ксеносы потребовали от людей немедленно убираться с Новой Гвоздики, а когда Фалкин отказался – начали вторжение и избавились от незваных гостей раз и навсегда. Фалкин и остатки его эскадры вновь ушли в Пространство и больше о них никто не слышал.

не смогли бы добыть больше нигде. Некоторые возвращаются спустя десятилетия, чтобы заплатить былым врагам по счетам. Иногда они дожидаются, когда главные заводилы заговора уйдут на покой на собственные райские миры, а потом отправляют за ними убийц или целые армии, чтобы навсегда решить старые противоречия.

Характер

Откуда бы не взялся вольный торговец, он будет рьяно стремиться к успеху и процветанию. Такие мужчины и женщины не похожи на простых смертных Империума. Это по-настоящему великие люди, что совершают великие подвиги во благо Империума и себя самих. Нередко личность вольного торговца тесно связана с его прошлым, но так бывает далеко не всегда. Порой торговец отрывается от корней – его истинная натура раскрывается лишь, когда он устремляться в космос, к неведомым звёздам.

Авантюрист

Многие вольные торговцы – авантюристы в худшем смысле этого слова. Они ведут себя с неподражаемой самоуверенностью, а долгий опыт позволяет им прокладывать себе путь к королевским дворам и опочивальням принцесс с равным изяществом.

Авантюристы умеют любые обстоятельства повернуть себе на пользу, часто идут на риск, что другие сочли бы чрезмерным, и легко ставят на карту свои жизни и всех своих слуг. Насилие редко бывает главным инструментом в их арсенале – обычно авантюрист внешне исполнен дружелюбия. За этой маской кроется острый ум и воинское мастерство, которое позволяет сразить почти любого врага. Некоторые торговцы сочетают напускную храбрость с настоящей, нередко в первых рядах высаживаясь на только что открытых мирах. Авантюрист во главе небольшой команды самых близких соратников нередко попадает во все возможные ловушки, но выходит сухим из воды и с ценной добычей, что пополнит его состояние. Другие становятся каперами и наслаждаются жизнью корсара – грозы чужацких кораблей.

Торговый король

Такие вольные торговцы без остатка отдаются погоне за богатством, которое добывают не грубой силой и угрозами, а дальновидными договорами. Эти купцы стремятся заполучить самые соблазнительные контракты и убедиться, что партнёры хоть и не остались без прибыли, но и близко не получили такого же барыша.

Столь убеждённые торговцы готовы пойти на многое, чтобы избежать участия в войнах – они считают это пустой тратой ресурсов, хотя не отказываются от атрибутов военной мощи, если это понадобиться на переговорах. Более того, ни один вольный торговец не будет настолько глуп, чтобы пренебрегать защитой своих капиталов, и торговый король знает цену своим деньгам как никто другой. Он готов пойти на многое, чтобы защитить вложения от соперников и пиратов и всегда окружает себя лучшими телохранителями.

Торговый король будет стремиться создать целую сеть доступных лишь ему выгодных маршрутов в «своём» регионе космоса. Это может привести к конфликту с власть имущими Империума, если вольный торговец ведёт дела с ксеносами, которых ему положено уничтожать, или утаивает переоткрытую колонию, чтобы никто, кроме него, не мог вывозить оттуда столь ценимый Адептус Механикус археотех и продавать богатым бездельникам из благородных семейств.

Исследователь

Для множества вольных торговцев главной страстью остаётся расширение границ Империума и заполнение белых пятен на звёздных картах. Эти мужчины и женщины наделены неиссякаемым любопытством и нередко острым умом – такое сочетание качеств в Империуме обычно не поощряется, но для вольного торговца оно идеально, и немногочисленные умные и любознательные владельцы патентов достигли немалых высот.

Для исследователя, даже мир смерти – этот вызов, который нужно встречать лицом к лицу, а самые жуткие ксенозвери – прекрасный объект для изучения и дрессировки (или вскрытия – раз на раз не приходится). Исследователь всегда готов надеть гермокостюм и с головой погрузиться в изучение самых опасных или странных планет. За исследователями, идущими на страшный – и нередко, неосознанный – риск, будто бы приглядывает сам Император. Порой они выживают даже на кишащих кошмарными тварями джунглях миров смерти и изучают миры-гробницы, откуда все прочие бегут с воплями ужаса.

Нередко такие вольные торговцы препоручают менее будоражащие кровь занятия своим подчинённым или помощникам. Выручать господина из опасных передряг будет квартирмейстер (наверняка, не слишком довольный тем, как часто приходится это делать), а заниматься финансами – корабельный фактотум. Исследователю куда интереснее будет неясное упоминание потерянного мира, полного инопланетных чудес, чем управление династией и ответственность за неё.

Миссионер

Миссионер верит в учения Экклезиархии, провозглашающие Человечество хозяином галактики, а все прочие расы – не более чем пришлыми поселенцами на мирах, что принадлежат Империуму. Он разыскивает потерянные колонии и несёт им Имперские Истины. Такой человек готов вести пребывающих во тьме невежества к истиной вере – железом и кровью, если потребуется.

Вольные торговцы такого рода нередко получают свои патенты на условиях покорения земель, перед которыми спасовал Миссионариус Галаксиа – отделение церкви, занимающееся распространением Имперской веры. Вольный торговец-миссионер – это не просто беснующийся демагог, но делец, который жаждет не только проповедовать, но и обогащаться. Установление выгодной торговли с переоткрытыми человеческими мирами они считают частью великого плана, что начал исполняться ещё, когда Император впервые отправился к звёздам десять тысяч лет назад и обнаружил планеты, открытые и колонизированные в прошлую эпоху. Его делом было объединить всех людей, а создание Имперской веры стало первым и важнейшим шагом.

Вольные торговцы-миссионеры не выносят ксеносов и не видят, какую выгоду можно извлечь от торговли с их планетами. Скорее такие люди будут пытаться подавить миры ксеносов, сократить их влияние и не давать чужим верованиям запятнать сердца людей. В странствиях таких торговцев часто сопровождает целая армия представителей Министорума, необходимых для основания церкви на каждой из переоткрытых колоний.

Дипломат

Дипломат распространяет влияние Империума везде, где может, пытаясь охватить всю галактику. Это прагматик, понимающий, что некоторых ксеносов можно терпеть или даже поддерживать, а других необходимо истреблять. Он равно пользуется словами и корабельными пушками и способен вести переговоры даже с самыми воинственными визави, которых только можно встретить среди звёзд, будь то люди или чужаки.

Интересы таких вольных торговцев нередко пересекаются с чужими – особенно часты столкновения с людьми, считающими ксеносов достойными лишь истребления. Тем не мене, такие дипломаты продолжают верить, что они и только они умеют смотреть шире и знают, что у человечества множество врагов, так что некоторые союзы вполне допустимы – если они ведут к торжеству Империума в этой враждебной вселенной. Дипломат может завоевать доверие загадочных эльдаров и ступить на поверхность рукотворного мира. Он может остановить ксеновторжение, договорившись о перемирии, благодаря которому ни одна из сторон не будет втянута в ненужную войну.

Несмотря на удивительное красноречие, дипломат умеет понять, когда приходит время взяться за оружие. Инстинктивно, обычно при первой встрече, он оценивает своих врагов и вычисляет их истинные намерения, скрытые за словами и поступками. Когда это необходимо, дипломат ударит первым и сядет за стол переговоров последним – в конце концов, в гибкости и заключён секрет его успеха.

Безумец

Есть люди, которых не назовёшь иначе чем безумцами, слугами инстинктов и рабами своих страстей. Одни говорят, что любой человек, получивший торговый патент, скрывает в душе частицу этой тьмы. Каким бы не было прошлое или характер вольного торговца, любой из них может приказать истребить целую расу или уничтожить планету. Иногда говорят, что каждый обладатель патента в той или иной степени – жестокий сумасшедший и неважно, какая маска это скрывает.

Некоторые вольные торговцы отдаются снедающей их внутренней тьме и, погружаясь во тьму внешнюю, вершат суд и расправу так, как считают правильным. Их этический компас сломан, но именно с ним они сверяются, ведя свои дела. Такие люди могут установить свою диктатуру на переоткрытой колонии, а могут приказать разбомбить её дотла. Это капризные и непредсказуемые безумцы, готовые карать слуг за мельчайшую провинность, настоящую или мнимую. Таким провинившимся «предлагают» вернуться в Империум – везучих изгоняют в спасательных шлюпках, невезучих выбрасывают через шлюз.

Многие из столь жестоких и непредсказуемых людей отличаются очень своеобразными методами и тем, как они понимают и

исполняют свою миссию. Они могут уподоблять себя легендарным героям – некоторые даже сравнивают себя с примархами и пытаются повторить деяния, которыми десять тысяч лет назад был создан Империум. Другие присваивают себе и своим вассалам смехотворно громкие титулы – Великий завоеватель, Свет Императора, Бич ксеносов. С необузданным энтузиазмом они воюют с теми, кого считают врагами – некоторые всю жизнь проводят за пределами Империума и одному Императору ведомо, сколько миров они сожгли; другие время от времени возвращаются к цивилизации, где объявляют о своих свершениях и ждут триумфов и церемоний в свою честь. У многих появляется на одного врага больше чем стоило бы, и просто исчезают из анналов истории без следа.

Регалии

Вместе с позволением действовать вне юрисдикции Империума, торговый патент даёт немало других преимуществ. Хотя многие вольные торговцы располагают огромными личными ресурсами, вместе с патентом они часто получают целую флотилию и наземные войска, что должны помочь им в неизведанном космосе.

Если в миг получения титула, вольный торговец не имеет корабля, ему передают флагман – обычно крейсер. Каждое судно в имперских реестрах – ценный ресурс, и кораблями основного класса никогда не разбрасываются, ведь постройка новых занимает десятилетия или даже века, и может на много лет занять промышленность целой планеты. Тем не менее, основание новой торговой династии – событие огромной важности, а власть имущие не хотят (по крайней мере, нечасто), чтобы обладатель патента погиб в первой же схватке с пиратами. Империум многого

ожидает от вольных торговцев, но и готов на многое, чтобы достойно подготовить их к опасной миссии.

Вместе с флагманом, вольный торговец может получить несколько фрегатов или иных судов – грузовых, посыльных, перерабатывающих, а также множество иных вспомогательных кораблей. Если обладатель патента пока не умеет толково командовать эскадрой и не нашёл себе умелого помощника, власти предоставят офицера, что возьмёт на себя повседневное руководство. Большинство вольных торговцев скорее предпочтут иметь полную власть над своими эскадрами и быстро учатся – иные долго не протянут в кишащих опасностями регионах за рубежами Империума.

Другое серьёзное подспорье, что передают вольному торговцу – это наземные силы. Он может получить целые полки Имперской Гвардии вместе с их вспомогательными и обслуживающими частями, а также советниками, что подскажут как лучше использовать этих бойцов. Формально гвардейцев лишь временно командируют под начало вольного торговца, но на деле их служба у него часто превращается в постоянную. Обладатель патента должен быть готов столкнуться с чем угодно, и Имперская Гвардия всегда будет на острие таких боёв во внешней тьме. Даже если солдаты переживут такую службу, они вряд ли вернутся под начало Мунитoрума. Некоторые вольные торговцы переодевают гвардейцев в униформу, носящую гербы и цвета их нового господина и повелителя.

Кроме вооружённых помощников, вольный торговец может получить и целую армию счетоводов, управителей, клерков, мастеровых и советников. Предполагается, что эти люди будут трудиться на покорённых торговцем мирах. Кроме того, многие эскадры сопровождают тысячи колонистов – иногда добровольцев, иногда как получится – которые заселят открытые миры, дабы каждое поколение границы Империума расширялись. Порой вольный торговец назначает родственников или верных соратников правителями таких планет, дабы колонии были верны не только Империуму, но и ему самому.

Адмирал-милитант

Вольный торговец, что титуловал себя адмиралом Даллактарием IV ввязался в идущее замирение планеты Капелла 47, что в Друзовой марке. В 482.M41 он со своей флотилией был на пути в Коронус, когда пришёл запрос о помощи. Адмирал был известен как человек воинственный и нетерпеливый. Он с готовностью согласился прийти на помощь имперским силам и позволил втянуть себя в то, что оказалось двенадцатилетней войной на истощение. После десяти лет боёв от немалых сил адмирала осталась несколько десятков придворных гвардейцев, но он продолжал сражаться, твёрдо решив победить вопреки всему. Последний раз адмирала видели во время боя за высоту 44427, где он лично вёл штурм вражеского бункера. Десять лет спустя его, наконец, признали мёртвым, хотя выжившие родственники по сей день утверждают, что Даллактарий IV жив и где-то карает врагов Империума. Адмирал так и не добрался до Коронуса – его воинственная непостоянность оказалась более постоянной, чем рассчитывал он сам и чем предполагали его разорившиеся покровители.

Неосторожность префекта-майорис Далта

В 538.M41 леди Сун Ли получила торговый патент с условием, что отправится на шахтёрский мир Далт, что в Бездне Асироф. Узкие круги, что правили этим миром, не спешили платить по счетам, и власти предержащие Каликсиды решили немного надавать на далтского имперского управителя. Леди Сун Ли прибыла в систему и немедленно начала вещание о величии Империума и чести принимать её визит, которой удостоились шахтёрские кланы.

Правительство Далта было в панике – они поверили, что по их души явилась целая делегация из Адептус Терра, что сейчас потребует десятину. За неделю, что эскадре Сун Ли потребовалось, чтобы войти во внутреннюю систему, префект-майорис Далта отчаянно выколачивал налоги из своих подданных. Когда леди Ли прибыла на планету, её уже ждало грузовое судно, забитое всеми изящными безделушками, коими славился Далт.

Префект принял Сун Ли среди того, что на шахтёрском мире считалось роскошью и осыпал её и её свиту дарами. Три недели спустя вольный торговец загрузила свой корабль подарками, попрощалась и мягко напомнила не забывать, что через год прибудет десятинный корабль Императора. Лицо префекта стоило видеть. Вскоре после этого он исчез – Далт слишком много отдал Сун Ли и не смог бы выплатить десятину.

Условия патента

Само собой, власть и пожалования, что сопровождают патент, не даются бесплатно. Флотилия вольного торговца представляет собой грозную силу, а патент нередко содержит несколько условий её применения. Выдача такой грамоты без обязательств – верный знак того, что власти просто рассчитывают избавиться от новоиспечённого вольного торговца, надеясь, что он сложит голову где-нибудь далеко и без их помощи. Условия патента могут быть самыми разными, но как правило, он всегда требует военной службы в том или ином виде. Ниже описаны самые расхожие условия.

Демонстрация флага

Обычное условие, на котором выдаётся патент – «посещение» вольным торговцем и его флотом определенных миров. Это могут быть переживающие изоляцию планеты или просто те, которые, по каким-либо причинам, на поколения оказались оторваны от Империума. Быть может, с этих миров сократились или замедлились поставки десятины, отчего имперское чиновничество

Судьба колонии ХК-119

В последние месяцы сорокового тысячелетия вольный торговец Кинкер Драб получил патент с условием отвоевать колонию ХК-119 – небольшое поселение на спутнике безымянного газового гиганта в нескольких неделях пути от Утробы. Этот мир не имел большой ценности для Империума, но был некогда отнят у чужаков и окроплён человеческой кровью. Поэтому, когда считавшиеся истреблёнными ксеносы вернулись и захватили колонию, Драбу было приказано вернуть ХК-119 и уничтожить чужаков раз и навсегда.

К собственной эскадре Драба присоединилась ударная группа Адептус Астартес, собранная из отделений множества разных орденов. Драб имел право указывать космодесантникам, где им сражаться – а они сами решали, как. Когда флотилия прибыла к ХК-119, на неё немедленно набросились чужацкие корабли, которые оказались грозным и доселе невиданным противником. Корабли Драба были повреждены, но астартес смогли подобраться к предполагаемому флагману ксеносов и начать абордаж. Чужаки не смогли сдержать космодесантников и были перебиты, после чего оставшиеся суда вышли из боя и отступили.

Драб вместе с космодесантниками отправится на поверхность планеты и открывшееся ему было настоящим кошмаром. Выяснилось, что ХК-119 была построена в осыпающихся руинах чужацкого города. Колонисты нашли эти руины и пытались пользоваться найденным ксенотехом. Скорее всего, бывшие обитатели планеты не были последними в своем роде, а неосторожность колонистов привлекла внимание выживших чужаков.

Драб вознамерился выследить этих ксеносов, рассудив, что их высокотехнологичный ксенотех могут высоко оценить некоторые члены Адептус Механикус. Космодесантники согласились содействовать в поиске и уничтожении чужаков во славу Империума, дабы покарать тех, кто оспаривает право человечества царствовать среди звёзд. С тех пор, ни Драба, ни ударную группу Астартес не видел ни один человек.

решило вмешаться. Если планета далека или незначительна на фоне иных проблем, посылать туда миссию Администратума или эскадру непрактично, а новоиспечённый вольный торговец вполне может сделать остановку на «проблемном» мире.

Как правило, связь с такой планетой редка или почти отсутствует, а в архивах найдутся лишь отрывочные и тревожные доклады из тех краёв. В таком случае вольный торговец прибудет со всеми надлежащими церемониями. Его будет сопровождать почётный караул и щегольски наряжённая свита, процессия будет сверкать парадной формой, регалиями, флагами и знамёнами. Это необходимо, чтобы как следует напомнить местным правителям об Империуме и десятине, которую они должны платить.

Вольный торговец будет участвовать в торжественных пирах и переговорах, выступая в роли дипломата и даже посла Империума. На управителей заштатных мирков такая показуха производит неизгладимое впечатление – особенно эскадры боевых кораблей, стоящие на геосинхронной орбите над их резиденциями. Вольного торговца будут принимать, кормить и поить как короля, старательно убеждая, что небольшая задержка в поставках десятины – мелкая и совершенно невинная неурядица, которая будет решена в ближайшее время.

Некоторым имперским управителям не по нраву появление вольных торговцев – они могут выказывать открытое недовольство или всячески не подчиняться требованиям. В таких случаях, непокорный мир ждёт возмездие.

Возмездие

Когда недвусмысленного бряцания оружием оказывается мало, или планета поднимает открытое восстание, вольный торговец не имеет выбора, кроме применения грубой силы. Очень немногие новоиспечённые обладатели патентов готовы надолго завязнуть в первой же мелкой войне, и нередко прибегают к наглядной и жестокой демонстрации, что покажет, насколько бессмысленно любое сопротивление. Залп лэнс-излучателей с орбиты нередко выражает, насколько серьёзны намерения торговца – особенно если будет направлен в важные объекты – а также ослабляет власть губернатора над планетой. С другой стороны, не менее убедительным может оказаться удар по точке, особенно ценной для мятежного имперского управителя – например, роскошному зимнему дворцу или уютному охотничьему домику.

В том маловероятном случае, если демонстрация силы не возымеет эффекта, может потребоваться настоящая война. Ни один вольный торговец не захочет влезать в неё, но иногда другого выхода нет. Если обладатель патента имеет полномочия низложить восставшего губернатора, он попытается сделать это как можно скорее. Как правило, всё заканчивается быстро, и устранённого управителя заменяет менее строптивый, выбранный в соответствии с местной политической системой.

Заселение

Условием вручения патента может быть и колонизация новых планет во имя Бога-Императора Человечества. Эксплораторские флотилии Адептус Механикус постоянно исследуют галактику, без конца описывают и классифицируют небесные явления и звёздные тела. К докладам о пригодных для заселения мирах они прилагают все сведения, что удалось собрать о каждой планете. Если мир вдруг неинтересен технокрецам – например, на нём не оказывается никаких полезных им ресурсов или форм жизни, эти отчёты отправятся в хранилища, где будут ждать, когда у следующих поколений проснётся интерес к ним. Имперская бюрократия такова, что один доклад может проходить через

жернова Администратума много лет или даже веков прежде чем попасть на стол к чиновнику, что пошлёт колонистов на такую планету, дабы захватить её во имя Человечества.

За время, что проходит между исследованием и началом колонизации, с миром может случится всё, что угодно. Вихри галактических войн способны покрыть планету радиоактивной пылью, ксеносы могут захватить мир ради своих целей. Не раз бывало, что вольный торговец прибывал к будущей колонии и понимал, что она совершенно непригодна для жизни или была неверно классифицирована ещё много лет назад. В составе его эскадры может быть колонизационный корабль с тысячами поселенцев на борту, и нередко жестокосердные капитаны невзирая ни на что высаживали людей и их жилые блоки там, где это возможно. Очень немногие основанные таким образом колонии выживали дольше года, хотя считанным единицам всё же удавалось уцелеть среди внешней тьмы.

Что одному – хлам, другому – богатство

Баксилик Ким получил свой патент с условием, что будет три года сопровождать эксплорационный флот Адептус Механикус. Ким воспринимал задание безо всякой радости до тех пор, пока не понял, с кем ему предстоит работать. Внимание эксплораторов было совершенно поглощено человеческими артефактами доимперских времён, а любой ксенотех технокрецы оставляли без внимания. Ким хватал то, что оставляли эксплораторы и через три года уже имел внушительную коллекцию. Вернувшись в Империум, он сколотил немалое состояние, продавая запрещенные артефакты любителям диковин, что обеспечили спрос. Распродав весь груз и заручившись поддержкой, Баксилик вернулся в Коронус, чтобы выследить эксплораторов и поживиться тем, чем они пренебрегли. Считается, что он всё ещё путешествует по Пространству, собирает ксенотех и подсчитывает будущие барыши.

Отвоевание

Множество миров Империума становятся жертвами восстаний, вторжений и стихийных бедствий каждый год. Нередко патент требует от вольного торговца позаботиться о таких планетах, вернув под руку Империума силой оружия. О дипломатии речь не идёт никогда – если не считать переговорами требования немедленной капитуляции. Разведданные об утраченных мирах часто бывают неполными или недостоверными, нередко они основаны на устаревших сведениях или намеренно утаиваются. Вольный торговец действует на уровне лорда-милитанта, что ведёт крестовый поход – нередко при этом ему передаются дополнительные войска. Порой его флот могут сопровождать даже космодесантники – обычно совсем ненадолго, но бывают и исключения. Хотя вольный торговец считается главой всей кампании, он не может приказывать таким союзникам – обычно для этого собирают «совет похода», который будет спорить о стратегии и политике до тех пор, пока не придёт к наилучшему решению, так что обладателю патента потребуется всё его дипломатическое мастерство. Каждый из членов такого совета будет могущественным человеком, и ни один адмирал Флота, генерал Имперской Гвардии или магистр Космодесанта не согласиться попусту терять своих людей.

Как много в таком совете будет решать вольный торговец – сильно зависит от его прошлого. Былой флотский офицер наверняка станет пристально следить за развёртыванием эскадр, а воин непременно сам захочет схватиться с врагом лицом к лицу. Тот, кому по душе большие цифры и деньги, скорее препоручит все военные вопросы советникам. Хватает и таких, для кого весь поход – одно сплошное бедствие, и которые будут всеми силами пытаться увильнуть от всякого участия в кампании и вернуться к своим делам.

Исследование

Исследование – это вся жизнь вольного торговца, но порой власти непосредственно поручают ему изучить определённый регион. Тому может быть много причин, и обладателей патента нередко возмущает, что у них не будет права эксплуатировать исследованные по такому приказу миры, как они обычно делают со всеми остальными. Такую невыгодную обязанность на торговца могут возложить из-за того, что сведения Империума об этом регионе, хоть и отрывочны, но позволяют предположить наличие ценных ископаемых или иных важных ресурсов, что могут оказаться полезны всему сегментуму.

Архивные документы тысячелетней давности могут указывать на существование в тех краях утерянных человеческих колоний или межзвёздных ксеносообществ. Быть может, белые пятна на картах скрывают нечто более зловещее – чужацкие миры-гробницы, что старше Человека, необычные звёздные явления, что поставят в тупик самого учёного техножреца или колоссальное оружие, размером с планету, оставшееся от давно погибших цивилизаций. Любая из этих причин может запустить экспедицию вольного торговца, нередко сопровождаемого членами Адептус Механикус или агентами Ордо Ксенос.

Исполнение условий патента

На первый взгляд может показаться, что новоиспечённый вольный торговец может сняться с якоря и отправиться куда угодно, свободный от любых обязательств. Многих одолевает такое искушение, и некоторые поддаются ему. Таких быстро находят, ибо Империум не настолько глуп, чтобы позволять вольным торговцам творить, что они хотят, не имея возможности прижать их к ногтю.

Самый расхожий способ вынудить обладателя патента исполнять его условия – это приставить к нему могущественного представителя Империума, что не даст забыть об обязательствах. Это может быть префект Администратума, а может – посланник какой-нибудь тайной службы, вплоть до Инквизиции. Порой вместе с флотилией вольного торговца отправляется в путь один или несколько кораблей Космодесанта, что своим присутствием напоминают об условиях патента и внушают ужас врагам Империума.

Иногда верность вольного торговца обеспечивают более тонкими методами – обещаниями большей власти или вспомоществований в будущем. Если обладатель патента будет готов отвлечься на некоторые поручения ещё до того, как покинет Империум, он может рассчитывать, что правительство восполнит ему потраченные ресурсы.

Кроме того, власть имущие могут применить и более мрачные методы принуждения. Члены экипажа могут оказаться агентами Империума и скрытыми, но искусными убийцами, посланными на флагман, чтобы предотвратить неповиновение или предательство.

Наследие

Есть два типа вольных торговцев – те, что заслужили патент и те, кто унаследовали его. Дарование патента может основать могучую династию, что через несколько поколений будет способна встать вровень с самыми древними кланами навигаторов и купеческими домами. Многие отпрыски такой династии смогут носить титул вольного торговца и пользоваться привилегиями, что даёт патент, но вся власть будет сосредоточена в руках главы семейства. Такие люди должны чтить традиции, помнить о своей ответственности и оставаться столь же целеустремлёнными и хваткими как их прародитель. На своих плечах они несут судьбу династии, продолжают странствия в тёмных землях за границами цивилизации и привозят оттуда невообразимые богатства и немеркнущую славу.

Награда, достойная предателя Гальфита

Способов заслужить враждебность власть имущих Империума хватает, но немногие удостоились участи столь трагичной, как лорд Гальфит, вольный торговец из династии Магнумов. До получения патента лорд Гальфит пятьдесят лет служит в генеральном штабе флота и нажил массу врагов в военных кругах Каликсиды. Враги Гальфита обеспечили пожалование ему патента, ожидая, что тот злоупотребит своей властью, тем самым дав возможность расправиться с собой, которой они так долго ждали. Прошло всего три года, как Гальфит и его флотилия обнаружили мир, который торговец нарёк своим владением, и избавился ото всех агентов Империума, что не поддержали его притязания. Связь с Гальфитом была вскоре потеряна, и следующие десять лет о нём не было ни слуху, ни духу.

Судьба вольного торговца раскрылась, лишь когда мимо его мира проходила исследовательская эскадра Адептус Механикус. Корабль Гальфита стоял на орбите планеты, но внутри не было ничего, кроме иссохших трупов. Тело самого торговца нашлось на командном троне на мостике. Вскрытия показали, что в системы жизнеобеспечения судна был введён смертельный яд, который погубил весь экипаж в считанные минуты. Вскоре после этого с корабля отчалила одна спасательная шлюпка, но не нашлось никаких улик, что позволили бы предположить, кто был на борту.

Порой в домах вольных торговцев начинаются междоусобицы – несколько отпрысков начинают бороться за благосклонность патриарха. Если глава семейства имеет полную власть над своими родичами, возможные наследники будут интриговать друг против друга, запугивать и даже убивать своих братьев, чтобы заполучить патент после смерти его держателя. Некоторые династии сотрясают настоящие внутренние войны, как правило, скрытые за ширмой респектабельности, что не позволяет другим семействам увидеть их слабость и начать действовать. Чтобы поддерживать порядок в этом змеином гнезде и одновременно расширять владения дома и сглаживать нанесённый междоусобицами ущерб, нужен по-настоящему сильный глава династии. Многие патриархи готовы защищать своих родичей и интересы даже ценой открытого мятежа против Империума.

Отзыв патента

Некоторые вольные торговцы становятся так могущественны, что их интересы начинают противоречить всеимперским. Учитывая, какую свободу даёт патент, его владелец должен немало натворить, чтобы его сочли превышающим полномочия. Нередко власть имущие сквозь пальцы смотрят даже на самые сомнительные авантюры, если они идут на благо Империуму, даже если о них уже сплетничают на самой Терре. Тем не менее, порой обстоятельства складываются так, что патент приходится отзывать и лишать былого владельца всей дарованной власти. Отзыв патента – это необратимое лишение династии всех её привилегий, а значит и её гибель. Некоторые дома, лишившись патентов, продолжали существовать, медленно восстанавливая те богатства, что удалось сохранить.

Строительство империй

Некоторые прославленные дома вольных торговцев за столетия стали так могущественны, что превратились в межзвёздные царства, охватывающие целые области космоса за границами Империума. Само по себе это не противоречит условиям патента до тех, пор пока эти владения будут верны Империуму и не перестанут выплачивать десятину. Но человеческая природа такова, что даже лучшие из людей могут пасть жертвами гордыни и алчности и возжелать абсолютной власти над покорёнными землями.

Вести о таком самоуправстве далеко не сразу достигают Терры, а ответных действий тоже придётся ждать долго, но узурпаторы неминуемо столкнутся с гневом Империума – как правило, в виде крестоносной флотилии, нередко под командованием новоиспечённого вольного торговца, посланного низложить мятежника.

Выступление против Империума

Будучи волен вести дела с чужаками, обладатель патента нередко сотрудничает с ксеносами. Некоторые и вовсе ввязываются в местные войны, где порой выступают против Империума – например, желая защитить свои коммерческие интересы и устранить конкурентов силой оружия. Если же их интересы совпадают с планами чужаков, а конкурентами оказываются люди, вольный торговец может оказаться не на той стороне в войне, что вышла далеко за рамки торгового конфликта.

Более того – многие держатели патентов наслаждаются интригами и торговыми усобицами, с головой ныряя в мир межзвёздной коммерции. Иногда даже столь опытный игрок как вольный торговец может заключить невыгодную сделку или попасться на удочку чужих интриг и оказаться слепым орудием, действующим против Империума – а значит и целью будущего возмездия.

Сговор с Ксенос Террибулус

Хотя предписания, запрещающие большинству людей иметь дело с чужаками, неприменимы к вольным торговцам, существуют ксеносы, столь опасные, нечестивые или по иным причинам нежелательные, что даже обладатель патента не имеет права вести с ними дела. Целые звёздные системы носят статус *«Perdita»*, а на их внешних рубежах стоят буи, приказывающие всем судам поворачивать прочь именем командования сегментума или даже Инквизиции. Немногим ведомо, что за кошмар таят окружённые этими маяками миры, и какие там обитают чудовища. Многие вольные торговцы позволяют любопытству взять верх, и те, коим посчастливилось пережить встречу с запрещёнными ксеносами, могут столкнуться с гневом Инквизиции и лишиться патента.

Нарушение границ

Нельзя забывать, что флотилия вольного торговца – это значительная сила, способная сжечь дотла немало имперских миров. Один корабль, возвращающийся в Империум, обычно не вызывает подозрений, но целая эскадра не может остаться незамеченной. В сочетании с тем, что многие имперские ведомства привыкли не доверять вольным торговцам, это может порождать крайне напряжённые ситуации. Для Имперского Флота неожиданное появление у границ сектора целой эскадры – достаточный повод, чтобы послать навстречу собственные корабли, чтобы убедиться в намерениях незваных гостей. В анналах Империума можно найти немало несчастных случаев, в которых вольный торговец с победой возвращался из десятилетней экспедиции и сталкивался с эскадрой Имперского Флота. Такие инциденты могут вылиться в отзыв патента, если его обладатель останется жив.

Добыча

Благодаря патенту вольный торговец может стяжать колоссальные трофеи, которых не добыть другими законными средствами. По большей части богатство ему приносят торговля и завоевания – нередко это одно и то же. Многие вольные торговцы ищут не только сокровищ, но и славы, что приносит успех. Мало кто в сорок первом тысячелетии может хотя бы надеяться, что его имя будет известно за пределами родного мира или не будет забыто после его смерти. Самой же ценной наградой для многих становится возможность создать династию, стать прародителями благородной фамилии, что будет жить столетиями.

«У вольных торговцев могут быть тысячи видов оружия, но самым смертоносной частью их арсенала остается колоссальное, неподдельное честолюбие»

- Каста Вок, командир экипажа на «Пустотной деве»

The Koronus Expanse

The Great Warp Storms of the Halo Margins

•

Port Wander

•

The Koronus Passage

•

Winterscale's Realm

•

The Unbeholden Reaches

•

Denizens of the Expanse

Глава XIII

Пространство Коронус

«Я вижу, что лежит за пределами. Я вижу лики бледных лун и огни потерянных звёзд. Я вижу нехоженную пустоту и ждущую тьму. Я вижу пустоту, что стала моим домом, куда я возвращаюсь с надеждой и страхом»

- известные слова неизвестного вольного торговца, покидающего Порт-Странствие

Пространством Коронус имперские власть имущие называют неисследованный, полный опасностей регион Звёзд Гало за пределами Каликсиды. В Пространство можно попасть через Проход Коронус – непредсказуемый, но доступный кораблям маршрут, проложенный в Великих варп-штормах, что свирепствуют по ту сторону Порт-Странствия. Подобно самой Каликсиде, Пространство не было охвачено Великим крестовым походом, что гремел тысячелетия назад – оно осталось царством устрашающих ксеносов, невообразимых богатств, языческих планет и отголосков древнего рока.

В сорок первом тысячелетии, Коронус – это едва исследованный регион, колоссальные природные богатства которого только начали разрабатывать несколько молодых колоний. Вольные торговцы соперничают друг с другом за разведанные ресурсы и кладут тысячи чужих жизней в погоне за состоянием, а по их пятам медленно, но настойчиво ступают колонисты. Богатства привлекают в Коронус пиратов и слуг Губительных сил, жаждущих уничтожать создаваемое последователями Бога-Императора и живущих за счёт того, что им удаётся вырывать из холодеющих рук своих врагов. Тем не менее, в Пространстве хватает не менее опасных обитателей и собственных тайн.

Веками вольные торговцы бросали вызов великому злу и вероломному Варпу Коронуса, но открыли едва ли малую долю секретов Пространства. Их опорные пункты стоят рядом с относительно устойчивыми варп-маршрутами. Здесь авантюристы разоряют богатые ископаемыми планеты, грабят древние города ксеносов, отправляют посольства к языческим вождям и пытаются устраивать колонии на защищённых мирах. Удачливых ждёт здесь богатство и слава, а неудачникам суждена лишь смерть. Проход Коронус усеян остовами погибших кораблей и полнится историями о пропавших.

Вдали от людских аванпостов и распрей лежат поистине тёмные и опасные бездны, окутанные ужасными слухами, озаряемые неведомыми звёздами и населённые людьми, что никогда не слышали о Боге-Императоре. Там нет известных варп-маршрутов и безопасных путей через Эмпиреи. Такие края населены грозными орками и вероломными эльдарами, а лучи умирающих звёзд освещают множество странных руин.

Варп пространства Коронус опасен и неисследован – известные лоскутки Пространства подобны островкам в бесконечности тайн. Путешествия в таком медвежьем углу совсем не похожи на переходы по устойчивым варп-маршрутам Каликсиды. Большая часть Коронуса известна лишь по легендам, слухам и откровениям. Вольные торговцы, отправляясь сюда, рискуют своими душами, а полагаться могут лишь на добытые ими отрывки сведений да таланты своих навигаторов.

Вдали от частично исследованных регионов Коронуса, за глубинами, что облюбовали пираты и кошмарные ксеносы, лежит множество миров и странных явлений, порождённых мрачными легендами. О некоторых звёздах говорят, что у них бывал всего один вольный торговец, чьи рассказы опровергали и объявляли ложью его соперники; о других и известно лишь из тулийских инфохранилищ, добытых в пустотах у Долория в 741.M41, из пресловутых пророческих видений Семи ведьм Поступи или иных, не менее сомнительных и апокрифических источников.

Прочие сведения об этих тёмных краях ещё менее достоверны – они впервые прозвучали в безмолвные астропатических шёпотах, что слышны в водоворотах Варпа, в лживых устах коварных эльдаров или древних языческих мифах с планет, что тысячелетиями были погружены во тьму. Такие места на древних картах покрывают надписи «Здесь обитают чудовища», и лишь отчаянно дерзкий или безумный решит отправится туда в поисках своей судьбы.

Великие штормы пограничья

«История Каликсиды пестрит упоминаниями о людях, что гибли или пропадали без следа, бросив вызов Великим штормам, ярящимся там, где кончаются миры святого Друза».

- отрывок из «Пустот», записанных Тарсимом из Архаоса

На центробежных рубежах Каликсиды свирепствуют варп-штормы, с незапамятных времён закрывающие путь в Звёзды Гало. Неутихающие бури забрали множество путешественников, что пытались найти безопасный путь через них. Они настолько свирепы и непредсказуемы, что даже самый опытный навигатор может погубить корабль, попав под удар стремительных, яростных волн. Об этих варп-штормах обычно говорят во множественном числе, и фактически они являют собой смешение нескольких бурь, что сталкиваются, перекрывают и поглощают друг друга.

Через эту стену штормов есть лишь несколько устойчивых маршрутов, следующих по узким спокойным областям. Некоторые шторма бушуют достаточно давно, чтобы получить имена и стяжать дурную славу среди пустоходов, бороздящих Море душ. Самые известные среди них – Трепет пустотной танцовщицы и Вопящий вихрь, что окружают с обеих сторон Утробу, подобно двум демонам, стерегущим врата Преисподней.

Трепет пустотной танцовщицы – это паутина коварных и медленных течений, что могут запутать даже самого умудрённого навигатора и разорвать корабль, осмелившийся бросить ему вызов. Говорят, что в Трепете танцовщицы порой видят дрейфующие корабли-призраки, чьи корпуса бледны как резной камень.

Вопящий вихрь – это скоплении возмущений и варповоротов, что давят и перемалывают друг друга с неослабевающей яростью и мощью, порождая неутихающие психические стенания, что могут слышать все восприимчивые к Имматериуму – эти ужасные завывания и дали шторму его имя. Вопящий вихрь похож за свирепого зверя, что без конца щёлкает зубами и рыскает в поисках пищи. Пустотники говорят, что насытить Вихрь может лишь целый флот.

Вокруг Трепета пустотной танцовщицы и Вопящего вихря или внутри них самих гнездятся другие постоянные варп-штормы, чья суть успела принесли им дурную славу и грозные имена. Некоторые навигаторы, побывавшие на окраинах шторма или внутри них, рассказывают о Вуали смерти – странном каскаде неестественной красоты, что приковывает внимание неосторожных и завлекает их в свои мягкие и безмолвные объятия, из которых никто не возвращается. Старые путешественники, бывавшие в каликсидском пограничье, передают друг друга истории о Шепчущем шторме – тихом омуте среди бушующих бурь, где по корпусу корабля скользят пальцы умерших, а надтреснутый шёпот забытых голосов наполняет сознание живых. Эти вечно кружащие странные штормы, как и многие другие образуют стену в Море душ, преодолеть которую можно лишь по редким устойчивым путям. Самый крупный и простой для пустоходства – это проход Коронус, он же Утроба, что ведёт в неведомую тьму Пространства.

Сектор Каликсида

Каликсида – это сектор Империума в составе сегментума Обскурус. Это относительно молодой регион – в его основание легли миры, покорённые Голгенновым крестовым походом, что завершился в первых столетиях тридцать девятого тысячелетия. Каликсидой именем Императора со столичной Синтиллы правит губернатор Марий Хакс, чьи владения простираются от центростремительных миров Маркейновой марки, Предела Иосии и Бездны Асироф до Мальфийского субсектора и Друзовой марки, что граничат с неведомыми просторами Звёзд Гало, к зловещим и неисследованным мирам которых отправляются вольные торговцы и другие авантюристы.

Каликсида – это сеттинг системы **Dark Heresy**, что подробно описан в её **«Базовой книге правил»** и дополнениях.

Порт-Странствие: врата в Коронус

«Вонючая, размалёванная шлюха, что готова пустить тебе кровь за пару монет – вот что это за станция. Но как можно не любить её свет, что ждёт каждого путешественника, возвращающегося из пустоты?»

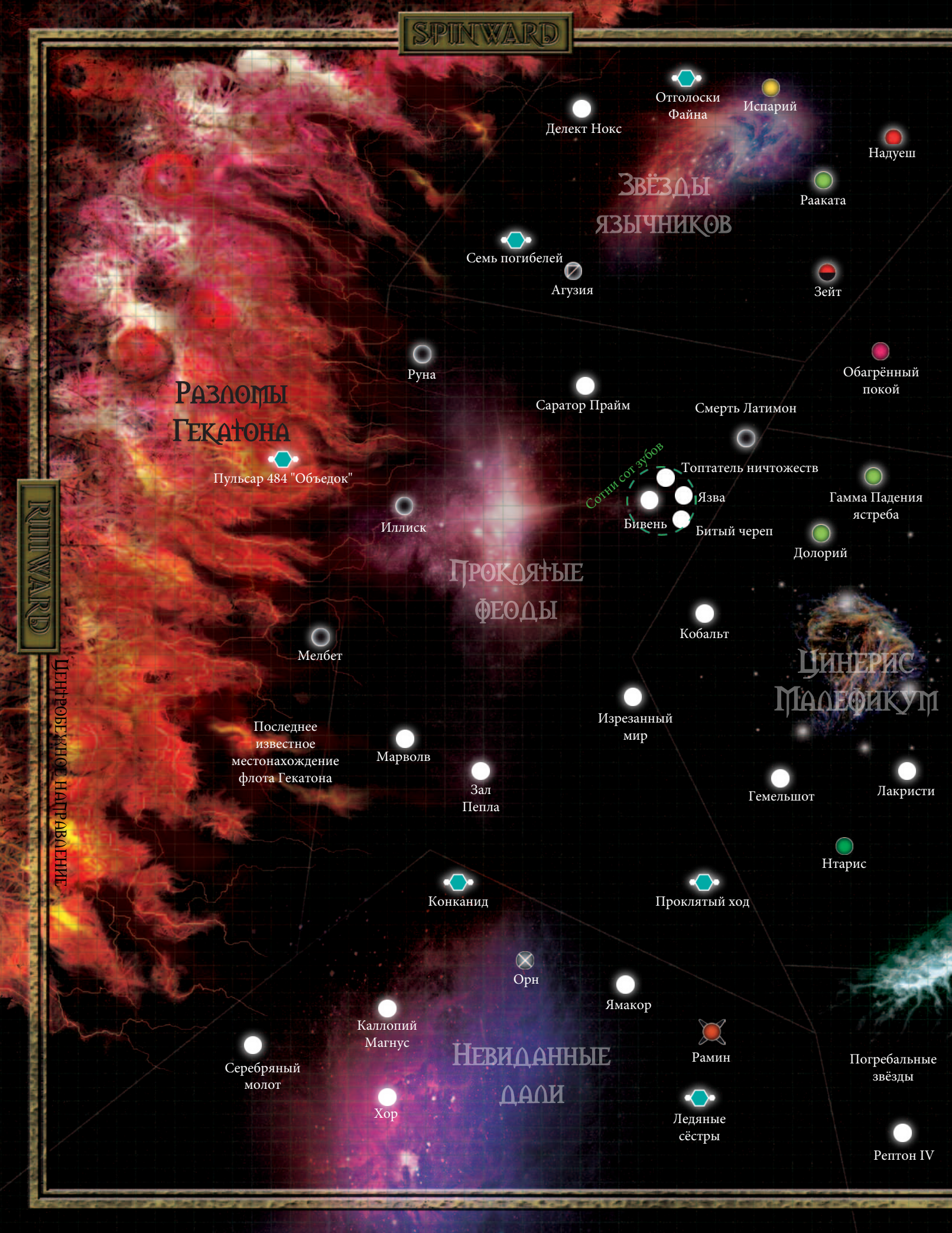
- вольный торговец Кортин Блейн, капитан «Астры Веритас»

Порт-Странствие – этот пустотная станция на дальней границе каликсидской Друзовой марки, которую по праву считают последним бастионом Империума по эту сторону Коронуса. Порт-Странствие – место отчаянных надежд и пустых мечтаний; он кишит вечно сменяющими друг друга купцами, шпионами, факторами, паломниками и миссионерами, среди которых встречаются чиновники Администратума и слуги Механикус, кормящиеся за счёт богатств, что приходят с той стороны варп-штормов. Все, кто отправляются в Пространство, бывают в Порт-Странствии. И праведники, что несут Его свет во тьму, и жестокосердные чудовища, взыскующие ключей к запретным тайнам – все бывают на этом рубеже, где Золотой трон держит оборону от ужасов неизвестного.

Порт-Странствие основал Имперский Флот в 917.М40 – предполагалось, что он станет базой, которая поможет в поисках множества кораблей, что пропали на границах Друзовой марки. С открытием прохода Коронус в конце сорокового тысячелетия, станция, оказавшаяся близко к нему, обрела большую значимость. Некогда пустынные коридоры заполнили торговцы и наёмники, а загадочные незнакомцы отряхали в Порт-Странствии прах с ног своих и продавали диковины, что добыли по ту сторону Великих штормов.

Структура Порт-Странствия

Издалека станция напоминает небольшой город, полный возносящихся шпилей и соборов, увенчанный колоссальной аквилой, знаменующей преданность Богу-Императору. Множество длинных пристаней и похожих на паучьи лапы швартовочных захватов тянется вдоль стен порта. Станцию покрывают неровности и надстройки, показывающие как она медленно росла десятилетиями – одной из таких служит почти нетронутый корпус «Солнцестояния Империалис», встроенный в одну из сторон порта много столетий назад. Сервиторы, подобно мухам, пирующим на трупе стального зверя, облепляют повреждённые и строящиеся участки порта, бесконечно ремонтируя и расширяя его.


SPINWARD
Отголоски Файна
Испарий
Делект Нокс
Надуеш
Звёзды язычников
Раакатa
Семь погибелей
Агузия
Зейт
Руна
Обагрённый покой
Разломы Гекатона
Саратор Прайм
Смерть Латимон
Пульсар 484 "Объедок"
Топтатель ничтожеств
Сотни сот зубов
Язва
Гамма Падения ястреба
Иллиск
Бивень
Битый череп
Долорий
Проклятые феоды
Кобальт
Мелбет
Цинерис Малефикум
Изрезанный мир
Последнее известное местонахождение флота Гекатона
Марволв
Зал Пепла
Гемельшот
Лакристи
Нтарис
Конканид
Проклятый ход
Орн
Ямакор
Каллопий Магнус
Рамин
Серебряный молот
Невиданные дали
Погребальные звёзды
Хор
Ледяные сёстры
Рептон IV
RIMWARD
Центробежное направление

Раздробленные миры
Наковальня Обрея
Искупление
Кавалер
Глупость Селдона
Ожог
Колыбель Змея
Серпентис Минорис
Спасение Вальсетти
Серпентис Майорис
Владения Винтерскейла
Мейлзиэль
Эгарийский доминион
Иеразол
Дыхание Люцина
Грязнокамень
Поступь
Храм
Бастион
Поле брани
Котёл
Бездна Каина
Скит
Околдованный мир
Порт-Странствие
Мёртвое богатство
Плеть Бога-Императора
Дамарис
Ложная надежда
Магорос
Дождь
Благодать
Риттамерон
Семиугольные пустоты
Сальвар II
Миры-найдёныши
Беззаконие
Буря презрения
Агромир
Феодальный мир
Дикий мир
Мир наслаждений
Штрафной мир
Шахтёрский мир
Мир-кладбище
Мир-фронтир
Особое
Запретный мир
Мёртвый мир
Газовый гигант
Мир смерти
ТВД
Неклассифицирован
Coreward
Trailing

В «дне» Порт-Странствия располагаются главные ремонтные верфи, где корабли могут проходить ремонт или переоснащение. Там же располагаются герметичные воздушные доки, в которые небольшое и нуждающееся в обслуживании судно может войти целиком. Также на киле станции размещено множество загадочных устройств и зондов, которые используют технокрецы в своих таинственных исследованиях варп-переходов, ведущих через Великие шторма в Коронус.

По всей станции видны лэнс-башни, орудийные батареи, торпедные аппараты и излучатели пустотных щитов, всегда готовые к применению на полную мощность. Кроме того, вокруг Порт-Странствия действуют целые эскадры тяжелобронированных мониторов, а боевые корабли Каликсидского линейного флота бывают здесь в регулярных патрулях. Порт-Странствие – это врата в Коронус, а у врат должна быть стража.

В любой миг в доках станции можно найти с полдюжины кораблей вольных торговцев и немало других купеческих судов и исполинских транспортов, не говоря уже о бесчисленных малых судах, что кишат вокруг порта, как насекомые. Здесь бывают и другие корабли, что выгружают горючие газы, добытые с границ системы, а множество астероидов превращены в заправочные станции, роскошные дворцы, поместья, убогие жилища, склады, доки и иные важные комплексы.

Система Рубикон II

Рубикон II – это звёздная система, центром которой служит раздувшаяся, налитая багрянцем, красная звезда в тысячу раз крупнее Благословенного Солнца. Это мёртвая система, где нет ничего, кроме Рубиновых братьев – двух газовых гигантов, по чьей бледной поверхности проносятся колоссальные тайфуны, напоминающие синяки на теле. Между братьями лежит обширное и густое астроидное поле, что может быть останками третьего «брата», погибшего давным-давно. Эта цепь астероидов – обычное убежище для каждого, кто хочет скрыться с глаз Империума, а также место встречи для всех обладателей сомнительной репутации, что хотят попасть в Коронус. За орбитами газовых гигантов лежит само Порт-Странствие, устроившееся среди астероидов, многие из которых превращены в верфи, жилища, исследовательские станции, ремонтные доки и склады. Окруженный кораблями всех видов и размеров этот порт сияет светом сотен маяков и десятков тысяч душ. За пределами этого островка жизни есть лишь кометы, бессчётные сотни тысяч кусков льда и сажи, что кажутся лишь пылинками, пролетающими в небесах. Наконец, здесь есть настоящая пустота – безмятежная и безмолвная, в которой тихо ревущие плазменными двигателями корабли крадутся или пытаются красться.

Проход Коронус: «Утроба»

«Это зверь, что проглотит отступника, маловера и всех, кто на одном борту с ним. Лучше самим расправится с неверными, чем идти в Утробу, пока эти лживые негодяи ещё живы»

- первые строки предупреждения пустоходу из Друзовой пьесы

Проход Коронус – это устойчивый, но опасный маршрут через Великие шторма, отделяющие Каликсиду от пространства Коронус. В далёком и забытом прошлом этот путь открыл магос-эксплоратор культа Машины, а в самом конце сорокового тысячелетия его переоткрыла вольный торговец Чистота Латимон. Проход ведёт от Порт-Странствия, что в каликсидской Друзовой марке, к великой звезде Фурибунд и пустотной колонии Поступь, а значит и во всё пространство Коронус.

Суеверные пустоходы называют этот путь «Утробой». Для них, проход Коронус – это зверь, созданный из варп-штормов, коварства и злобы, в чью страшную глотку решится полезть лишь тот, кто хочет отправиться в Пространство. Вольные торговцы и навигаторы путешествовали через в Коронус сотни лет, но несмотря на накопленный опыт, преодоление Утробы остаётся страшным испытанием. Говорят, что пугающее название дали маршруту первые из тех, кто прошли им и остались в живых – они вернулись полусумасшедшими, с загнанным взором, и мало кто из них вновь отправится в пустоту.

Возможность преодолеть Великие шторма впервые была высказана Абеником – безумным навигатором из дома Бенетек, и его слова не давали покоя множеству вольных торговцев. Колоссальные богатства, что лежали по ту сторону Великих штормов, стали приманкой для отважных и безрассудных, и многие погибли в погоне за мифом. Но со временем осторожное продвижение по маршруту, что стал именоваться Утробой, позволило создать несколько станций, что служили бы ориентиром. Позже, в эру Заблуждений в начале сорок первого тысячелетия навигаторы научились читать «настроение» Утробы и распознавать признаки внезапных штормов, что сгубили их предшественников. Станции Прохода оказались не нужны – теперь они служат лишь убежищами на крайний случай, а также местами, где вольные торговцы могут встречаться вдали от чужих глаз.

Ныне преодоление Утробы – своего рода ритуал для каликсидского вольного торговца. Лорд-капитан может владеть древнейшим патентом изо всех, что видели в Порт-Странствии, но пока он не пересечёт Утробу и не увидит гневный свет Фурибунда, для всех вокруг он будет простым свободным торговцем.

Станции Прохода

Так называют тихие участки Материума, где корабль может безопасно выйти из Варпа во время пути в Утробе. Вольные торговцы твёрдо избегают некоторых станций, а другие пользуются у них дурной славой. Многие «станции» – это просто участки пустоты, завывающие потоки наэлектризованного газа или окраины мёртвых систем, но иные представляют интерес.

Храм

Храм – это мёртвая система на окраине Великих штормов, стоящая в одном коротком варп-прыжке от Порт-Странствия. Это странно симметричная, будто искусственно созданная система из идеально шарообразных планетоидов нескольких сотен метров в обхвате, вращающихся вокруг едва тлеющей сверхплотной звезды. Больше ничего в это системе нет – ни пыли, ни газовых потоков, ни миров. Храмом эту систему назвали за сходство с картой «Храм» из сивиллова Императорского таро. Этот аркан знаменует начало удачной авантюры, но его второе значение – выход за пределы знакомого мира в царство неизведанного.

Околдованный мир

Околдованный мир – это крупная каменистая планета, кружащая в пустоте, вдали от звёзд, будто отброшенная капризным божеством игрушка. Её атмосфера холодна, а поверхность – скована льдами. Был ли этот мир изгнан из своей родной системы или сформировался прямо в непроглядной пустоте – неизвестно. Ни один пустоход не захочет надолго задерживаться здесь, ибо у этой планеты дурная слава.

Поле брани

Легенды рассказывают, что Поле брани было скопищем остовов древних кораблей ещё до того, как вольные торговцы Трейм и Эттим Латимоны сражались здесь за господство над Раздробленными мирами. В озаряемой тусклым светом звёзд пустоте раскинулось колоссальное поле обломков, оставшихся от кораблей – по большей части имперских. В каждом экипаже ходят десятки историй о том, что случилось здесь задолго до того, как вольные торговцы пересекли Утробу.

Скит

В середине эры Заблуждений крошечная секта Министорума заплатила немалые деньги Трейму Латимону за то, чтобы он перевёз их и их станцию в Звёзды Гало. Латимон вышвырнул пассажиров на Конклаве – станции, у которой часто встречались корабли, чтобы обменяться слухами о том, что ждёт их дальше. Внешние отсеки Скита разрушены и открыты пустоте, но в его глубинах ещё живёт несколько отшельников. Вольные торговцы оставляют в Ските зашифрованные сообщения для своих союзников, укрытые в заранее оговорённых местах станции. Богато украшенный центральный неф иногда служит нейтральной территорией, где у синекаменного алтаря, под платиновой аквилой и идеально сохранившимися знамёнами, отражающими победы святого Друза, совершаются сомнительные сделки.

Фурибунд

«Яростный светоч сияет у белых врат не в руках величайшего святого, что указывает путь, но висящий сам собою и разгоняющий тьму. Он ждёт верного слугу Императора в конце рокового пути»

- переведено из пророческих стихов Абеника

Свет Фурибунда отмечает дальнюю границу Великих штормов и начало пространства Коронус. Это исполинская, хтоническая звезда яркостью и силой превосходит любую другую. Её огонь пытает так свирепо, что чудовищные выбросы энергии оставляют на кипящем плазменном шаре уродливые, дрожащие выступы, подобные борющимся в недрах Фурибунда зверям. Поверхность светила постоянно искажается, идёт волнами и выбрасывает в пустоту столпы пламени. Заезду окружают слои газа, оставшиеся от её внешних слоёв.

У Империума есть две опорные точки поблизости от Фурибунда – каменное пустотное поселение Поступь и храм Адептус Механикус – Алтарь-Темплтум-Каликсис-Экст-17. Вычурная, нескладная Поступь находится от звезды на достаточном удалении, чтобы смертоносные ленты солнечного вещества были не опасны для неё и швартующихся кораблей. Куда ближе к первобытной ярости Фурибунда на непостоянной орбите вращается планета, то и дело превращающаяся в кусок расплавленного камня от неистового жара. Её можно увидеть только по тени, что она отбрасывает на потоки солнечной плазмы. Это и есть Алтарь-Темплум-Каликсис-Экст-17, где Механикус прячут укрытый щитами храм-крепость, в котором техножрецы изучают тайны свирепой звезды.

Поступь

«Сэр, вы – лжец. Хотя вы командуете эскадрой боевых кораблей, прямо здесь и прямо сейчас есть только вы, я и этот молот. Так что позвольте нам больше не выслушивать то, чего вы не знаете и переходите к тому, что знаете»

- Доронад Касий, «князь» Касбаллики
в разговоре с вольным торговцем Гирамом Салтом

Поселение, что некогда называлось Поступью Девейна, а теперь – просто Поступью, представляет собой хаотичное нагромождение сотен каменных зданий, парящих вокруг Фурибунда. Это скопление укреплённых храмов и изъеденных плазмой церквей, торчащее во все стороны. Большинство связаны герметичными каменными туннелями и арочными мостами, а также колоссальными стальными цепями. В самом центре нагромождения выситься исполинская макростатуя Бога-Императора, что размерами превосходит боевые корабли.

Многие здания Поступи выглядели бы к месту на поверхности планеты, хотя там некоторые спиральные лабиринты и извилистые каменные тоннели рухнули бы по действием силы притяжения. Ярусы Поступи оснащены системами искусственной гравитации, но естественной у этого города нет. Секции, располагающие собственными стабильными грав-излучателями –

ценная добыча в борьбе множества группировок; они с пугающей частотой меняют владельцев, от которых остаются лишь трупы и сожаления.

За столетия, что прошли с мига её основания, Поступь стала логовом злодеев и гнездом интриганов – потомков изначально населявших город каменщиков и вассалов вольных торговцев, коих ныне осталось куда меньше, чем подозрительных переселенцев. Здесь религиозные фанатики живут бок о бок с наёмными убийцами, шпионами, беглецами от имперского правосудия, наркодикарями, буйными пустоходами, отгуливающими свои увольнительные, и множеством барыг.

В глубинах этого беззаконного мира кроется нечто более мрачное – еретехи, культисты, не знающие границ преступники, несанкционированные псайкеры и тому подобный сброд. На Поступи плетут тысячи интриг, а за хорошую цену здесь продаётся и покупается всё – от космических кораблей до человеческих душ. Неудивительно, что многие власть имущие Каликсиды держат тут своих тайных агентов – и Администратум, и линейный флот сектора, и великие аристократические дома, и последователи Тёмных богов, и Министорум… быть может, здесь действуют даже посланцы Святых Ордосов.

Для вольных торговцев и их агентов, Поступь – далеко не просто порт. Здесь они узнают о чужих планах, находят товары и услуги, что под запретом в Империуме, сюда отправляют своих пустоходов выпустить пар, вербуют новые экипажи на замену павшим, и сами плетут интриги, чтобы получить преимущество в исследовании Коронуса. На Поступи можно починить или переоснастить корабль в относительной безопасности – если, конечно, обладатель патента сможет вытерпеть тысячи бродяг, что станут крутиться вокруг его корабля, и сомнительных незнакомцев, что за пригоршню тронов будут трудиться над ранами судна (или еретехов, что берут больше, но не задают вопросов).

Владения Винтерскейла

«Это край могил и скалящихся черепов. Его богатство – проклятие для всех, кто будет искать его, ибо кто сможет лицезреть такие сокровища и устоять перед искушением пролить кровь брата своего, дабы владеть ими безраздельно?»

- Вилий Хоуп, пустоход

Владения Винтерскейла – один из самых изученных и заселённых регионов Пространства, что не умаляет ни количества овевающих его легенд, ни вероятности умереть быстро и бесславно, стоит чуть ослабить бдительность. Владениями Винтерскейла называют звёзды, исследованные и нанесённые на карты Себастьяном Винтерскейлом в первые столетия М41. Здесь расположено несколько тихих миров, подобным островам в море тьмы. Вольные торговцы избороздили эти места вдоль и поперёк, но его дальние пределы и участки беспокойного Варпа не нанесены на карты до сих пор. Лишь горстка миров во всех Владениях исследованы хотя бы частично, так что наследие Винтерскейла велико и обильно.

Эти края манят охотников за богатством и нередко становятся полем брани для соперников. Хранилища торговых картелей и высокородных покровителей из Каликсиды и других секторов пополняются драгоценными камнями, полезными ископаемыми, экзотическими зверями с миров смерти, ксенотехом и другими редкостями в немалой степени трудами неустанных исследователей Владений Винтерскейла.

Тысяча карт

Этот регион Пространства назвали в честь вольного торговца Себастьяна Винтерскейла, что первым исследовал и нанёс на карты многие из местных звёзд. Сюда прибывают в поисках легендарных богатств, но ещё и потому что это один из самых картографированных (пусть и бессистемно) участков Коронуса. Карты Владений есть у многих навигаторских домов; большая их часть не противоречит друг другу, но есть и явные расхождения. Немногочисленные точки, что присутствуют на всех таких картах, соответствуют мирам, звёздам и варп-маршрутам, что

большинство исследователей признаёт существующими. Другие карты – просто выдумка и коварная ловушка для самонадеянных дураков. Многие верят, что такое изобилие фальшивых и противоречивых лоций – не более чем результат многовекового освоения Владений вольными торговцами. Тем не менее, в обскурных притонах Порт-Странствия поговаривают, что верны все и каждая карты, и если сложить воедино и прочесть, зная нужный шифр, вам откроются истинные масштабы свершений Себастьяна Винтерскейла и скрытые богатства его Владений.

Кровь и фальшивое золото

Близость Владений Винтерскейла к Проходу Коронус, рассказы о его сокровищах и относительное обилие карт (несмотря на их сомнительную точность) привлекают сюда множество исследователей, торговых синдикатов и отступников, что ищут богатства, которого может и не быть. Владения Винтерскейла политы кровью авантюристов, что сражались за ресурсы, и целые миры, а каждое сокровище, что увезли в Каликсиду, запятнано смертью тех, у кого оно было отнято. Слабые вольные торговцы, что боятся рисковать, могут прибыть во Владения в надежде постепенно разбогатеть на относительно близкой к свету Императора добыче. Впрочем, любой, кто появляется здесь, не вооружившись до зубов и не подготовившись к битве – это дурак, что больше никогда не увидит огней Порт-Странствия. Среди винтерскейловых звёзд тут и там разбросаны могилы наивных, высокомерных и неудачливых авантюристов, что служат немым напоминанием о том, что эти края – кипящий котёл алчности и смерти.

Ожог

«Смерть, что звучит в дожде, крови и рыке зверей – вот и всё, что я помню об этом месте»

- Мезеник Вар, наёмный капитан
из свиты вольного торговца Гирама Салта

Ожог – это мир смерти, покрытый джунглями, населённый странными зверями и терзаемый бурями. Здесь нет места людям – кипящий дождь проедает металл, на обнажённой плоти вырастают грибы, а растения сочатся смертельным ядом. Тем не менее, это отличные угодья для торговцев зверьми, которых вольные торговцы и незаконные купцы вывозят отсюда и продают по чудовищным ценам. Именно Ожог питает гладиаторские арены далёкой Каликсиды прыгозаврами, большеногами и другими зубастыми и когтистыми тварям. Команды охотников в громоздких защитных костюмах из вулканизированной резины прочёсывают джунгли в поисках экзотических ксенохищников, что могут развлечь зрителей из далёких имперских ульев.

Плодовитость и свирепость

На Ожоге нет никаких постоянных поселений – лишь медленно разъедаемые остовы челноков, погибших в бурях, несколько расплавленных зданий, построенных глупцами, да покачивающиеся джунгли, растущие даже под едкими ливнями. От вершин крон до самой земли леса Ожога являют собой непролазную массу деревьев с тёмными, жёсткими листьями и стволами, что покрыты шипами, с которых сочится густой сок цвета желчи; молочно-белых грибных зарослей, толстых лиан, свисающих с ветвей, нежных цветов с окрасом кровоподтёков на бледной плоти, которые раскрываются при прикосновении и наполняют воздух пьянящим ароматом, притупляющим разум. Поверхность Ожога сплошь покрыта лесами, в которых обитают эти и тысячи других видов.

В кошмарных джунглях встречаются звери самых разных размеров, приспособившиеся к местным жутким условиям. Одни размером с жука – такие прогрызают плоть или древесную кору, чтобы полакомиться кровью или соком, другие габаритами превосходят трёх взрослых мужчин, но способны бесшумно скользить среди ветвей на шести ногах. Почти любое порождение Ожога способно убить человека. Смертоносные звери срывают любые попытки устроить на Ожоге постоянное поселение, но служат ценным товаром, чем привлекают множество охотников.

Соблазн добычей

Люди, что прибывают на Ожог, прибывают за зверьём. Джунгли и ливни не терпят чужаков, так что охотничьи команды обычно высаживаются с орбиты и стараются как можно быстрее наловить зверей и вернуться на корабль, подав сигнал ожидающему их челноку маяком. Нередко охотников и их свирепую добычу забирают транспортники, что вовсе не касаются поверхности планеты, но бывает, что промысловики пускают в ход дефолианты, гербицидные бомбы и тяжёлые огнемёты, чтобы расчистить посадочную площадку, которая всё равно зарастёт через несколько дней. Охота на Ожоге опасна, но за добычу платят достаточно, чтобы ловчие забывали рассказы о бесследно пропавших группах или слухи о тварях, что незримо скользят среди тёмных листьев и шипящего дождя. Говорят, что даже грозный каликсидский Дом зверей тратит немало денег, чтобы получать постоянные поставки с Ожога. Цена за его хищников так велика, что они по карману лишь самым богатым и взыскательным покупателям.

Эгарийский доминион

«Если вам нужны доказательства, что тьму, лежащую меж проклятых звёзд, лучше не трогать, я не могу привести ничего лучше, чем эти мёртвые и иссушённые миры. Мудрому они скажут, что любопытство – величайший из грехов»

- инквизитор Марр об открытиях вольного торговца
Себастьяна Винтерскейла

Некогда Эгарийский доминион был владениями ксеносов, населявшими несколько соседствующих звёздных систем. Много тысячелетий назад эта цивилизация и её владения пали жертвой неизвестной напасти, что оставила за собой лишь опустошённые миры и осыпающиеся руины. Главные миры доминиона – сухие, холодные пустоши, покрытые развалинами, похожими на огромные трёхмерные лабиринты со стенами в сотни метров высотой и занимающие тысячи квадратных миль.

Тесные города-лабиринты погребены под слоями песка и сухой почвы. Их границами служат неровные утёсы, отмечающие начало пустынь. Материал, из которого строили эгарийцы, блестит и переливается, будто покрытый масляной плёнкой, даже спустя столько лет и столько разрушений. Каким-то образом он вбирает свет местных звёзд, и даже в глубинах ксеноульев различается тревожное, непостоянное свечение. Местные коридоры тесны для людей, а лабиринты – почти пусты, как будто ксеносы и все из творения исчезли в одну ночь. Здесь слышно лишь завывание ветра, чьи порывы носятся по пустыням и лабиринтам.

Убитый мир Иеразол

«Для ведо́мого убеждениями и себялюбием нет ни преступления, слишком ужасного, ни поступка, слишком чудовищного»

- древняя терранская поговорка

Иеразол – это опустошённый мир пепла и почерневших костей. Легенды гласят, что эту планету погубили алчность и злоба. Открытый благочестивым вольным торговцем, чьё имя не сохранилось, Иеразол был цветущим, зелёным миром, где жили первобытные племена. Неизвестный владелец патента решил привести их в свету Бога-Императора. Он начал учить и развивать своих новых подопечных и уничтожать любые отклонения и следы порчи. Вскоре Иеразол обнаружили и другие исследователи, что уверились будто местные дикари хранят археотехниче-

ские чудеса в глубоких подземных туннелях, выстроенных их забытых предками-первопоселенцами. Они считали, что возможная добыча стоит крови, а когда оставшийся в истории безымянным вольный торговец выступил против захватчиков, те уничтожили его корабли и позволили обломкам осыпаться градом на Иеразол, подобно пылающим слезам бога. Говорят, что после этого убийцы обстреляли планету, чем обратили её поверхность в пепел, а атмосферу наполнили удушливым дымом.

Сказания расходятся в том, нашли ли разорители археотех, который искали – одни говорят, что на Иеразоле обнаружились такие чудеса, что их новые обладатели вознеслись к вершинам власти в Империуме. Другие утверждают, что единственной добычей хищников стали пепел, кости и грязь, после чего они прокляли мечты, что привели их через пустоту, погрузили в безумие и вынудили убить ни в чём не повинный мир. Как бы то ни было, сожжённый и мёртвый Иеразол – напоминание о цене, к которой должен быть готов охотник за сокровищами во Владениях Винтерскейла.

Миры-найдёныши

«Это место объято штормами, где призрачный свет ложных звёзд заманивает вас в бездонное ничто. Это место, что не желает принимать нас, но хочет видеть мёртвым каждого, кто ступит в его пределы»

- навигатор Гелиас Иешар о путешествиях среди Миров-найдёнышей

Миры-найдёныши лежат по ту сторону Котла – малого варп-шторма, чьё клокотание само по себе может отпугнуть от дальнейших исследований. Странной прихотью судьбы, это скопление планет, относительно близкое к Проходу Коронус, несколько столетий после открытия Утробы оставалось тайной для имперских кораблей. Пустоходы говорят, что Миры-найдёныши – проклятое место внезапных варп-штормов, искажений времени и необычных звёздных явлений, где ни одно начинание не может увенчаться успехом. Это не значит, что никто не пытался исследовать эти края или заселить их – но даже сейчас, когда в этот истерзанный варп-штормами регион существует устойчивый путь, большая часть его звёзд и планет остаётся неисследованной. Немногие пытались устраивать здесь поселения или добывать местные богатства, но все сталкивались с неудачами и злосчастьями.

Потерянные в шторме

Прокладывать курс через Миры-найдёныши крайне трудно, даже если идти уже проторенным путём. Варп здесь дрожит и изгибается, будто норовит выбросить корабль на другой курс, а свирепые бури, терзающие поля Геллера, начинаются в один миг. Порой происходит обратное – в скоплении появляются «тихие заводи», в которых судну препятствует «штиль». Даже устойчивые пути через Миры-найдёныши ненадёжны – иногда они пропадают, а иногда приводят не туда, куда раньше.

Немало кораблей потерялось в пути через эти края, и с каждым потерянным судном дурная слава Миров-найдёнышей только растёт. Странная природа местных штормов и аномалий приводит к тому, что в некоторых навигаторских домах бытует мнение, что этот регион защищён чем-то, что не желает видеть здесь людей.

Проклятые начинания

Миры-найдёныши усеяны останками смелых начинаний и попыток нажиться – заброшенными космическими станциями, где уже столетиями не ступала нога человека, разрушенными аванпостами, чей гарнизон составляют иссохшие или сгоревшие трупы, поселениями дикарей, что предали свет Императора. Все они – живое свидетельство того, что каждая авантюра, которую начинают в Мирах-найдёнышах, проклята. Каждое десятилетие появляется новое поколение, что смеется над словами старших и более осторожных путешественников и строит свои планы на Миры-найдёныши. Порой им удаётся богатеть какое-то время, но судьба изменчива, а злокозненная природа этих мест – терпелива; рано или поздно смельчаки погибнут вместе со своими капиталами.

Благодать

«Голод погубил ту жалкую надежду, что у нас ещё оставалась и привёл человечество к тому, о чем оно и помыслить не могло»

- Комдей Кантон, выживший из экспедиции на Дитя Инферно

Истерзанная бурями Благодать вечно покрыта ураганами и вихрями облаков. Постоянные штормы разносят грибковые споры по всей планете. Вдали от молний и ледяного града горы и долины Благодати образуют красивые пейзажи, которые некогда украшали поселения, основанные Аспицией Хордой. Через пустотные щиты и бронекристалльные окна самые богатые изгнанники из имперской знати и самые успешные преступники (между этими двумя категориями не всегда легко провести черту) могли созерцать прекрасный мир, где они обрели убежище от своих кровников, мстительных конкурентов и тяжёлой руки имперского правосудия. Благодать и поныне прекрасна, но дворцы лежат в руинах, среди которых копошатся бледноглазные люди, таящие страшные тайны.

Колония высокомерия

Благодать – колониальный мир, основанный не для расширения владений Бога-Императора, но лишь для удовлетворения алчности и высокомерия Аспиции Хорды. Дворцы, выстроенные на этой планете, были роскошными крепостями для изгнанных из Империума богачей, которых Холодная гильдия тайно перевозила на границы Империума в морозильных камерах и пробуждала в глубинах Порт-Странствия. Вольный торговец Аспиция Хорда немало нажилась, принимая беглецов и позволяя им строить свои дворцы-цитадели на Благодати. Поползли слухи, что он продаёт своим «клиентам» незаконных рабов с Поступи, поставляет лучшие яства на малых кораблях своего флота и позволяет их агентам и шпионам сновать в Империум и обратно на борту своих судов. Так или иначе, рай для порочных преступников существовал недолго.

Пожиратели мёртвых

Благочестивцы говорят, ни один грех не останется без внимания и наказания от Бога-Императора, и кара, что обрушилась на Благодать была поистине ужасна. Корабли Аспиции Хорды, что возили припасы на планету, погибли в варп-шторме, что поглотил их и оборвал связь с колонией. Планета была роскошным убежищем и местом удовольствий, но не могла кормить себя сама. Некоторое время изгнанники и преступники тешились ложными надеждами на помощь, но когда она не пришла, все обернулись друг против друга и послали своих вассалов грабить и жечь чужие владения в поисках пропитания. Вскоре немногочисленные уцелевшие дворцы уже были уродливыми крепостями, предназначенными для защиты от столь же немногочисленных налётчиков. Когда от голода перестали спасать даже грабежи, бандиты начали пожирать мёртвых – сперва убитых врагов, а потом добрались и до живых.

По сей день несколько оставшихся полуразрушенных дворцов служат убежищем вечно голодным людоедам. Некоторые подают сигналы бедствия в пустоту, надеясь отведать мяса поспешивших на помощь пустоходов.

Дождь

«Теперь надежды нет; я слышал зов голосов. Они взывали ко мне из бури в небесах, они говорили о грехах и крови – я слышал их и знаю, что это правда»

- выдержка из последнего астропатического сообщения с поисковой колонии на Дожде

Дождь – это колониальный мир заливных лугов и высоких плато, чья флора и фауна несъедобна, но безвредна. В восьмом столетии М41 несколько вольных торговцев основали на этой планете небольшие поселения, что занимались геологической разведкой и проводили биоавгурии. В биосфере планеты и её глинистых почвах нашлось мало чего интересного и ещё меньше – ценного. Последние астропатические передачи говорили об обнаруженных в густых лесах планеты сооружениях и о том, что дожди рядом с ними издают странные звуки. После этого с поселений пришло всего одно астропатическое сообщение, что кричало о бледных существах из дождя и изящных фигурах в облаках.

Беззаконие

«На этой крови я клянусь и предлагаю свои сердце и душу черноте и Железной плети»

- из клятвы братства Железной плети

Беззаконие – это мир огромных гор, поднимающихся из едких морей, который окружают обломки спутника. Пещеры в тёмных скалах скрывают тысячи отступников и беглецов самого скверного пошиба. Здесь налётчики-хаоситы вооружаются, снаряжают корабли, набирают экипаж и сюда же приводят пленников для рабского труда в плавильнях и вредных шахтах. На Беззаконии царствует право сильного, а его жестокое общество разбито на братства, связанные кровью и клятвами, что произносят на нечестивых языках. Такие группы управляют шахтами и заводами в глубинах гор и следят за армиями рабов, чья жизнь тем лучше, чем короче.

Шахты на Беззаконии копали давным-давно, вгрызаясь в богатую ископаемыми землю, несмотря на тысячи жизней, унесённых обвалами и ядовитыми газами. В какой-то миг невольники восстали, перебили надзирателей и окропили тёмные стены шахт их кровью. Состоялось несколько безуспешных попыток вернуть власть над Беззаконием, но о них не осталось писаных свидетельств, а провал таковых был очевиден – в виде мрачных историй и слухов он, подобно кровавому пятну, расползся и стал известен на Порт-Странствии. По сей день никто не смог очистить Беззаконие – и хотя многие пытались, но немногие вернулись.

Погребальные звёзды

«Лишь немногие увидят, что скрывается в этих ужасных далях по ту сторону тёмных, сверкающих бездн. Но будь то смерть или древнее величие, мы преодолеем пустоты и увидим, что кроется за ней»

- вольный торговец Алеан Хосиан, обращаясь к экипажу «Самарканда»

Тлеющие останки Погребальных звёзд манят исследователей Миров-найдёнышей, суля привести к мёртвым мирам и невиданным сокровищам. Пока что ни один вольный торговец не смог пробиться через извилистые, прихотливые варп-маршруты этого региона. Губительный свет этих злобных звёзд столетиями привлекал авантюристов, но никто не смог пересечь их. Самые отважные не вернулись из попытки преодолеть непреодолимую пустоту.

Проклятые феоды

«Гордость привела нас к смерти, а каждого, что последует нашими стопами, ждут страдания»

- приписывается Вере Латимон

Давным-давно люди верили, что всё зло и скверна Коронуса рождаются в Проклятых феодах – порча Варпа, энергии, что выжгли саму жизнь с целых миров и звёздных скоплений, погибших от очень похожих сверхъестественных катаклизмов, несчастья, корабли-призраки и грабители-орки. Мудрые вольные торговцы избегают Феодов даже сейчас, а о планетах, что лежат в их глубинах до сих почти ничего неизвестно. Обычные пустоходы страшатся этих мест и злосчастий, что они приносят. Они рассказывают истории с ксеногробницах на Смерти Латимон, о проклятом Долории и целом царстве зеленокожих.

Звёзды и пути, которых нет на картах

Проклятые феоды – это большой неисследованный регион, где бывают и откуда возвращаются очень немногие. В Феоды ведёт всего несколько варп-маршрутов, известных лишь навигаторским кланам, что открыли их. Все остальные пустоходные сведения об этих краях – смутные и отрывочные свидетельства, что погубят навигатора и корабль, который слепо положатся на них. Рискнувший отправиться в Проклятые феоды должен знать, что он ступает в неизведанное и отдаёт себя в руки капризной фортуны и может, как разбогатеть, так и погибнуть. Для отважных и честолюбивых, Феоды – это земля возможностей с тёмной репутацией.

Проклятый ход

«Ты не думал, куда отправляются пропащие? Не мёртвые, но те, кто лишился всякой надежды, и потерял всё, что удерживает нас на этом свете? Нет, я полагаю, ты не задумывался над этим. Как и я до тех пор, пока не увидел это место, и не понял, что когда придёт время, я отправлюсь туда, как и все мы»

- из последней исповеди навигатора Конрада Ностромо перед казнью Каликсидскими Ордосами

В Звёздах Гало хватает тёмных, проклятых или непостижимых мест, где сама пустота не принимает людей. Безымянная солнечная система, где распложен Проклятый ход – одно из таких мест. Это порченная пустота, несколько пустынных миров, вращающихся вокруг яркого и беспокойного светила. Проклятый ход располагается ближе всего к энергиям звезды – это тонкая цепь обломков, сокрушённых Варпом космических скитальцев и мёртвых кораблей сотни разных ксенорас. Если бы с каждой из мириад верфей сегментума Обскурус сошёл новый корабль, такая армада смогла бы сравниться по численности с Ходом. Возможно, потоки Варпа кружат здесь эти несметные остовы и обломки дольше, чем человечество странствует в космосе. Проклятый ход – место призраков и варп-отголосков, прикованных к обломкам и пыли, что осталась от них.

О Проклятом ходе рассказывают много легенд. Бывшие пустоходы Гнева Умбольдта говорят, что их «Праведный крестоносец», направляясь в экспедицию за Долорий, подобрался к внешним рубежам системы. Сама пустота там была беспокойна – на тёмных палубах появлялись призраки, на экранах ауспиков плясали пророческие знаки, а машинные духи корабли пришли в смятение. Страдающих астропатов удалось успокоить, но многие устройства вышли из строя, а варп-двигатели окутали необъяснимые сгустки энергий. Умбольдт стремился достичь Хода –

по его приказу, экипаж перебрался в старательские суда и отправился к веренице остовов. Некоторые вернулись, привезя огромные богатства и ксеноартефакты, другие сошли с ума, но большинство сгинуло навсегда, поглощённое Проклятым ходом или увлечённое в ледяную пустоту призраками на ауспиках и отказавшими приборами.

Смерть Латимон

«На той гробнице были кровью написаны слова; и хотя ветер высушил и сдул их, я запомню их до самой смерти и боюсь, что даже в могиле не смогу забыть»

- из дневника Бэласта Ирема

Смерть Латимон вращается вокруг одной из Цинерис Малификум – цепочки погибших звёзд, окружённых слоями разреженного звёздного вещества, выброшенного ими в миг смерти. Это холодный мир, на котором безвестно погибли Вера Латимон и сотня иных, покрытый циклопическими сооружениями, колоннами и проспектами, что пересекают его тёмную поверхность и напоминают скорее холмы и долины – насколько они стары и так пострадали от времени. Очень немногие бывали на этом жутком мире – Бэласт Ирем, убитый Инквизицией, да Рейф Лонгин и Эдуард Маджесс, пропавшие без следа в Коронусе.

Сотни сот зубов

«Среди звёзд обитают звери, звери, что хотят погубить нас, сжечь дотла наши миры и уничтожать всё, что для нас священно. Эти звери ждут в темноте – они избегают света, подобно тварям из древних лесов, они глядят на нас красными сверкающими глазами, а их сердца наполняет радость разрушения»

- из «Заметок о природе неведомого» Эстивана Моритина, советника вольного торговца Гирама Салта

Сотни сот зубов – это группа звёздных систем в сердце Проклятых феодов, где устроили себе логово орки. Лишь самые отважные и сумасбродные готовы отправиться туда, но побывавшие там рассказывают об осквернённых и разрушенных мирах, окутанными облаками обломков и остовов, вокруг которых снуют орочьи корабли, чьи носы утыканы орудиями и расписаны скалящимися черепами. Под покровом обломков и защитой грубых оборонительных систем лежат отравленные орочьей «промышленностью» планеты, на которых зеленокожие постоянно убивают друг друга за добычу и соревнуются в том, кто сделает себе самую большую пушку, самую громадную крепость и самую внушительную машину. Когда-то именно с этих миров орки отправлялись в поисках добычи и сырья для своих растущих армий.

Орки Сотен сот зубов разбиты на враждующие шайки, банды и кланы, которыми верховодят могучие боссы. Зеленокожие постоянно стремятся превзойти своих сородичей, а самые успешные боссы даже габаритами превосходят нижестоящих. Сотни сот зубов – не совсем обычное орочье владение. Здесь обитает много понторезов – так называют богатых и высокомерных зеленокожих. Есть предположения, что такое общество – это эволюционная реакция орков на возможности, что открывает Коронус, но пока это остаётся лишь предположением. Понторезы известны своей страстью к сокровищам и готовностью участвовать в налётах и грабежах. Ради богатств и самого лучшего оружия они готовы на предательства, убийства и иные «военные хитрости». Некоторые даже нанимаются на службу к другим ксеносам. Среди понторезов много орксаров, для которых пиратство стало самым простым способом подгрести к себе ещё больше сокровищ. Сотни сот зубов стали домом для целых орд зеленокожих пиратов, которых в этих краях больше чем любых других орков.

Время от времени на Сотнях сот зубов появляются кэпы – коварные звери, способные повести своих бойцов через весь Коронус в поисках новых трофеев. К счастью, такие вожди способны командовать лишь малой частью зеленокожих с Сотен сот зубов, но в глубинах орочьих владений постепенно собирается более страшная угроза.

В центре Сотен сот зубов расположен мир, где орки плодятся в огромных количествах, а битвы между ними кипят яростнее, чем где бы то ни было. Могущественные боссы и кэпы собираются здесь, чтобы проверить свои силы в величайших схватках. С

каждым новом кругом этого конфликта, количество боссов тает, а уцелевшие становится все сильнее и больше. На грубом языке зеленокожих этот мир называется Бивнем – это и есть истинное сердце Сотен сот зубов.

Над поверхностью Бивня кружит колоссальный космический скиталец, где миллионы орков и всевозможной зеленокожей мелкоты трудятся под присмотром мехов, приспосабливая к остовам кораблей пушки и двигатели, взятые с трофейных судов или собранные в мастерских Сотен сот зубов. Ни один орк сам по себе не знает, что привело его сюда, но каждой клеточкой своего тела каждый из них чует набирающую силу *войну!*, которой не хватает только вождя, что рано или поздно появится. Орки стоят на грани чудовищной разрушительной *войны!*, которая потрясёт Пространство и сопредельные регионы, если её не остановить.

Звёзды язычников

«Это эпоха безбожников. Лучше умереть без веры под темнеющим солнцем, чем склонить колено перед тем, кто величает себя нашим богом и пожирает наши слепые души»

- слова вероотступника Луция Грира

Звёзды язычников – это обширный регион старых светил, миры вокруг которых были заселены в глубокой древности и были тысячелетиями отделены от всего человечества. Они настолько стары, что обитателям этих мест неведом свет Бога-Императора, а кое-где встречаются давным-давно утраченные технологии. Возможно, эти рассеянные владения человечества были частью одной или нескольких великих империй, от которых остались лишь анклавы, подобно тому как за оползнем остаются мелкие камешки.

Попасть к Звёздам язычников непросто – приблизительные варп-маршруты удалось проложить из Владений Винтерскейла к Надуешу и Зейту, но остальные миры этого региона известны лишь по слухам и загадкам. Вольные торговцы едва начали делить богатства Звёзд язычников и нести слово Императора их обитателям. Миллиард не знающих истинной веры душ ждёт миссионеров и великих автохрамов, что сойдут с орбиты. Одни говорят о несметных сокровищах, что ждут на мёртвых планетах, другие жаждут реликвий древних эпох, что ревниво хранят люди, живущие под зловещим светом Звёзд язычников.

Зейт

«Мы никогда не узнаем, что за войны ведут вдали от света Императора, и можем лишь смотреть на циклопическое поле брани и гадать, что здесь творилось»

- замечание вольного торговца Гирама Салта

Зейт – это мир, сотрясаемый войной. На его единственном макроконтиненте сражаются чудовищные боевые машины размером с города. Каждая из них – это крепость и артиллерийская батарея, оснащённая множеством орудий разрушения. Внутри каждой обитают люди, чем спасаются от вредного излучения и ядов, коими планета пропиталась за столетия войн. Поверхность Зейта ещё тысячелетия назад была выжжена, перепахана и отравлена артиллерийским огнём, жадной добычей ископаемых и следами движущихся городов. Зейтцы обладают удивительной боевой техникой и оружием, но по всём остальном намного уступают своим предкам – даже умение строить новые ульи на колёсах было утеряно. Могучие генераторы и машинные отделения навечно скрыты за медными дверьми и охраняются наследственными стражами двигателей, что пекутся о традициях и культуре каждой клановой крепости.

Агузия

«Смерть – это край, куда мы все в своё время придём»

- древняя терранская поговорка

Агузия – это мир-гробница, что вращается вокруг тусклой красной звезды. Неизвестная человеческая цивилизация тысячелетиями увозила своих мертвецов на Агузию, отчего планета превратилась в огромный некрополь. Колоссальные пустыни-руины и горы-шпили опустошены, изъедены ветрами и наполовину погребены под носимой в воздухе пылью. Они пусты, а внутри можно найти лишь реликты давно ушедших эпох. Поверхность Агузии лежит под слоями осыпающихся построек и морями пыли и каменной крошки. Каждое здание здесь – это усыпальница, каждая комната – мавзолей. В разрушающихся погребальных шпилях и километрах руин хранятся мощи, оставшиеся от триллионов душ.

Планета остаётся почти нетронутой – её исследовала лишь небольшая экспедиция Последователей Туле, что проникли в катакомбы под ледяными пустынями, что на северном полюсе.

Тулийцы осмотрели лишь малую часть мира – куда большие площади так и не были потревожены. Тем не менее, техножрецы нашли много чудесного и загадочного – богато украшенные пологие храмы-гробницы, огромные дремлющие молитвенные механизмы десятков видов, мавзолеи, полные катафалков, непреодолимые стены из черно-зелёного металла, с серебряными магнитными рунами, роскошные гололитические узоры, работающие даже спустя тысячелетия. Какие ещё чудеса или ужасы скрывает Агузия, лишь предстоит узнать.

Надуеш

«Мы не знаем, о чём мечтали наши древние предки. У нас есть лишь инструменты, что они сделали ради достижения этих мечтаний»

- афоризм Парацельса Туле

Надуеш – это населённый людьми мир жарких, сухих равнин и руин огромных, расползшихся мегаполисов, что служат свидетельством ныне утраченного величия и технологического совершенства. Мегаполисы Надуеша похожи на лабиринтоподобные муравейники, укрытые под высокими куполами, что поддерживают исполинские колонны и стены, усеянные массивными бастионами. Все сооружения в городах цепляются друг за друга, подобно горгульям, и пронизаны сетями туннелей. Большая часть местных живёт вдали от мегаполисов, на равнинах, где пасёт скот, что кормит и одевает их, а также воюет друг с другом ради чести и развлечения. Надуешцы почти не понимают, какие сокровища скрыты в древних руинах, и совершенно неспособны восстановить своё общество. Особенности местной культуры и речи указывают на её далёкую связь с высоким готическим, а её население и древние мегаполисы – с давно канувшей в Лету эпохой в истории Человечества.

Больше всего людей живёт в Мараюре, огромном комплексе руин около тридцати километров в охвате и возвышающемся над равнинами на три километра. Сводчатые потолки Мараюра украшены огромными мозаиками, а поддерживают из опорные колонны. Мараюр так велик, что в нем складываются собственные погодные условия – дымка, окутывающая древние бастионы то и дело прерывается теплыми дождями из песчаных облаков. Но куда больше впечатляет то, что нынешний Мараюр – лишь тень себя прежнего – его основание ненадёжно, а верхние ярусы давно обрушились. С каждым годом он осыпается всё больше и больше.

Несмотря на своё полудикое состояние Надуеш служит местом снабжения для множества отступников и бандитов, что ищут еды и крова там, где их не достанут охотники. Они продают здесь оружие и рабов в обмен на провиант и вербуют новобранцев из местных дикарей.

Рааката

«Сны блуждают в пустоте за пределами разума; они становятся тёмными и страшными из-за желаний глупцов и хитростей тиранов. Когда сны становятся такими, их лучше оставить»

- из воспоминаний инквизитора Хастура Уитлока

Рааката – это разрушенный мир, до которого можно добраться, лишь преодолев опасный и изменчивый участок Варпа. Рааката покрыта обрушившимися и опустевшими ульями – если верить слухам, они ломятся от реликвий Тёмной эры технологий. Пустота вокруг планеты наполнена вокс-передачами на странных языках, искажённым двоичным кодом и помехами. Местные жители – свирепые дикари, что раскрашивают тела пеплом и облучённой ржавчиной; знания и могущество предков, что когда-то создали ульи и лежащие в них сокровища, навсегда потеряно для них. Все известные сведения о Раакате извлечены из записей Тороса Умбольдта, что открыл этот мир, но не смог вновь найти его в ходе двух последующих экспедиций. Варп стёр все следы его первого путешествия, что резко уронило положение Умбольдта среди других вольных торговцев.

Испарий

«То, во что человек верит, важнее того, что он делает. Ложные убеждения губят добродетель любого начинания и поглощают величайшие из достижений»

- из речей святого Друза

Всё, что известно об Испарии и его странном народе, – это слухи, что ходят в Порт-Странствии, на Поступи и в других местах, где собираются исследователи и отступники. Говорят, что Испарий – это мир красных пустынь, сверкающих бирюзовых морей и больших городов с медными башнями, крашенными куполами и расползшимися вокруг зданиями, что покрыты яркими керамическими, металлическими и стеклянными пластинами. Народ Испария приметен высоким ростом, гордыми, почти кошачьими чертами лицами и ярко-голубыми глазами. Горожане носят халаты из переливающейся ткани, что меняет оттенок при каждом движении. Испарием правят короли-жрецы, что распределяют между своими подданными местную чудесную воду. Говорят, что несколько десятилетий назад на Испарий отправились миссионеры, дабы вырвать власть из рук королей-жрецов. О них ничего не известно, кроме слухов о пытках, резне и крови.

Невиданные дали

«Когда-то все владения Империума Человека были подобны этим звёздным царствам – они изобиловали страхом, тьмой и запахом тайн, что хранят мертвецы»

- приписывается вольному торговцу Соломону Хаарлоку

За границами крупнейшей туманности Коронуса лежит регион, где не бывает почти никого, кроме неразговорчивых тулийцев. Об этих землях ходят легенды – о кораблях-призраках, прекрасных, но пустынных мирах, пылевых туманностях, сотканных из проклятых и отверженных душ, и, конечно, о безмерных богатствах, ждущих вольных торговцев, коим хватит духу объявить их своими.

Конканид

«Любой, кто прокладывает курс, опираясь на бред пророков и ведьм, уже потерян, а все, кто путешествуют вместе с ним – глупцы»

- Вилий Хоуп, пустоход

Конканид – это далёкая, безлюдная звёздная система, упомянутая умирающим псайкером, ныне притягивающая и отталкивающая исследователей. В 633.M41 астропат с Поступи сошёл с ума и медленно умирал от ужасных видений. Перед самой кончиной он говорил о *«тёмных червях в глубинах зеленоглазой звезды»*, о *«море расплавленного золота»* и других неназываемых ужасах. Некоторые эрудиты предположили, что под «зеленоглазой звездой» имеется в виду Конканид, что в Невиданных далях. Это светило регулярно вспыхивает зелёным по причинам, что остаются загадкой даже для техножрецов Божественного Астрометрикума, что неустанно трудятся, в мельчайших деталях описывая каждое небесное явление. Звезда так и остаётся загадкой, а полные слова погибшего астропата ныне можно найти лишь в нескольких частных коллекциях эзотерических работ.

Иллиск

«Ложь, всё здесь ложь… особенно то, что в первый миг кажется правдой. Это – тщательно проработанное творение лжецов. Вот что я думаю о так называемых «тайнах» тулийцев»

- Астиг из Дальнего Прола, сенешаль Морта Винтерскейла

У Последователей Туле есть документы о странном миремеханизме, укрытом в глубинах Коронуса – тайные когитационные сети там спрятаны под земной корой в огромных подземельях, глубину которых не могут измерить даже зонды геоауспиков. Поверхность Иллиска истерзана яростными бурями и древними карьерами. Огромные башни отводят геотермальное тепло через исполинские шахты прямо в бурлящую атмосферу, отчего в облаках формируются новые грозовые фронты. Из земной коры в небеса возносятся десять цитаделей – каждая размером с улей – гулких и пустых. Внутри остался лишь прах давно мёртвых ксеносов. Коридоры, десятков километров длиной, заполнены нишами, в которых покоятся останки былых хозяев, чьи иссохшие тела пронизаны нитями, что связывают их с исполинской машиной.

Орн

«Шагаю я среди зверей и ощущаю когти их, Император, избавь меня от гнева тварей сих»

- из «Песнопения о пути святого Друза»

Человечество знает о планете Орн лишь от Последователей Туле, которых в местные джунгли привлекло излучение спящего варп-двигателя погребённого здесь ксенокорабля. Эксплораторы встретили на Орне воинственных, почти диких ксеносов, что жили в разбитом судне. Чужаки почитали технологические устройства как священные реликвии, но стоило тулийцам высадить сервиторов-наблюдателей, как местные начали охотиться на них, рвать на части и пожирать. Техножрецы пометили планету руной «Непримиримая», предав её анафеме и двинулись дальше.

Разломы Гекатона

«Свет Императора подобен лампе, что сияет в темноте, но стоит лишь отойти от неё, как вокруг темнеет, и всё покрывается отметинами сомнения и страха. А в самой глубокой дали, где вокруг лишь тьма, а свет – лишь воспоминание, царит ужас»

- Кобрас Акварр

Разломы Гекатона – это сверхъестественная тьма, что покрывает дальние рубежи Коронуса, подобно гневу богов, обрушившемуся на эти миры тысячелетия назад. Разломы отбрасывают длинную тень на всё Пространство – звёзды Гекатона уродливы и мертвы, а отважные вольные торговцы, что отправляются к ним, уже не возвращаются. Давным-давно Разломы поглотили лорда-инквизитора и вольного торговца Кобраса Акварра, и многие верят, что та же судьба ждала тулийцев, что шли по его следам. Звёзды, что сияют под тенью Разломов, окутаны мифами, пророчествами и дурными приметами – кроме этого, о них почти ничего неизвестно.

Мелбет

«Мои дела узрите – и отчайтесь»

- приписывается древнему терранскому царю

Недалеко от Разломов Гекатола сияет гневная, беспокойная звезда. Пустота вокруг неё полнится обломками и содрогается от огненных выбросов. Мало кто бывал здесь и сумел вернуться, кроме Последователей Туле. Они говорят, что Мелбет некогда была владениями ксеноцивилизации, что строила чёрные дворцы на астероидах и колоссальные обсидиановые скульптуры в пустоте. Эти чужаки давно исчезли, причины чего неизвестны. От них остались лишь руины.

Далёкие звёзды-мертвецы

«В некоторые путешествия может пуститься лишь безумец – твоей добычей станет лишь пепел и смех мертвецов»

- предупреждение Кобрасу Акварру

На дальних рубежах Коронуса лежат звёзды-мертвецы – Семь погибелей, Костры и другие безымянные, уродливые угли, что тлеют на самых границах Разломов Гекатона. Эти светила стали жертвой некой масштабной катастрофы, что отгремела давным-давно. Теперь, окутанные облаками газа, выброшенного в миг погибели, эти звёзды ждут прибытия человечества. На опустошённых мирах в этих далёких землях могут таиться древние силы, мёртвые уже много эпох, а Варп здесь неспокоен.

Потерянный рай

В 711.M41 на Поступи и в Порт-Странствии появляются слухи, что глубоко во Владениях Винтерскейла уже несколько тысячелетий скрывается несколько прекрасных миров. Говорят, что все они вращаются вокруг одной яркой звезды. Каждый из них – настоящий цветущий рай, где воздух сладок, а огромные травоядные – спокойные и покорные. Кое-что даже настаивает, что сама вода на этих мирах лечит любые болезни и несёт со снежных горных вершин драгоценные камни размером с кулак ребёнка. При этом все истории сходятся на том, что никто не смог найти эти планеты и вернуться оттуда.

Откуда в таком случае взялись все рассказы? Лишнее доказательство тому, что нельзя доверять вольным торговцам.

Обитатели пространства Коронус

«Любой, кто взглянет на звёзды и подумает, что будет там первым – просто дурак. Каждая планета, спутник или сверкающее солнце – это кладбище несметных рас и огромная могила, где похоронены тайны, утерянные в веках»

- приписывается вольному торговцу Соломону Хаарлоку

Пространство Коронус – это море тьмы, в котором неверными огоньками мерцают известные человечеству факты. В его широких границах лежат миры и тайны, которых хватит поколениям исследователей и авантюристов; в этих неведомых и не нанесённых на карты пределах живут иные существа, наделённые нечеловеческим разумом и лишённые душ. Многие расы – от давно вымерших создателей артефактов Гало до вероломных эльдаров – имеют или имели свои интересы в Коронусе, которые толкают их к действиям. Стремления ксеносов порой сталкивают их с вольными торговцами – представителями самого юного вида, что достиг этих звёзд.

Орочья угроза

«Орки не боятся боли, им неведомы сомнения или слабости, их простой ум всегда сосредоточен на достижении цели. Это делает зеленокожих самой большой опасностью, что я могу представить, а примитивность их оружия нисколько не умаляет моего ужаса»

- Марий Лонт, капитан боевого корабля «Виктус Глориана»

Орки – это раса свирепых, уродливых чужаков, одержимых неутолимой жаждой насилия. Это зелёная чума галактики, что появляется тут и там, собирается в большие орды и громит планеты кровавым кулаком, грабя и разрушая всё на своём пути. Сказанное выше могло бы стать девизом всех орков, который они понимают и принимают всем своим существом. Они постоянно сражаются друг с другом, отчего в их обществе выживают лишь сильнейшие. Каждый военный вождь орков – они называют их «боссами» – сумел утвердить свою власть именно потому что оказался самым крепким и свирепым зеленокожим в округе.

Обычный орк – это гора мышц ростом с человека. Как правило, зеленокожие сутулятся, и выпрямившийся орк будет выше большинства людей. У них длинные руки, перевитые узловатыми мышцами, толстые черепа, короткие шеи, крутые лбы и сверкающие красные глаза. Орочьи пасти полны зазубренных клыков, будто у хищников. Зеленокожего очень трудно убить – они способны переживать даже самые страшные раны, что легко свели бы в могилу обычного человека, и даже если враг отрубит им руки и ноги, а потом грубо пришьёт, орк выживет. Эти ксеносы говорят на собственном грубом языке, что отражает их варварскую суть и прямолинейный взгляд на бытие.

Орки не владеют сложными технологиями, но наделены интуитивным пониманием того, как работает оружие и механизмы. Это расовое знание проявляется в способностях так называемых «сумасбродов» – орков, что выделяются своими умениями на фоне остальных зеленокожих. Самыми важными для военной машины орков сумасбродами остаются так называемые «мехи», что собирают оружие, доспехи и боевые машины для того, чтобы их сородичи могли делать то, что у них получается лучше всего – убивать. Мехи – изобретательные, но ненадёжные мастера, что строят разваливающиеся на ходу, но грозные космические корабли, танки и пушки из металлолома и прочего мусора. Даже если получившийся «шедевр» работает не так, как задумывалось, он остаётся крайней эффективным… почти всегда.

Орксары

Находятся те, что утверждают, будто орки не могут быть одной из великих космических рас, потому что их корабли и орудия – убогие развалюхи, состряпанные из чужих судов, которые они переделывают, полагаясь больше на удачу, чем на какой-то замысел. Другие указывают на то, что орки встречаются по всей галактике, и считают, что предполагаемая примитивность их технологий не сдерживает зелёную экспансию и не препятствует их пиратам быть одними из самых грозных и успешных. Орочьи корабли всегда утыканы пушками и нагружены абордажными командами, рвущимися в бой. Природная склонность зеленокожих к насилию и грабежу делает их настоящим бичом других космических рас.

Орки-корсары всегда хотят большего – больше оружия, чтобы стать сильнее, больше трофеев, чтобы строить новые корабли и танки, больше сокровищ, чтобы быть самыми богатыми. Хотя львиная доля добычи, что захватывают орксары, им не нужна, она нужна своим владельцам, что создаёт возможность подраться, а ни один зеленокожий не упустит хорошей драки. Как правило, высший уровень организации, на который способны

Моргаш Кулграц и «Мирокрушитель»

Моргаш Кулграц – орксарский кэп, что не так давно вошёл в большую силу и собрал под своими знаменами других зеленокожих пиратов, намереваясь стать единовластным правителем Сотни сот зубов. Этот жестокий вождь впервые появился в Коронусе на борту полуразрушенного космического скитальца «Кулак Горка». Едва способный странствовать в пустоте «Кулак» был набит добычей со всей галактики. Никто не знал, сколько скиталец дрейфовал в Варпе, прежде чем появился на Сотнях сот зубов, но впечатляющее прибытие Моргаша стало началом его восхождения.

Хитроумный мастер космических боёв, Моргаш захватил самый большой и могучий корабль в системе – крупный боевой космолёт «Мирокрушитель». Он набрал себе в команду самых сильных и самых свирепых бойцов и столько чудил, сколько смог найти. «Мирокрушитель» быстро стал столь же легендарным, как его кэп – контрабандист или вольный торговец может впасть в панику, едва увидев его. Каждый рейд Моргаша – это быстрый и могучий удар, после которого остаётся кучка выживших, что расскажут о своём поражении всему Коронусу. Ощетинившийся странными, но грозными орудиями «Мирокрушитель» всегда поражает врагов своими способностями. Большинство кораблей Пространства может лишь надеяться сбежать до того, как будут изрешечены залпами, а кованый сапог кэпа ступит на их мостик.

орксары – это экипаж одного корабля. Впрочем, встречаются и небольшие флотилии, которыми командует особенно успешный и харизматичный орк – кэп.

Две руководящие ценности каждого орксара – жажда битвы и алчность. В Коронусе зеленокожие часто действуют на небольших рейдерских кораблях, сопоставимых с имперскими судами сопровождения. Впрочем, габариты орочьего космолёта – вещь обманчивая, ибо каждый их корабль под завязку набит несравненными зеленокожими абордажниками.

Любое нападение орксаров оборачивается жестокой и прямолинейной атакой, в которой их корабли несутся к врагу, паля на ходу из всех орудий, таранят свою жертву и берут её на абордаж. Столь примитивная тактика орксаров не значит, что их кэпы лишены хитрости. Орки часто прячутся в астероидных полях на границах звёздных систем, где их не могут засечь датчики кораблей, уходящих в пустоту. Засады на конвои снабжения – обычное дело, и нередко так действуют небольшие эскадры или крупные боевые корабли. Если же кэпу захочется более жирной добычи, его бойцы могут высадиться на обитаемую планету или станцию, разграбить и сжечь её, а потом вернуться на свои суда под защиту астероидных полей. Если же зеленокожие хотят по-настоящему большой битвы, они скорее примутся всерьёз разорять планету или станцию, ожидая того, кто явится помешать им.

Растущая зелёная волна Коронуса

Орксары встречаются по всему Коронусу. Их кэпы устраивают себе логова на грубых пустотных станциях, укрытых в астероидных полях или среди скоплений мусора, откуда они ведут эскадры грабить то, что найдут, и драться с тем, кого встретят. Даже относительно изученные системы поблизости от Утробы могут почувствовать железный кулак орксаров; когда-то один кэп собрал под своими знаменами столько космолётов и канонерок, что осадил саму Поступь. К счастью для путешественников, орксары действуют безо всякой системы и убивают друг друга не реже, чем представителей прочих рас.

Орки господствуют на скоплении миров, известных как Сотни сот зубов. Они расползлись по ним как чума, и всё возрастающий список захваченных ими миров и кораблей заставляет предположить, что численность зеленокожих только растёт. Орксары становятся нешуточной угрозой всему Пространству. Чем больше в одном месте собирается орков, тем страшнее и свирепее должен быть их правитель («воевода», как говорят сами орки), а чем страшнее и свирепее вождь, тем больше воинов он соберёт под своё начало, и тем кровопролитнее будет его поход. Пока среди полчищ зеленокожих с Сотен сот зубов не выделилось воеводы, но это лишь вопрос времени.

Один из самых заметных орксаров Пространства, и один из возможных вождей Сотен сот зубов – Моргаш Кулграц, хитрый и честолюбивый кэп. В своём пути к власти он полагается на многочисленных понторезов и орксаров, а также на то, что он больше и сильнее других вожаков.

Стриксиды

«Не бойся, двуногий. Мы, стриксиды, не враги тебе, а просто бедные падальщики и торговцы, совсем не такие как ты, двуногий – у нас нет таких кораблей и таких друзей. У тебя ведь хорошие друзья, правда? Хорошие друзья, сильные и красивые. Они продаются? У нас, стриксидов, тоже есть красивые вещи – смертоносное оружие, тайны, ложь, ненависти и веселья. И все они могут стать твоими, двуногий. Скажи вам, что тебе по душе?»

- Сирред Файл, стриксид-торговладелец

Стриксиды – кочевая раса, пользующейся сомнительной славой недостойных доверия купцов, бродяг, работорговцев, а иногда и пиратов, что изредка встречаются в Коронусе. Стриксиды – по-настоящему отвратительные ксеносы. Свидетели говорят, что под рваными одеждами костяного цвета и множеством талисманов, скрываются долговязые и многоглазые твари в человеческий рост, похожие на нерождённых псов. Впрочем, какими бы чуждыми они не были, им хорошо понятен общий для всех язык алчности, любопытства и эгоизма. Стриксиды – мародёры и патологические падальщики, что крадут и выменивают технологии у других рас. Они наслаждаются самим процессом торгов – их интересует лишь ценность и редкость товара, на который они могут наложить свои когтистые лапы. Стриксидам будто бы нет дела до завоеваний, новых земель, ни до абстрактного богатства, ни даже до своей расы в целом – ими управляют жадность и мелкое интриганство. Говорят, что этих ксеносов нельзя недооценивать – они бывают крайне опасны и вероломны. Это существа, окружающие себя ложью и скрывающие тёмный ум под оболочкой из показных странностей и влечения к разным побрякушкам. Они без сомнения предадут партнёров, если это сулит большую выгоду.

Стриксиды готовы торговать с кем угодно – и с людьми, и с другими ксеносами, и даже со слугами Губительных сил, но они презирают эльдаров. Они бы убивали их, если бы могли, но предпочитают просто избегать.

Стриксиды обычно странствуют караванами по торговым путям между разными мирами. Часто такие караваны состоят из множества разномастных латаных-перелатанных судов и выдолбленных изнутри астероидов, полных купленными или украденными товарами. В каждом караване обычно бывает всего горстка стриксидов, а куда больше рабов, наёмников, «приобретений» и генетически сконструированных существ. Все стриксиды на борту – взрослые, что постоянно готовы подставлять друг друга и бить в спину ради возвышения. Среди нет молодых особей, не удаётся выделить никаких половых или культурных особенностей. На вопросы о своей расе стриксиды отвечают длинной и часто противоречивой ложью.

Стриксидские караваны интересуют вольных торговцев, что не против иметь дело с такими отвратительными ксеносами, рассчитывая извлечь из этого прибыль. Кроме того, у всегалактических бродяг и сборщиков разного хлама всегда найдутся нужные тайны, легенды и сведения на продажу. Их агентурные сети простираются по всему Коронусу и за его пределы и будут полезны вольному торговцу, что сможет отличить правду от лжи.

Боги Хаоса

По ту сторону ткани реальности лежит Варп, царство невыразимого ужаса и безумного хаоса, логово Тёмных сил. С незапамятных времён, Человечество верило в существование духов, богов и демонов – потусторонних сил, которых можно задобрить, которых дóлжно боятся, и с которыми можно договориться. Во тьме сорок первого тысячелетия эти силы оказались слишком реальны, благодаря чему могут вдосталь пировать на людских душах. Истинная природа таких существ неясна, а их тёмные имена звучат в кругу еретиков и предателей. Тем не менее, их влияние несомненно. Изо всех Тёмных сил самые длинные тени отбрасывают четверо богов – Кхорн, Тзинч, Слаанеш и Нургл. Многие поклонятся им подобно пантеону богов, ища их милости и помощи их младших слуг.

Кхорн, Кровавый бог, Хозяин черепов, Повелитель битв

Кхорн – это бог убийств, ярости и войны. Его великий медный трон стоит на циклопической горе костей посреди бескрайнего моря крови. Он – охотник на души и вестник войны, что ведёт за собой легионы неистовых слуг. Величие Кхорна – во взрыве болтерного снаряда, что рвёт плоть, в хрусте, с которым зубья цепного меча вгрызаются в мясо. Его последователи живут лишь для того, чтобы собирать черепа для своего повелителя.

Тзинч, Меняющий пути, Властелин Фортуны, Великий заговорщик, Архитектор судеб

Тзинч – это бог перемен, мутаций и колдовства. Он обитает в месте, где время идёт мягко и неспешно, а психические энергии окутывают его увенчанную рогами голову, подобно жидкому дыму. Тзинч – отец парадоксов и мастер интриг, что плетёт нити судьбы, стремясь к непостижимым целям и благословляя своих сторонников чудесными силами и чудовищными мутациями.

Слаанеш, Повелитель наслаждений, Князь удовольствий, Осквернитель

Слаанеш – это бог гедонизма, искушений и излишеств. Для последователей Тёмного князя нет ничего запретного или слишком извращённого. Златовласый бог взирает на корчащиеся ямы с плотью и экстатические ритуалы своих рабов, поощряя в них всё большую испорченность и развращённость. Ни один смертный не устоит перед его взором и будет послушно исполнять каждый каприз Повелителя наслаждений.

Нургл, Владыка разложения, Великий осквернитель, Хозяин чумы, Повелитель мух

Нургл – это бог упадка, болезней и энтропии. Его называют Отцом распада, Разносчиком чумы и Дедушкой, что готов заключить в свои гнилостные объятия всех и каждого. Несущие проказу поцелуи, коими он одаривает всех последователей, оставляют после себя цветки гноя, отмечающие его избранных слуг. Сводящий с ума хохот Дедушки отдаётся эхом по полям брани всего Империума, где есть хоть один раздувшийся труп, способный услышать его.

Рабы тьмы

«Я уже видел, к чему приводит свобода – к крикам тех, кому не дают умереть, льющейся крови и вою голодных, едва зримых зверей»

- из воззваний инквизитора Ксеркса, Ордо Маллеус

В царстве психической энергии, что называют Варпом, обитают тёмные и злокозненные существа, созданными дурными помыслами, желаниями и страхами разумных существ. Величайшие из этих тварей – Тёмные боги, они же Губительные силы, они же боги Хаоса, что обещают власть и могущество глупцам, что готовы преклонить пред ними колени. Эти обманутые дураки становятся прислужниками Хаоса, теряют свои бессмертные души, и отдают жизни на волю новых хозяев. Верят они в это или нет, но они становятся навсегда проклятыми рабами тьмы.

Пираты и отступники

Соблазнительные и искусительные, жестокие и беспощадные – слуги Тёмных богов в Коронусе носят много обличий. Опаснее всего пиратствующие шайки отступников – некоторые из этих порочных и заблудших людей бежали из Империума и обратились к Губительным силам, другие родились в Пространстве, где свет истины Императора тускл, а скверна Хаоса цветёт со времён эры Раздора. В поисках добычи они летают на трофейных имперских кораблях или загадочных судах неизвестного происхождения. Такие пираты – настоящие чудовища, которых уже нельзя считать людьми. Лучше умереть, чем влиться в ряды их пустотных рабов или осквернённых сервиторов. Такие звери набрасываются на любой мир или конвой, что не может защитить себя. Им никогда не бывает достаточно невольников, богатств и убийств.

Благодаря колдовству и помощи капризных демонов, покупаемой кровью и душами, такие пираты путешествуют в Варпе и терзают Коронус – иногда поодиночке, иногда целыми стаями, что могут быть опасны даже для тяжеловооружённых кораблей, подобно тому как стая волков опасна для льва. Некоторые из отступников приносят клятвы определённому культу Губительных сил – их кораблями управляют демагоги, а трюмы превращены в отвратительные храмы. Другие – просто банды гнилых телами и душами воинов, объединённых волей вождя, удостоенного прикосновения Хаоса. Одни хотят больше власти, славы и сокровищ, глупо веря, что сила Хаоса может быть средством, что поможет им насытить своё честолюбие. Другие жаждут лишь жечь и разрушать, потакая тёмным желаниям и целям демонических покровителей, а больше им ни до чего дела нет.

Клан Сейней

Сейней – это династия развращённых чудовищ, бежавших со зловонного Сумрака после того, как агенты Инквизиции обнаружили их родовую порчу. Они проникли в Коронус, где существуют и по сей день, путешествуя на одиноких кораблях, что похожи на бойни – внутри они усыпаны расчленёнными телами пленников, взятых в абордажах и налётах на беззащитные аванпосты. Клан и его вассалы питаются мёртвыми, чертят нечестивые руны на корпусах судов и совершают жертвоприношения, дабы призвать демонов в осквернённую плоть мертвецов. Руководят этими расправами плотоядные матриархи и патриархи клана, чьи элегантные одеяния и истлевшие парики покрыты корками запёкшейся крови. «Слава» Сейнеев такова, что даже другие пираты и налётчики обходят их стороной и поеживаются от одной мысли о том, что могут привлечь внимание клана.

Космодесантники Хаоса

Космодесантники Хаоса – это могучие воины Адептус Астартес, что предали Империум, отвергли свои клятвы и превратились в чудовищ, которыми повелевают их тёмные желания и Тёмные боги. Такие отступники – самые грозные и опасные воины из всех слуг Хаоса. С тайных убежищ и осквернённых космических кораблей они ведут войну против Империума, который некогда защищали. Ходят слухи, что астартес-предатели появились в Коронусе, разыскивая некое апокалиптической мощи оружие или нечто утраченное. Падшие десантники руководят другими прислужниками Губительных сил, подобно гордым и воинственным сюзеренам, что требуют повиновения и грозят смертью за неподчинение. Если слухи об астартес-предателях окажутся правдой, опасность, которую представляют эти осквернённые Хаосом сверхчеловеческие убийцы, окажется чудовищной, и ни один мир в Пространстве не сможет чувствовать себя в безопасности.

Корабли головорезов

Флот Каррада Валла – часто его называют «Волчьей стаей» – это множество кораблей разных типов и происхождения – в том числе имперских. Некоторыми командуют жестокие пираты, чья дурная слава сравнима с ужасом, что внушает само судно. Вот несколько кораблей из Волчьей стаи Валла:

- «Экскруциан»
- «Дар отчаяния»
- «Мортис Экс Астра»
- «Оптимус Немезис»

Головорезы Каррада Валла

Имя Каррада Валла подобно мрачному проклятию для всех, кто странствует в Коронусе. Никто никогда не видел его воочию, но многим капитанам достаточно узнать зазубренные носы его кораблей и услышать рычание покрытых шрамами воинов, чтобы бежать со своего судна прежде чем оно попадёт в руки Валла, Безликого владыки. Одни говорят, что некогда Валл был адептом Муниторума и сборщиком десятины, поддавшимся соблазнам Тёмных богов, другие – что вождь головорезов носил адмиральские эполеты Каликсидского флота. Точно известно, что Каррад Валл пересёк Утробу в 794.M41, обстрелял Поступь и вступил в бой с Каллигосом Винтерскейлом. Его маленькая эскадра прорвала оборону станции, а уходя, Валл оставил несколько насмешливых посланий, прежде чем исчезнуть с ауспиков на целое десятилетие.

Корабли Безликого владыки – это армада немало переживших имперских судов, взятых в налётах или извлечённых из космических скитальцев и переоснащённых. Вместо навигаторов Валлу служат вассалы-колдуны и демоны. Каждый головорез присягает прежде всего Валлу, а кара за предательство ужасна настолько, насколько может представить слуга Хаоса. До сих пор все действия головорезов были нацелены на добычу новых кораблей, оружия и рабов, что увеличивали пиратскую армаду. С каждым успешным рейдом в Пространство, опасность от этих пустотных шакалов становится все больше.

Последователи ложных богов

В Коронусе хватает ждущих обнаружения миров, где живет люди, поклоняющиеся ложным богам – маскам, за которыми прячутся Губительные силы. Гордые, но загнивающие цивилизации возводят храмы во славу Хаоса. Их народ скован ужасом, интригами, зверствами и колдовством. Такие люди могут поклоняться Хаосу как целому пантеону богов и их прислужников, тёмным выходцам из собственных верований, спрятанными за странными именами, или удариться в почитание одного из Губителей, отчего вся планета может насквозь пропитаться кровью и оглохнуть от вечных войн, либо превратиться в царство подобных яду лжи, заговоров и тайн. Где прячутся такие миры и какие тайны они хранят – ещё предстоит обнаружить, но на тёмных просторах Коронуса они могут таиться как змеи в высокой траве. Всякий раз, когда открывают такую планету, истинные слуги Императора должны истребить её народ и искоренить ложь их идолов без всякой жалости, дабы её пагуба не распространилась.

Коварные эльдары

«Я Этель Эстаан – Клинок тени. Быть может, ты считаешь себя умелым мечником… если так, скоро ты раскаешься в своей ошибке»

- голос неизвестного ксеноса из последней передачи со «Скорбной награды»

Эльдары – древняя и технологически развитая раса, что странствовала среди звёзд задолго до того, как Человечество начало мечтать об этом. Это раса долгожителей, внешне похожих на людей, но обладающих более длинными и тонкими конечностями, изящным телосложением, заострёнными ушами и пронзительными глазами – но любой человек, увидев эльдара, поймёт, что перед ним чужак. Они движутся с неестественной грацией и изяществом, за жизнь накапливают намного больше опыта, чем люди, а также все обладают психическими способностями.

История эльдаров как космический расы сложна и запутана. Они путешествовали среди звёзд целыми эпохами и некогда правили империей, что занимала всю галактику. Те дни господства и величия остались в прошлом, и эльдары сорок первого тысячелетия – это жалкие останки некогда могучей расы и последние тени ныне утраченной чудесной эпохи, что закончилась чудовищным Грехопадением, сгубившим всю эльдарскую цивилизацию. Большинство переживших падение просто успели сбежать со своих планет на рукотворных мирах – исполинских кораблях, намного превосходящих размерами самые большие суда Империума – что и по сей день бесконечно странствуют по галактике.

Эльдары – умирающая, но крайне технологически развитая и искусная раса. Большинство эльдарских технологий основаны на работе с психопластиком и применении психической энергии, что позволяют создавать потрясающие здания, лёгкие, но прочные доспехи и смертоносное оружие. Их корабли – ловкие и стремительные суда, оснащённые солнечными парусами и голополями, что скрывают их от врагов и сбивают их с толку. Невероятно маневренные и вооружённые опустошительными орудиями эльдарские корабли и их капитаны не знают себе равных.

Корабль-призрак

В Коронусе хватает своих легендарных кораблей – среди них и Волчья стая Каррада Вала и «Мирокрушитель» – но ничто не сравниться с «Шёпотом Анариса». Этот корабль-призрак бесчинствует в Пространстве столетиями, а одно его появление предвещает нечестивое бедствие. Судно несёт рваные эфирные паруса и маскирующее голографическое поле, что скрывает его намного лучше, чем любой другой эльдарский корабль. Мощные импульсные лэнсы «Шёпота» уничтожают корабли по всему Коронусу. На некоторых планетах появление «Шёпота» вызывает религиозную историю и тщетные жертвоприношения, призванные прогнать корабль-признак.

Первой с этим пиратским кораблём столкнулась Аспиция Хорда по пути на Дыхание Люцина. Лёгкость, с которой «Шёпот» преследовал её, и его рваные солнечные паруса породили сотни историй о кораблях с привидениями. Уверенным можно быть лишь в одном – «Шепот Анариса» действует, подчиняясь своему непостижимому плану. Известны случаи, когда он при первой встрече помогал вольным торговцам, а при второй – нападал.

Изгои

Чувства эльдаров намного острее, чем у людей, и обитатели рукотворных миров дисциплинируют себя, подчиняя жизнь определённому пути, что накладывает ограничения на его жизнь. Однако случается, что эльдар сворачивает с пути и предаётся жизни по всей её полноте – таких называют изгоями. Это опасное решение – изгой не только становится уязвим перед злейшим врагом эльдаров со времён Грехопадения, но и рискует пресытиться и потерять себя во тьме. Эльдарские корсары, что охотятся на чужаков в пустоте – это изгои, крайне опасные и непредсказуемые враги, равно способные, как на великодушие, так и на бессмысленную жестокость.

Эльдарские бесчинства в Коронусе

В Пространстве действует несколько корсарских шаек – от одиноких кораблей с экипажами до крупных и опасных флотилий. Точное количество таких группировок неизвестно, не говоря уже о том, что большинство людей не в состоянии отличить эльдаров из разных банд друг от друга, как и понять тонкости их взаимных союзов и интриг. Некоторые, полагаясь на маневренность, атакуют слабые и беззащитные суда, угодившие в их охотничьи угодья, подобно хищникам, что нападают на больных и уязвимых животных. Изредка корсарские эскадры открыто штурмуют крепости иных рас, но чаще стремятся подобраться незаметно и броситься на беззаботную жертву. Из всех шаек, что бесчинствуют в Коронусе, две вызывают особенный страх – Дети Шипов и Вороньи духи.

Дети Шипов

Когда пустоходы Пространства говорят о том, насколько коварны и порочны эльдарские корсары, как правило, они говорят о Детях Шипов. Закованные в доспехи, похожие на жучиные панцири, гордые и вероломные воины Детей Шипов – безжалостные противники; говорят, что начав бой, они не остановятся, пока не истребят всех врагов до последнего. Считается, что услышавший боевые кличи Детей Шипов и оставшийся в живых – настоящий счастливчик.

Детьми Шипов правит женщина, что давным-давно отошла от строгой схемы эльдарских путей и повела своих соратников чинить кровопролитие среди Звёзд Гало. Она отказалась от своего настоящего имени, и теперь известна лишь как Мать теней. Полночно-чёрные корабли её воинов прежде всего полагаются на скрытность. Незаметно подкравшись к врагу и заняв идеальную позицию, они атакуют с точностью и свирепостью. Вражеские корабли выходят из строя и наполняются кричащими, тёмными изящными силуэтами, что убивают и убивают, пока на борту не останется ни одного живого врага.

Несмотря на свою жуткую репутацию, Дети Шипов не раз заключали сделки с вольными торговцами и даже нанимались на службу к тем, кто оказался достаточно храбр, чтобы ударить с ними по рукам. Вероятно, именно такие связи дают этим эльдарам необычайно точные сведения, что позволяют с хирургической точностью нападать на человеческие суда вблизи Утробы. Один или несколько вольных торговцев спелись с Детьми Шипов и платят им за кровь соперников.

Паутина

Эльдары пересекают колоссальные расстояния через лабиринт туннелей и проходов в Варпе, что именуются Паутиной. Туда можно попасть (как и выйти) через порталы, куда могут войти, как живые существа, так и корабли. Туннели Паутины – это устойчивые проходы через Варп, в которых не нужно боятся опасностей и капризов обычного варп-путешествия, и которые позволяют за считанные часы преодолевать невероятные расстояния. Туннели бывают очень разными – одни так малы, что в них может пройти лишь человек, другие же способны пропустить через себя эльдарский космический корабль, который сможет переместиться куда можно быстро и относительно безопасно.

Вороньи духи

Вороньи духи – это зловещие, хладнокровные убийцы, что занимаются не пиратством, но избирательным истреблением людей в Коронусе. Закованные в сверкающие доспехи, будто наполненные лунным светом, они сражаются, не издавая ни звука. В бой их ведут ведьмы в бледных лохмотьях и высоких шлемах из светящейся кости. Их корабли бледны как смерть, а направляет их извращённая и жестокая воля. Рваные эфирные паруса позволяют совершать набеги из глубин пустоты, нападая на суда, колонии и станции среди Миров-найдёнышей, в Проклятых феодах и Невиданных далях. Бури, что кипят и кричат эфирными голосами, переносят Вороньих духов из Варпа в тварный мир. Эти эльдары убивают и разрушают с хладнокровной точностью – а потом уходят, не взяв добычи. Кто руководит загадочными корсарами, и в чём их цель – неизвестно, но говорят, что они охраняют нечто и не дают людям до него добраться. По меньшей мере, один инквизитор из Ордо Ксенос считает, что у Вороньих духов есть связи с Ультиром Элларионом – знаменитым корсаром из Каликсиды.

Налётчики-рак'голы

«Они выходят из стен… мы потеряли инжинариум и левую орудийную палубу… требуется срочная помо… нужно тяжёлое оружие… они [слышен скрежет и беспорядочные выстрелы из картечницы] Отступаем! Боже-Император, спаси меня… Они прорвали…»

- запись вокс-передачи, извлечённой из торгового брига «Царская дочь», уничтоженного со всем экипажем в 811.M41

Рак'голы – относительно новая угроза исследователям Коронуса. Впервые они встретились среди тусклых звёзд Аленийских бездн чуть более столетия назад. Об этом виде ксеносов очень мало известно – они выглядят как грубо высеченные из камня восьминогие ящеры, сложенные подобно трёхметровым богомолам с мелово-бледной кожей. Рак'голы-воины носят аугментику, чтобы усилить свои способности и заменять утраченные конечности. Их происхождение неизвестно, как неведомы и причины их будто случайных атак на человеческие миры и суда, где они сеют беспорядочную резню и похищают оружие и ископаемые. Их грубый, скрежещущий язык остаётся непонятным – нет ни единого свидетельства, что человеку и рак'голу удалось о чём-то поговорить; также ни один рак'гол не был взят живым. Даже их название взято из детских сказок о трущобных чудовищах, на которых они немного похожи.

Магосы-эксплораторы оценивают технологии рак'голов как уступающие имперским, что ксеносы с лихвой восполняют свирепостью и целеустремлённостью, а также боевым мастерством. Рак'голов окружает много тайн – по меньшей мере, это местонахождение их родной планеты, что уже объявлена достойной уничтожения любым вольным торговцем, что её обнаружит. Есть версия, что рак'голы могут владеть небольшой империей в глубинах Пространства; другие говорят, что такие ксеносы – не более чем кочевники, летающие от звезды к звезде, подобно стаям саранчи. Ещё одна загадка для эксплораторов и Ордо Ксенос – как лишённые псайкеров рак'голы ориентируются в Эмпиреях. Некоторые адепты, наделённые тёмной мудростью, отмечают, что знаки, коими эти ксеносы украшают себя, явно схожи с кощунственными символами Хаоса.

Последователи Туле

«Галактика – это свалка, по которой разбросаны останки величия человечества»

- высказывание Парацельса Туле

Огромный эксплорационный флот архимагоса Парацельса Туле – серьёзная сила в каликсидском Адептус Механикус, что не мешает ему десятилетиями пропадать за пределами сектора. В 528.M41 тулийский подфлот магоса Сола Канкема вошёл в Коронус и, разбившись на малые группы, принялся обыскивать встречные планеты в поисках реликвий доимперских времён.

О судьбе Канкема почти ничего неизвестно. Последователи Туле – загадка для вольных торговцев. Это необщительные и зацикленные на своей идее техножрецы, что могут пропадать в дальней пустоте столетиями. Многие верят, что тулийцы безвозвратно пропали, пав жертвой одной из мириад опасностей, что таит Пространство. Если в Коронусе бывают другие ученики Парацельса Туле, они делают это тайно, избегая появляться в Порт-Странствии или на Поступи. Вольный торговец, что поссорился с тулийцами из-за какого-нибудь древнего устройства, быстро узнает, что они могут быть не менее опасны и жестоки, чем любые ксеносы.

Ю'ват

«Если это не гниёт и может пролежать невредимым сколько угодно… разве оно мертво?»

- эрудит Прим

Пространство Коронус изобилует скоплениями мёртвых звёзд, подобных тусклым угольям, что остались после страшного пожара, когда светила корчились от боли, выплёскивая материю в пустоту. Тёмные дальние рубежи Разломов Гекатона были порождены жестокой смертью десятков, а быть может и сотен звёзд. В древние времена по Коронусу пронеслось настоящее зло, тёмная сила, что погубила множество светил, скопление за скоплением. Мёртвые миры ксеносов, что вращаются вокруг таких останков, были выжжены корчащимися в предсмертных муках звёздами, а потом заледенели под неверным светом их трупов. На таких планетах возвышаются циклопические руины, скрытые под земной корой лабиринты и грозные знаки, что уцелели за прошедшие эпохи; эти символы предупреждают в колдовстве и древнем роке – они говорят о ю'ват.

Ю'ват терзали пространство Каликс до четвертого века M39, когда лорд-милитант Анжуйский создал сектор Каликсида. Поклонявшиеся Варпу ю'ват силой своей колдовства держали в рабстве целые планеты и тратили жизни и души осквернённых подданных-людей, чтобы воздвигать на Адских мирах Каликса такое, что хронистам Голгеннова похода было запрещено писать об этом. Пропитанные Варпом ю'ват и их армии несчастных рабов терзали крестоносцев лорда Анжуйского десятилетиями, пока не были совершенно истреблены руками генерала и будущего святого Друза и Адептус Астартес. Даже сейчас в летописях Голгеннова похода победы над ю'ват остаются запретной темой, и мало какой эрудит знает, какой ужас предшествовал благословенному основанию Каликсиды.

Крууты

«Лучшие наёмники те, для которых война – часть природы; они осознают, насколько важна преданность нанимателю и насколько бессмысленно предательство. Те, кто гиб от рук свои же наймитов, не понимал этого простого факта»

- замечание, приписываемое вольному торговцу Гираму Салту

Крууты – это хищные, птицеподобные ксеносы, что с яростью сражаются и с жадностью пожирают трупы. Крууты часто становятся наёмниками, а их кочевое общество балансирует между первобытной свирепостью и владением высокими технологиями. Родина круутов – Печ – входит в Империю Тау, но многие рода сражаются за кого угодно, если сойдутся с ним в цене. Это не совсем согласуется с Высшим благом, так что крууты пытаются скрывать от тау свои занятия. Эти ксеносы встречаются по всей галактике – они пересекают пустоту на грозных боевых сферах, но стоит роду прибыть на обитаемый мир, как его представители отбрасывают высокие технологии и ведут жизнь дикарей.

У круутов есть ещё одна тревожная особенность – они с жадным, но избирательным голодом пожирают трупы убитых врагов, а в их будущих поколениях отражаются некоторые черты съеденных. Большая часть их культуры выстроена вокруг подобных пиршеств, которыми руководят их старейшины – звери, коих именуют формирователями.

На каждой боевой сфере можно встретить круутов самых разных видов – нередко уродливых и богохульных, кои рождаются от пожирания выбранных формирователями жертв – в том числе, людей. Круутские сферы встречаются в Коронусе очень редко, но никто не может сказать, откуда они тут взялись и куда направляются. Некоторые вольные торговцы нанимают круутов на свои корабли, но другие – истребляют на месте, опасаясь, что столь хищная раса сможет пустить корни в Пространстве.

Артефакты Гало

«Я смотрел на просторы бездушной тьмы, что ждала за вратами, чрез которые человеку не дóлжно ступать. Я видел смерть, что сверкала в глазах тех, кто отправился на эти запретные земли»

- из воспоминаний инквизитора Хастура Уитлока

Артефакты Гало или устройства Гало известны лишь избранным ересиархам, преступникам и Святым Ордосам – о них заговорили с тех пор как тысячелетия назад прославленные эксплораторы и вольные торговцы древности стали возвращаться из Звёзд Гало с добычей, рассказами о погубленных звёздах и пиктами мёртвых ксенопланет.

Артефакты не поддаются обычной техноавгурии, их почти невозможно повредить; над ними не властно даже время. Худшие из подданных Императора открыли, что эти устройства могут преобразить тело и душу, даровав человеку вечную жизнь – еретик становится молодым, а идущие годы перестают ослаблять его тело. Другие устройства могут обладать более странными и могучими способностями, и именно их нечестивая мощь стояла за возвышением некоторых гнуснопрославленных ересиархов. С течением веков артефакты Гало попали в руки оккультистов и стали желанной добычей для жадных до власти и неразборчивых в средствах честолюбцев. Так или иначе, с мига основания Каликсиды из рук в руки перешло несколько десятков таких устройств, проданных за колоссальные суммы, а с открытием Коронуса в сорок первом тысячелетии, количество артефактов лишь возросло.

Устройства Гало могут выглядеть по-разному, но нередко их можно спутать со старинными украшениями, частями доспеха или даже любопытными статуэтками. Другие похожи на неправильные сферы, яйца размером с ладонь, составленные из сегментов или даже маленьких жуков-скарабеев. Как бы то ни было, это явный ксенотех, сделанный из неизвестного металла, чья поверхность заставляет вспомнить не то панцири насекомых, не то чешую ящеров.

Преображённые

Люди, что ищут могущества даруемого артефактами Гало, становятся телесно неотделимы от них и медленно преображаются в бессмертных чудовищ. Устройства взыскивают страшную цену – они оскверняют тело, разум и саму душу. Принявший в себя силу такого артефакта уже обречён – он стал добычей ксеножажды и дремлющего кошмара, что может пробудиться в любой миг. Многие преобразившиеся бежали в глубины Коронуса, где их смогут затеряться среди неведомых светил и скрыть свою трансформацию и противоестественные желания, что сопровождают её. Некоторые члены Ордо Ксенос смотрят на вольных торговцев, что большую часть жизни проводят в Коронусе и избегают общества, и гадают, не стал ли обладатель патента чем-то *иным* во время своих странствий в неведомой пустоте.

Риск и выигрыш

Вольный торговец может выручить состояние, намного превышающее своё наследство, продав один-единственный артефакт Гало с мёртвых миров Коронуса. Впрочем, при этом есть не меньший риск потерять и состояние, и наследство, и жизнь – на костре, куда Ордо Ксенос отправляет всех, кто имел дело с этими устройствами. Хуже может быть только, если артефакт позовёт торговца, сольётся с ним, ввергнет его в вечность скверны и превратит в кошмарное наследие своих ксенотворцов, погибших в давно ушедшие тёмные эпохи.

Каждый вольный торговец слышал о том, что стало с лордами-капитанами Бэластом Иремом, Рейфом Лонгином и Эдуардом Маджессом в пятом веке сорок первого тысячелетия, которых заподозрили в связи с артефактами Гало. Сколотить неслыханный капитал можно сотней других способов – вывозить круксовые камни, добывать драгоценные руды, продавать ксенозверей для цирков, грабить богатые миры язычников. Но мёртвые звёзды и древние могилы на безжизненных ксеномирах поют свои сладкозвучные песни и всегда найдутся те, кто отзовутся на них.

Знаменитые вольные торговцы Пространства

«Чтобы заработать трон, нужно иметь трон – подобное тянется к подобному. Как же заработать первый трон? Это и есть пропасть, что отделяет людей от рабов»

- приписывается Варраве Крину из дома Крин

Аспиция Хорда

Аспиция Хорда безжалостна, как на поле брани, так и за столом переговоров. Это опасная женщина, что не колеблется жестоко напоминать окружающим, почему её стоит бояться. Она много печётся о внешнем виде и элегантности, но мало – о человеческих жизнях, если не считать тех, благодаря которым набивает свои сундуки золотом. Когда в конце Жатвы головорезов в 745.M41 она огнём и мечом прошлась по пиратам Беззакония, выжившие были лоботомированы и отправлены в разные владения Хорды рабами. В 785.M41 она, не задумываясь о том, скольких жизней это будет стоить, начала жестокую войну за ресурсы с Каллигосом Винтерскейлом.

Предки Хорды были пиратами, а её саму отличают от тех разбойников, за которыми охотится Каликсидский линейный флот, лишь патент и «благородство рождения». Ходят слухи, что юная Аспиция заманила в ловушку своих братьев и сестёр и заперла их в тайной криогробнице, чтобы её право на патент Хорда было неоспоримо. Эти несчастные, заледеневшие души до сих пор ждут пробуждения, которое никогда не наступит.

Прервавшиеся династии Коронуса и окрестностей

Многие семейства вольных торговцев канули во тьму, став жертвами Коронуса или собственных пороков. Крупные династии могут пережить гибель патриарха или отпрыска, но мелкие способна подкосить даже одна-единственная смерть.

Род Акварров сгинул вместе с одиозным Кобрасом Акварром, что стяжал славу безумного убийцы и карателя бежавших от имперского правосудия. Он пропал в Разломах Гекатона в 201.M41.

Род Дидов прервался, когда Ордо Ксенос сжёг Амфиана Дида – последнего в своей семье – в 803.M41 за роль, что он сыграл в культе Ореола Тьмы.

Род Девейнов пресёкся, когда великий Парсим Девейн отошёл в мир иной на смертном одре, не оставив наследника.

Род Хаарлоков был изведён Эразмом Хаарлоком, что пропал в 703.M41. Должно быть, изо всех прервавшихся родов, именно семейство Хаарлоков окутывают самые ужасные и тёмные легенды.

Род Иремов был ликвидирован Инквизицией, чьи агенты убили Бэласта Ирема и всю его семью в 443.M41, покарав за распространение ксенозаразы.

Род Кайлов погиб в 388.M41, через несколько дней после того как Фентон Кайл объявил, что обнаружил нетронутую СШК.

Род Уруссалинов растворился в пустоте в 718.M41, когда Рудмар Уруссалин был (предположительно) убит орками.

Род Ренука превратился в пиратов из Невиданных далей, после того как Вероника Ренука была объявлена вне закона за участие в заговоре на Циклопее с 179.M41.

Каллигос Винтерскейл

Каллигос Винтерскейл – это человек, которым правят его страсти, и которому нельзя с лёгким сердцем переходить дорогу. Сейчас он может улыбаться вам и хлопать по плечу, спустя минуту – впасть в неистовый гнев, а потом вновь успокоиться. Винтерскейл не будет сдерживать свою ярость, если это поможет добиться своего. Он уважает силу воли, хотя видя его в гневе, так не подумаешь. Те, кто уступает ему – слабаки, и Винтерскейл относится к ним именно так. Даже соратники с ближайшие слуги боятся господина, когда его одолевает ярость.

Каллигос Винтерскел – суровый капитан и обладатель могучего корабля, что носит имя «Обет Императора». Он умеет руководить как закалёнными пустоходами, так и форменными отбросами, а в его экипаже всегда много опасных людей. Многие слуги и посланцы Винтерскейла мало отличаются от преступников – это пугающие силачи, будто вчера покинувшие имперскую тюрьму.

Джонкин Саул

Некоторые аристократы с презрением относятся к Саулу, что сколотил капитал, возя товары по давно проложенным варп-маршрутам, будто обычный свободный торговец или капитан-хартист. Джонкин – воплощение всех семейных качеств Саулов. Это своенравный и обаятельный человек, которому коммерция и игра рынков важнее путешествий в неизведанное. Любое обстоятельство и любое препятствие служат ему возможностью торговать, а любая встреча с другим держателем патента, не закончившаяся взаимовыгодной сделкой – преступление. Саул считает Звёзды язычников настоящим Эльдорадо, видя там миллиарды душ, что рано или поздно, будут привязаны к Каликсиде торговыми путями и колоссальным потоком товаров. Вольные

торговцы, что смогут проложить постоянные маршруты через Коронус и заключить надёжные договоры с язычниками, стяжают несметные богатства. В этих авантюрах у Саула есть могущественные союзники в лице Министорума Друзовой марки, что всеми силами стремится принести слово Бога-Императора душам, потерянным в далёкой пустоте.

Гнев Умбольдт

Гнев Умбольдт навидался в Коронусе ужасов – он бывал в местах, где от страха содрогается сама душа, а кровь – стынет в жилах. Он видел планеты, которыми владели ю'ват, и те, где по сей день собираются мёртвые. Это он открыл Проклятый ход в 746.M41 и побывал в Аленийских безднах, где похищают души. С того жуткого путешествия прошли десятилетия, и всё это время Умбольдт искал связи с Богом-Императором и предназначения выше, чем накопление богатств – искал не столько в Пространстве, сколько в своём сердце. По меркам вольных торговцев, он совсем небогат, ибо множество мелких предприятий в ближнем Коронусе окончилось неудачей. Умбольдт считает, что невезение – это кара, посланная святыми, дабы привести его к просветлению.

Танак Вальсетти

Танак Вальсетти называет себя утончённым человеком, для которого трудности экспедиций в глубины Пространства – это то, о чём не говорят. Благородный человек не должен показывать, что его беспокоит опасность, должен обладать энциклопедическими познаниями, а желаниями и стремлениями – намного превосходить нижестоящих. По крайней мере, такова философия его династии. До сих пор она недурно им служила – столетия цивилизованной, отстранённой вежливости и выказываемого уважения обеспечили семью очень небольшим количеством врагов. Под маской джентльмена скрывается отважный и способный человек с искренней любовью к роскоши и удовольствиям и требующий от своих слуг лучшего. Богатства Вальсетти обеспечивает постоянная эксплуатация миров в Пространстве и крупные капиталовложения в торговлю между Скарусом и Каликсидой. Танак Вальсетти и его сыновья уходят в глубины Коронуса на целые годы, оставляя свои укреплённые владения и имущество в Порт-Странствии на попечение сенешаля.

++ Послано через астропатический хор из облаков Страдания, 040.816.M41 ++

Получив экземпляр вашей хроники, я был крайне разочарован, увидев, что вы опустили многие из моих свершений и сочли немало славных деяний моих предков достойными не более чем сносок в вашей летописи.

Я молюсь, ради вашего блага, чтобы эти ошибки были исправлены, прежде чем «Обет Императора» прибудет на Поступь, и я смогу лично объявить о своем неудовольствии.

Писано сегодня моей рукой
Каллигос Винтерскейл

Летопись пространства Коронус

«Без скрипа, с которым занудный писец выводит буквы своим пером, не будет истории. События, великие и ужасные, останутся никем не замечены и забыты, а до нас дойдут лишь обрывки. Эти осколки памяти – то, что глупцы называют историей, а мудрые – ложью»

- из «Потерянного имперского прошлого» Сеяна Морта, 789.M41

Пред вами краткая повесть об отважных и великих деяниях, трудах и судьбах знаменитых вольных торговцев, коими писана история Коронуса. Это летопись важнейших событий Пространства и крупнейших авантюр, творимых вольными торговцами – насколько они ведомы и признаны имперскими схоластами. Она хранит сведения об освоении Коронуса и рассказывает о чудесных и необыкновенных мирах за пределами Света Императора. Немногие из тех, что составляли хронику Пространства, бывали по ту сторону Великих штормов – почти все просто полагались на чужие слова и писания. Источники большинства схоластов – записи вольных торговцев и их соратников, часто непоследовательные, приукрашенные или прямо лживые, так что к заявлениям о полноте и точности любой хроники стоит подходить с большим подозрением.

M30-M31 ***Великий крестовый поход***

Начало M31 ***Ересь Гора***

100-600.M36 ***Эра Отступничества***

Приблизительно 760.M36 Путешествие Хаарлока: Соломон Хаарлок, отпрыск дурно прославившейся и (если верить некоторым слухам) проклятой династии вольных торговцев, успешно наносит на карту области космоса, известные как пространство Каликс и, по некоторым сведениям, регионы по ту сторону Утробы.

101.M38 Отрывки о Коронусе: во время подготовки имперского крестового похода, дабы привести край, известный как «пространство Каликс» к Согласию, на свет выходит несколько апокрифических документов, найденных в колоссальных инфохранилищах Имперского Флота сегментума Обскурус на Викторн Прайм. Эти документы, позже ставшие известными как «Отрывки о Коронусе», оказались испорченными и неполными журналами эксплорационной флотилии Адептус Механикус неизвестного происхождения и эпохи, которая якобы открыла устойчивый проход через обширные варп-штормы на рубежах пространства Каликс. Немногочисленные уцелевшие части упоминали десятки богатых полезными ископаемыми планет, пригодные для жизни миры и другие объекты для запланированных исследований, что, по всей видимости, никогда так и не были проведены. Во всех отрывках не нашлось точных сведений о том, как именно попасть в Коронус, что делало их почти бесполезными. Тем не менее, журналы присовокупили ко всему корпусу данных по крестовому походу – позже благодаря этому расцвели многократно приукрашенные легенды об огромных, нетронутых просторах, усыпанных богатствами, что привлекло в крестоносный флот немало вольных торговцев.

322-384.M39 Голгеннов поход созидает Каликсиду: из некогда пограничного региона пространство Каликс потом и кровью миллионов людей превращается в сектор Каликсида. Было уничтожено несколько малых ксеноимперий, тёмные силы отброшены прочь, а когда-то потерянные человеческие колонии были, либо возвращены к свету Золотого трона, либо стёрты с лица галактики.

589-591.M39 «Котёл свирепости»: космический скиталец, наречённый «Котлом свирепости», появляется на окраинах каликсидской Друзовой марки, по всей вероятности, невредимым выйдя из Великих штормов. Скиталец преодолел несколько звёздных систем и исчез, вероятно, там же, откуда появился. Корабли Имперского Флота, отправленные ему вслед, несомненно погибли в штормах. Позднейшие свидетельства и умозаключения привели к вывозу, что «Котёл» появился из пространства Коронус.

878.M39 Теорема Абеника: безумный навигатор Абеник из дома Бенетек, изучая доклады доголгенновых времён, вчитываясь в сомнительные тексты, записанные со слов сумасшедших прорицателей и созерцая видения, вызванные его собственным даром, составляет и распространяет теорию о существовании безопасного прохода через варп-штормы, что окружают рубежи Друзовой марки и создают «естественную» границу Каликсиды. Несмотря на очевидное безумие Абеника, его слова вызвали настоящую «золотую лихорадку» среди вольных торговцев и других любителей лёгкой наживы, что пытались найти тот самый «безопасный проход» и быстро обрести несметные богатства. Многие погибли, немногие вернулись, другим поиски вместо богатств принесли раны и нищету, отчего вся эпоха стала называться «эрой Заблуждений». Тем не менее, именно тогда были основаны первые станции Прохода, что начинаются на границе Друзовой марке и ведут в глубины штормов.

673.M40 Возвращение «Котла свирепости»: во время невиданных прежде эфирных возмущений, что препятствуют связи и пустоходству по всему субсектору, в Друзову марку возвращается «Котёл свирепости». Навстречу ему выдвигается потрёпанная эскадра Каликсидского линейного флота и объединившиеся в шаткий союз вольные торговцы под предводительством печально известного капера Эсмы Хорды. Флоту удалось обстрелять скиталец и успешно загнать его в главную звезду системы Пеллюциды, прежде чем его обитатели смогли обрушиться на окрестные миры. Говорят, что на белой поверхности несчастного светила ещё три десятилетия были видны шрамы и яркие зелёные пятна. Династия Хорда в дополнение к своему патенту, получила право свободно действовать по всему субсектору. Это укрепило положение семьи Хорда как одной из самых могущественных каликсидских династий вольных торговцев, даже несмотря на то, что привилегия была отнята столетия спустя за преступления.

917-924.M40 Основание Порт-Странствия: за несколько прошедших столетий на границе Друзовой марки силами Имперского Флота была выстроена крупная и тяжеловооружённая космическая станция, получившая название «Порт-Странствие», что должна служить базой для расследования пропажи множества судов и других инцидентов. Приписанная к Порту боевая группа «Траян» начала дальние патрули за границы субсектора, но поиски оказались бесплодны, отчего корабли были быстро переведены вглубь неспокойного сектора, а станция превратилась в несуразно огромный дозорный пост, чьё выживание сильно зависело от бывающих здесь вольных торговцев.

995.M40 ***Завоевания Махария***

997.M40 Открытие Утробы: вольный торговец Чистота Латимон достигла успеха там, где десятки других потерпели поражение и погибли, обнаружив и нанеся на карты безопасный проход в пространство Коронус, что она назвала «Утробой». Путешествие так потрясло большую часть экипажа Латимон, что они не смогли больше бороздить пустоту, и их хозяйка за огромное состояние продала свой секрет тем вольным торговцам, что были готовы воспользоваться открытием, и вернулась в Империум. Некоторые байки говорят, что она купила себе целый райский мир, в других её судьба намного мрачнее.

999.M40 Барк «Воздетый скипетр», принадлежащий вольному торговце леди Юноне Дах'ман, одно из первых судов, прошедшее новым путём через Утробу, пропадает во время перехода. «Скипетр» входит в легенды Коронуса как первый (но далеко не последний) корабль-призрак. За последовавшие столетия это судно десятки раз являлось другим путешественникам – как воочию, так и в виде фантомных сигналов на ауспиках. Встреча со «Скипетром» считается дурным знаком, если она происходит в начале путешествия, и хорошим – если при возвращении в порт.

055.M41. Указом верховных лордов Терры правителю Каликсиды, его наследникам и преемникам даровано **право выдавать торговые патенты** для исследования и покорения пространства Коронус. В ближайшие же годы количество вольных торговцев в Пространстве начало неуклонно расти, сдерживаясь лишь естественной убылью, и теснее привязывая Коронус к Каликсиде.

101.M41 Кобрас Акварр преодолевает Утробу. Этот устрашающий и безжалостный человек с заслуженной репутацией мясника целых миров, по-своему уникален – он владел великим патентом вольного торговца и облечён титулом полноправного инквизитора, благодаря чему имел огромную власть в Империуме Человека. Акварр отправился в Коронус во главе могучего флота, получив приказ уничтожить тех, кто бежал за Великие шторма от правосудия Императора, и вести войны против ксеносов. Акварр уже не вернулся в Империум, но его доклады, приходившие в Порт-Странствие, составили основу того что Империуму известно о Пространстве, хотя считается, что Акварр сообщил куда меньше, чем узнал. По сей день переоткрывают неизвестные прежде мёртвые и разорённые миры, отмеченные его знаменем.

143-160.M41 ***Готическая война***

152.M41 Флот вольного торговца Синбара Локхарта попал в засаду вероломных эльдаров на орбите мёртвого мира Грязнокамень. Это был первый подтверждённый контакт с этой древней и злокозненной расой в Коронусе. Позже нападавшие были определены как члены группы, что называет себя «Вороньи духи». В той засаде погибло около дюжины кораблей разных видов, и лишь «Менес Реа», крейсер самого Синбара, ушёл невредимым. Локхарт никогда не оправился от этого удара, а его потомки до сих пор питают к эльдарам горькую ненависть.

179.M41 За участие в заговоре на мире-улье Циклопея **Вероника Ренука** объявляется вне закона. Она бежит в регион Пространства, ныне известный как Невиданные дали, прихватив с собой немалые богатства и свои придворные войска.

151.M41 Проходит больше десяти лет с **последнего доклада Кобраса Акварра**, вследствие чего, к радости одних и скорби других, на Порт-Странствии объявляют о его смерти. Ходят слухи, что все его суда вместе с экипажами погибли в боях с бледными ксенокораблями; другие говорят, что Акварр пал жертвой заговора и убийства. Третьи утверждают, что Кобраса и его суда погубил неожиданный варп-шторм, но тому нет ни фактов, ни подтверждений. Многие вольные торговцы, до которых дошли такие слухи, поспешили в Коронус, надеясь наложить руки на наследие Акварра.

161.M41 Астропатическое реле Порт-Странствия перехватывает искажённое сообщение с крейсера **вольного торговца Абнера Ло Пана**. Передача крайне нечёткая и бессвязная, говорит о корабле, пойманном кольцами колоссального змея из крови и стекла. С тех пор о Ло Пане ничего неизвестно.

188-274.M41 Себастьян Винтерскейл, хитроумный и способный вольный торговец, якобы являющийся незаконным сыном одной из правящий семей Офидийского сектора, получает патент и начинает методично созидать в Коронусе межзвёздное царство, что до сей день носит его имя. Хотя эти края лишь частично изучены, Владения Винтерскейла остаются самыми исследованными и хожеными территориями в Пространстве и желанной добычей для многих завоевателей.

201.M41 Кобрас Акварр пропадает в Разломах Гекатона. Это подтверждает последний корабль его флота – фрегат «Элементис Вульпа», что вернулся в Порт-Странствие в конце этого года. Это маленькое, уже повреждённое судно повернуло назад по приказу самого Акварра, а остальные суда его эскадры отправились вглубь Разломов, ожидая встретить там свою смерть. В Порт-Странствии начинают ходить слухи о мёртвых светилах и безжизненной тьме Разломов, а также о том, что Акварр принёс себя и свой флот в жертву, дабы предотвратить чудовищную опасность всему человечеству. «Элементис Вульпа» и её экипаж бесследно исчезли – некоторые видят в этом руку Ордо Ксенос.

388.M41 Фентон Кайл возвращается в Порт-Странствие и объявляет, что обнаружил целую СШК на мёртвом спутнике, который вращается вокруг двойной красной звезды. Кайл намеревается найти покровителей, переоснастить корабль и взять наёмников, чтобы сполна воспользоваться своей находкой. Через несколько дней, не успев отправиться в новую экспедицию, Кайл погибает от рук убийцы, унося свою тайну в могилу. Прямая линия наследования Кайлов прерывается. Его «Недовольный» попадает в руки первого помощника по праву наследования и через несколько месяцев гибнет от (вероятно) случайной перегрузки плазменных реакторов. О выживших ничего не известно. Мёртвый спутник, якобы хранящий СШК, так никогда и не был обнаружен, хотя фальшивые экземпляры «карты Кайла» частенько пытаются продать легковерным в нескольких портах.

397.M41 Год дремлющих глубин: этот год отмечен высокой активностью хищников Имматериума, отчего быстро вошёл в легенды среди пустоходов. Нападениям сущностей Варпа подверглось аномально большое количество кораблей, многие из которых – например, древняя и справедливо прославленная «Герцогиня Иоланта», что была краеугольным камнем флотилий Винтескейла – погибли. Возрастает активность нечистых псайкеров – по крайней мере, об этом сообщают с тех миров, где это смогли осознать. Молодая колония Коменина на окраине Миров-найдёнышей полностью погибает в одну ночь.

410.M41 Вольный торговец Парсим Девейн закладывает первые камни Поступи: Парсим Девейн, бывший имперский полковник, ныне ставший вольным торговцем, преодолевает Утробу с небольшой эскадрой кораблей, гружёных камнем, пласталью и железом, вероятно разыскивая мир, на котором можно построить город-дворец. Оказавшись на той стороне Утробы, он приказывает создать «мой великий дворец среди этих звезд». Считается, что некоторые из соратников Девейна усомнились в разумности такого решения и были заживо замурованы в стены быстро возводимого пустотного поселения.

422.M41 Из глубин Пространства приходит ***война!*** **Гулгрога**. Флот из сотен космолётов и метеоров пробивается через Утробу и осаждает Порт-Странствие. Немало вольных торговцев просто позволили зеленокожим пройти, не желая погибнуть от их рук, другие же потребовали огромных выплат за помощь Порт-Странствию. Осада была снята после мощной контратаки Каликсидского линейного флота и Адептус Механикус.

443.M41 Бэласт Ирем и его семья приговорены к смерти каликсидской ячейкой инквизиторов Ордо Ксенос. Отряды ликвидаторов-метаморфов и горы ксеноартефактов, которыми владели Иремы, вошли в легенды. Бывшие соратники и слуги Иремов быстро нашли себе убежище и новые личности на службе у не самых разборчивых вольных торговцев.

444.M41 ***Первая война за Армагеддон***

498.M41 Парсим Девейн умирает в своей постели своей смертью – немалое достижение, у человека со столь многочисленными и могущественными врагами. Поступь немедленно охватывает борьба за власть, ибо всем хочется владеть богатой путевой станцией и островком спокойствия на пути в Коронус.

499-503.M41 Корабли, исследовавшие окраины Разломов Гекатона, докладывают о пугающе частых встречах и боях с **пустотными кракенами**.

499-500.M41 Правление клинков: Поступь попадает под тиранию Тарна Марвола – преступника, бежавшего из Каликсиды. Марвол стал сеньором Поступи при помощи целой череды убийств и тёмного колдовства. Любого, что прекословил мягкому Марволу, позже находили по частям в четырёх дальних концах Поступи. Правление клинков продержалось чуть больше года – во многом, благодаря равнодушию вольных торговцев, которым было безразлично, кто правит на станции, пока она обслуживает их – даже если это будет союз жестоких преступников и наркодикарей. Марвола погубило излишнее высокомерие и гордыня – он потребовал от вольного торговца Кассил платить личную дань за швартовку. Кассил ответила, что заплатит «дань, которую она подносит лишь величайшим царям неукрощённых миров». Вскоре тело тирана по частям нашли в четырёх дальних концах Поступи.

517.M41 К Поступи приблизились **два ударных крейсера Адептус Астартес** и несколько судов сопровождения из неизвестного ордена и потребовали снабдить их припасами, угрожая штурмом. Сеньор быстро и мудро удовлетворил их требования, и космодесантники отбыли в неизвестном направлении.

520.M41 Вольные торговцы Этон Марнер и Кассий Салт сражаются за богатый ископаемыми астероидный пояс вблизи Гаммы Падения ястреба. Их схватка войдёт в история как Битва Углей и разожжёт войну между династиями, что длится со сей день.

528.M41 Эксплорационный подфлот магоса Сола Канкема входит в Коронус и рассыпается по нему, принимаясь прочёсывать ксеномиры в поисках артефактов доимперского периода, священных для Омниссии. О судьбе Канкема известно мало, но его эскадра была авангардом культа Последователей Туле в Пространстве.

540.M41 Вольный торговец Элбор Винтерскейл, путешествующий вдали от Владений, докладывает о том, что его преследует «призрачный корабль ксеносов с рваными парусами». Вероятно, это была первая встреча с «Шёпотом Анариса», хотя ни сам Элбор, ни его экипаж этого не узнали.

577.M41 Этон Марнер погибает на палубе своего судна в ходе космического сражения с дерзко ударившим из засады кораблём Гиперии Салт, после чего вражда Марнеров и Салтов только обостряется. У Марнеров разгорается династический кризис, но в итоге патент наследует Кара – внучка Этона с Мира Фенка, что до этого ни разу не ступала на борт корабля.

633.M41 Магистр Гартафел, знаменитый астропат-предсказатель умирает на Поступи в припадке безумия, бормоча что-то о *«тёмных червях под светом зеленоглазой звезды»*, *«море расплавленного золота»* и других непонятных и нелепых кошмарах. Запись его последних слов со многочисленными переделками становится классическим предсказанием гибели Коронуса. Власти Порт-Странствия быстро подавляют распространение этого текста, но кто был его распространителем, так и остаётся загадкой. Немало источников считают «зеленоглазой звездой» Конканид, что в Неведомых далях.

703.M41 Эразм Хаарлок исчезает после истребления всех своих родственников, что положило конец усобице между наследниками. Чистки, что устроил последний из Хаарлоков, прокатились от Каликсиды до пугающей Мандрагоры, и зацепили даже Коронус, где Эразм выследил трёх родичей и уничтожил двух вольных торговцев, что осмелились встать у него на пути.

713.M41 Эксплораторские корабли, исследующие Невиданные дали, обнаруживают неизвестный прежде космический скиталец и дают ему название **«Логово полуночи»**.

717.M41 Эмбер Нострамо, навигатор, бежавшая от жестоких чисток, учинённых Хаарлоком, предает своего нового господина, незаконного капитана Буроса Хана и захватывает его корабль – «Монарх шёпотов», реликвию доголгенновой эпохи. Теперь это судно, несущее на борту ковен ведьм и убийц из клана Сейней, – одно из самых ненавистных и разыскиваемых во всём Коронусе и один из самых желанных призов, ибо Навис Нобилите назначило за голову предательницы огромную награду.

718.M41 По слухам **Рудмар Уруссалин** погибает от рук орков во время экспедиции за Котёл, но вести от его смерти лишь подстёгивают многочисленных вольных торговцев Коронуса к боям против зеленокожих.

741.M41 Последователи Туле обнаруживают инфохранилища на космическом скитальце, дрейфующем в пустоте над диким миром Долорий. Сведения из Хранилищ Долория приводят в всплеску путешествий в дальние пределы Коронуса. Увы, данные оказывают неточными или утратившими смысл за прошедшие годы – многие исследователи пропадают без следа. Хотя упорные слухи, что Последователи намеренно исказили сведения. Некоторые утверждают, что они укрывают эти знания даже от других технокрецов.

742.M41 ***Крестовый поход в Дамоклов залив***

742.M41 Битва при Агузии: происходит одно из крупнейших космических сражений в истории Коронуса. Объединённый флот более чем дюжины династий (в том числе Винтерскейлов, Салтов, Ло Панов, Локхартов и Марнеров) даёт бой археопиратам и отступникам Амератского союза и их нечестивым союзникам – кабалу Кровавого возлияния. Пираты были преданы своими же и пойманы в засаду возле мира-кладбища Агузия, где их еретех Ягердамен намеревался найти артефакты невиданной мощи. В пятнадцатичасовой битве обе стороны понесли тяжёлые потери. Рассказы о пришедшем на выручку корабле цвета воронёного железа с гербами Акварров выжившие капитаны позже отвергали как «всего лишь выдумки». Амератцы были истреблены, их корабль-база, размером с пустотную станцию, погиб, попытавшись уйти в Варп, а союзники-эльдары рассеялись по пустоте.

745.M41 ***Начало Первой тиранидской войны.***

746.M41 Следуя видениям одного из своих ручных фанатиков и святых мистиков, **Гнев Умбольдт открывает Проклятый ход**. С этого мига этот благочестивый человек уверился в том, что благодать Императора оставила его.

747.M41 Небольшая, но мощная группировка эксплораторов из **культа Соллекс** с каликсидского Хаддрака откалывается от своих соратников по догматическим причинам и, ведомая архимагосом Раваной, уходит в Коронус. Здесь соллексцы быстро показали, что готовы сражаться с вольными торговцами, эксплораторами магоса Канкема и всеми остальными, кто встанет у них на пути. Повелители культа Механикус не предпринимают против них ничего. Это принесло соллексцам насмешливое прозвище «Кровавые шестерёнки Раваны» за багряно-золотые Опус Машина, которые несут корпуса их кораблей. В массовом сознании местных пустотников, эти Механикус – не более чем санкционированные пираты, и от этой славы соллексцы не избавились по сей день.

747.M41 Гирам Салт открывает потерянную колонию Солнечный остров на окраине Проклятых феодов. Поселение оказывается охвачено скверной **генокрадов**. Салт только чудом сумел спастись – многим членам его экипажа повезло куда меньше. На планету выпустили все плазменные боеголовки, что были на корабле – на всякий случай.

750.M41-н. в. Времена Конца.

751.M41 Купец «Мальфийская принцесса» прибывает на Поступь с трёхмесячной задержкой. Все десять тысяч пустоходов и пассажиров, что были на борту, обратились в прах, как будто с мига их смерти прошла тысяча лет. Реакторы корабля почти остыли. На ручке капитанского кресла осталось выведенное в пыли слова «Тряпичная ведьма» – это единственная подсказка к тому, что случилось с кораблём.

754-761.M41 Жатва головорезов: Аспиция Хорда ведёт поход против пиратов Беззакония. Первых пленных жестоко лоботомируют и ссылают во владения Хорды рабами. Несколько раз это приводило к распространению порчи, так что сервиторизацию заменили на сожжение. Кампания Хорды окончилась, когда долги и обеты дому Крин вынудили её вернулся на Поступь, чтобы защитить свои интересы.

755.M41 ***Начало крестового похода на Миры Саббат.***

785.M41 Война Притязаний: на Дыхании Люцина вспыхивает короткая, разрушительная война между Каллигосом Винтерскейлом и Аспицией Хордой. Конец ей положил Нефийный договор, что разделил сферы интересов на Дыхании Люцина между этими династиями.

789.M41 Коварные и недостойные доверия **стриксиды**, что и прежде встречались в Коронусе, устанавливают постоянное (хотя и изменчивое) присутствие в астероидных поясах и безжизненных системах с замыкающей стороны Плети Бога-Императора. Отступники называют их местную столицу «ржавым дворцом». Стриксиды готовы заключать какие угодно сделки с кем угодно – силой оружия они встречают только эльдаров.

789.M41 Нарушитель блокады «Белая сабля» замечает космический скиталец **«Логово полуночи»** в битве с орочьими налётчиками у Сотен сот зубов. Сражение складывалось явно не в пользу зеленокожих.

794.M41 Грубые суда отступника **Каррада Валла,** что терзал Империум ещё тысячу лет назад, появляются из Утробы и обстреливают Поступь. Головорезов отгоняет флот Каллигоса Винтерскейла, но абордажные команды и налётчики успевают высадиться и захватить сотни пленных. Говорят, что узников принесли в жертву Тёмным богам, в уплату за безопасный проход через Великие шторма.

795.M41 Община Клинков звёзд, объявленная еретической и преследуемая каликсидской Инквизицией, прибывает на Поступь. Там Клинки служат наёмными убийцами, но остаются верными слугами Бога-Императора. Они ритуально расправляются с теми, на кого укажут знамения и карты таро, веря, что это необходимо для того, чтобы Император даровал свою защиту странствующим в Варпе. На Поступи культ расцвёл и обрёл мрачную славу могущественной и опасной группировки.

796.M41 Гранд-крейсер **«Мрачный триумф»** обнаружился в Невиданных далях, где дрейфовал вокруг безымянного мира. Немногочисленные выжившие говорили о колоссальном мертвенно-бледном сооружении, что плыло в пустоте подобно туше неведомого существа, обглоданного слепыми хищниками из непроглядных глубин океана. Их терзал страх перед мертвенным свечением неизвестного существа и голосами мёртвых, что отдавались в их головах, подобно скрежету когтей, что царапают изнутри крышку гроба. Некоторые утверждают, что высаживались на неизвестное дрейфующее сооружение, и говорят об «отголосках той песни» и «серебряных кровоточащих деревьях».

800.M41 Эксплораторская эскадра, картографировавшая Проклятые феоды, столкнулась с грозным орочьим кэпом **Моргашем Кулграцом и его «Мирокрушителем»**. Большая часть судов была уничтожена, а немногочисленные уцелевшие оказались разбросаны по всем феодам – на них открыли охоту орксары.

803.M41 Тайные агенты Ордо Ксенос, действовавшие в Коронусе, выступили в открытую и сожгли **Амфиана Дида** вместе с приспешниками за роль, что те сыграли в культе Ореола Тьмы. Поползли слухи, что нескольким отпрыскам династии Дидов удалось уцелеть, а многие верившие, что в Коронусе Империум их не достанет, потеряли сон. Большая часть богатств Дида состояла в драгоценных кристаллах и ксенотехе, якобы хранящихся в тайнике в Невиданных далях, что подвигло немало простых вольных торговцев на опасную охоту за сокровищами среди опасных звёзд.

805.M41 Появляются слухи, что варпопоклонник **Каррад Валл** основал посвящённое тёмным силам поселение на мире, где-то в отмыкающую сторону от Котла, и готов платить оружием и оккультными знаниями тем, будет везти ему новых подданных. Немало благочестивых вольных торговцев поклялись найти этот мир и сжечь дотла. Валл стал излюбленной мишенью проповедников по всему Коронусу.

808.M41 Тант Моросс благодаря убийствам, наследует трон сеньора Поступи и быстро показывает себя умелым и безжалостным правителем. Он получает широкую поддержку подданных.

808.M41 Юстиниан Крин, могущественный торговый фактор и обладатель множества врагов, гибнет на роскошном пиру от рук того, что свидетели описывали как «сияющий призрак». Тело убитого быстро разлагается на ядовитую слизь. Дом Крин предлагает солидную награду золотом или полностью оснащённый фрегат тому, кто сможет определить виновного и найти неопровержимые доказательства.

811.M41 ***Крестовый поход на Звёздный риф***

811.M41 Торговый бриг «Царская дочь» и сопровождающие её суда гибнут от рук налётчиков-рак'голов по пути между Порт-Странствием и Дыханием Люцина. Эта ксенораса, известная по нескольким разрозненным сообщениям за прошлое десятилетие, оказывается растущей угрозой господству человечества в Коронусе. Нападение на «Царскую дочь» стало последней каплей – правители Дыхания Люцина предлагают крупные награды за корабли рак'голов и сведения о них, таким образом, формируя кабал «заинтересованных сторон», стремящийся истребить эту расу.

813.M41 Удушение: впервые за прошедшие века Великие шторма усиливаются и перекрывают Утробу. Ни один корабль не может попасть в Пространство из Каликсиды. На Поступи начинается нехватка товаров, что прибывали сюда на попутных кораблях. Голод становится страшнее с каждым днём. Между теми, кто мог покинуть медленно умирающее поселение, и теми, кто оставался, начинается кровавая междоусобица, в которой рушатся старые союзы и рождаются новые вендетты. Поступь спасло внезапное стихание Великих штормов в конце года, что позволило судну преодолеть Утробу, но голод и война уничтожили население на четверть.

815.M41 Рельза Кальц заявляет, что видел Разлом Гидры в системе Руна. Ему верят немногие – говорят, что «Капитан-побирушка» никогда бы не отважился отправиться так далеко от Поступи.

816.M41 Вблизи Звёзд язычников появляется космический скиталец **«Логово полуночи»**. Вскоре в тех же краях пропадает несколько судов, а астропатическая связь становится почти невозможной.

816.M41 Наши дни и события приключений **«Отвергнутый дар»**, **«Тёмный рубеж»**, **«В Утробу»** и т. д.

Adversaries & Aliens

Traits
•
Mutations
•
Aliens, Enemies, and Rivals
•
The Masses of Humanity
•
Servitors
•
Xenos
•
From Beyond

Глава XIV

Противники и чужаки

Галактика в сорок первом тысячелетии – это огромное и странное место, в равной мере полное чудес и ужасов. Здесь обитает слишком много людей, чуждых рас и других созданий. В Коронусе и за его пределами можно повстречать и заклятых врагов, и могущественных союзников, и соперников, и чуждых зверей, и самых чудовищных тварей, что только можно вообразить. Загвоздка, само собой, в том, чтобы понять, кто есть кто…

Особенности

Умения и таланты отражают знания и навыки, изученные персонажем. Особенности же – это врожденные способности, наличие которых обусловлено рождением или особыми обстоятельствами. Иногда персонажи могут получить их позже, но почти никогда не им не будет дано выбирать. Как описано в **главе I**, персонажи игроков получают некоторые особенности благодаря своему родному миру и *происхождению*, а позже могут обзавестись новыми в силу *безумия*, *порчи* и мутаций. Другие персонажи вселенной **Rogue Trader** также обладают особенностями, что отражают их видовые черты и воздействие окружающей среды.

Таблица 14-1 «Особенности»

Особенность	**Описание**
Автостабилизация	Оружие существа всегда считается *установленным на опору*
Бестелесное	Существо бесплотно, ничего не весит и не может быть ранено обычным оружием
Варп-нестабильность	Существо обязано наносить урон или будет изгнано в Варп
Демон	Невосприимчивость к ядам и болезням, удвоение БВ против обычного оружия
Зверь	Существо автоматически проходит тесты *«Выживания»*, но должно проходить тесты Силы воли, чтобы не убегать от опасности
Копатель	Существо способно рыть туннели
Коренастое	Даёт бонус +20 к сопротивлению *захвату* и *нокдауну*
Летун	Существо может летать на любой высоте
Машина	Существо получает дополнительные *очки брони* и новые сопротивляемости
Многорукое	Существо получает дополнительные атаки, +10 к Выносливости и +10 к тестам Силы при передвижении
Ночное зрение	Существо видит в темноте
Оружие Варпа	Атаки существа игнорируют *очки брони*
Парящее	Существо может передвигаться на высоте бреющего полета
Ползучее	Существо не получает штрафов за движение по *пересечённой местности*, но двигается вдвое медленнее
Порождение кошмаров	Невосприимчивость ко множеству факторов
Потустороннее	Невосприимчивость к *страху*, *подавлению огнём*, *безумию* и пси-воздействию на разум
Природная броня	Существо получает дополнительные *очки брони* на всех зонах попадания
Природное оружие	Безоружные атаки наносят 1к10+БС единиц урона
Размер	Определяет физический размер существа и вытекающие из него преимущества
Регенерация	Тест Выносливости каждый ход восстанавливает одно очко урона
Сверхъестественная скорость	Удваивает бонус Ловкости при расчёте *скорости* существа
Сверхъестественная характеристика	Повышает бонус одной из характеристик
Сверхъестественные чувства	Восприятие окружения нестандартными средствами
Свирепый натиск	Существо наносит +3 единицы урона при *натиске*
Связывание душ	Связано душой с определенной сущностью и получает за это некоторые преимущества
Слепое	Существо слепо
Странная физиология	Существо умирает, когда получит количество урона, равное *количеству ран*
Страх	Существо заставляет других проходить тесты *страха*, чтобы избежать шока и сумасшествия
Фазовое	Существо может становиться бестелесным или телесным в качестве частичного действия
Четвероногое	*Скорость* существа равна БЛ×2
Эхолокация	Существо превосходно воспринимает всё вокруг в радиусе тридцати метров
Ядовитое	Существо может наносить врагу атаки ядом

Описание особенностей

В разделе ниже подробно описана каждая особенность.

Автостабилизация *(Autostabilized)*

Тяжёлое оружие существа с этой особенностью всегда считается *установленным на опору* и может вести огонь *короткими* и *длинными очередями* без предварительной *установки на опору*. При этом оно не получает штрафов на попадание.

Бестелесное *(Incorporeal)*

Бестелесные существа подобны призракам – они бесплотны, ничего не весят, способны проходить сквозь твёрдые преграды – в том числе стены и оружие. Бестелесные создания получают бонус +30 к умению *«Скрытность»* и автоматически проходят тесты *«Бесшумного шага»*, что отражает их способность прятаться внутри других предметов и бесшумно передвигаться.

Бестелесные существа невосприимчивы к обычному оружию – оно просто проходит сквозь призрачное тело, будто его нет. Демоны, создания Варпа, психосилы, другие бесплотные существа, а также противники, использующие психосиловое оружие, могут нанести бестелесному урон и действуют по своим обычным правилам. Будучи бестелесным, существо не может нормально взаимодействовать с тварным миром и не может наносить урон не-бестелесным существам, если не указано обратного. Бестелесные существа не могут проходить через определённые преграды и устройства – например, стены с гексаграмматическими печатями или корабельные поля Геллера.

Варп-нестабильность *(Warp Instability)*

Большинство варп-сущностей имеет крайне ненадёжную связь с нашей реальностью, которая зачастую поддерживается лишь страхом и кровью, а потому их можно изгнать обратно в Имматериум, если нанести достаточно сильную рану их телесной оболочке. Если существо с этой особенностью получает урон и не наносит урона или не причиняет *очков безумия* другим существам до конца своего следующего хода, оно должно пройти **тест Силы воли**. В результате провала оно получает одну единицу урона и ещё одну дополнительную единицу урона за каждую ступень провала. Если при этом накопленный урон достигнет показателя *ран* этого существа или превысит его, сущность изгоняется обратно в Варп.

Демон *(Daemonic)*

Демоны обитают в Варпе, но могут появляться в тварном мире, благодаря огромной силе воли, страшному голоду или будучи вызваны при помощи оккультных ритуалов. При подсчёте полученного урона, демонические существа повышают свой бонус Выносливости вдвое. Это увеличение не применяется, если урон был нанесён психосиловым оружием, психосилами, святой атакой или другим существом с этой особенностью. Также демонические существа невосприимчивы к ядам и болезням.

Зверь *(Bestial)*

Существо с этой особенностью звероподобно и руководствуется скорее инстинктами, нежели разумом. Независимо от того, насколько высок Интеллект существа, это всё равно интеллект животного. Обладатель этой особенности не обязан предпринимать тесты *«Выживания»*, находясь в привычной для себя среде обитания. Если это существо не было загнано в угол и не умирает от голода, оно обязано проходить **тест Силы воли** при ранении, испуге или потрясении. При провале, существо пытается убежать.

Копатель (X) *(Burrower (X))*

Существо с этой особенностью способно прокапывать себе путь через твёрдые поверхности и предметы. Показатель этой особенности отражает скорость существа при перемещении подобным образом. Некоторые существа могут прокладывать себе путь сквозь песок, землю, камень и тому подобное, другие – даже через металл (см. описание существ). Копая, существо оставляет позади себя тоннель. Существа, на один размер меньше (см. описание особенности *«Размер»*) могут свободно перемещаться в этом тоннеле. Каждый раунд есть 50%-я вероятность, что тоннель за существом обрушится.

Коренастое *(Sturdy)*

Коренастое существо сложнее сбить с ног – оно получает бонус +20 к тестам на сопротивление *захвату* и воздействию таланта *«Нокдаун»*.

Летун (X) *(Flyer (X))*

Широкие кожаные крылья, газовые мешки или энергии Варпа даруют этому существу способность летать. Числом в скобках обозначена его *скорость* при таком полёте. Это число заменяет бонус Ловкости для действий передвижения (подробнее см. **главу IX «Игровой процесс»**).

Машина (X) *(Machine (X))*

Существо с этой особенностью создано из неорганических и куда более устойчивых к внешним воздействиям материалов, нежели плоть. Машине не нужно дышать, она свободно чувствует себя в вакууме, при предельно низких температурах, на неё не работают психосилы, воздействующие на разум, а её *очки брони* спасают от огня. Также она получает +X *очков брони* на все зоны попадания.

Многорукое *(Multiple Arms)*

Это существо располагает больше чем одной парой рук. Это увеличивает его Выносливость на +10 и предоставляет бонус +10 на тесты Силы – в том числе, тесты *«Лазанья»* и *«Плаванья»*. Наконец, это существо может совершать действие *«Множественные атаки»*, чтобы совершать две атаки в ход.

Ночное зрение *(Dark Sight)*

Существо с этой особенностью может нормально видеть в полной тьме и никогда не получает штрафов за ведение боя в слабоосвещенных или вовсе неосвещенных местах.

Оружие Варпа *(Warp Weapons)*

Существо с этой особенностью обладает оружием, которое частично остаётся нематериальным и потому способно игнорировать такие мирские вещи как доспехи или укрытия. Атаки существа с этой особенностью не обращают внимания на физическую броню, если она не выполнена из пси-проводящих материалов или соответствующим образом не освящена. Защитные поля действуют как обычно.

Парящее (X) *(Hoverer (X))*

Существо обладает ограниченными способностями к полёту. Оно не может подниматься на высоту, превышающую два метра. Числом в скобках обозначена его *скорость* при таком полёте. Подробнее см. **главу IX «Игровой процесс»**).

Ползучее *(Crawler)*

Черви, змеи и им подобные существа не ходят, а ползают. *Скорость* таких созданий (определяемая бонусом Ловкости) снижается вдвое (округлять вверх), но они никогда не получают штрафов за передвижение по *пересечённой местности*.

Порождение кошмаров *(Stuff of Nightmares)*

Некоторые сущности Варпа настолько могущественны, что их тела практически невозможно уничтожить или как-либо повредить. Подобные твари совершенно невосприимчивы к воздействию ядов, болезней, опасностей окружающей среды, им не нужно дышать, их нельзя *оглушить*, у них не бывает *кровотечения*. Также они игнорируют любой результат критического урона, если он не уничтожает их на месте. Игнорирование критического урона не действует, если этот урон нанесён психосилами, психосиловым оружием или святой атакой.

Потустороннее *(From Beyond)*

Такие понятия как «здравый смысл» и «нормальность» не имеют ничего общего с разумом этого существа. Оно невосприимчиво к *страху*, *подавлению огнём*, *очкам безумия* и психосилам, способным затуманить или подчинить разум.

Природная броня (X) *(Natural Armour (X))*

Существо обладает очень крепкой шкурой или экзоскелетом, отчасти спасающим от ударов. Число в скобках показывает, сколько *очков брони* получает существо на все зоны попадания.

Природное оружие *(Natural Weapon)*

Существо способно рвать и терзать врагов своими острыми когтями, зубами, шипами или другим дарованным самой природой оружием. Оно считается вооружённым, даже если не имеет при себе оружия, а его атаки наносят 1к10+БС единиц урона. Для проведения атак природным оружием используется характеристика Ближнего боя. Природным оружием нельзя *парировать*, но его же нельзя выбить из рук (разве что целиком отрубить конечность). Природное оружие всегда считается *«Примитивным»*.

Размер *(Size)*

Специализация: крошечный, маленький, небольшой, средний, крупный, большой, огромный.

Существо принадлежит к одной из семи категорий *размера*, указанных в **таблице 14-2 «Размеры»**. Размер существа влияет на его *скорость*, на то, насколько хорошо существо может прятаться и действовать незаметно и то, насколько легко по нему попасть.

Рассчитывая *скорость* существа, сначала прибавляйте модификатор *размера* и только потом – все остальные. *Скорость* передвижения не может упасть ниже 1. Человек имеет «*Размер (Средний) (4)*».

Регенерация *(Regeneration)*

Существа с этой особенностью очень быстро залечивают свои раны. Каждый раунд, в начале своего хода, существо предпринимает **тест Выносливости** для того, чтобы излечить одно очко урона. Существо теряет эту особенность, будучи убитым.

Сверхъестественная скорость *(Unnatural Speed)*

Это существо может двигаться с удивительной скоростью. При расчёте *скорости* существо удваивает свой бонус Ловкости (после его модификации другими особенностями и факторами – особенно *размером*).

Сверхъестественная характеристика *(Unnatural Characteristic)*

Одна или несколько характеристик существа очень высоки. Всякий раз получая эту особенность, выберите одну характеристику и удвойте её бонус. К примеру, существо с Силой 41 имеет бонус Силы 4. С этой особенностью его бонус Силы возрастёт до 8.

Эту особенность можно получить несколько раз, всякий раз выбирая, как новую, так и уже ставшую *сверхъестественной* характеристику. В последнем случае множитель бонуса увеличивается на единицу. К примеру, сделав характеристику *сверхъестественной* в первый раз вы удваиваете её бонус, во второй раз – утраиваете, в третий – увеличивайте вчетверо. Помните, что эта особенность не увеличивает *скорость* – та рассчитывается из немодифицированного бонуса Ловкости. В случае успеха в состязательном тесте *сверхъестественной* характеристики, её обладатель получает количество дополнительных ступеней успеха, равное множителю.

Сверхъестественные чувства *(Unnatural Senses)*

Существо может воспринимать окружающую реальность, используя не только зрение или слух, но и иные, более совершенные органы чувств – например, чувствительные волоски на коже или другие, не менее пугающие штуки. Эта особенность подразумевает определённое расстояние, на котором эти чувства работают – обычно оно равно пятнадцати метрам.

Свирепый натиск *(Brutal Charge)*

Существо с этой особенностью наносит +3 очка урона при каждой атаке в тот ход, в который оно предпринимало действие *«Натиск»*.

Таблица 14-2 «Размеры»

Размер	Модификатор на попадание	Модификатор скрытности	Скорость
Крошечный (1) *(Miniscule)*	-30	+30	БЛ-3
Маленький (2) *(Puny)*	-20	+20	БЛ-2
Небольшой (3) *(Scrawny)*	-10	+10	БЛ-1
Средний (4) *(Average)*	+0	+0	БЛ
Крупный (5) *(Hulking)*	+10	-10	БЛ+1
Большой (6) *(Enormous)*	+20	-20	БЛ+2
Огромный (7) *(Massive)*	+30	-30	БЛ+3

Имплантаты Механикус *(Mechanicus Implants)*

Персонаж был сочтён достойным вместилищем для следующих имплантатов:

Электропривой: небольшой разъём, подсоединяемый прямо к нервной системе носителя. Обученный носитель такого устройства может с его помощью подключаться к информационным разъёмам механизмов и информационным сетям. Электопривои существуют во множестве видов – черепные шунты, пальцевые щупы, позвоночные разъёмы.

Электуировки: это металлические кожные имплантаты, размером с ладонь, что для непосвященного кажутся обычными татуировками. Электуировки внедрены в нервную систему, где их питает энергия эманаций плоти. Обучение позволяет излучать или выплёскивать эту энергию разными способами. Электуировки могут быть любого цвета и располагаться на теле где угодно – но как правило их вживляют на руки и механодендриты.

Респираторный блок: система из множества трубок, кабелей, вокс-решёток и других имплантатов, встроенных в шею и верхнюю часть груди. Это устройство фильтрует воздух, предоставляя владельцу бонус +20 к сопротивляемости летучим токсинам и газовому оружию. Также респиратор включает вокс-синтезатор, способный передавать речь носителя множеством способов. Респираторный блок может выглядеть как простой динамик или как затейливая резная маска.

Кибермантия: конструкция из металла, кабелей и импульсных излучателей, вживленных в позвоночник и нижнюю часть грудной клетки. При подключении новых имплантатов она действует как подкожное крепление. Многие технокрецы относятся к кибермантии как к «истинной плоти». Чтобы разглядеть кибермантию, нужно заглянуть слуге Омниссии под рясу, так что её мало кто видел.

Конденсаторная катушка: накопитель энергии, внедренный в кибермантию. Он способен хранить энергию и создавать различные виды полей. Катушки бывают самыми разными – от небольших кристаллических стеков до громоздких гальванических элементов. Многие технокрецы выглядят горбунами именно из-за своих примитивных катушек.

Черепной контур: система связанных процессоров, имплантатов и церебральных микросхем, призванных улучшать мыслительные возможности носителя. Большая часть деталей расположена снаружи, в кожухах, привинченных к черепу, но некоторые вживляются прямо в мозг. Чем убедительнее набожность технокреца, тем больше элементов его мозга, отвечающих за бесполезные эмоции или чутьё будут удаляться, чтобы освободить место для дополнительных аугментаций. Черепные контуры часто выглядят грубо и довольно поношено.

Связывание Душ *(Soul Bonded)*

Душа этого существа связана с некой высшей силой или существом, что взамен предоставляет ему некоторую защиту. Получая эту особенность, существо выбирает, с кем связана её душа. Для большинства имперских псайкеров – особенно астропатов – это будет Император, для колдунов Хаоса – одна из Губительных сил.

При броске по **таблице прорывов Варпа**, псайкер с этой особенностью бросает на одну кость больше, после чего может отбросить один из выпавших результатов (фактически, такой псайкер может заменить значение кости десятков или единиц тем, что выпало на его дополнительной кости).

Связывая свою душу с кем-либо, персонаж обязан выбрать один из нижеследующих эффектов:

1. 1к10 *очков безумия*;

2. Потеря зрения;

3. Уменьшение одной характеристики на 1к10;

4. Случайная мутация (только для псайкеров, связанных с Губительными силами).

Кроме того, псайкер находится в неоплатном долгу перед покровительствующей ему сущностью, что подразумевает несение им определенных обязанностей и другие последствия.

Слепое *(Blind)*

Слепые существа всегда автоматически проваливают все тесты, основанные на зрении, и все тесты на Дальний бой. Кроме того, они получают штраф -30 на все тесты Ближнего боя и другие проверки, связанные с необходимостью видеть противника.

Странная физиология *(Strange Physiology)*

Существо с этой особенностью обладает необычным, чуждым или странным телосложением. Все попадания по тему считаются попаданиями в *торс*. Существо умирает, когда количество полученного им урона превзойдёт количество его *ран*.

Страх (X) *(Fear (X))*

Это существо имеет жуткий облик. Эта особенность имеет уровень (число в скобках от 1 до 4), показывающий, насколько страшно существо. Чем выше показатель *страха*, тем сложнее встретившимся с этим созданием держать себя в руках и не сойти с ума.

Встречая существо с этой особенностью, персонаж обязан предпринять **тест Силы воли**, модифицированный показателем особенности *«Страх»* (см. **таблицу 14-3**). В случае провала персонаж должен сделать бросок по **таблице 9-5 «Шок»**, добавляя +10 к результату броска за каждые 10 очков, на которые персонаж провалил это тест Силы воли. Как правило, результат такого теста выводит персонажа их строя и превращает в рыдающее ничтожество. Подробнее о *страхе* см. **главу X «Ведущий»**.

Таблица 14-3 «Уровень страха»

Уровень	Штраф
Беспокоящее (1)	+0
Пугающее (2)	-10
Устрашающее (3)	-20
Ужасающее (4)	-30

Фазовое *(Phase)*

Существа с этой особенностью могут делать свои тела бесплотными и подобно призракам проходить сквозь твёрдые преграды любого типа. Эта особенность работает в точности как особенность *«Бестелесное»*, но её обладатель также может переходить из материального состояния в бесплотное, тратя частичное действие.

Бесплотные существа не могут пересекать психически заряженные или святые преграды, а также поля Геллера, пустотные щиты и другие энергетические поля, созданные для применения в открытом космосе или манипулирования Варпом.

Способности эксплораторов с точки зрения игровой механики

Хотя способности эксплораторов порождены сложным смешением технологии, самовнушения и религии, вам будет полезно знать, как это выражается в игровой механике.

У игровых персонажей всё обстоит просто. Герои, что выбрали род занятый «Эксплоратор», получают особенность *«Имплантаты Механикус»*. Она отражает множество аугментаций, которыми уже обладает персонаж. Тратя *опыт* на различные таланты, персонаж учится по-новому использовать свои имплантаты – например, он может узнать, как поражать врагов разрядами биоэлектрической энергии или создавать мощные магнитные поля.

Все аугментации, перечисленные в описании особенности *«Имплантаты Механикус»*, так глубоко вживлены в тело эксплоратора, что не считаются частью его снаряжения – они попросту неотделимы от живой плоти. Фактически, это часть тела техножреца – он не сможет (да и не захочет) жить, если их удалить. Жизнь без аугментаций – не жизнь вовсе. Показатель *количества ран* эксплоратора отражает то, сколько урона может получить как его живая плоть, так и эти имплантаты. Когда персонаж восстанавливает урон, считается, что он не только исцеляется, но и ремонтирует свои аугментации.

Кроме этих «бесплатных» имплантатов, персонажи-эксплораторы могут приобретать иные аугментации – комплексы авгуров, механодендриты и бионические конечности. В отличие от аугментаций, что приносит талант *«Имплантаты Механикус»* эти считаются обычными кибернетическими имплантатами. По ним можно стрелять, их можно повредить, удалить или улучшить – подробнее см. раздел **«Бионические заменители частей тела»** на стр. 147.

Как всегда, все вопросы, касающиеся удаления или повреждения имплантатов и взаимодействия с талантами, следует обращать к ведущему. Нет сомнений, что сия мудрая и августейшая персона даст продиктованный здравым смыслом ответ, что устроит всех.

Четвероногое *(Quadruped)*

Четвероногое существо способно перемещаться куда быстрее, чем двуногое. Его исходная *скорость*, определяемая бонусом Ловкости, удваивается. Эта особенность предназначена для существ, обладающих задними ногами или лапами. Если у существа больше четырёх ног, его *скорость* увеличивается ещё больше – например, для шести ног бонус Ловкости для расчёта *скорости* будет утроен, для восьми ног – увеличен вчетверо и т. д.

Эхолокация *(Sonar Sense)*

Существо с этой особенностью воспринимает окружающий мир, испуская постоянный высокочастотный звук, позволяющий определять местоположение твёрдых объектов в радиусе тридцати метров. Другие существа, находящиеся в этом радиусе и прошедшие тест **трудный (-10) умения *«Бдительность»***, могут расслышать этот любопытный звук.

Ядовитое *(Toxic)*

Существо с этой особенностью ядовито. Цель, успешно поражённая природным оружием существа, должна пройти **тест Выносливости**, провал которого означает, что она была отравлена. Обычный яд наносит 1к10 единиц урона, от которого не спасает броня. Если яд конкретного существа чем-то отличается, это будет указано в его описании. Также яд может попадать в организм цель другими путями – например, выделяться через кожу или передаваться через миазмы – в таком случае **тест Выносливости** требуется при достаточно близком контакте.

Мутации

Мутации – одно из самых расхожих проявлений скверны. Некоторые небольшие (а иногда очень большие) изменения могут произойти от контакта с токсинами и нечистотами, пребывания в чужой биосфере, генетического вмешательства, облучения и иных источников. Причиной других становятся прикосновение Варпа, демоническая одержимость и другие опасности вселенной. Как будут относиться к мутантам – зависит от планеты. Обладателям мелких или чисто внешних мутаций обычно позволяют жить, превращая в угнетаемый и эксплуатируемый класс недолюдей. По-настоящему жутких мутантов обычно убивают на месте, сжигая из огнемётов.

Получение мутаций

Персонажи, существа и другие создания могут получать мутации по разным причинам, но обычно дело в физической скверне. Тяжёлые условия жизни, химикаты, запрещённые наркотики или просто каприз природы могут привести к мутации. Избавиться от пустившего корни искажения плоти почти невозможно. Мутации считаются особенностями – это значит, что персонажи обычно не могут покупать их за *очки опыта*.

Мутации

Когда персонаж мутирует, бросайте кости по **таблице 14-4**, чтобы определить, что именно с ним случилось. Повторяющиеся результаты нужно перебрасывать.

Таблица 14-4 «Мутации»

Бросок к100	Мутация
01-05	**Гротеск:** мутант чудовищно изуродован, покрыт шрамами или звероподобен, что накладывает на него печать проклятия и нечистоты. Мутант получает штраф -20 на все тесты Товарищества с «нормальными» людьми, а также бонус +10 к тестам *«Запугивания»*.
06-10	**Прочная шкура:** уплотнившаяся кожа и рубцовая ткань приносят мутанту особенность *«Природная броня (2)»*.
11-15	**Калека:** позвоночник и конечности мутанта страшно искривлены. Мутант больше не может *бегать*, а его Ловкость падает на 2к10.
16-20	**Не зная боли:** мутант теряет возможность чувствовать боль. Он получает талант *«Железная челюсть»* и +5 ран.
21-25	**Громила:** мутант превращается в уродливую массу мышц. Он получает +10 к Силе и Выносливости.
26-30	**Ночник:** у мутанта обостряется зрение, что позволяет ему видеть в полумраке. Он получает особенность *«Ночное зрение»* и штраф -10 на все тесты на ярком свету, если его глаза не защищены, а кожа – не прикрыта.

31-35	**Отупление:** разум мутанта ослабевает. Сделайте по отдельному броску 1к10 на Интеллект, Восприятие, Силу воли и Товарищество. Если выпало 1-5 – снизьте характеристику на 1к10. Если выпало 6-7 – снизьте характеристику вдвое. На 8-9 – ничего не происходит, а если выпадет 10, характеристика падает на 5. Также мутант получает 1к10 *очков безумия*.
36-40	**Изуродованные руки:** кисти рук мутанта превращаются в неуклюжие придатки. Понизьте Ближний и Дальний бой на 10. Также мутант получает штраф -20 на все тесты, связанные с тонкой работой.
41-45	**Ядовитая кровь:** организм мутанта отравлен токсичными отходами и убийственными химикатами. Он получает бонус +20 к тестам Выносливости, предпринятым для сопротивления ядам, но его Интеллект и Выносливость падают на 1к10. Если живое существо соприкоснётся с кровью мутанта, оно должно пройти **трудный (-10) тест Выносливости** или получит 1к10 единиц урона, от которого не спасают ни броня, ни бонус Выносливости.
46-50	**Здоровяк:** рост и масса мутанта резко увеличиваются. Он получает особенность *«Размер (Крупный) (5)»*, +10 к Силе и +5 ран.
51-55	**Чудной:** мутант получает слабые психические способности, которые ему пока что удаётся скрывать. Персонаж получает *«Пси-рейтинг 2»* (если у него уже есть пси-рейтинг, нового он не получает), а также два психических приёма из одной дисциплины. Приёмы и дисциплину выбирает игрок, но персонаж должен соответствовать всем обычным требованиям. Базового приёма для выбранной дисциплины мутант не получает.
56-59	**Жуткое уродство:** внешность мутанта настолько чудовищна, что явно выдаёт прикосновение Варпа, ибо *такое* не должно существовать в рациональной вселенной. Нет числа формам, что может принять такое уродство – извивающиеся щупальца вместо рук, блестящая, лишённая кожи плоть, лицо, похожее на неправильно собранную мозаику, или тысячи беспокойных глаз, покрывающих тело. Мутант получает особенность *«Страх (1)»*.
60-63	**Звероподобие:** мутант обращается в ненормальный гибрид человека и зверя (или рептилии, насекомого или другого животного). Мутант получает +10 к Силе и Ловкости, -1к10 к Интеллекту и -10 к Товариществу.
64-67	**Умственная деградация:** разум мутанта становится не по-человечески извращённым. Персонаж теряет 1к10 единиц Интеллекта и Товарищества. Кроме того, бросьте 1к10 – если выпадет 1-3, он также получает талант *«Неистовство»*, если 4-7 – *«Бесстрашие»*, на 8-10 – особенность *«Потустороннее»*.
68-71	**Истерзанное тело:** тело мутанта полностью преображено Варпом. Сделайте 1к5 бросков по этой таблице. Какие бы мутации не выпали, они явно несут прикосновение Хаоса.
71/74	**Когти и клыки:** мутант обретет бритвенной остроты когти, пасть, полную острых зубов или иное природное оружие. Он получает особенность *«Природное оружие»*, что наносит ударный или резаный урон.
75-78	**Трупоед:** мутант получает +10 к Выносливости и особенность *«Регенерация»*, но чтобы жить отныне обязан пожирать огромное количество сырого мяса.
79-81	**Богохульная плоть:** внутренности мутанта претерпели кощунственное преображение – органы стали живыми существами, а кровь – гноем, полным личинок. Всякий раз, когда мутант получает критический урон, он получает особенность *«Страх (2)»* на этот раунд.
82-85	**Яд:** мутант становится ядовитым и получает особенность *«Ядовитое»*.
86-89	**Нечеловеческая мощь:** мутант получает особенность *«Сверхъестественная Сила»*.
91-91	**Лишние руки:** из тела мутанта вырастают дополнительные придатки, похожие на руки, щупальца или хвост (а то и хвосты). Он получает таланты *«Амбидекстрия»* и *«Парное оружие»*, а также бонус +10 к тестам *«Лазанья»* и *захвату*.
92-93	**Червь:** нижние конечности мутанта срастаются вместе, обращая своего хозяина в подобие змеи или червя. Мутант получает особенность *«Ползучее»* и +5 ран.
94	**Гость из кошмара:** облик мутанта столь страшен и ненормален, что обращает врагов в бегство. Персонаж получает особенность *«Страх (3)»*.
95	**Податливость:** мутант становится отвратительно гибким и получает способность растягивать своё тело. Он получает +10 к Ловкости и бонус +20 к тестам *«Лазанья»* и *захвату*. Кроме того, сжимаясь, он может пролезать в проходы, вчетверо меньшие тех, через которые смог бы пролезть, не имей он этой мутации.
96	**Крылья:** из тела мутанта вырастает пара кожистых крыльев или нечто вроде этого. Он получает особенность *«Летун (БЛ×2)»*.
97	**Раздутое тело:** огромное и толстое тело приносит мутанту +5 ран и особенность *«Сверхъестественная Выносливость»*. Мутант больше не может *бегать*.
98	**Порождение тьмы:** связь мутанта с Материумом ослабевает, он становится измождённым и частично пребывает в Варпе. Мутант получает особенность «*Фазовое»*, а также теряет 10 единиц Силы и Выносливости.
99	**Едкая желчь:** вместо атак в ближнем бою мутант может блевать кипящей желчью, плотоядными личинками или другой мерзостью. Это требует теста Дальнего боя и траты полного действия. От такой атаки можно *уклониться*, но её нельзя *парировать*. В случае успеха атака наносит 1к10+2 единиц урона со свойством *«Разрывающее»*, который считается резаным или энергетическим.
100	**Отродье Ада:** переполненный энергиями Варпа мутант частично обращается в демона. Он получает особенности *«Демон»*, *«Страх (2)»* и *«Потустороннее»*.

Союзники, соперники и враги

«Ищешь де Коль, говоришь? Ну, я знаю трёх, которых так зовут – одна наёмница, другая – писец, а третья… О ней я бы предпочёл не говорить, если только у тебя в карманах не больше тронов, чем кажется. Что скажешь, друг?»

- старик Ктун, золотой посредник из Порт-Странствия

Ниже представлено собрание шаблонных персонажей, которых авантюристы могут повстречать в Коронусе и которые могут оказаться врагами, союзниками, партнёрами или соперниками – в зависимости от обстоятельств. Больше различных противников описано в дополнении **«Бестиарий Коронуса»**.

Полчища человечества

В этом разделе представлены характеристики некоторых важных, опасных или иным образом интересных NPC, которых авантюристы могут повстречать, но описанные ниже типажи можно использовать как шаблоны, что могут отразить обычных людей, закалённых жизнью в Коронусе.

Колонист

Человечество распространилось по галактике подобно чуме. Многие рождаются, трудятся и умирают, другие же становятся рабами запутанной имперской бюрократии, годами переписывая буквы с иссохших листов пергамента на новые, не понимая на единого слова. Жизнь за границами Империума более опасна и непредсказуема. Колонисты вынуждены работать, не покладая рук, и жить на грани голодной смерти, со всех сторон видя свирепых ксеносов и слыша хохот кровожадных богов.

Колонист								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	20	30	30	30	25	25	25	30
Количество ран: 9				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бдительность (Инт)», «Вождение (Выберите одно) (Лов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Ремесло (Выберите одно) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Стабберы)»*, *«Владение холодным оружием (Примитивное)».*

Снаряжение: бедная одежда, побрякушки или религиозный талисман.

Шаблон колониста можно использовать как исходный для разных NPC. Ниже приведены некоторые примеры.

Адепт

Их пальцы измазаны в чернилах, а спины – сгорблены долгой работой за заваленными пергаментом столами. Таких писцов можно найти в каждом углу Империума и за его пределами, где они составляют таблицы и фиксируют смерти так же тщательно, как ежедневное количество осадков.

Характеристики: Интеллект 30.

Умения: *«Грамотность (Инт)+10», «Обыденное знание (Империум) (Инт)+10», «Языкознание (Высокий готический) (Инт)».*

Снаряжение: перо, бутыль чернил, пергамент, инфопланшет.

Мясник

Многие миры-фронтиры зависят от постоянных поставок мяса – либо благодаря собственному скотоводству, либо за счёт охоты на диких мирах, добычу с которых привозят заляпанные кровью фуражирные суда. Такие поставки ведут мясники. Среди них немало уроженцев диких миров, другие просто бродяги, но никто не обладает чистой репутацией.

Характеристики: Ближний бой 35, Дальний бой 30, Восприятие 35.

Умения: *«Выживание (Инт)», «Выслеживание (Инт)», «Звероводство (Инт)», «Навигация (Планетарная) (Инт)».*

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Примитивное)», «Владение холодным оружием (Примитивное, Цепное)».*

Броня: доспех из кожи и шкур (всё по 2, Примитивная).

Оружие: нож (1к5+3 Р, Примитивное) а также либо цепной топор (1к10+7 Р, Разрывающее) либо арбалет (30 м, 1/-/-, 1к10 Р, ББ 0, Маг 1, 2 ПД, Примитивное) с дюжиной стрел.

Артист

Жизнь большинства людей столь беспросветна, что они хватаются за любую возможность отвлечься. На многих человеческих мирах такие развлечения бывают простыми, прямолинейными и яркими.

Характеристики: Товарищество 35.

Умения: *«Кутёж (Вын)», «Обаяние (Тов)», «Обман (Тов)», а также «Акробатика (Лов)»,* либо *«Азартные игры (Инт)»,* либо *«Исполнитель (Тов)».*

Снаряжение: яркие или откровенные одежды, разные безделушки, колоды карт, музыкальные инструменты и другие орудия ремесла.

Наёмный стрелок

Наёмники разного умения и живучести встречаются по всему Коронусу. Некоторые служат в СПО, другие – в личной гвардии аристократов или купцов, наёмных ротах, преступных бандах, а иные и вовсе обеспечивают то, что в этих краях сходит за закон и порядок.

Характеристики: Дальний бой 35.

Количество ран: 12.

Умения: *«Запугивание (Сил)», «Лазанье (Сил)».*

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Всё)», «Владение пистолетами (Все)».*

Броня: лёгкая флак-шинель (руки 2, торс 2, ноги 2).

Оружие: лазган (30 м., 1/3/-, 1к10+3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Надёжное) или помповый дробовик (30 м., 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 8, 2 ПД, Разброс), автостаб (30 м., 1/3/-, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 9, ПД).

Снаряжение: два магазина для каждого оружия, нож, дубинка, ручной вокс.

Подонок

Фронтир – мягкое подбрюшье Империума, кишащее наркодельцами, бандитами, сумасшедшими и прочим отребьем, что предпочитает охотиться на слабых. Обычно они кормятся страданиями тех, кто пал ещё ниже, но могут поднять глаза и на более крупную дичь, если награда будет достаточно высока.

Характеристики: Ближний бой 30, Восприятие 30.

Умения: *«Азартные игры (Инт)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Кутёж (Вын)», «Обман (Тов)», «Химика (Инт)».*

Таланты: *«Владение пистолетами (Все)», «Всё видавший».*

Оружие: стаб-револьвер (30 м., 1/-/-, 1к10+3У, ББ 0, Маг 6, 2 ПД, Надёжное), нож (1к5+3 Р, Примитивное).

Снаряжение: боеприпасы, 1к5 доз разные веществ, краденое добро.

Пустоход

Любой крупный межзвёздный корабль требует экипажа из сотен, если не тысяч человек, занятых тяжким и опасным трудом, не ждущих ничего от жизни и медленно умирающих от повсеместной радиации и компрессионной лихорадки. Если не их пот и кровь, путешествия меж звёзд были бы невозможны.

Характеристики: Сила 38, Выносливость 38.

Умения: *«Пользование техники (Инт)», «Языкознание (Жаргон пустотников) (Инт)».*

Броня: тяжёлый рабочий костюм (всё по 2).

Снаряжение: респиратор или пустотный костюм.

Свободный торговец

Миры Империума объединены целой сетью торговых связей, ибо множество планет не могут жить без поставок провианта, технологий или живой силы. Потоки товаров и денег приводит в движение торговый флот, перевозящий огромное количество грузов от одной звезды к другой. Свободные торговцы обычно входят в коммерческие флотилии и действуют так, как укажет правление, но существуют и одиночки, что работают независимо от товарищей по цеху, а иные настолько отважны (или отчаянны), что ищут барышей на самых границах Империума. Обычно их странствия проходят спокойно, но путешествия в Варпе не бывают безопасными, и каждый знает, что в любой миг они все могут погибнуть в битве.

Свободный торговец								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
29	35	31	35	32	36	32	37	33
Количество ран: 12				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бартер (Тов)+10», «Бдительность (Вос)», «Навигация (Звёздная) (Инт)», «Обыденное знание (Империум, Торговля) (Инт)», «Ремесло (Купец, Пустоход) (Инт)+10», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Лазерное, Стабберы)», «Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Всё, Примитивное)», «Связи (Пустотники)».*

Броня: укреплённая униформа (руки 1, торс 2, ноги 1).

Оружие: хеллпистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+4 Э, ББ 7, Маг 20, 2 ПД).

Снаряжение: запасная батарея для хеллпистолета, личный вокс, капитанская печать или торговая грамота, инфопланшет, главный ключ для корабля.

Мутант-изгой

Мутации – это обыденность жизни в сорок первом тысячелетии. На многих мирах – особенно веками и тысячелетиями лишённых связи с Империумом – человеческий генокод необратимо повреждается за поколения, проведённые под воздействием чужой биосферы, загрязнений или даже генетических манипуляций и прикосновения Варпа. В итоге всё больше и больше людей рождаются с мутациями, часто имеющими вид гротескных телесных уродств и психических отклонений. В Империуме самые отвратительные особи систематически истребляются, но за его рубежами отношение к мутантам может быть самым разным – где-то их эксплуатируют на тяжёлых работах, а на запятнанных скверной Хаоса мирах они сами составляют большинство населения.

На некоторых мирах распространены суеверия и страх перед мутантами, а там, где фанатичное истолкование Имперской веры и ненависть принимают особо острые формы, один намёк на телесную ненормальность может привести на костёр. На других крупных промышленных мирах мутацию нередко считают губительной, но неизбежной для низших сословий, и целым популяциям уродцев позволяют жить, используя как бесправную и легко заменимую рабочую силу, а истребляют лишь самых мерзких особей.

Существует множество видов мутаций, чаще всего принимающих форму физического вырождения и отклонения от нормального человеческого облика. Уродцы, недолюди или выродки в человеческих поселениях Коронуса часто становятся рабами или маргиналами, а на затронутых Варпом планетах они встречаются в отвратительном изобилии.

Мутант-изгой								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	22	35	35	22	18	25	18	15
Количество ран: 12				Скорость: 2/4/6/12				

Умения: *«Выживание (Инт)», «Лазанье (Сил)», «Ремесло (Рабочий или Падальщик) (Инт)».*

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Примитивное)», «Всё видавший», «Неистовство», «Сопротивляемость (Токсины)».*

Особенности: мутация (сделайте один бросок по **таблице 14-4 «Мутации»** на стр. 347, но перебросьте результат, если он выше 50).

Оружие: самодельная дубинка (1к10+1 У, Примитивное).

Снаряжение: лохмотья, тряпьё и обмотки.

Чудовищный мутант

Куда хуже обычных мутировавших отбросов те, чьи души уже потеряны и прокляты, тела – несут оскверняющие знаки Хаоса, а умы – объяты безумием и преклонением перед Тёмными богами. Чтобы получить профиль чудовищного мутанта, внесите в показатели мутанта-изгоя приведённые ниже изменения.

Характеристики: Ближний бой 35, Сила 45.

Количество ран: 22.

Особенности: мутации (сделайте 1к5 бросков по **таблице 14-4 «Мутации»** на стр. 347, но перебрасывайте повторяющиеся результаты).

Снаряжение: боевой молот (1к10+6 У, Примитивное) или двуручное оружие (2к10+4 У, Несбалансированное, Примитивное).

Флотский офицер

Офицерский корпус Имперского Флота – это военная «аристократия звёзд», сословие, образованное тысячелетиями службы, войн и самоотверженности, что иные считают несравненными. Служить в Имперском Флоте – значит быть одним из тех, кто связывает Империум воедино, ибо без варп-путешествий огромные армии человечества были бы бессильными и разобщенными жертвами своих врагов. Подобно тому как Флот объединяет Империум, его офицеры объединяют сам Флот. Это гордые, воинственные и благородные потомки династий, что служили веками – именно они поддерживают порядок среди рядовых пустоходов и кабальников, пекутся о традициях службы и верности, и служат щитом Империума от тьмы, что таит пустота.

Флотский офицер								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	32	30	30	35	35	30	38	31
Количество ран: 12				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)+10», «Лазанье (Сил)», «Навигация (Звёздная) (Инт)», «Обыденное знание (Война, Империум, Имперский Флот, Пустота) (Инт)», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Лазерное, Стабберы)», «Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Всё, Примитивное)», «Связи (Имперская знать)», «Стальные нервы».*

Броня: усиленная флак-тканью униформа (руки 3, торс 3, ноги 3).

Оружие: флотский пистолет (20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 6, ПД, Разрывающее), мономеч (1к10+3 Р, ББ 2) или офицерский тесак (1к10+3 Р, Шоковое).

Снаряжение: два магазина для флотского пистолета, личный вокс, офицерская печать, респиратор.

Присягнувший телохранитель

Освоение Коронуса приносит огромные деньги, которые разжигают вендетты и плодят интриги. Это крайне опасно там, где единственный закон – сила, а пустота космоса поглощает трупы без следа. Здесь даже самый могущественный и прославленный может стать жертвой убийц, а потому всем требуются надёжные телохранители. Обычных громил и стрелков дурного пошиба можно нанять по десятку за трон, но по-настоящему умелые защитники – совсем другое дело. Присягнувшие телохранители – так их называют в Коронусе – могут, как служить просто почётным караулом, так и отдать жизнь за хозяина, как выступать в роли посланцев господина, так и «решать вопросы» с теми, кто оскорбил нанимателя – зависит от контракта. Известные телохранители быстро остановятся богаты и уважаемы (если выживут), и нередко заключают семейные контракты, чей срок окончится лишь, когда прервётся династия нанимателя. Другие специализируются на самых опасных местах и полагаются на свои знания, которые помогают защитить других путешественников.

Присягнувший телохранитель								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
42	35	35	40	35	35	38	35	28
Количество ран: 18				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)+10», «Бесшумный шаг (Лов)», «Вождение (Наземная техника) (Лов)», «Запугивание (Сил)+10», «Обыденное знание (Империум, Преступный мир) (Инт)», «Проницательность (Вос)+10», «Сбор информации (Инт)», «Слежка (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10».*

Таланты: *«Быстрое выхватывание», «Владение лёгким оружием (Болтерное, Лазерное, Стабберы)», «Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Все, Примитивное)», «Калечащий выстрел», «Разоружение», «Стальные нервы».*

Броня: флак-доспех с панцирным нагрудником (руки 4, торс 6, голова 4, ноги 4).

Оружие: автопитолет с бронебойными пулями и лазерным целеуказателем (30 м, 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 3, Маг 18, ПД), компактный лазпистолет (15 м., 1/-/-, 1к10+1 Э, ББ 0, Маг 15, ПД, Надёжное), шоковая перчатка (1к10+3 У, Шоковое).

Снаряжение: одежда, подходящая под окружение, вокс-бусина, две магазина бронебойных патронов для автопистолетов, ослепляющая граната, фильтры-затычки, глушитель, фотолинзы.

Отступник

Люди по разным причинам бегут из Империума и становятся отступниками. Революционеры-неудачники, беженцы, дезертиры, преступники, поставленные вне закона, еретики и прочий сброд пробивается в Коронус в надежде обрести свободу от угнетения и жить своим умом. Многие пытаются основать собственные поселения на малоизученных или неоткрытых мирах или вливаются в преступный мир успешных колоний, но не меньше подаются в пираты и рейдеры. Очень многие пустотные разбойники – не слуги Хаоса и не союзники чужаков, а просто преступники, хватающие всё, что могут, и угодившие в безжалостный цикл грабежей и погонь, позволяющий им выживать. Хватает и тех, что отвернулись от света и отдались своим тёмным страстям и свирепости – таких более всего ненавидят колонисты, имперцы, вольные торговцы и даже другие преступники.

Отступник								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	28	35	40	30	25	33	35	22
Количество ран: 12				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)+10», «Обыденное знание (Империум, Пространство Коронус) (Инт)», «Химика (Инт)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)»*, а также *«Обман (Тов)»* и *«Пользование техники (Инт)»*, либо *«Запретное знание (Выберите одно) (Инт)»* и *«Тайный язык (Один подходящий) (Инт)»*.

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Стабберы)», «Владение пистолетами (Лазерное, Стабберы)», «Владение холодным оружием (Метательное, Примитивное, Цепное)», «Всё видавший», «Связи (Преступники или Отступники)»*.

Броня: разномастный доспех (руки 2, торс 3, ноги 3).

Оружие: нож (1к5+3 Р, Примитивное), ручная пушка (30 м., 1/-/-, 1к10+4, ББ 2, Маг 5, 2 ПД), а также либо меч (1к10+3 Р, Сбалансированное, Примитивное) либо цепной меч (1к10+5 Р, Сбалансированное, Разрывающее), автопистолет (30 м., 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 18, ПД), автоган (90 м, 1/3/10, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 30, 2ПД), или помповый дробовик (30 м., 1/-/-, 1к10+4, ББ 0, Маг 8, 2 ПД, Разброс).

Снаряжение: рваная и разномастная одежда, боекомплект, а также либо ручной вокс и респиратор, либо жуткие трофеи, кусок человечины и кожа. У пустотных пиратов также есть бронированные пустотные костюмы.

Капитан пустотных пиратов

Лишь отважный и умелый человек способен стать вожаком пиратов за границами Империума. Такой капитан должен быть хитрым и безжалостным, чтобы добиться страха или уважения от шайки отступников и убийц. Пиратский вожак может быть жесток как вакуум или обходителен как аристократ – в зависимости от своего характера и экипажа, но он обязан быть успешным, иначе ему грозит бунт. Самые успешные капитаны верховодят не просто бандой головорезов – это хитроумные дельцы, управляющие целыми сетями осведомителей, владеющие множеством тёмных тайн и сторонников по обе стороны закона.

Капитан пустотных пиратов								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
44	38	34	42	34	34	38	42	36
Количество ран: 15				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос) (Тов)», «Допрос (Тов)+10», «Запугивание (Сил)», «Командование (Тов)+10», «Навигация (Звёздная) (Инт)+10», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Преступный мир, Торговля) (Инт)», «Пилотирование (Космические суда) (Лов)», «Пользование техники (Инт)», «Сбор информации (Тов)», «Языкознание (Жаргон пустотников) (Инт)»*.

Таланты: *«Аура власти», «Владение лёгким оружием (Всё)», «Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Всё, Примитивное)», «Владение экзотическим оружием (Одно любое)», «Всё видавший», «Декадент», «Паранойя», «Связи (Преступники или Отступники)», «Сопротивляемость (Страх)», «Стремительная атака», «Чуткий сон»*.

Броня: лёгкий панцирь (руки 4, торс 5, ноги 4).

Оружие: болт-пистолет (30 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее), ручная пушка (30 м., 1/-/-, 1к10+4У, ББ 2, Маг 5, 2 ПД), цепной меч (1к10+5 Р, Сбалансированное, Разрывающее), экзотический пистолет (Один любой).

Снаряжение: пёстрый мундир, бионический глаз, четыре магазина для ручной пушки, один магазин для экзотического оружия, карты сомнительной достоверности; у некоторых капитанов может быть больше бионических протезов.

Ведьма Варпа

Среди пустотников встречаются псайкеры, что бежали от властей или даже были рождены вне пределов Империума. Мало кто может пережить своё тёмное преображение и ещё меньше тех, кто при этом остаётся в здравом рассудке, но в определённых кругах есть спрос на таких необычных людей. Ведьмы Варпа способны не только творить психосилы, но и худо-бедно вести корабли сквозь Варп и передавать свой шёпот по его незримым ветрам, хотя им никогда не сравниться с мастерском настоящего навигатора или астропата. Зачастую ведьмам помогает не собственный дар, а призванные демоны, незримо нашёптывающие что-то из-за плеча.

Ведьма Варпа								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	30	40	36	28	37	45	23
Количество ран: 13				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Воззвание (СВ)+10», «Запретное знание (Варп, Демонология, Культы) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Империум, Пространство Коронус) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)», «Ремесло (Предсказатель) (Инт)», «Тайный язык (Культы) (Инт)», «Шифры (Оккультные) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Владение пистолетами (Стабберы)», «Владение холодным оружием (Примитивное)», «Всё видавший», «Пси-рейтинг 6», «Связи (Отступники)», «Сопротивляемость (Психические приёмы)», «Тёмная душа».*

Особенности: *«Тёмный договор»* †, одна мутация из **таблицы 14-4**.

† **Тёмный договор:** вдобавок к обычным псайкерским способностям, ведьмы могут призывать демонов и нечистых духов, чтобы отдавать им приказы и ориентироваться в Варпе; такой призыв требует сложного и опасного ритуала, который невозможно совершить в ходе боя.

Психические дисциплины: Телекинез, Телепатия.

Психические приёмы: *«Ближняя телепатия», «Вселение ужаса», «Вторжение в разум», «Повелитель зверей», «Приказ», «Уловка».*

Броня: укреплённый пустотный костюм (руки 2, торс 3, ноги 2).

Оружие: клинок для жертвоприношений (1к5+4 Р, Примитивное), автостаб (30 м., 1/3/-, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 9, ПД).

Снаряжение: рваньё, талисманы и фетиши, потрёпанный, но укреплённый пустотный костюм, респиратор.

Сервиторы

Сервиторы – существа, создаваемые из механических компонентов, устанавливаемых на специально выращенные тела, собранные трупы или переживших очищение разума людей. Миллионы таких киборгов трудятся по всему Империуму, выполняя простую монотонную работу без всяких вопросов или отклонений. Технология производства сервиторов старше самого Империума и ведома лишь Адептус Механикус. Моделям и образцам таких существ нет числа – от барочных шедевров, создаваемых для богатых и знатных хозяев, до грубых и уродливых рабочих моделей, которые трудятся в самых ужасных промышленных зонах, и воинственных зверей из стали, что служат живым бездумным оружием. Обычно сервиторы исполняют повседневные задачи – проводят простое обслуживание механизмов, разгружают трюмы, сортируют бесчисленные документы, обслуживают знать или неустанно стоят на страже указанной им области.

Боевой сервитор модели «Харрон»

«Харроны» – это лёгкие боевые сервиторы человекоподобной формы. Таких часто можно увидеть на кораблях Имперского Флота и множестве других судов, где их используют в качестве ударных войск при абордаже. В Коронусе обычно встречаются очень старые экземпляры, чьи механические части не раз извлекали из убитого сервитора и пересаживали в новое тело. Машинные духи таких существ считаются нестабильными и порой путают друзей и врагов – неудивительно, что некоторые капитаны используют «Харронов» лишь в случае крайней нужды.

Боевой сервитор								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	8/40	8/40	20	20	30	40	-
Количество ран: 15				Скорость: 2/4/8/12				

Умения: *«Бдительность (Вос)».*

Таланты: *«Парное оружие»*, а также подходящий талант *«Владения оружием».*

Особенности: *«Автостабилизация», «Коренастое», «Летун (2) (только в невесомости)», «Машина (6)», «Ночное зрение», «Природное оружие (Сервокулаки)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная сила (×2)».*

Броня (Машинная): всё по 6.

Оружие: сервокулак (1к5+8, Примитивное); **одно холодное оружие**: цепной топор (1к10+12 Р, Разрывающее) или шоковая перчатка (1к10+8 У, Шоковое), а также **одно стрелковое оружие:** огнемёт (20 м, 1/-/-, 1к10+4 Э, ББ 2, Маг 12, 3 ПД, Огненное), автоган (90 м., 1/3/10, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 30, 2 ПД), хеллган (110 м., 1/3/-, 1к10+4 Э, ББ 7, Маг 40, 2 ПД), тяжёлый болтер (120 м., -/-/10, 2к10+2 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее), плазменная пушка (120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 16, 5 ПД, Взрыв (1), Ненадёжное, Перегревающееся) или мультимельта (90 м., 1/-/-, 4к10+5 Э, ББ 13, Маг 10, 2 ПД, Взрыв (1)).

Снаряжение: встроенная вокс-бусина, загрузчик боеприпасов, вмещающий количество боеприпасов, равное четырём магазинам, лазерный целеуказатель для главного стрелкового оружия, система поддержания жизнедеятельности в пустоте, встроенные магнитные ботинки.

Ловчий ястреб модели «Фаллакс»

Ловчие ястребы – одни из самых необычных сервиторов. Они выглядят как крупные киберптицы, которых используют, чтобы убивать или брать живыми людей и зверей. Ястребы покрыты бронёй и оснащены датчиками, а летают за счёт антигравитационных систем.

Магосы Последователей Туле часто используют такие конструкты как разведчиков и сборщиков «образцов», а также порой продают их вольным торговцам и знати с окраин Империума в обмен на сотрудничество и поддержку.

Ловчий ястреб								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	-	35	35	48	18	40	30	-
Количество ран: 8				Скорость: 2/4/6/12				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Уклонение (Лов)»*.

Таланты: *«Бесстрашие», «Стремительная атака»*.

Особенности: *«Летун (20)», «Машина (4)», «Ночное зрение», «Размер (Небольшой)»*.

Броня (Машинная): всё по 4.

Оружие: шоковые когти (1к10+3 Э, Шоковое).

Снаряжение: встроенный вокс и когитатор, встроенные захваты, что позволяют поднимать оглушённую добычу, как если бы ястреб имел *«Сверхъестественную Силу (×2)»*. Скорость при этом сильно падает – насколько именно, зависти от добычи.

Рабочий сервитор								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	15	50	40	15	10	20	30	05
Количество ран: 10				Скорость: 1/2/3/6				

Умения: *«Ремесло (Одно любое)+10»*.

Таланты: нет.

Особенности: *«Машина (4)», «Природное оружие (Кулак)»*.

Броня (Машинная): всё по 4.

Оружие: кулак (1к10+5 У, Примитивное)

Снаряжение: встроенная вокс-бусина.

Сервочереп

Сервочерепами называют человеческие черепа (оставшиеся от избранных слуг или рядовых техножрецов), в которые был встроен простой искусственный интеллект, антигравитационный двигатель и дополнительные системы. Преимущество сервочерепов – размер и маневренность, благодаря которым они могут попасть в недоступные или опасные человеку места, или просто служить хозяину «глазами и ушами».

Сервочереп								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	15	10	20	30	15	35	20	-
Количество ран: 4				Скорость: см. описание				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)»*, и ещё одно подходящее задаче черепа умение на уровне (Инт)+20.

Таланты: *«Бесстрашие»*.

Особенности: *«Летун (6)», «Машина (2)», «Ночное зрение», «Размер (Маленький) (2)»*

Броня (Машинная): всё по 2.

Снаряжение: вокс и когитатор. В череп может быть встроена светосфера, ауспик, комбиинструмент или лазпистолет с лазерным целеуказателем. (30 м., 1/-/-, 1к10+2 Э, ББ 9, Маг 39, ПД, Надёжное). Владельцы часто переделывают черепа, добавляя инструменты, датчики или оружие, аналогичное пистолетам.

Ксеносы

«Я ступал на планеты, где прежде не бывало ни одного человека, и не оставлял в живых никого, кто вставал у меня на пути. Я видел идолов, которым поклонялись ещё до того, как человечество встретило свой рассвет, и низвергал их. Я вкусил крови погибших цивилизаций, и она пришлась мне по душе»

- приписывается Эразму Хаарлоку, вольному торговцу

В Галактике обитает множество иных разумных рас – как знакомых человечеству, так и неведомых. За границами Империума таятся сотни цивилизаций чужаков – или «ксеносов», как их привыкли называть. Ниже приведено несколько примеров ксеносов, что встречаются в Коронусе – каждая из таких рас умеет путешествовать меж звёзд и может стать, как врагом, так и союзником вольному торговцу.

Эльдарский корсар

Редко встретишь человека, что много знает о древних и загадочных эльдарах, хотя все наслышаны об их презрительном высокомерии, идеализме, могущественных технологиях и изящных в своей жестокости налётчиках, подобных призракам. Несмотря на столь противоречивые характеристики этой расы, находятся люди, достаточно богатые и глупые, чтобы платить колоссальные суммы за услуги эльдарских корсаров. Любой, кто прибегает к помощи этих крайне искусных наёмников, страшно рискует. Об их мастерстве и великолепии в бою рассказывают почти столько же, сколько об их коварстве, вероломстве и наслаждении резней, в которой шёлковые одеяния окропляет кровь былых союзников.

В Коронусе есть две наиболее печально известные шайки эльдарских корсаров – безжалостные наёмники из Детей Шипов и загадочные убийцы, что называют себя Вороньими духами.

Эльдарский корсар								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
48	48	33	35	10/52	39	40	43	25
Количество ран: 12				Скорость: 5/10/15/30				

Умения: *«Азартные игры (Инт)», «Акробатика (Лов)», «Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Запретное знание (Варп, Ксеносы, Чёрная библиотека) (Инт)», «Медика (Инт)», «Навигация (Звёздная) (Инт)», «Обман (Тов)+10», «Оценка (Инт)+10», «Пилотирование (Прыжковый ранец, Интерфейсные суда) (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Языкознание (Жаргон пустотников, Низкий готический, Эльдарский) (Инт)+10».*

Таланты: *«Быстрое выхватывание», «Владение лёгким оружием (Лазерное)», «Владение пистолетами (Лазерные)», «Владение холодным оружием (Примитивное, Силовое)», «Владение экзотическим оружием (Сюрикенная катапульта, Сюрикенный пистолет)», «Кошачье приземление», «Подскок», «Сопротивляемость (Психические приёмы, Страх)», «Спринт».*

Особенности: *«Сверхъестественная Ловкость (×2)».*

Броня: пустотный ксеноячеистый доспех (торс 5, голова 5, руки 4, ноги 4).

Оружие: сюрикенная катапульта (60 м., 1/3/10, 1к10+4 Р, ББ 6, Маг 100, 2 ПД, Надёжное), эльдарский лазпистолет (30 м. 1/-/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ПД, Надёжное), эльдарский мономеч (1к10+3 Р, ББ 2, Сбалансированное), две плазменные гранаты, четыре ослепляющие гранаты.

Снаряжение: три магазина для сюрикенной катапульты, путеводный камень Паутины, медицинская сумка ксеносов, герметичная броня работы ксеносов (позволяет находится в вакууме, имеет встроенную систему жизнеобеспечения, вокс с зашифрованным каналом связи, ауспик и даёт *«Ночное зрение»*, а в невесомости позволяет получить особенность *«Летун (12)»* благодаря встроенным движителям).

Орксар

В Империуме знают, что свирепые орки мешали человечеству править звёздами всю его историю. Созданные для насилия, кровопролития и больше ни для чего орки – это громадные, похожие на обезьян человекоподобные создания с грубой землисто-зелёной кожей и выдающимися челюстями, полными клыков.

Орки пугающе сильны (большинство может разорвать человека надвое голыми руками), феноменально живучи, почти бесстрашны и способны выживать почти где угодно. Существует много подвидов и подрас оркоидов, но вожаками у них всегда становятся самые сильные и жестокие. У зеленокожих мало мозгов, но они искупают это хитростью и любовью к простым, но эффективным тактикам. В сочетании с умением добывать или собирать своими руками грубые, но действенные технологические устройства, это делает орков намного опаснее тех обычных звероподобных ксеносов, которыми они кажутся на первый взгляд.

Варварские и терзаемые вечными междоусобицами орочьи империи существуют по всему космосу, и Коронус – не исключение. Его регион под названием Сотни сот зубов – это давние владения зеленокожих, и именно оттуда прилетают банды трофейщиков и шайки орксаров.

Орксар								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
42	20	50	8/45	30	26	30	28	22
Количество ран: 16				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бартер (Тов)»*, *«Бдительность (Вос)»*, *«Запугивание (Сил)», «Языкознание (Низкий готический, Орочий) (Инт)».*

Таланты: *«Бугрящиеся бицепсы», «Владение лёгким оружием (Примитивное, Стабберы)», «Владение пистолетами (Примитивные, Стабберы)», «Владение тяжёлым оружием (Стабберы)», «Владение холодным оружием (Примитивное, Силовое, Цепное)», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Неистовый натиск», «Обыденное знание (Орки)», «Сокрушительный удар», «Сопротивляемость (Жара, Радиация, Холод)», «Это просто царапина».*

Особенности: *«Коренастое», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Свирепый натиск», «Чувство локтя»* †.

Броня: трофейный доспех (торс 5, голова 4, руки 2, ноги 2).

Оружие: цепной топор (1к10+9 Р, ББ 2, Разрывающее), 1к5 фраг-гранат, стреляло (60 м.,1/3/10, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Неточное, Ненадёжное).

Снаряжение: 2к10 орочьих зубов, блестящие штуки, смародёренные запчасти механизмов и трофеи, три магазина для стрелялы, респиратор, грубый ручной вокс.

† **Чувство локтя:** в присутствии сородичей орки становятся более уверенными и жестокими. За каждого дополнительного орка в радиусе десяти метров, орк получает бонус +10 к тестам Силы воли, предпринятым для сопротивления эффектам *страха* и *подавления огнём*.

Круут-наёмник

Крууты – очень редкие гости в Коронусе. Это ксеносы-кочевники, чья родина лежит на другом конце галактики. Крууты – раса наёмников, чей первобытный, клановый склад ума скрывает под собой интеллект и внимательность, с которыми мало кто может сравниться. Это хищная раса, приметная крайней приспособляемостью. Обычный круут намного выше человека, а перья и клюв говорят о происхождении от птиц. Гибкость и скорость делает круута опасным противником. Их боевое мастерство, а также слава людоедов, что пожирают убитых врагов,

создаёт таким наёмникам грозную репутацию, что позволяет круутам брать хорошую цену от незаконных торговцев и других изгоев, что решаться преступить имперский закон, спознавшись с ксеносами.

Круут-наёмник								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
42	33	6/35	40	44	25	8/44	30	18
Количество ран: 12				Скорость: 4/8/16/32				

Умения: *«Акробатика (Лов)», «Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+20», «Выживание (Инт)+20», «Выслеживание (Инт)+10», «Лазанье (Сил)+10», «Скрытность (Лов)+20», «Уклонение (Лов)+10», «Языкознание (Круутский, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Примитивное, Стабберы)», «Владение холодным оружием (Примитивное)», «Молниеносные рефлексы», «Неистовый натиск», «Подскок», «Сопротивляемость (Страх)», «Спринт», «Стремительная атака».*

Особенность: *«Природное оружие (Клюв)»* †, *«Сверхъестественная Сила (×2)»*, *«Сверхъестественное Восприятие (×2)»*

† *Клюв считается природным оружием, но наносит не 1к10 единиц урона, а только 1к5.*

Броня: кожаный доспех (торс 2, Примитивная).

Оружие: круутская винтовка (110 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 1, Маг 6, 2 ПД, также может использоваться в ближнем бою с профилем 1к5+6 Р, примитивное), клюв (1к5+6 Р, Примитивное), болас.

Снаряжение: кусок мяса, патронташ с тридцатью зарядами для винтовки, фетиши.

Потустороннее

«…и я узрел Варп в пылающем ничто его глаз, и пал на колени, и зарыдал. Моя вера рушилась, я проклинал имя матери, что породила меня, ибо я не мог вынести открывшейся мне истины бытия…»

- из «Гимнов Шебана Падшего»

За пределами тварного мира лежит Варп, беспокойное и вечно меняющееся измерение нереальности и чистой энергии, что повинуется не законам обычного мира, но безграничному безумию, былым побуждениям и вероятностям. Именно через это царство движутся корабли, что совершают межзвёздные перелёты, и именно здесь обитают порождения ночных кошмаров, которые не знают иных законов, кроме своего голода.

Демон

Демоны могут принимать самые разные обличия и поразному проявлять свой голод – в закрытых архивах Ордо Маллеус можно найти буквально тысячи примеров. Обычно в демоне отражается природа бога-покровителя, которому он служит на поле брани, но кроме того тварь Варпа может представлять худшие страхи и пороки человечества или кошмары ксенорас, давно обратившихся во прах. Как бы то ни было, демоны сотканы из энергий самого Варпа и не могут надолго задерживаться в тварном мире, если не совершают кровопролития, не причиняют горя и не несут смерть.

Хищник Варпа (Аспидный дух)

Такие почти лишённые сознания существа – звероподобные хищники, одолеваемые неутолимым голодом. Души смертных притягивают их как пролитая в воду кровь – акул. Аспидный дух – это чёрный сгусток пустоты, сгорбленная и тощая тень-убийца, что в темноте похожа на выходца из полузабытого ночного кошмара. Дух убивает ледяными когтями, и от его жертв остаются лишь иссохшие оболочки и кричащие тени, навсегда прикованные жгучим холодом к месту своей гибели.

Аспидный дух								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
36	-	36	8/40	45	14	45	42	-
Количество ран: 18				Скорость: 8/16/24/48				

Умения: *«Бесшумный шаг (Лов)+20», «Психическое чутьё (Вос)», «Скрытность (Лов)+20», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Молниеносная атака», «Обострённые чувства (Все)», «Стремительная атака», «Трудная мишень».*

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демон (БВ 8)», «Демоническое присутствие»* †, *«Летун (12)», «Ночное зрение», «Поглощение жизни»* ††, *«Потустороннее», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Сверхъестественная скорость (×2)», «Страх (2)», «Фазовое».*

† **Демоническое присутствие:** воздух вокруг аспидного духа меркнет, а из теней раздаётся странный шёпот, отчего все существа в пределах двадцати метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

†† **Поглощение жизни:** всякий раз, убивая живое и разумное существо аспидный дух восстанавливает 1к5 ран. Он не может поднять количество ран выше изначального.

Оружие: ледяные когти (1к10+3 Р, Разрывающее, Отравленное, Оружие Варпа).

Генератор вражеских кораблей

Ведущий может быстро устать, устраивая игрокам бои с одинаковыми пиратскими рейдерами и орочьими фрегатами. Приведённые ниже таблицы позволяют ему легко создавать разнообразные суда для противников. Чтобы создать звёздный корабль, нужно пройти следующие шаги:

● **Шаг 1:** сделайте бросок 1к10 по **таблице 14-5**, чтобы определить корпус корабля.

● **Шаг 2:** сделайте бросок по нужному разделу **таблицы 14-6** в зависимости от типа корпуса. Выпавший результат подразумевает корпус со всеми необходимыми *узлами*, что определяет величину занимаемого *пространства* и потребляемой *энергии*.

● **Шаг 3:** сделайте бросок 1к10 по **таблице 14-7** за каждый возможный *орудийный узел* на корабле и оснастите судно выпавшими орудиями.

● **Шаг 4:** если на корабле ещё осталось *пространство* и *энергия*, сделайте бросок 1к10 по **таблице 14-8**, чтобы оснастить корабль *дополнительными узлами*.

Сложность сцен

Эта система отнюдь не призвана создавать противников, с которыми авантюристы точно могут справиться. Как и реальном мире, некоторые враги могут оказаться слишком сильны и вместо прямого боя героям придётся искать другие пути.

Если же ведущий хочет создать подходящего персонажам противника, нужно применить простой модификатор.

● Вычтите 3 из броска по **таблице 14-5** (до минимума в 1), если игроки летают на транспортном корабле, или 2 – если на рейдере или фрегате.

● Если у авантюристов есть лёгкий крейсер или более крупный корабль, добавьте к результату броска +2 (до максимума в 10).

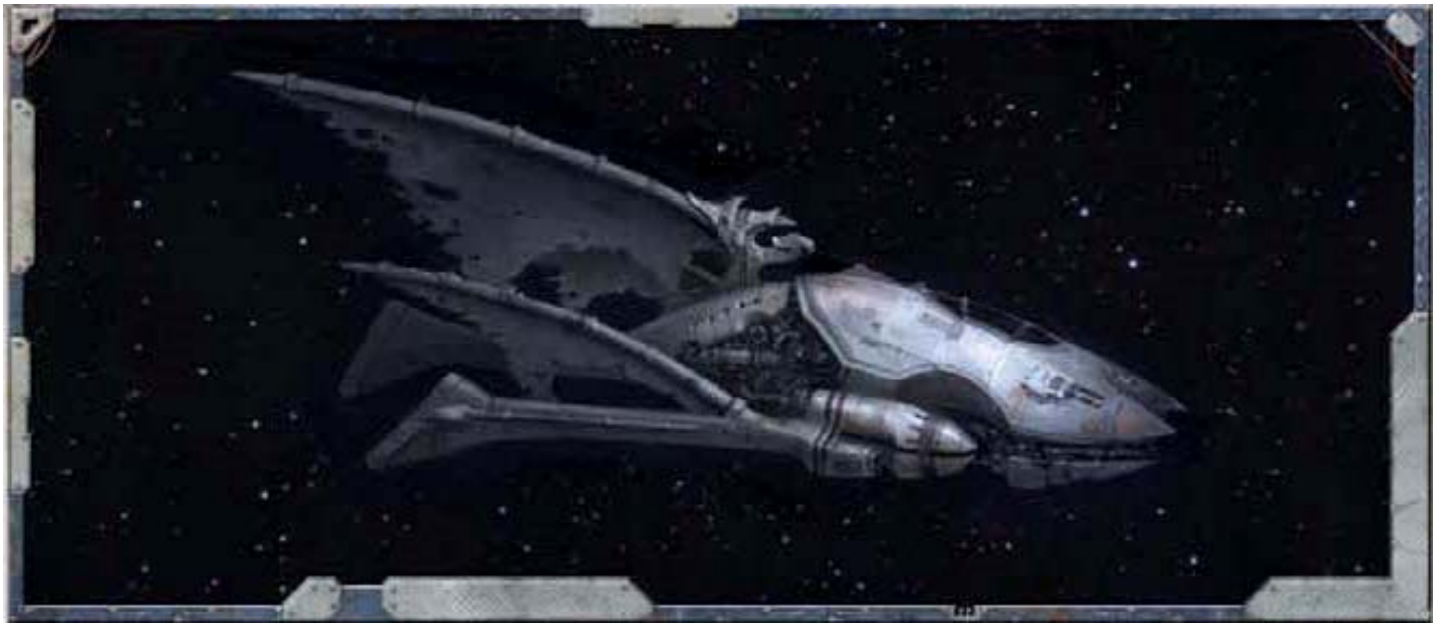
Таблица 14-5 «Корпуса кораблей ПРС»

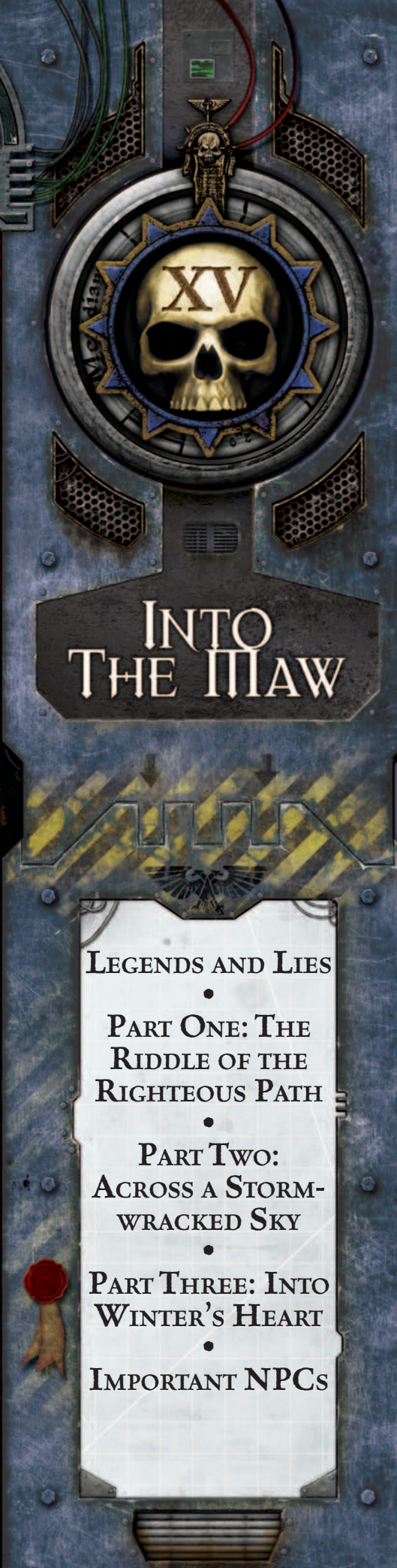
Бросок к10	Обитатели
1	Паломничье судно типа «Иерихон» (см. стр. 189)
2-3	Купец типа «Бродяга» (см. стр. 189)
4-5	Капер типа «Асироф» (см. стр. 189)
6	Коммерческий рейдер типа «Грабитель» (см. стр. 190)
7	Фрегат типа «Меч» (см. стр. 190)
8	Ударный фрегат типа «Буря» (см. стр. 190)
9	Лёгкий крейсер типа «Неустрашимый» (см. стр. 191)
10	Волчья стая: два рейдера из волчьей стаи, один «Купец», один «Грабитель» (см. стр. 191)

Таблица 14-6 «Необходимые узлы на кораблях ПРС»	
Транспорты	
Все: варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, пустотные щиты, каюты пустоходов	
1-4	Двигатель юпитерской модели 1-го класса, коммерческий мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», комплекс авгуров Mk-100, главный грузовой трюм.
5-10	Двигатель модели Станков 1-го класса, боевой мостик, система жизнеобеспечения M-1r, комплекс авгуров Mk-201.b, главный грузовой трюм.
Рейдеры и фрегаты	
Все: двигатель юпитерской модели 2-го класса, варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, пустотные щиты.	
1-3	Бронированный мостик, система жизнеобеспечения M-1r, отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров Mk-100.
4-8	Командный мостик, система жизнеобеспечения M-1r, отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров Mk-201.b.
9-10	Боевой мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», каюты пустоходов, многоспектральный ауспик R-50.
Лёгкие крейсеры	
Все: двигатель юпитерской модели 3-го класса, варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, пустотные щиты	
1-7	Бронированный мостик, система жизнеобеспечения M-1r, отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров Mk-201.b.
8-10	Командный мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», каюты пустоходов, многоспектральный ауспик R-50.

Таблица 14-7 «Орудий на кораблях ПРС»	
Бросок к10	**Обитатели**
1-2	Макроорудия «Громобой»
3-5	Марсианские макроорудия
6	Лазерная батарея «Солнечный ожог»
7	Плазменная батарея модели «Риза»
8	Лэнс-излучатель «Звездолом»
9	Бортовая батарея марсианских макроорудий
10	Лэнс-батарея «Кузница Титана»

Таблица 14-8 «Дополнительные узлы на кораблях ПРС»	
Бросок к10	**Обитатели**
1	Грузовые и лихтерные отсеки
2	Усовершенствованные тормозные двигатели
3	Укреплённые переборки
4	Бронированный нос
5	Комплекс сервиторизации экипажа
6	Мунитoрий
7	Сервиторы-убийцы
8	Автостабилизирующийся логис-наводчик
9	Телепортарий
10	Гравитационные паруса





Into The Maw

Legends and Lies

•

Part One: The Riddle of the Righteous Path

•

Part Two: Across a Storm-wracked Sky

•

Part Three: Into Winter's Heart

•

Important NPCs

Глава XV

В Утробу

«Остывший след ведёт за златом Лора

Чрез Сердце Зимнее и пустошей просторы

Под вспышками звезды гниющей

Где взгляд её сияет вездесущий

Во тьму кромешную, лежит где мрачная могила

Торговца вольного, что алчность погубила»

- выдержка из «Сказаний Пространства» лорда Фордмера

За тёмными пределами Каликсиды раскинулось пространство Коронус – никому неведомая пустота, полная тайн и опасностей. Веками в её полуночные бездны отправлялись авантюристы в поисках богатства, могущества и славы, жадные до сокровищ, что озаряет свет древних звёзд и терзают беспощадные солнечные ветры. Это место легенд и небылиц, пристанище погибших цивилизаций и кораблей, поглощённых Варпом. Поговаривают, что где-то там покоится «Праведный путь», могучий корабль, чьи трюмы набиты добычей с разграбленного мира.

«В Утробу» – это вводное приключение для **Rogue Trader**, призванное познакомить авантюристов с мрачным и жутким сорок первым тысячелетием и отправить их по следу сокровищ, хранящихся на древнем корабле. Этот сценарий предназначен для начальных персонажей, в нём изложены правила и темы игры, а также даны советы для новичков – как ведущих, так и игроков. Также с этого приключения можно начать долгое путешествие по Коронусу и за его пределы.

Если вы игрок, не читайте дальше. Вся остальная часть главы – только для глаз ведущего.

Легенды и ложь

Главную роль в этом приключении играет легенда о «Праведном пути», древнем корабле-сокровищнице, поглощённом волнами Варпа. Говорят, что на его борту были богатства целого мира. Ниже изложена эта трагическая история.

Легенда о «Праведном пути»

История этого корабля начинается две с половиной тысячи лет назад, во времена святого Друза и Голгеннова крестового похода. Неостановимые воинства Империума шествовали по всё новым и новым планетам, что позже станут частями Каликсиды, истребляли врагов Императора и несли свет на миры, что столетиями пребывали во тьме. Среди крестоносцев был Лоркан Рин, великий полководец и свободный капитан, переполняемый жаждой крови и алчностью, но ведомый непоколебимой верой в Друза и Императора. За штурвалом своего гранд-крейсера, «Праведного пути», он очистил сотню миров, торя путь для следовавших за ним крестоносцев.

Одним из разорённых им миров был Кристаллиан – семьдесят третья планета, приведённая Голгенновым походом к свету Императора. Если верить легендам, она была древней колонией, давным-давно поддавшейся ереси и склонившейся перед тёмными богами и учениями их вероломных пророков – Талисар.

Покрытый сверкающими облачными храмами, что воздвигли Талисар в честь Мириада лиц, Кристаллиан был миром огромных богатств и богохульного величия. Конечно, планета не могла противостоять мощи имперских армий, что вёл Лоркан Рин. Он спустился на поверхность, полный праведного гнева, и уничтожил тысячелетнюю цивилизацию за три дня, полных огня и крови. Когда истребление было завершено, а трупосчёты взялись за работу, Лоркану Рину оставалось лишь дивиться несметным богатствам, которые попали в его руки. Никогда прежде он не видел таких сокровищ – храмы Кристаллиана ломились от редких и чудесных артефактов, статуи сверкали позолотой и драгоценными камнями, а тёмные подземелья таили забытый и запретный археотех.

Здесь истории начинают разниться. Одни говорят, что богатствами Кристаллиана были вовсе не редкие металлы и драгоценные камни, но сами люди, выращенные из чистого генетического материала и не затронутые столетиями порчи; говорят, что Лоркан уложил свою добычу в стазисные гробы, намереваясь сделать из них отборных воинов или высокородных слуг. Другие верят, что Кристаллиан был заселён ещё в Тёмную эру технологий, а потому в его храмах и городах нашлись устройства, чьи тайны намного ценнее, как золота, так и населения целой сотни миров.

Какими бы ни были богатства Кристаллиана, Лоркан не желал оставлять на планете хоть что-нибудь и не доверил другим крестоносцам везти эти сокровища. Он набил «Праведный путь» добычей от киля до посадочных площадок и орудийных палуб, списал на берег тысячи пустоходов, и забивал богатствами отсеки, пока корабль не начал трещать по швам. Затем Лоркан вошёл в Варп и навсегда пропал со страниц истории.

За прошлые столетия много кто пытался отыскать «Праведный путь». Сперва это были крестоносцы, стремившиеся найти пропавший корабль. Потом за дело взялись свободные торговцы, искатели приключений и агенты Империума. Многие уверовали, что «Путь» потерян навсегда, утонул в волнах Варпа или был разорван ими на части, что разбросало по всему времени и пространству. Что же до Кристаллиана, то ходят слухи, что он существовал у замыкающей границы Каликсиды, всего в нескольких световых годах от Утробы. Старые пустоходы говорят, что Лоркан Рин и его корабль угодил в штормы, что терзают Проход Коронус, и его затянуло далеко в Пространство. Многие верят, что его уже не вернуть…

Часть I: Загадка «Праведного пути»

«Жизнь и смерть вольного торговца измеряется размахом его деяний»

- Вос Карлорн, лорд-капитан «Императорова завета»

Обзор

Авантюристы прибывают в Порт-Странствие, где на огромном рынке встречаются с Орбестом Дреем – старым слугой их династии. Он передаёт господам карту (в виде астропатического мнемолита), что указывает на место крушения «Праведного пути» – овеянного легендами корабля, полного сокровищ. Едва мнемолит перейдёт из руки в руки, как на авантюристов нападут агенты Хадарака Раза, вольного торговца, что не меньше их хочет разыскать корабль, и попытаются отнять мнемолит. Даже если попытка провалиться, леди Пепел, что служит Хадараку, перехватит астропатическое сообщение и прочтёт его содержимое. Авантюристам предстоит встреча с местными Адептус Арбитрес – от них они узнают, кто стоял за нападением, и что для обвинения вольного торговца нужны веские доказательства. Героям нужно будет расшифровать послание и понять, где искать «Праведный путь». Вскоре после этого они лично столкнутся с Хадараком, который хочет узнать, чего стоят его соперники, и предлагает им гонку через проход Коронус. Эта часть приключения завершается, когда герои отправляются в Утробу.

Завязка

Как и многие их предшественники, авантюристы прибывают в Порт-Странствие, чтобы оттуда отправиться в Коронус на поиски славы и богатства. Приключение начинается с того, что корабль героев швартуется в доках этой огромной станции. Зачитайте или перескажите следующее:

Вы прибываете в Порт-Странствие в поисках удачных сделок, прибыли и, прежде всего, славы. Эта станция на самом краю Каликсиды, в дальних пределах Друзовой марки – врата в пространство Коронус, к необъятным просторам неукрощённой пустоты. Этот исполинский, безмолвный порт озаряет зловещий свет Рубикона II, окружают обломки древних астероидов и целая флотилия больших и малых имперских кораблей.

Вас встречают формальные приветствия и сообщения от имперских властей и других вольных торговцев, что рады видеть вашу династию в порту и чтут ваши права. Вы привыкли к таким знакам внимания – меньшего и не ожидали. Впрочем, одна вокс-передача привлекает ваше внимание. Она зашифрована вашим фамильным кодом и пришла от человека по имени Орбест Дрей. Он говорит, что очень долго ждал появления кого-то из членов династии и хочет передать сообщение и дар от прадеда вольного торговца. Дрей хочет встретиться с вами как можно скорее в обширных местных рынках, в месте, что называют Двором мёртвых. Он говорит, что дело сулит большой барыш.

Древнее сообщение

Вскоре после швартовки авантюристы встречаются с Орбестом Дреем во Дворе мёртвых. Этом многолюдный рынок, полный запахов. Персонажи явно выделяются своими нарядами и статью на фоне местных жителей и торговцев. Дрея внешне не отличить от обычного мусорщика, закутанного в рванину и обвешанного разбитыми талисманами. Тем не менее, этот человек показывает печать династии и повторяет вассальную клятву, что выдаёт в нём слугу вольного торговца и его предков. Едва встретив персонажей, Дрей благодарит их за прибытие. Кажется, он очень давно их ждал.

Некогда Орбест Дрей служил на корабле, принадлежавшем прадеду вольного торговца, что возглавляет авантюристов. Дрей рассказывает, что в молодости был офицером на мостике «Императорова завета», корабля Воса Карлорна, что входил во флотилию их прадеда. Во время одной ужасной экспедиции, «Завет» попал в свирепый варп-шторм и сбился с пути. Корабль вышел из Имматериума в странной и неотмеченной на картах системе, и тогда бортовой астропат получил едва слышимое сообщение – сигнал бедствия со имперского судна. Сперва командир «Завета» решил, что это зовёт на помощь кто-то из членов их эскадры, но быстро стало ясно, что сообщение очень старое (а точнее, что это эхо старого сообщения, отдающееся в Варпе), и ему уже сотни, если не тысячи лет. Тщательно изучение обнаружило в послании метку «Праведного пути». Авантюристы, обладающие *«Обыденным знанием (Пространство Коронус)»* или *«Учёным знанием (Легенды)»* могут знать историю пропавшего корабля-сокровищницы; впрочем, если она никому неведома, её может рассказать Дрей. Зачитайте игрокам легенду о «Праведном пути» со стр. 360.

Затем Дрей расскажет, что Карлорн, верный слуга династии, решил не пытаться найти «Праведный путь» и вернулся в Порт-Странствие. Шли месяцы, но от его господина не было вестей, так что Карлорн принёс обет вернуться в Пространство и отыскать его. Не желая рисковать картой, Карлорн передал её Дрею перед тем как отправиться в Коронус и приказал хранить до тех пор, пока он не вернётся вместе со своим сюзереном. Но Карлорн не вернулся. С тех пор прошло сто лет, которые Дрей провёл, ожидая, когда появится кто-то из членов династии, которому можно будет отдать вверенную его попечению карту.

Рассказав свою историю, Дрей вытащит из-под неопрятной куртки маленький стазисный контейнер, в котором лежит карта. Контейнер заперт на генетический замок с гербом династии, и отзывается на присутствие вольного торговца и его приближённых (то есть авантюристов). Внутри лежит гладкий чёрный камень – астропатический мнемолит, хранящий передачу с «Праведного пути». Авантюристы-псайкеры знают, что могут считать данные с такого камня, прикоснувшись к нему. Если псайкера среди героев нет, то Дрей или любой обладатель *«Обыденного знания (Навис Нобилите или Вольные торговцы)»* поймёт, что это за камень и что его могут «прочесть» корабельный астропат или навигатор. См. раздел **«Расшифровка головоломки»**, где описано, что хранится в мнемолите.

Применение авантюр

В ходе этого приключения перед персонажами встанет множество задач. Каждая задача – нечто вроде побочного задания, которое можно получить, разговорив нужных NPC и задумавшись над некоторыми возможностями. Как правило, такие задачи – это перевозка грузов, картографирование варп-маршрутов или эксплуатация планет; впрочем, целью может стать что угодно.

Когда очередная задача будет выполнена, авантюристы получают за это *очки достижения*. Эти очки отправляются в общую «копилку» всей авантюры, связанной с поиском «Праведного пути». Если игроки накопят больше очков, чем требуется для успеха авантюры, это дополнительно повысит их *уровень дохода* на +1 очко за каждые 100 «лишних» *очков достижения*. Персонажам не требуется достигать всех целей, которые им встретятся – это просто возможности сделать денег, ибо такова жизнь вольного торговца.

Ведущий может указывать игрокам на возможные цели, намекая, что на определённом персонаже или обстоятельствах можно заработать. Он должен подчеркнуть, что повышение *уровня дохода* жизненно важно для авантюристов и их династии.

Более подробно авантюры описаны на стр. 262.

Авантюра: добыть сокровища «Праведного пути»

Общая стоимость: 1500 *очков достижения*.

Прадед

Прадед вольного торговца в этом приключении не назван по имени и о нём не дано никаких сведений, кроме связи с Орбестом Дреем и тем фактом, что он путешествовал в Коронусе. Подробности остаются на откуп ведущему и игрокам. Для самого приключения детали не важны, так что придумывать можно что угодно.

НРС: Орбест Дрей

Орбест Дрей – корабельный офицер, что в прошлом был дерзким и бесстрашным путешественником. Долгие годы испортили его характер – Дрея снедают горечь и злоба, ибо он старел на берегу, пока его господин и корабль искали славу на дальних рубежах пустоты. Тем не менее, он готов исполнить свой долг, ибо верность династии и присяга – единственное, что у него осталось.

Дрей много знает о Пространстве, ибо немало путешествовал по нему, будучи слугой династии. Через Дрея ведущий может подбрасывать игрокам сведения и давать советы, касающиеся обстоятельств и существ, с которыми они встречаются. Дрей использует профиль пустохода со стр. 350.

Неудачная засада

К сожалению для авантюристов, не им одним интересен «Праведный путь», и не они одни знают, что Орбест хранит подсказку. Хадарак Раз (см. врезку), вольный торговец из династии Разов, уже давно приглядывался к Орбесту и давно узнал (частично из-за несдержанности самого Орбеста) о том, что старый пустоход знает, где искать «Праведный путь». Вытянуть сведения из Дрея ему не удалось, но Раз понял, что Дрей ничего не знает сам, а лишь хранит генетически запертый контейнер, который хочет вернуть наследникам своего былого господина. Хадарак знает, что ящичек нельзя вскрыть, не уничтожив содержимое, и не знает, ценно ли то, что в нём хранится, а потому решил просто выжидать и наблюдать за Дреем, сам занимаясь более выгодными предприятиями. От Раза не укрылось ни прибытие героев в Порт-Странствие, ни сообщение, которое послал им Дрей (конечно, Раз не смог расшифровать его, но сам факт передачи показал, что пришло время действовать).

Хадарак послал свою помощницу-псайкера леди Пепел (см. врезку на стр. 370) с несколькими оруженосцами следить за Дреем и попытаться понять, насколько ценен его секрет. Когда Дрей примется рассказывать свою историю авантюристам, леди Пепел будет где-то рядом, скрытая тенями и окружающей толпой. Пирексия, её псайбер-ворон, также кружит поблизости, позволяя госпоже следить за действиями авантюристов. Когда контейнер будет открыт, леди Пепел увидит мнемолит, поймёт, что это и попытается его выкрасть.

В этот миг произойдет следующее:

Леди Пепел пошлёт Пирексию вырвать мнемолит из ящичка или рук ничего не подозревающего авантюриста. Каждый персонаж может предпринять **трудный (-10) тест Восприятия**, чтобы заметить ворона. Каждый авантюрист, что прошёл тест, может предпринять частичное действие в тот отрезок времени, когда Пирексия схватит камень, но до того, как улетит. Успешное попадание по ворону заставит Пирексию выронить мнемолит. В любом случае, камень окажется слишком тяжёл, и птица выронит его, едва отлетев на двадцать метров.

Леди Пепел пошлёт вперёд оруженосцев, приказав напасть на авантюристов и прикрыть Пирексию. Количество оруженосцев равно количеству авантюристов. Оруженосцы используют профили *присягнувших телохранителей* (см. стр. 351). Бойцы рассредоточиваются, берут героев в широкое кольцо и открывают огонь с тридцати метров, пытаясь загнать персонажей в укрытия.

Оруженосцы попытаются подавлять авантюристов огнём, не давая им высунуться, пока леди Пепел и Пирексия не отступят. Ведущий должен дать понять, что нападающие пытаются не убить авантюристов, а лишь задержать – это бой не должен быть по-настоящему смертоносным. Оруженосцы могут стрелять в воздух, чтобы вызвать панику в толпе или окатывать градом огня укрытия героев, а не прицельно бить по ним самим и не пытаться серьёзно ранить кого-то из них.

Бой в столь многолюдном месте имеет свои опасности – люди отчаянно пытаются сбежать прочь. Три первых раунда боя бонус Ловкости у всех участников боя падает вдвое из-за того, что вокруг бегает слишком много народу. Также это значит, что местные зеваки сами того не желая, укрывают сражающихся от пуль. Всякий раз, когда кто-то из оруженосцев или авантюристов стреляет, бросайте 1к10 – на 1к5 попадание отыгрывается по общим правилам, на 6-10 – цель получает 8 *очков брони*.

Леди Пепел не станет сражаться сама, даже если её ворон будет ранен или уничтожен. Если Пирексия сумела сбежать, леди Пепел велит ей подняться вверх, на платформы, нависающие над Двором, где авантюристы не смогут достать её, а сама смешается с толпой и исчезнет. Псайкер уже получила то, что хотела – когда Пирексия дотронулась до камня, леди Пепел считала его послание, благодаря своей связи с вороном. Теперь ей нужно передать сведения Хадараку и помочь с расшифровкой.

Если среди персонажей игроков есть псайкер, он может предпринять **простой (+10) тест *«Психического чутья»***, и в случае успеха, почувствовать, что леди Пепел воспользовалась связью с фамильяром и считала данные с мнемолита. Если персонажи попытаются напасть на леди Пепел, она немедленно сбежит.

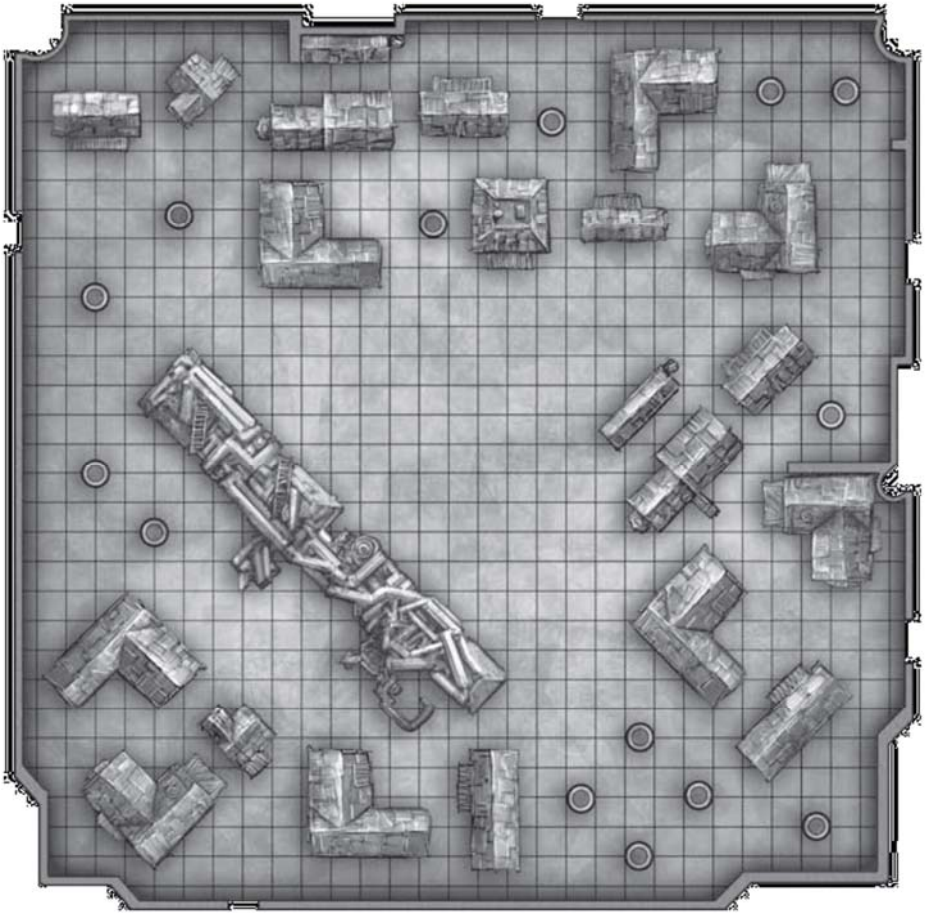
Мгновенное правосудие

После восьми раундов боя в происходящее вмешаются власти – к месту перестрелки прибудет патруль из дюжины Адептус Арбитрес, которым сдадутся все выжившие оруженосцы. Командует слугами закона коренастый арбитр-сержант Таргос, начисто лишённый чувства юмора и воображения. Осмотрев место преступления, он расспросил авантюристов о нападении – это лишь формальность, ведь подобные случаи насилия здесь бывают часто, и мало какой удаётся расследовать. Учитывая положение персонажей, Таргос выкажет заинтересованность и предложит отправиться в участок, чтобы установить личности нападавших.

НРС: Хадарак Раз

Раз – старый вольный торговец, закалёнными годами странствий по пустоте и её опасностями. Хадараку уже больше ста лет, но он выглядит молодым, благодаря строгому режиму омолаживающих процедур и ксенотеху (Раз презирает грим и аугметику). Он одевается ярко и кричаще, играя роль жеманного аристократа или щеголя-купца. Этот тщательно продуманный образ призван сбивать с толку врагов и скрывать истинный возраст и коварство Раза. Хадарак – один из немногих уцелевших членов своей династии и обладатель репутации опасного конкурента и безжалостного противника. Авантюристы испытают это на себе, ввязавшись в противостояние с Разом за сокровища «Праведного пути».

Хадарак чрезвычайно самолюбив и печётся лишь о себе. Этот человек не любит сражаться лично и сделает всё, чтобы делать этого не пришлось. Если ведущему потребуются характеристики Хадарака, он может воспользоваться его профилем со стр. 369. Корабль Хадарака называется «Разящая рука», и он должен быть грозным, но не неодолимым противником для авантюристов. Ведущий может использовать параметры «Сабли» (см. стр. 205) с *ветеранским* экипажем на борту (см. стр. 208). Сам Хадарак может совершать одно *действие манёвра* или *стрельбы* или одно *длительное действие* каждый ход.



Двор мёртвых

Авантюристов никто не принуждает – их положение таково, что без приказа с самого верха их не могут задержать или арестовать – и сами герои это знают. Персонажи могут пойти с арбитрами, если того сами хотят. В противном случае Таргос явно не расстроится, а всего лишь скажет, что будет оставаться на связи, и покинет место преступления со своими людьми, что заберут с собой всех оруженосцев – и живых, и мёртвых.

Заинтересованные стороны

Если авантюристы решили пойти с Таргосом в участок – внушительное и не слишком приятное место – их проведут в кабинет прецептора-маршала Киры Валкиран. Маршала явно раздражают такие посетители, но она выслушает всё, что ей пожелают сказать. Она каждый день имеет дело с похожими обстоятельствами – аристократы постоянно плетут интриги, купцы убивают поставщиков друг у друга, а вольные торговцы устраивают свары. Преступления, что не угрожают Флоту, не совершаются на принадлежащих ему частях станции, и не подвергают опасности его корабли и экипажи, никому здесь не интересны.

Выслушав доклад Таргоса, маршал определит нападавших как слуг династии Разов и членов экипажа Хадарака Раза. Доказательств, что они действовали по его приказу нет, а без надёжных оснований она не может ничего предпринять против Хадарака, ибо его торговый патент защищает владельца от обвинений в таких мелких преступлениях. Даже сло́ва другого вольного торговца недостаточно. Маршал может лишь посоветовать держать ухо востро и пообещать, что её люди будут наготове и вмешаются в случае нового нападения. Орбест Дрей (который по собственному почину отправится в участок вместе с авантюристами) знает Хадарака и расскажет, что тот когда-то поддерживал связь с его бывшим капитаном – Карлорном. Дрей предположит, что Раз узнал о существовании мнемолита и хочет сам отыскать «Праведный путь».

Дрей прав – Хадарак уже давнознает и о мнемолите, и о том, у кого он. Но поскольку камень хранился в контейнере, запертом на генетический замок, красть его было бессмысленно – мнемолит был бы уничтожен, попытайся кто-либо посторонний вскрыть ящичек. Раз просто следил за Дреем, ожидая пока появится тот, кто сможет открыть контейнер. Теперь, когда леди Пепел прочитала записанное внутри, Хадарак торопится отбыть в Пространство.

Расшифровка загадки

Когда псайкер или пси-чувствительный персонаж осмотрит мнемолит, он сможет разблокировать заключённое внутри астропатическое сообщение. Оно показывает чтецу мысленный образ солнечной системы – мерцающая звезда, окружённая туманностями и пустотой, вокруг которой кружится покрытый пылью мир и ледяной ореол. Считав эти сведения, авантюристы должны понять, какая система отражена в этом образе. Ведущий может позволить любому персонажу предпринять **трудный (-10) тест *«Обыденного знания (Пространство Коронус)»***, чтобы тот мог понять, что некоторые небесные явления в видении похожи на те, что видны во Владениях Винтерскейла. Ведущий должен позволить игрокам самим решить, где копать информацию дальше, но если они окажутся в тупике, он может подсказать, что стоит начать поиски с обладателей карт или сведений о Пространстве. В Порт-Странствии можно найти три способа добыть нужные данные.

● Персонажи могут обратиться с прошением в Имперский Флот или Администратум, а это непросто даже для вольного торговца. Для того, чтобы впечатлить бюрократов и «замотивировать» нужных людей, потребуется *уровень дохода* 45+. Если авантюристы соответствуют этому требованию, они узнают, где искать Магорос – нужную им систему.

● Персонажи могут начать поиски среди бывалых пустоходов. Это требует **среднего (+0) теста *«Сбора информации»*** и немалого времени на прочесывание промозглых кабаков Позолоченных процессий. Успех также принесёт авантюристам нужные сведения о том, где искать Магорос. Также по всему Порт-Странствию пойдут слухи о намерениях авантюристов, что может осложнить им жизнь позже.

● Наконец, авантюристы могут обратиться к картографу. Вероятно, это самый тонкий и безопасный подход – несколько острожных вопросов приведут персонажей к магнату-писцу Джоурну из Золотых палат. Он согласиться указать героям путь и молчать об этом (на это могут рассчитывать все его клиенты), если они согласятся кое-что сделать для него (см. врезку **«Сомнительный груз»**).

Покидая порт

Узнав всё необходимое от леди Пепел, Хадарак вернётся на свой корабль и отправится к Проходу Коронус, не пытаясь таится и не скрывая своих намерений. Авантюристы должны поспешить, если не хотят, чтобы Раз увёл сокровище у них из-под носа. На этом закачивается первая часть приключения – она ставила перед героями *поисковую* задачу и приносит 500 очков.

ПРС: Леди Пепел

Леди Пепел – это бледнокожая женщина-псайкер, чье происхождение и родина известны только Хадараку. Непонятно, то ли она немая, то ли просто не любит говорить. Её преданность вольному торговцу безгранична, но нельзя сказать, что он платит ей тем же. Для Раза эта женщина – любимое орудие и способ выразить своё неудовольствие, как врагам, так и союзникам. Впрочем, Хадарак ценит её жизнь только, пока она ценна для него, и готов сделать из леди Пепел разменную монету в своей вечной погоне за богатством и властью.

Леди Пепел почти всегда сопровождает Пирексия – её псайбер-ворон. Эта темнокрылая птица служит леди такой же помощницей как сама Пепел – Хадараку. Это очень ценный инструмент в руках умелого псайкера. Леди Пепел – телекинетик и нечистый псайкер; она никогда не была санкционирована имперскими властями. Профили леди Пепел и Пирексии см. стр. 370.

Задача: Сомнительный груз

Джоурн хочет передать некоторые запрещённые тексты своему связному на Поступи, где до них не дотянется церковь. Эти книги не еретичны, но после недавних чисток, что проводила Экклезиархия, им лучше быть подальше.

Условия: доставить тексты Джоурна на Поступь и передать его связному.

Тип: преступная.

Очки достижений: +200.

Задача: Паломники в буре

«Кающийся странник» – небольшой, потрёпанный и латаный-перелатанный транспорт, покрытый религиозными символами. Плачевное состояние и недавнее нападение пиратов не позволяют судну продолжить путь. Экипаж и пассажиры будут очень благодарны за помощь, но им почти нечего предложить в уплату, если не считать благосклонности Министорума. Авантюристы вполне могут бросить горемык в пустоте, забрав со «Странника» всё мало-мальски ценное.

Условия: разграбить судно, либо спасти его пассажиров и доставить их на Поступь.

Тип: религиозная.

Очки достижений: +400 (разграбление корабля), +200 (спасение паломников).

Часть 2: Сквозь штормовое небо

«Плыть через Утробу – все равно, что скользить по острию ножа среди ярящейся бури; один неверный шаг, и этот нож рассечёт тебя самого»

- Дроним Хелберат, старший рулевой

Обзор

В этой части приключения авантюристам предстоит пролететь по Проходу Коронус и выйти в Пространство. Им придётся пройти долгий путь и повстречать худшее из того, что может бросить против них Утроба. Ведущий может использовать две описанные ниже готовые сцены, а также придумать сколько угодно новых, пользуясь сведениями об Утробе, изложенными на стр. 319. Эта часть приключения заканчивается, когда авантюристы выходят из Прохода и оказываются в Пространстве.

Грань бури

Приближающаяся Утроба видима в Варпе, как кипящий разлом между Вопящим вихрем и Трепетом пустотной танцовщицы. Когда корабль оказывается рядом с входом в Утробу, навигатор замечает прямо по курсу растущий водоворот, в который может затянуть судно.

У авантюристов есть выбор – лететь дальше, не меняя курса, либо попытаться переждать.

● Если персонажи решат переждать, они потеряют несколько дней. Это может принести неприятности, так как по экипажу уже разнеслись слухи о грядущей добыче, и теперь все хотят заполучить сокровище поскорее. Если авантюристы решат ждать, пока вихрь не утихнет, *боевой дух* упадёт на 1к5 из-за нетерпения и неусидчивости пустоходов.

● Если авантюристы решили побороться с вихрем, навигатор должен предпринять **трудный (-10) тест Восприятия**, чтобы найти безопасный путь. В случае провала, корабль окажется прямо в центре водоворота, а поле Геллера затрещит под напором свирепых энергий Варпа. Часть таких энергий просочится внутрь, вызывая у пустоходов тошнотворные видения и нездоровую вялость. Каждый из авантюристов должен пройти **средний (+0) тест Силы воли**. Провал накладывает штраф -10 на тесты Ближнего и Дальнего боя на следующие 1к5 дней – до тех пор, пока миазмы не выветрятся из их костей.

Волчья стая

Через несколько дней пути авантюристы доберутся до Поля брани – это значит, что они одолели половину Утробы. Поле брани – одна из путевых станций Прохода, регион космоса, усеянный остовами кораблей и обломками с давно забытой войны. Зачитайте или перескажите следующее:

Наконец, вы достигли Поля брани, одолев почти половину пути до Пространства. Вокруг расстилается космос, переполненный выпотрошенными космическими остовами, изломанными кусками кораблей и древними обломками. Поле брани – реликт давно забытой войны и ориентир для направляющихся в Коронус.

Вскоре авантюристы поймают слабый сигнал бедствия, идущий из ближайшего скопления обломков. Это зовёт на помощь «Кающийся странник», паломничий корабль, направляющийся к святым местам Пространства. На него напали стигийские головорезы – известная здесь пиратская волчья стая – которые теперь используют его как наживку для более крупной рыбы.

Главный вокс-комплекс «Странника» не работает, потому паломники не могут напрямую связаться с авантюристами и предупредить их. Эскадра стигийцев состоит из двух рейдеров из «волчьей стаи» (см. стр. 203), скрывающихся на краю поля обломков. У них заглушены двигатели и отключены все системы, какие только можно отключить (см. раздел **«Тихий ход»** на стр. 211). Головорезы подстерегают всех, кто заинтересуется «Кающимся странником».

Авантюристы могут заметить пиратов, если будут целенаправленно искать, но это потребует **сложного (-20) теста *«Проницательности»* + Обнаружения** от персонажа, что работает с датчиками. Если авантюристы заметят пиратов, те не смогут захватить их *внезапностью* (см. стр. 207).

Бой начнётся, либо когда авантюристы заметят волчью стаю, либо когда они приблизятся к паломничьему кораблю, либо если попытаются покинуть окрестности. Пираты начинают сражение, запуская оснащённую двигателями мину-пиявку (собранную из добытого ксенотеха и спрятанную в обломках недалеко от «Кающегося странника»), что сама полетит в сторону корабля персонажей. Запущенная мина покрывает 5 ПЕ в ход. Мина может менять направление движения в начале хода, но всегда движется к кораблю авантюристов. Взрыв мины-пиявки высасывает энергию из плазменных двигателей, что накладывает штраф -5 к *скорости* судна, отчего персонажи, скорее всего, не смогут сбежать от волчьей стаи.

Если пиратам удалось застать авантюристов врасплох, они начинают бой, находясь в 16 ПЕ от их корабля. В противном случае, расстояние должно быть больше (каким именно – решать ведущему). Пираты будут сближаться с кораблём противников на всей возможной скорости и палить из носовых и надпалубных орудий. Они стремятся подобраться ближе, повредить корабль (до состояния *полуразрушенного*) и потребовать капитуляции. Если корабль авантюристов достаточно мал, то когда он будет *полуразрушен*, пираты пойдут на абордаж (см. стр. 209).

Бой происходит среди целых облаков космического мусора и очагов радиации, где у маленьких пиратских кораблей есть преимущество перед крупной добычей. Все манёвры внутри поля обломков становятся сложнее на один шаг (см. стр. 208). Кроме того, ведущий может пометить некоторые участки как «астероидные поля» (см. стр. 219) – это места, где обломков больше всего, и они оказывают такое же воздействие как обычное астероидное поле.

Стигийские головорезы не станут драться до смерти – если один корабль будет уничтожен или *полуразрушен* (или если оба потеряют больше половины *прочности*), пираты попытаются отступить и затеряться среди обломков.

Если авантюристы переживут бой и уничтожат или прогонят пиратов, он могут заняться «Кающимся странником» и спасти его, либо обобрать. См. врезку **«Паломники в буре»**. Разобравшись с пиратами и пилигримами, авантюристы могут продолжить путь. Переходите к разделу **«Открытая пустота»**.

Открытая пустота

Авантюристы приближаются к выходу из Прохода Коронус и преддверию Пространства. Зачитайте или перескажите следующее

После нескольких дней тяжёлого плавания, ваш корабль покидает Проход Коронус. Вы можете видеть, как варп-штормы расступаются, а впереди открываются просторы относительно спокойного Имматериума. Когда вы возвращаетесь в тварный мир, вас приветствуют сияющие звёзды и чернильная тьма Коронуса.

Авантюристы прибыли в Пространство. На этом закачивается вторая часть приключения – она ставила перед героями *поисковую* задачу и приносит 500 очков.

Часть 3: Зимнее сердце

«Пустота – это само воплощение неведомого; живая, дышащая тьма, что скрывает в своих недрах целые миры»

- из «Странствий во тьму» Реликартора Ринара Хоррана

Обзор

Авантюристы входят в Пространство, наступая на пятки Хадараку Разу. Возможно, посетив Поступь, они устремляются к Магоросу, вглубь региона, известного как Владения Винтерскейла. Магорос, что некогда был частью ныне уничтоженного Эгарийского доминиона, – место упокоения «Праведного пути». Тем не менее, эта система велика, и персонажам придётся осмотреть её миры, пытаясь понять, где именно следует искать корабль с сокровищами.

В ходе поисков им встретится неожиданная опасность – орки. Кажется, зеленокожие пустили корни в Магоросе и представляют равную угрозу Хадараку и авантюристам. Персонажам предстоит справиться, как с коварным вольным торговцем, так и с ксеноугрозой.

В Пространство

Войдя в Пространство, авантюристы могут добраться до Магороса без особых проблем. Нужная система лежит в пределах Владений Винтерскейла (см. стр. 321), всего в десяти днях пути от Утробы по относительно спокойному Варпу. Поскольку всё это время Хадарак несётся впереди и пытается добраться до Магороса раньше, он не может чинить авантюристам козни.

Забытый Магорос

Магорос – это одна из сотни звёздных систем, что посещали, описывали и покидали исследователи Пространства. Со времён самого Винтерскейла эта остаётся почти неизученной. Причина в том, что Магорос не представляет для вольных торговцев интереса – от её пропечённых солнцем ближних планет до ледяных окраин, здесь не найти ничего, кроме уже разграбленных руин и миров, не подходящих для колонизации. До сих пор никому не было известно, что именно в Магоросе покоится «Праведный путь».

Вот список главных небесных тел в Магоросе:

● **Моргающее око:** звезда Магороса – мерцающий пульсар, чьё умирание отравляет радиацией всю систему. Корабли, пересекающие Магорос вынуждены терпеть её вспышки, что слепят датчики и увеличивают нагрузку на пустотные щиты.

● **Магорос Минор:** это ближайший к звезде мир, очищенный от всякой жизни её огненным дыханием. Под выжженной, чёрной поверхностью хранятся иные, достойные изучения тайны.

● **Магорос Прайм:** огромное кладбище, покрытое удушливой пылью и руинами Эгарийского доминиона. Здесь же находится таинственное и исполинское Звёздное зеркало. Именно тут, среди населённых привидениями ксеноульев авантюристы откроют тайны Магороса.

● **Марогос Секундус:** покрытый джунглями, льдом и замёрзшими споровыми башнями спутник, окутанный ядовитым туманом. Когда-то давно им владел Эгарийский доминион, и его тёмные леса могут скрывать следы этой древней империи.

● **Кольцо осколков:** широкое астероидное поле нескольких километров в «толщину», покрывает рубежи системы. Именно здесь, среди кусков льда, авантюристы найдут остов «Праведного пути».

Моргающее око

Звезда Магорос – это гниющий труп солнца, что кровоточит уже много тысяч лет. Время не пощадило величие этой некогда яркой и могущественной звезды, дарившей жизнь окружающим мирам, и превратило её в погибающий пульсар. Его слабый свет едва достигает Кольца осколков, где превращается в неверные отблески. Эти вспышки и несомое ими губительное излучение опустошили большинство миров Марогоса, превратив их в покрытые пылью могилы.

Звезда «моргает» каждые сто две минуты, а каждое «моргание» длится примерно пятьдесят восемь секунд и испускает волну, что проноситься по всей системе. Этот импульс способен мгновенно ослепить датчики или пустить рябь по пустотным щитам. Люди, лишённые защиты, что дают атмосфера или корабль, рискуют поджариться заживо.

Хадарак наблюдал за этим небесным явлением с самого мига прибытия, и готов использовать солнечные вспышки, чтобы незаметно подобраться к кораблю авантюристов и напасть на него. Сами персонажи также могут воспользоваться этой тактикой – особенно, если знают, где укрылся Хадарак.

Магорос Минор

Магорос Минор – это маленький обожжённый мир, омываемый губительным излучением и выжигаемый солнечными ветрами. Из космоса он выглядит как потрескавшийся багряный шар, пересечённый светящимися разломами и дымящимися пропастями. Планета расположена так близко к звезде, что на ней никто не может выжить, а дотошное изучение с орбиты не обнаружит ничего, кроме километров выжженных земель. Кажется, Эгарийский доминион никогда не колонизировал этот мир, но, возможно, что время и звезда уничтожили все свидетельства их присутствия. Тем не менее, здесь есть кое-что любопытное – остов разбившейся «Аквилы» одной из неудавшихся экспедиций. Авантюристы могут вычислить место гибели «Аквилы» через её вокс-тень, которую можно обнаружить, перебирая вокс-частоты с низкой орбиты. Также ведущий может позволить игрокам **очень сложный (-30) тест Восприятия** при приближении к планете.

Тщательный осмотр обгорелых останков покажет, что главный когитатор челнока цел. Большинство хранящихся там сведений повреждено и бесполезно, но авантюристы могут наткнуться на журналы Механикус, написанные двоичным кодом (машиноведы авантюристов вполне могут это расшифровать). Большая часть журналов – бессмысленная для персонажей информация о солнечной активности и движении звёзд. Тем не менее, там найдутся сведения о местонахождении телескопа ксеносов на Магорос Прайм, именуемого «Звёздным зеркалом». Исследовательская группа верила, что это устройство содержит подробные карты звёздной системы, записи о небесных явлениях в её пределах и сведения о посещавших её кораблях. Если игроки не поймут намёка, Дрей укажет, что в таком устройстве должны быть свидетельства о том, где искать «Праведный путь».

Магорос Прайм

Эта планета – грязно-серая пустошь, задыхающаяся в облепляющих её облаках и пыли. С орбиты авантюристы могут заметить разве что крупные чужацкие руины, что покрывают многие части мира. Дрей или любой обладатель *«Обыденного знания (Пространство Коронус)»* может понять, что развалины раньше были городами Эгарийского доминиона (см. стр. 322).

Даже пребывая в верхних слоях атмосферы, авантюристы смогут засечь Звёздное зеркало. Исполинская кристаллическая структура стоит в центре руин и окутана невидимым облаком электромагнитных возмущений, всем видом говоря о своей уникальности. Персонажи могут осматривать планету сколько угодно, но кроме северного эгарийского улья со Звёздным зеркалом они найдут лишь пустые руины и пересохшие океаны.

Клубок проблем

Эгарийский улей раскинулся на северном континенте, где возвышается над бескрайним пыльным морем. В его центре видно Звёздное зеркало, подобное драгоценному камню в оправе. Если авантюристы захотят осмотреть Зеркало, им нужно будет приземлиться в улье – лабиринте из разрушенных комнат и открытых туннелей, засыпанных песком и пылью. Свирепые ионная и магнитная бури не позволяют никакому транспорту подлететь к Зеркалу, а сесть можно лишь в нескольких километрах от него – дальше придётся идти пешком. Персонажи могут выживать в тонкой атмосфере Магороса Прайм безо всякой защиты несколько часов, хотя дышать едким воздухом неприятно. Ведущий должен впечатлить авантюристов жутковатой пустынностью руин – это настоящий лабиринт из проходов и ям, будто вырезанный сумасшедшим исполином.

Орки!

Магорос служит домом не только останкам величия эгарийцев. Несколько десятилетий назад в систему занесло флот орков, что рухнул на Магорос Прайм. Хотя корабли были почти уничтожены, а их экипажи – погибли почти целиком, споры зеленокожих пустили корни и породили несколько диких банд. К мигу

прибытия авантюристов эти орки уже овладели простейшими технологиями, что могут помочь в вечной межплеменной войне. Самая могущественная банда на планете – Кровавые черепа – владеет землями вокруг Звёздного зеркала и именно с зеленокожими из этой шайки столкнутся персонажи при приземлении. Черепа крайне опасны, ибо близость к ксеноартефактам ускорила их эволюцию и исказила разум (ещё больше, чем обычно).

Леди в беде

Хадарак послал группу высадки с леди Пепел во главе осмотреть Звёздное зеркало, сам оставшись в Кольце осколков. К несчастью, у самого Зеркала посланница Раза попала в засаду орков. Приблизившись к кристаллу, авантюристы услышат звуки перестрелки и животный рык. Подобравшись поближе, они увидят леди Пепел и двух уцелевших оруженосцев, отбивающихся от дюжины орков посреди большого помещения. Персонажи могут помочь ей, а могут прокрасться к Зеркалу, пока их неприятели заняты. Если авантюристы решат вмешаться, отыграйте бой, в котором леди Пепел и оба оруженосца будут сражаться на одной стороне с ними (профили орков см. стр. 355). Если они победят, леди Пепел не станет нападать на персонажей (если они сами не нападут на неё – тогда она отступит с боем и пропадёт), а предложит временное перемирие – в таком случае они вместе смогут отправится к Звёздному зеркалу. Узнав местоположение «Праведного пути», леди Пепел покинет группу.

Если авантюристы решат предоставить посланницу Раза её судьбе, через несколько раундов она потерпит поражение (но, как персонажи узнают позднее, не погибнет), а орки направятся к Зеркалу, что вынудит игроков столкнуться с ними, когда они будут покидать руины.

Вселенная в отражении

Когда авантюристы войдут в зал Зеркала, их поразит его величие и неестественность. Пребывать здесь – всё равно, что стоять в центре моря света; персонажи не могут определить, где тут пол, а где потолок, где начинаются и кончаются стены. Более того – сам воздух здесь кажется живым от переполняющих его видений, что кружат голову. Чтобы воспринять эти образы, нужно сконцентрироваться и пройти **средний (+0) тест Силы воли**. Провал принесёт 1к10 *очков безумия*, но не помешает понять смысл видений.

Упорядочив для себя образы Зеркала, авантюрист сможет отследить движение небесных тел за прошедшие столетия. Зачитайте или перескажите следующее:

Когда вы вглядываетесь в Зеркало, его образы начинают сливаться друг с другом и вращаться, пока вас со всех сторон не окутает море звёзд и планет. Миры скользят между вашими пальцами, ледяная пустота касается кожи, когда вы, будто небесный бог, смотрите на Магорос. Вы быстро понимаете, что можете изменять видение, наблюдая звёздную систему в разные эпохи и видя, как умирающее светило вновь вспыхивает, а миры наполняются жизнью. Наконец, вы находите нужный вам миг – прибытие «Праведного пути». Он появляется из пустоты и направляется к Кольцу осколков, выбраться откуда ему уже не суждено. Отмотав время вперёд, вы видите, что корабль-сокровищница по-прежнему там – вмёрзший в лёд и ждущий вас.

Теперь авантюристы точно знают местонахождение «Праведного пути».

Магорос Секундус

Магорос Секундус – мир замерзших джунглей с плотной холодной атмосферой, враждебной для человека. С орбиты он похож на ледяной слепой глаз, пронизанный потоками густого пара и тянущий в космос ледяные отростки. Авантюристы могут высадиться на него или спуститься в верхние слои атмосферы, чтобы поближе осмотреть местные ксеноруины. Разбросанные по всей

планете и разрушенные медленно растущими джунглями развалины напоминают крупную сеть питания. Обладатели умения *«Пользование техники»* могут пустить в ход ауспики или другие датчики, чтобы уловить слабые выбросы энергии, что идут от планеты к Магоросу Прайм (этот след приведёт к Звёздному зеркалу).

Ещё одно интересное место на этой планете – это большая проплешина в джунглях, вызванная падением звёздного корабля и различимая с большой высоты. Авантюристы могут там высадиться (атмосфера планеты такова, что им понадобятся пустотные костюмы) и обнаружить ещё одну тайну этого мира – орков. Живых ксеносов вокруг нет, но обломки явно указывают на то, что зеленокожие где-то неподалёку.

Кольцо осколков

Разбросанное на миллиарды километров астероидное поле опоясывает систему, подобно сверкающему венцу. Именно здесь покоится «Праведный путь», но не зная его точного местоположения, авантюристы не найдут здесь ничего интересного – лишь бесконечность мёрзлых камней и разбросанные тут и там облака пара. Также именно здесь скрывается Хадарак Раз на своём корабле, ожидая появления авантюристов.

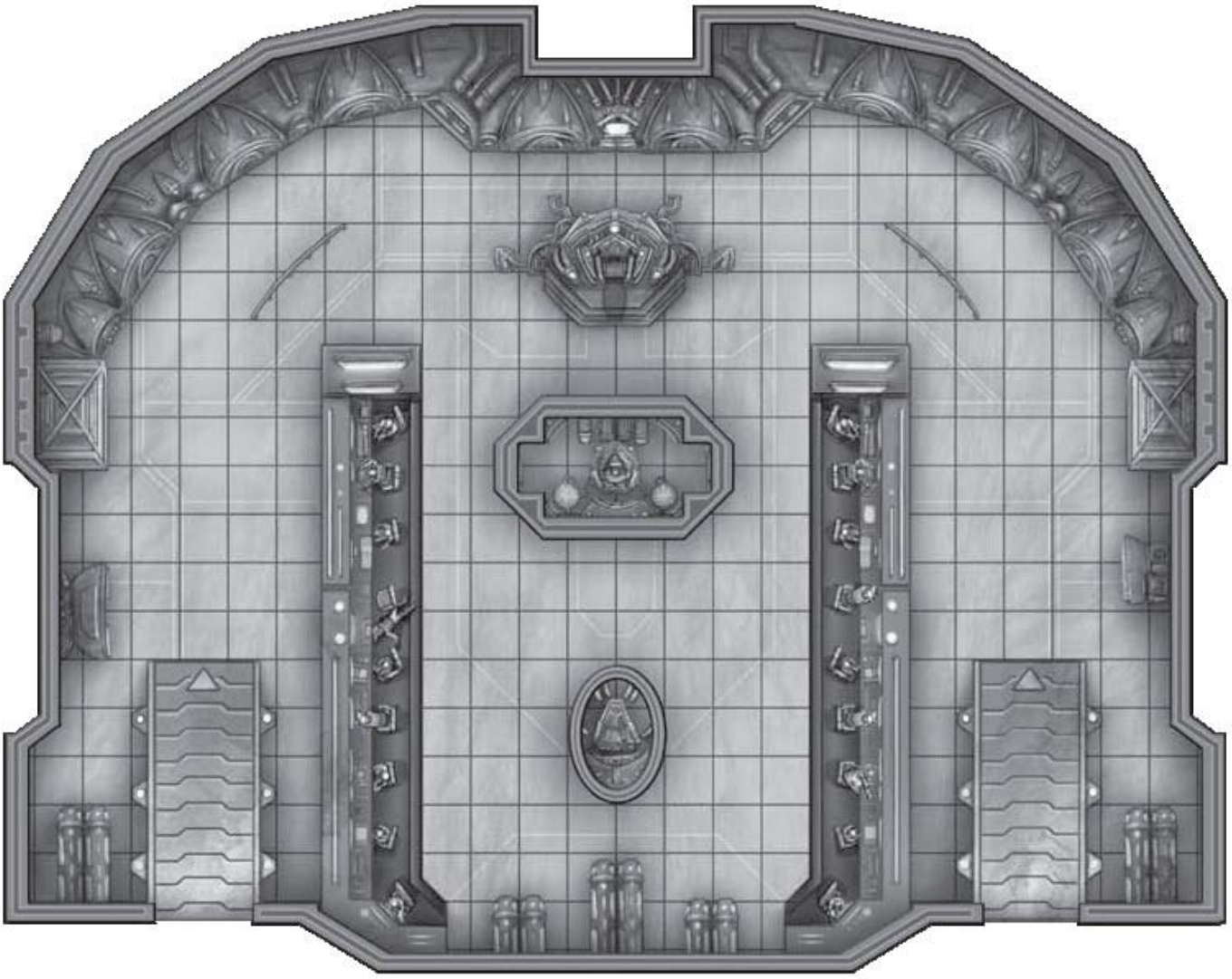
Ледяная могила

Узнав, где покоится «Праведный путь», авантюристы могут отправиться туда. Приблизившись к нужному астероиду на несколько тысяч километров, они смогут просканировать его и найти заключённый внутри остов. Подобравшись ближе, персонажи обнаружат, что «Праведный путь» не один – в этой ледяной могиле погребены десятки других судов. Чтобы забрать сокровища, авантюристам нужно высадиться на астероид. Ближайшая к «Пути» точка высадки лежит между парой других остовов примерно в трёхстах метрах от цели.

Исследование системы Магорос

В последней части приключения авантюристы прибывают в систему Магорос, где покоится «Праведный путь». Они могут свободно изучать планеты как захотят. Как только корабль персонажей окажется в системе, ведущий может сообщить игрокам обо всех важных небесных телах. Не нужно подталкивать игроков на определённый путь, но, так или иначе, изыскания приведут авантюристов сперва к Звёздному зеркалу на Магоросе Прайм, а потом – в Кольцо осколков, где пребывает «Праведный путь».

Также игрокам может прийти в голову мысль отыскать Хадарака. Он прячется в Кольце осколков и хорошо знает, что соперники у него на хвосте. Раз не покинет убежища, пока его приспешники не укажут местонахождение «Праведного пути», или пока авантюристы не приведут его к нему.



Когда персонажи достигнут поверхности и покинут челнок, зачитайте или перескажите следующее:

Вокруг вас, на безжизненной ледяной скале, лежат остовы древних кораблей. Их искалеченные корпуса создают горы и долины, отбрасывают резкие и неровные тени. Со своей точки высадки вы видите проржавевший нос имперского корабля, свисающий с груд мусора примерно в трёх сотнях метров от вас. К нему есть узкий проход.

Если Хадарак знает местоположение «Праведного пути» от леди Пепел, на астероиде уже будет располагаться отряд оруженосцев (они используют профили *присягнувших телохранителей*, а их количество равно количеству персонажей). Бойцы устроят засаду на пути, что ведёт к кораблю-сокровищнице. Авантюристы могут заметить засаду раньше (см. описание умения *«Скрытность»*, стр. 86), но если это им не удастся, оруженосцы Хадарака захватят из *внезапностью*. Как и персонажи игроков, оруженосцы носят пустотные костюмы.

Так или иначе, когда авантюристы доберутся до «Праведного пути», зачитайте или перескажите следующее:

Лишь теперь, подойдя ближе, вы видите корабль-сокровищницу во всём её потускневшем величии. «Путь» был впечатляющим судном, но сейчас превратился в развалину, а украшения на корпусе уступили место пробоинам и шрамам. Самая страшная рана разорвала корабль почти надвое – в разломе, что высотой превосходит жилой блок, видны десятки палуб. Возможно, через эту трещину можно попасть внутрь.

Авантюристы могут попасть внутрь корабля через большую пробоину в борту. Нижние палубы – это месиво из изломанных коридоров и разорванных переборок. Здесь темно, тесно и совершенно тихо.

Реакторный отсек корабля заперт на мощные печати, вероятно, связанные с мостиком. Удивительно, что на них всё подаётся энергия. Авантюристы могут покинуть «Праведный путь» и вернуться со снаряжением, что необходимо для того, чтобы проложить путь, или отправится на мостик и проверить, нельзя ли снять печати оттуда. Мостик отделён от нижних палуб гермодверями, и когда люди авантюристов откроют их (или когда авантюристы обнаружат, что шлюзы уже отперли оруженосцы Хадарака), в нос им ударит затхлый и древний воздух. Возможно, самые рисковые авантюристы захотят снять пустотные костюмы.

Через виста-панели на мостик пробивается тусклое сияние звезды. В этом холодном свете авантюристы различают полукруглую комнату с капитанским троном в дальнем конце. Вдоль каждой стены тянутся ямы сервиторов – холодные, тёмные могилы для древних полумеханических тел. Также на мостике есть навигаторская кафедра, возвышающаяся в центре, и вход в непонятное помещение под троном (там расположена когитаторная). Все вокруг покрыто слоем сверкающей пыли, сглаживающей линии и скрадывающей очертания трупов, что лежат на мостике.

Персонажи могут обыскать мостик, но здесь мало интересного. Копаясь в пыли, можно найти лишь несколько древних трупов, давно поломанное снаряжение и оружие, которые уже никуда не годится. В навигаторском колодце обнаружится иссохший труп, на шее которого висит платиновый медальон с гербом дома Асмоттен и именем – Астрианна. В когитаторной авантюристы смогут отключить печати – это единственная оставшаяся в строю бортовая система. Это потребует некоторого времени и усилий от персонажа, что может взаимодействовать с примитивным машинным духом центрального когитатора.

Бой на мостике

В этот миг Хадарак решится устранить авантюристов. Если он опережает героев (узнав о местонахождении «Праведного пути» от леди Пепел), их встретят леди Пепел и два боевых сервитора (см. стр. 353). Если же Раз лишь следует за персонажами по пятам, Пепел и сервиторы появятся после того как авантюристы снимут печати. Сервиторы будут пытаться держать персонажей на расстоянии, пока леди Пепел сокрушает их своими телекинетическими способностями.

Мостик тускло освещён, и, если у авантюристов нет источников света, им придётся палить, ориентируясь на вспышки дульного пламени и неверные тени, что наложит штраф -10 на все стрелковые атаки. После пяти раундов боя, если кто-то из персонажей или NPC за ход передвинется более чем на несколько метров, покрывающая пол пыль взметнётся в воздух. Такая пелена ограничивает поле зрения до десяти метров. Такой же эффект вызывает применение любого оружия, что наносит *взрывной* урон.

Как и в случае со сражением на Магоросе Прайм, леди Пепел не будет драться до последней капли крови, а сбежит вглубь корабля, если сможет.

Битва среди астероидов

Одновременно с нападением леди Пепел, Хадарак выводит «Разящую руку» на позицию и собирается открыть огонь по кораблю авантюристов. Ведущий должен предупредить персонажей, что их судно под огнём через свирепые вокс-передачи, вспышки орудий, видимые через виста-панели, и дрожь от взрывающихся астероидов. Бой на мостике нужно закончить до того, как корабли начнут космическую дуэль (на самом деле, разница во времени, что занимает ход в поединке и в космическом сражении, достаточна для того, чтобы противостояние авантюристов и леди Пепел закончилось ещё до того, как пройдёт первый ход корабельного боя).

Либо отдавая приказы своим людям, либо лично вернувшись на корабль (возможно, под обстрелом), авантюристы могут попытаться одолеть Хадарака. Два корабля начинают бой на расстоянии 20 ПЕ друг от друга. «Разящая рука» появляется из-за особенного крупного астероида. Бой в таком окружении опасен – крупные куски камня перекрывают линии огня, ударяются в пустотные щиты и порождают целые сонмы призраков на датчиках. Все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельных орудий, получают штраф -10, чтобы отразить такие помехи. Кроме того, считается, что весь бои происходит в астероидном поле (см. стр. 219). Умный капитан будет использовать эти обстоятельства, чтобы получить преимущества, например:

● **Прятаться за астероидами:** вокруг ведущих сражение кораблей полно летающих в космосе скал размером с крейсер, за которыми капитан может укрыть своё судно от врага. Предприняв **трудный (-10) тест *«Пилотирования»* + Маневренности** (или увеличив сложность другого манёвра на один шаг), капитан может увести свой корабль за укрытие, что наложит на всю стрельбу по судну штраф -40. Впрочем, такой манёвр таит свои опасности – провалив тест, судно врезается в один из астероидов и получает такой урон, как будто было протаранено фрегатом с 20 *очками брони* во лбу. Этот эффект применяется вместо обычного воздействия астероидного поля.

● **Поднимать облака пыли:** огнём своих орудий корабль может разнести астероид и скрыться среди оставшегося от него облака пыли. Корабль может расстрелять астероид (использовав один из своих орудийных узлов), что наложит дополнительный штраф -10 на всю стрельбу по судну из одного сектора обстрела (выбранного игроком).

● **Пользоваться силой тяготения:** корабли сражаются в астероидном поясе, сила тяготения которых может помогать манёврам. Это накладывает бонус +10 на все тесты *«Пилотирования»*, когда корабль приближается к астероидам или поворачивается в их направлении.

Хадарак будет драться отчаянно, но, если его корабль потеряет более половины *прочности*, решит отступить – «Разящая рука» пропадёт в пустоте, оставив авантюристов наедине с их добычей.

Завершение

Победив Хадарака и обнаружив «Праведный путь», авантюристы могут наложить на него руки. Как только они отключат энергетические печати, им откроется трюм, набитый сокровищами, равно древними и чуждыми. В этом приключении вся добыча просто переводится в *уровень дохода*, но если ведущий того желает, он может набить трюмы корабля чем угодно (см. раздел **«Легенда о «Праведном пути»**, откуда можно почерпнуть некоторые идеи).

Если Хадарак Раз переживёт битву, он пропадёт, чтобы зализать раны и вернутся позже. Несмотря на поражение, он не таит ненависти к авантюристам, но столкнувшись с ними ещё раз, не будет их недооценивать. Ведущий может использовать Раза как постоянного противника, пользуясь гневом, что он начал вызывать у игроков в ходе этого приключения. Если леди Пепел удалось сбежать, она найдёт способ вернуться к Хадараку – когда они снова столкнутся с ним, она явно будет рядом.

На этом закачивается третья часть приключения – она ставила перед героями *поисковую* задачу и приносит 500 очков.

Награды

Захват и продажа сокровищ «Праведного пути» принесут авантюристам +3 к *уровню дохода*. Игрокам нужно подсчитать, сколько *очков достижения* они получили за всё приключение. Каждые сто очков сверх полутора тысяч, необходимых для успешного разграбления «Праведного пути», приносят дополнительный +1 к *уровню дохода*.

Каждый персонаж получает 1000 ОО за прохождение приключения в дополнение к тому, что можно было заработать в его ходе. Также каждый персонаж получает 50 ОО за каждую выполненную задачу. Если авантюристы смогли одолеть Хадарака или леди Пепел, они получают ещё по 150 ОО.

Важные ПРС

Хадарак Раз								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
48	42	30	40	35	38	37	45	41
Количество ран: 22				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)+20», «Лазанье (Сил)», «Навигация (Звёздная) (Инт)+10», «Обаяние (Тов)+20», «Обман (Тов)+20», «Обыденное знание (Война, Империум, Имперский Флот, Пустота) (Инт)», «Уклонение (Лов)+10», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+10».*

Таланты: *«Владение лёгким оружием (Лазерное, Стабберы)», «Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Примитивное, Всё)», «Стальные нервы».*

Броня: лёгкий панцирь силовика (руки 5, торс 5, ноги 5).

Оружие: болт-пистолет с лазерным целеуказателем (30 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее), мономеч *высшего качества* (1к10+3 Р, ББ 2).

Снаряжение: два магазина для болт-пистолета, личный вокс, кольцо-печатка, респиратор.

Леди Пепел								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	30	40	36	32	38	55	23
Количество ран: 19				Скорость: 3/6/9/18				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20», «Воззвание (СВ)+20», «Запретное знание (Варп, Демонология) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Империум, Пространство Коронус) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)+20», «Уклонение (Лов)+10», «Шифры (Оккультные) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Владение пистолетами (Все)», «Владение холодным оружием (Примитивное)», «Всё видавший», «Пси-рейтинг 6», «Сопротивляемость (Психические приёмы)», «Тёмная душа».*

Дисциплины: телекинез, телепатия.

Психические приёмы: *«Ближняя телепатия», «Вселение ужаса», «Вторжение в разум», «Повелитель зверей», «Приказ», «Уловка».*

Броня: ксеноячеистый костюм (руки 4, торс 4, ноги 4).

Оружие: болт-пистолет (30 м., 1/2/-, 1к10+5 У, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее).

Снаряжение: одеяния *хорошего качества*, фотовизор, пустотный костюм модели «Селенит», респиратор.

Пирексия								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	-	35	35	48	19	42	35	-
Количество ран: 8				Скорость: 2/4/6/12				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10, «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Стремительная атака».*

Особенности: *«Бронированное», «Летун (20)», «Машина (4)», «Ночное зрение», «Размер (Небольшой) (3)».*

Броня (Машинная): всё по 6.

Оружие: бритвенной остроты когти (1к10+1 Р, ББ 2, Разрывающее).

Снаряжение: встроенный вокс и когитатор, ауспик.

Whispers on the Storm

Imperial Entanglements

•

State of Decay

•

Svard: The Ice Moon

•

Silence: The Saints Tower

•

Cog: The Industrial Moon

•

Installation 23: The Promethium Refinery

•

Appendix

Шёпот в буре

«Династия вольных торговцев строится на амбициях её предков, будь то мечты о славе или страх поражения»

- «Обладание патентом: сказания Пустоты»

Династиям вольных торговцев сотни лет, наполненных взлётами и падениями под светом Империума, захватывающего пустоту. Даже самый ничтожный обладатель патента может проследить свою родословную на многие поколения назад, перечислить подвиги предков и похвалиться перед равнодушной галактикой их доблестью или алчностью. В некоторых таких историях даже есть зерно истины. Но для большинства вольных торговцев рассказы о предках покрыты туманом небылиц и преувеличений. Быть может, тому есть веские причины. Вольные торговцы живут на рубежах Империума, где закон – пустота, а единственный законник – твой болтер. А ещё говорят, что ни один обладатель патента не достиг высот, благодаря доброй воле своих соперников.

«Шёпот в буре» рассказывают о тьме, что кроется в прошлом Коронуса, сталкивает персонажей с ошибками их предков и предлагает их исправить или повторить. Это не просто моральный выбор – у авантюристов есть шанс завоевать огромную славу и богатства (а также благосклонность целой звёздной системы), если им хватит ума и дерзости.

Обзор приключения

Сюжет начинается, когда на границах Владений Винтерскейла авантюристов перехватывает «Длань искупления» – имперский крейсер типа «Лунный». Капитан Киль, что командует «Дланью», приглашает авантюристов на борт, чтобы обсудить дело большой важности. Линейный флот и тайные силы, что стоят за ним, приказали Килю отправиться в Пространство и спасти пропавшего имперского посла. Киль был выбран благодаря его верности Империуму и личной заинтересованности – пропавший приходится ему братом. Как выяснилось, посол пропал в системе Свард, что некогда была открыта предками авантюристов. Киль просит содействия в поисках и исследовании Сварда. Он предлагает авантюристам помочь ему и заодно восстановить свои права на систему.

Основная часть приключения происходит в системе Свард и посвящена попыткам авантюристов помочь Килю разыскать брата, заработать денег и раскрыть тайны прошлого. Прибыв в систему, герои обнаруживают, что та пришла в упадок. Поселения здесь рассеяны на нескольких спутниках газового гиганта и почти погибли от рук культа шепчущих. С помощью капитана Киля и Хрустального совета – остатков свардской аристократии – авантюристы попытаются восстановить систему и навести в ней порядок. Им предстоит раскрыть, кто стоит за шепчущими и узнать тёмные тайны, лежащие в их собственном прошлом. Приключение завершается восстанием шепчущих и пробуждением их повелителя-ксеноса в глубинах газового гиганта. Система погружается в открытую войну, и авантюристам предстоит пережить нешуточное испытание и защитить то, что они восстанавливали.

Имперские интриги

«Никогда не спорь с нова-пушкой»

- Урса Раз, лорд-капитан «Нарушенного обещания»

Приключение начинается со встречи авантюристов с капитаном Килем и «Дланью искупления» – рядом со звёздной системой или в глубоком космосе между варп-переходами. Как указано выше, предполагается, что это произойдёт на рубежах Владений Винтерскейла – например, по пути авантюристов на Поступь или с неё. Ведущий может легко устроить встречу где сочтёт нужным – точные координаты, как точки рандеву, так и системы Свард для сюжета некритичны. Например, она может находится немного в отмыкающем направлении от Грязнокамня (см. карту на стр. 317-318).

Зачитайте или перескажите следующее:

Вы вышли из Варпа в реальный мир. На мостике кипит работа – сервиторы и специалисты настраивают датчики и проверяют узлы корабля. Внезапно воздух наполняет рёв сирен, а виста-панели оживают и показывают окружающую пустоту. Из темноты появляется суровый имперский крейсер типа «Лунный» – он явно движется на перехват, нацелившись своим бронированным носом прямо в ваш корабль. Когда крейсер оказывается ближе, в ваших воксах раздаётся властный голос: «Это корабль Имперского Флота «Длань искупления»; остановитесь и приготовьтесь к встрече!»

Авантюристы должны понимать, насколько большую угрозу представляет «Лунный» – бортовые орудия и лэнс-башни крейсера нацелены прямо на их корабль.

Флотское гостеприимство

Киль не взойдёт на борт лично – он пришлёт абордажную группу и одного из своих младших офицеров – мичмана Дину Флен. Женщина будет вести себя учтиво и профессионально, но твёрдо настоит на встрече вольного торговца и его советников со своим капитаном, подкрепляя слова присутствием на мостике вооружённых спутников. Вероятно, авантюристы потребуют объяснить, что происходит и примутся потрясать своим патентом. Мичман будет настаивать на том, чтобы вольный торговец с соратниками прибыли «в гости» на «Длань искупления», чтобы обсудить с капитаном Килем дело огромной важности. Мичман неразговорчива, но ведущий должен дать авантюристам шанс выжать из неё что-нибудь по пути на крейсер. Это потребует **сложного (-20) теста *«Обаяния»* или *«Сбора информации»***; чувство долга Флен и её вооружённые спутники делают попытки *«Запугивания»* бессмысленными. Мичман и сама знает немного, но может ненароком проговориться, что «Длань искупления» следует в соседнюю систему по прямому приказу командования Линейного флота – и что эта система как-то связана с авантюристами.

Возможно, авантюристы доставят Флен проблем, отказавшись пойти или даже похитив или убив её. Хочется верить, что имперский крейсер всего в паре километров удержит их от таких решений. Впрочем, если персонажи всё-таки пойдут по такому пути, капитан Киль может показать им свою силу. Это не очень терпеливый человек, он не любит играть в игры – если авантюристы не станут сотрудничать, он выпалит по их кораблю, показывая, что преимущество в людях и орудиях на его стороне. Не стоит наносить судну авантюристов большого урона – достаточно ярко продемонстрировать, что уйти им не удастся.

Профиль «Длани искупления» см. стр. 389.

Руководство для ведущего: встреча с Килем

Киль выследил корабль авантюристов, рассчитывая угрозами и обещаниями убедить их отправится к ним в Свард. Он не ожидает трудностей. Конечно, у персонажей могут быть иные взгляды на происходящее, и встреча с «Дланью» может из зачина приключения превратиться в бой. Ведущему стоит описывать происходящее так, чтобы игроки не почувствовали угрозы или того, что они в ловушке. Проще всего этого достичь через самого Киля – пусть он говорит вежливо (ведь это ему нужна помощь), а всё предложение звучит как выгодное дело, а не требование. Помните, что Киль служит капитаном Имперского Флота, а авантюристы входят в династию вольного торговца – это не «стрелка» ульевых банд, а встреча могущественных и влиятельных людей, которые должны выказывать друг другу уважение и придерживаться приличий.

Использование приключения

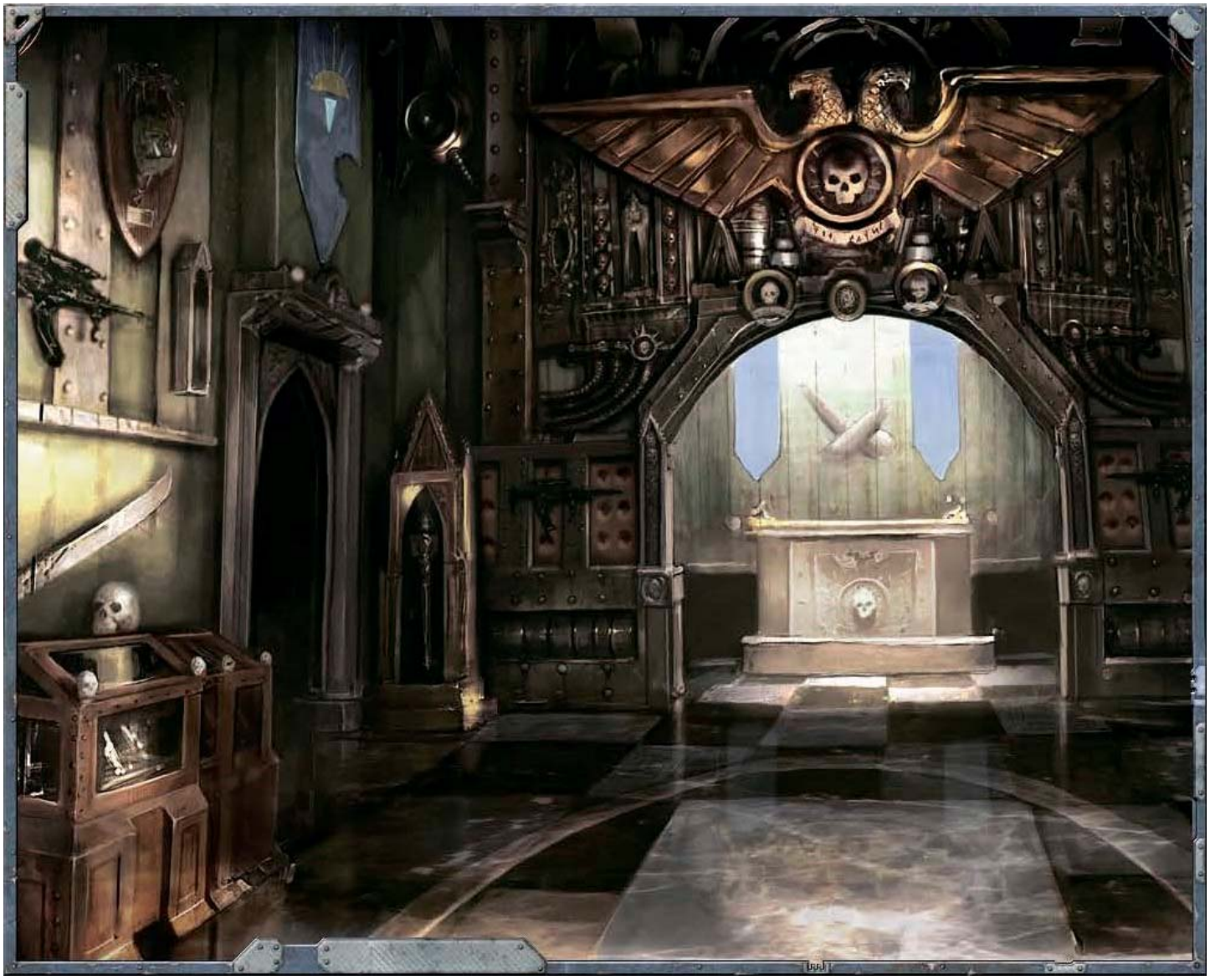
Это приключение предоставляет большую свободу действий и полагается на то, что авантюристы будут сполна применять своих подчинённых и корабль, поэтому его легко приспособить для героев любого ранга. Большое значение для сложности приключения имеет *уровень дохода* группы, то есть их возможность переоснащать судно, нанимать и снаряжать слуг. Приключение составлено для обладателей среднего стартового *уровня дохода* – 30-45 очков. В приключении хватает отдельных *авантюр*, что помогут поднять *уровень дохода*, а значит и расширить возможные силы. Это даст персонажам шанс пережить финал. Если авантюристы уже имеют высокий доход, ведущий может либо исключить некоторые авантюры, либо усилить противников.

Встреча с Килем

Как только авантюристы подготовятся (возможно, припрячут в карманах оружие скрытного ношения и составят иные планы в зависимости от мощи одолевающей их паранойи) – Флен сопроводит их на челнок, который повезёт гостей на «Длань». Здесь стоит ещё раз указать героям на соотношение сил, описав размеры исполинского крейсера (возможно, в сравнении с кораблём авантюристов), рядом с которым они всё равно что мухи.

На борту авантюристов проводят прямо в покои Киля, ни на минуту не оставляя без вооружённой охраны. Ведущему стоит указать на различия в порядках на корабле вольного торговца и местной военщины на офицерской палубе. Флен не позволит авантюристам нигде задержаться и поведёт прямо в роскошную капитанскую трапезную. Через несколько мгновений к гостям выйдет капитан Киль в сопровождении старших офицеров. Все будут представлены друг другу и смогут сесть за стол. Киль не хочет говорить о «деле огромной важности» прямо сейчас, настаивая, что сперва стоит отобедать и успокоиться. На самом деле, за трапезой капитан будет присматриваться к своим гостям – а они могут присмотреться к нему.

Застольную беседу, обмен любезностями и историями о диковинах Пространства можно отыграть **состязательным тестом Силы воли Киля против Силы воли или Товарищества авантюристов** – смотря, как они себя ведут. Любой авантюрист, обладающий умением *«Кутёж»* или *«Обаяние»* может предпринять **трудный (-10)** тест этого умения, чтобы получить +5 к следующему *социальному* тесту. Победитель состязательного теста наберёт несколько очков в глазах своего визави – то есть получит бонус +10 ко всем *социальным* тестам, призванным повлиять на соперника. Кроме того, это сделает Киля более разговорчивым позднее. Чтобы отразить капитана Киля, ведущий может использовать профиль *флотского офицера* (см. стр. 351), но поднять все характеристики на +10 и одарить силовым мечом и плазменным пистолетом.



Когда с трапезой будет покончено, Киль пригласит гостей в соседнюю комнату, где угостит прекрасным синтиллийским амасеком и предложит чувствовать себя свободно. Когда все рассядутся, капитан, наконец, расскажет, зачем их пригласил. Зачитайте или перескажите следующее:

Вы отдыхаете в покоях, полных самых разнообразных трофеев. Киль меряет комнату шагами, проводя рукой то по древнему эльдарскому знамени, то по сломанному клыку охотника с Сумрака, то по орудиям точной модели «Божественного права», наконец, останавливаясь на древнем хеллпистолете. Киль поворачивается к вам и улыбается.

- Я не хочу больше тратить ваше время на светские беседы и любезности – уверен, вы хотите знать, зачем я вас пригласил. Видите ли, я выполняю задание линейного флота – Каликсидского, конечно же. Меня интересует эта область Пространства, а точнее – звёздная система Свард. Имперский посол, что был направлен туда, пропал, и мне приказано разыскать его и помочь выполнить возложенное на него поручение. Конечно, Свард – это очень далеко от ульев Синтиллы и мне нужна помощь – ваша помощь. Как вы знаете, а может и не знаете, но Свард заселили под руководством вашей династии, и потому вы имеете к этой системе прямое отношение, не говоря уже о множестве документов и докладов, что должны храниться на вашем корабле. Ваша присутствие позволит проще вести дела со свардцами – мой корабль и люди готовы встретить любого врага, но не вести переговоры или торговлю. Помогите мне в поисках, а я помогу вам восстановить претензии на систему и закрою глаза на те богатства Сварда, что вы, вероятно, сочтёте своими по праву. Что скажете?

Иные зацепки

Вот несколько альтернатив, которые можно использовать вместо встречи с Килем.

Старые архивы

Переоснащая корабль, авантюристы находят целый склад старых карт и свитков. Среди добычи обнаруживаются координаты и грамота на владение Свардом. Быстрое расследование показывает, что эта система уже десятилетиями не выходила на связь – скорее всего, её легко будет отвоевать и стяжать немалые богатства.

Крик о помощи

Авантюристу получают астропатическое сообщение от оратора Тала со Сварда. Он умоляет выполнить династический долг и спасти систему от гибели, обещая взамен добрый кусок доходов с ней.

Меркантильное начинание

Попытка восстановить Свард может быть оформлена как *авантюра*, предложенная авантюристам имперскими ведомствами. Подробнее об авантюрах см. стр. 262.

Что случилось на самом деле

На самом деле капитан Киль – агент Инквизиции, которой он служит через верховное командование Каликсидского линейного флота. Он был выбран на это задание благодаря своей родственной связи с Каалом – имперским послом в системе Свард, который должен был узнать, в чём причина падения выработки и недавних проблем. Киль не знает, что Каал и Свард уже какое-то время привлекают внимание Инквизиции, что подозревает в нём источник ксеноугрозы (к чему приложили руку и предки авантюристов – см. ниже). Киль верит, что его отправили на Свард, чтобы разыскать брата и помочь ему навести порядок. Кроме Киля лишь горстка людей на борту знает истинную цель экспедиции в Пространство (большинство считает это обычным дальним патрулём), а делиться такими сведениями с авантюристами капитан тоже не станет. Если какой-нибудь обладатель психического дара попытается прочитать мысли Киля, он обнаружит, что его покои защищены надёжными печатями. Впрочем, капитан не будет скрывать, что пропавший посол – его брат, если авантюристы впечатлили его за обедом. Он очень прямо скажет, что посмотрит сквозь пальцы на предприятия авантюристов в Сварде, если они помогут ему.

В рамках этого приключения Инквизиция остаётся в тени (как ей и положено) и подробно не раскрывается. Ведущий волен подробнее рассказать о покровителях Киля – это может доставить проблемы авантюристам и осложнить их претензии на Свард.

Ведущий может уделить встрече авантюристов с Килем столько времени, сколько считает нужным. Возможно, герои легко согласятся на предложение капитана и захотят отправиться в путь немедленно, а быть может подозрительных гостей придётся убеждать, что это не какая-то губительная ловушка. Так или иначе, дайте героям шанс расспросить Киля о системе и после. Он расскажет следующее:

● Посол важен для Империума и Флота. Киль не знает, в чём состояло задание посла, но считает, что тот должен был восстановить порядок в системе и возобновить торговлю.

● Колонии на Сварде были основаны около двух сотен лет назад предками авантюристов. Ведущий может кратко описать для игроков систему, какой он представлена в корабельных архивах (то есть до появления шепчущих). Этот раздел приключения завершается, когда авантюристы и Киль ударят по рукам и вместе отправятся в Свард.

Капитан Киль и «Длань искупления»

Киль – высокий, темноволосый и представительный мужчина, чистокровный каликсидец. Как и многие отпрыски благородных семейств, он рос в тени фамильного величия, но оставил его и нашёл своё место в Линейном флоте. Он уже давно разменял второе столетие и пережил множество сражений по всему сектору. Увы, долгие странствия среди звёзд и отказ оставить капитанство, лишили Киля многих политических связей и друзей на центральных мирах. Сейчас он стал пешкой высших сил и тратит почтенные годы, лишённый приключений своей юности. Это омрачило его стоицизм горечью, но не повредило его преданности долгу.

Руководство для ведущего: применение Киля

Киль может служить авантюристам помощником и помехой одновременно – хотя его корабль, мастерство и чувство долга облегчат авантюристам их дела, преданность брату толкает капитана на опрометчивые поступки. Ведущему стоит позволить игрокам наладить отношения с Килем и превратить в соратника. Киль всегда будет готов помочь им разобраться с шепчущими (а значит, и найти посла).

С другой стороны, Киль стоит за штурвалом «Лунного», что намного мощнее любого судна, которое могут иметь авантюристы. Из-за этого действия капитана могут затмевать все свершения авантюристов, да и игроки примутся ворчать, если NPC будет разносить злодеев ещё до того, как им представиться шанс схватиться с ними. С третьей стороны, содействие Киля в финальной битве может принести победу, а его отсутствие – привести к поражению. Ниже приведено несколько советов, как применять капитана Киля и его корабль, чтобы авантюристы не чувствовали себя второстепенными героями (профиль «Длани искупления» см. на стр. 389).

● Киль осознаёт, насколько слаб его авторитет в Сварде и понимает, что находится за границами Империума. Потому он предпочтёт укрыться на рубежах системы, пропустив авантюристов вперёд и ожидая от них астропатических сообщений. Конечно, он не станет открыто объяснять это своим новым соратникам, отделавшись общими фразами о невозможности безопасно провести столь большой корабль через шторм. Тем не менее, он отправит несколько команд доверенных оруженосцев провести на Сварде собственное расследование.

● Когда авантюристы узнают местоположение Установки 23, Киль вызовется участвовать в штурме, потому что там находится его брат. Если авантюристы сами знают это, они могут сыграть на этом и «убедить» Киля присоединиться к ним. Если это произойдёт, да будет так!

● В штурме Установки 23 Киль снова может затмить игроков. Поэтому капитан может кое-что предложить героям. Поскольку именно они являются «законными правителями системы и владеют патентом», он «официально» может передать свой корабль под их командование до конца битвы. Конечно, Килю это нужно, чтобы оправдать свои действия – он сможет сказать, что лишь «содействовал законным имперским правителям», когда будет объясняться с командованием Линейного флота. Если игроки спросят, почему он не помогал раньше на таких же основаниях, помните, что у Киля свои мотивы, а авантюристам он выдаёт лишь удобный предлог.

● Чтобы отобразить передачу «Длани искупления» под командование авантюристов, один из них может отправиться на неё как офицер связи. В ходе боя этот персонаж сможет направлять действия крейсера – совершать манёвры, стрельбу и одно длительное действие в ход. Авантюрист использует собственные характеристики или показатели *искусной* (40) команды Киля. Не забывайте, что капитаном корабля всё ещё остаётся Киль. Если игроки пытаются заставить его сделать что-то, что ведущий сочтёт неуместным для этого персонажа, Киль может вернуть себе власть и заковать наглого авантюриста в кандалы.

Посол: брат Киля

В юности капитан Киль и его брат Каал были очень похожи, даже по кровосмесительным меркам синтиллийской знати. Кое-кто даже говорил, что их мать прибегла к генной манипуляции, чтобы родить двух одинаковых сыновей – это не такая уж неслыханная практика. Как бы то ни было, они выросли вместе и равно преуспевали в том клубке змей, что называется каликсидским высшим светом. Увы, сословная мораль имперского общества разлучила братьев, когда Киль записался на службу во Флот, а Каал вошёл в эшелоны Администратума. Несмотря на расстояние, их связь не прервалась. Когда Киль узнал об исчезновении Каала, он понял, насколько велика его привязанность к брату и как заставляет смешивать долг и личные чувства. Киль не знает, что Каал – аколит на службе каликсидского Ордо Ксенос, посланный расследовать слухи о свардских шепчущих.

Система в упадке

«Новый мир подобен чистому холсту, ожидающего прикосновения художника. Кто может сказать, породит это прикосновение шедевр или чудовищную пародию?»

- Кнарлог Деканлия, главный летописец династии Разов

Путешествие до Сварда займёт несколько дней. Если ведущий хочет, он может использовать этот краткий отрезок пути, чтобы напомнить игрокам об опасностях варп-путешествий и дать почувствовать огромность Пространства. С чем можно столкнуться в Варпе см. **главу VII**, где приведена таблица случайных событий. Как бы то ни было, после нескольких дней пути авантюристы выйдут в реальный мир и увидят систему Свард.

Зачитайте или перескажите следующее:

Содрогнувшись в последний раз, ваш корабль врывается в реальный космос, оставляя позади багряные вихри и кипящие пейзажи Варпа. Датчики обыскивают окружающую тьму и составляют карту – вас окружает сложное переплетение солнечных течений и гравитационных теней, означающее, что вы прибыли в систему Свард. Вдали виден налитый багрянцем глаз, превосходящий яркостью окружающие его точки – это звезда. Большая часть системы – астероиды и поля обломков, оставшиеся после гибели древних миров. В системе сохранилось лишь одно значительное небесное тело – крупный газовый гигант, прямо у границ зоны обитаемости звезды. Приближаясь, вы замечаете, что гигант окружён туманным ореолом – его вещество будто уходит в космос, создавая бурю мелких частиц. Этот шторм скрывает миры, на которые вы прибыли – собрание небесных тел, некогда заселённое вашими предками.

Если ведущий использует иной зачин приключения, первым, кто встретится ему в системе, будет сам капитан Киль – отыграйте встречу почти как описано в разделе **«Имперские интриги»** – с приглашением на борт и предложением сотрудничать. После этого на связь выйдет Хрустальный совет, что будет приветствовать гостей Сварда как спасителей и просить присоединиться к ним.

Обзор системы

В центре Сварда лежит древняя звезда, переживающая последнее тысячелетие своей жизни. Когда-то здесь было много цветущих и обитаемых планетоидов, но время и беспощадные небесные силы пустоты превратили их в астероидные поля и облака радиации.

Осталась только одна настоящая планета – Свард Прайм. Это крупный газовый гигант на самой границе зоны обитаемости. Звезда умирает, её гравитационная тень сжимается, а потому уменьшается и её влияние на Свард Прайм, что порождает редкий небесный феномен, из-за которого гигант понемногу теряет массу, его гравиметрическая тяга ослабевает, отчего газ постепенно «выкипает» в пустоту. Именно это порождает бурю – область пустоты, где встречаются заряжённые частицы и тяжёлые пары, ныне окутывающие большую часть спутников Прайма. Именно среди этих лун сохранилась жизнь.

В этом разделе ведущий найдёт описание крупнейших спутников Сварда и обитающих здесь NPC, а также узнает историю и многие тайны системы. Все сведения разделены на две части – антагонисты и места, но ведущему нужно ознакомиться с обеими. Взаимодействие эти двух элементов даст ведущему чёткую картину того, что происходит в Сварде и позволит вести приключения, толково отвечая на заявки игроков.

Династия авантюристов

Это приключение предполагает, что система Свард была заселена века назад под руководством предков авантюристов. Это необходимо, чтобы создать связь героев со Свардом и его людьми, вовлечь вольного торговца с соратниками с проблемы системы и дать мотив решать местные трудности. Как именно проходила та колонизация и кем были предки авантюристов – решать ведущему. Он может продумать это прошлое (возможно, вместе с игроками), а может оставить его тёмным и неясным – в конце концов, большинству династий тысячи лет, а на их родословных древах насчитываются сотни ветвей. Тем не менее, придумать имя предка и название его корабля всё же стоит.

Антагонисты

В **«Шёпоте в буре»** три ключевых антагониста – шепчущие, капитан Киль и оратор Тал с Хрустальным советом. Шепчущие – главный враг, с которым игроки будут бороться большую часть приключения. Это странный ксенокульт, что захватил немалую часть населения Сварда и натравил её на собратьев. Капитан Киль и оратор Тал – это возможные союзники, чьи цели пересекаются со стремлениями авантюристов, но оба могут сорвать планы героев собственными интригами или безрассудством.

Шепчущие

Около десяти лет нарад на Сварде начало твориться что-то странное. Людям стали сниться сны об опасности – тёмной, страшной, близкой, невидимой и шепчущей что-то на ухо спящим. Никто не мог вспомнить, что это было, и что оно шептало, но оно являлось людям, невзирая на то, где они жили, сколько зим видели и к какому бы сословию не относились. Такой феномен мог предвещать появление запрещённого культа или быть связан с варп-колдовством – это напугало Хрустальный совет и побудило начать расследование.

К сожалению, до того, как удалось собрать хоть какие-то сведения о снах, во всей системе начались диверсии и террористические акты. Обычные граждане нападали на своих соседей и вредили инфраструктуре Сварда. Сперва совет решил, что страшивший его культ действительно существует, но рассматривая новые и многочисленные доклады, он не смог увидеть за нападениями никакого плана, кроме попытки посеять анархию, и никакой связи между преступниками, кроме того, что большинство видело сны о Шепчущем.

Хотя усилив меры безопасности и охраны совет смог ослабить удары шепчущих (так стали называть этих диверсантов), те продолжали мучить спутники Сварда. Самое ужасное, что стать шепчущим мог каждый – любой человек мог лечь спать нормальным, а проснуться шепчущим. Совет даже поручил своим малочисленным и драгоценным псайкерам найти источник снов, но их мастерство оказалось недостаточным – удалось установить только, что это как-то связано с Варпом.

На самом деле источник порабощающих снов – не Варп (вернее, не прямо Варп), а сама система. Шепчущий – это живое существо, что прячется в нескольких сотнях километров под беспокойной поверхностью газового гиганта. Это не порождённый Эмпиреями демон и не ксенобог, а большой конструкт ю'ват, работающий на тёмной энергии, кощунственное сплетение чужацких технологий и чистой силы Варпа, созданное давно погибшей ксенорасой против Империума. Совет ничего об этом не знает, а потому продолжает бороться с шепчущими, как с обычными культистами, но эта битва обречена на провал. Диверсии понемногу переросли в настоящую гражданскую войну, а связь с отдалёнными лунами и станциями терялась одна за другой, ведь шепчущих становилось всё больше, а верноподданные теряли веру в своих собратьев.

Наконец, осталась лишь ледяная луна Свард – самая далёкая от поверхности газового гиганта, а значит и от влияния Шепчущего. Это поселение парализовано страхом и живёт на осадном положении. Вопрос лишь в том, что убьёт Свард быстрее – шепчущие, что наводняют его ульи, или медленное вымирание его лишённого ресурсов населения.

Руководство для ведущего: игра-песочница

Приключения героев в Сварде – это не последовательность сцен, а скорее набор мест и антагонистов. Это сделано для того, чтобы авантюристы могли сами выбирать, какие проблемы решать, какие места исследовать и где снимать сливки, тем самым отразив присущую положению героев свободу действий и ответственность за последствия своих поступков. Это позволяет игрокам изучать большую песочницу, но требует от ведущего хорошо знать, что здесь есть, и какие водятся враги.

Ведение игры-песочницы не так страшно, как может показаться, а система Свард не так велика. Она состоит из четырёх больших точек и нескольких антагонистов с чёткой мотивацией. Устами NPC ведущий может подталкивать авантюристов в нужном направлении, задавая наводящие вопросы или внося предложения.

Также ведущему стоит поощрять игроков ввязываться в авантюры, что можно найти в каждой важной точке системы. Авантюры увеличивают *уровень дохода*, и эта зримая награда – самый просто способ вовлечь персонажей в дело. Кроме того, рост доходов делает героев могущественней и влиятельнее, что очень поможет в финале.

Руководство для ведущего: применение шепчущих

В ходе приключения герои могут встретить десятки шепчущих – обычных граждан, покорённых мощью ю'ват. Это «пушечное мясо» сюжета, таких людей сотни тысяч по всему Сварду, и вряд ли авантюристы смогут перебить всех, если конечно, не собираются расстреливать каждый спутник из макроорудий. Вводя в сюжет шепчущих, помните, что это не зомби и не автоматоны, а живые, дышащие и думающие люди, что могут действовать хорошо подготовленными группами под руководством Шепчущего. Зная об истинной природе такого раба ю'ват, с ним жутко говорить или даже находиться рядом – хотя шепчущие умеют выражать якобы испытываемые ими эмоции (даже страх), их души в некотором роде, вырваны из тел, а потому они лишены человечности, и не выказывают отвращения перед ужасным и безнравственным. Шепчущие – не религиозные фанатики. Они не поклоняются Шепчущему и даже не знают о его существовании и просто не задумываются о таких вещах. Это просто инструменты в руках конструкта, разумные полусамостоятельные придатки, умениями и воспоминаниями которых конструкт может пользоваться, но всё равно лишь придатки. Если авантюристы смогут найти и уничтожить Шепчущего, порабощёнными его тёмными снами исцелятся – хотя сограждане уже никогда не будут им доверять.

Все шепчущие – это жители Сварда, так что ведущий может применять для них почти любые человеческие профили из **главы XIV**.

Как выглядят шепчущие

Внешне шепчущих не отличить от обычных имперских граждан – это совершенно обычные люди, чьё «я» полностью и неотвратимо порабощено конструктом ю'ват. Распознать охваченного яростью и творящего насилие шепчущего куда проще – его глаза наливаются чёрным, будто их переполняет тёмная энергия ю'ват. Кроме того, их способны отслеживать псайкеры, владеющие психосилами, что могут засекать *очки порчи*, читать в душах или улавливать связь с Варпом. Это значит, что авантю-

рист может говорить с шепчущим, дотошно расспрашивать его жизни, но не быть уверенным, что на допрос ему попал именно шепчущий, а не обычный гражданин. Шепчущие никогда не выдадут свою природу под пытками, хотя могут выложить всё о своей жизни – в том числе недавних сомнительных поступках, а палачу придётся решать, связаны эти деяния с Шепчущим или это обычные грехи.

Мотивация

Стремления шепчущих просты – выполнять волю конструкта. Это просто марионетки, управляемые им в пределах Сварда. Сам Шепчущий хочет залечить свои раны и освободиться из гравитационного колодца газового гиганта, уничтожив систему, а потом сбежать в пустоту и продолжить свою древнюю миссию – войну с Империумом. Он уже потратил годы на порабощение слабых умом свардцев или накапливая их руками ресурсы и энергию. Нечего и говорить, что если Шепчущий сможет сбежать, он будет сеять хаос по всему Коронусу.

Происхождение

Шепчущий накрепко связан с предками авантюристов. После кровавой войны голгенновых крестоносцев с ю'ват, останки рабских армий ксеносов и их варп-конструкты были рассеяны по всему ближнему Пространству. Большая часть этих мрачных напоминаний о тёмной чужацкой империи навсегда сгинула в глухих уголках пустоты, но некоторые попали в руки явившимся в Коронус охотникам за сокровищами и вольным торговцам. Шепчущий – один из таких трофеев, найденный на забытом поле брани среди безымянных звёзд вольным торговцем из династии авантюристов. Тот не мог вернуться со своей находкой в Каликсиду (где имперские власти точно уничтожили бы её), но не мог бросить столь ценную добычу, а потому перевёз её в недавно открытую систему Свард и спрятал среди клубящихся верхних слоёв газового гиганта. Вольный торговец был уверен, что там конструкт никому не повредит, а когда-нибудь он вернётся за своей добычей и изучит её как следует. Увы, он никогда не вернулся, а пропал в пустоте, как и многие до него, а Шепчущий был забыт.

Встречи с шепчущими

В ходе приключения авантюристы не раз встретятся с большими и малыми группами шепчущих. Они – самое распространённое препятствие планам игроков и могут встретиться почти где угодно. Чтобы бои оставались сложными, захватывающими и интересными, ведущему стоит следовать этим указаниям:

● Чтобы бой вышел сложным, шепчущих должно быть примерно вдвое больше, чем авантюристов (а корректировка этого количества изменит и сложность схватки).

● Используйте для шепчущих разные профили.

● Устраивайте нападения в разных местах и условиях; помните, что это не безумные берсерки – они способны устраивать засады, пользоваться укрытиями и работать командой.

● Наконец, шепчущие помогут ведущему уравнять шансы, если авантюристы заручатся помощью многочисленных бойцов – например, наёмников или завербованных солдат СПО.

● В космических боях с шепчущими, стоит помнить, о том, насколько одни корабли могут уступать другим. Если авантюристы летают на транспортнике или рейдере, количество внутрисистемных кораблей и пустотных ос стоит уменьшить вдвое.

Ведущему не стоит ограничиваться боями – он может вводить одиноких и безобидных с виду шепчущих, что будут обкрадывать авантюристов, доставлять им жуткие послания о неотвратимой кончине или убивать других мирных жителей у них на глазах. Это позволит создать атмосферу паранойи и убедить игроков, что шепчущим может оказаться кто угодно, где угодно и когда угодно.

Шепчущие среди нас

Ещё одна опасность, что представляет Шепчущий – со временем он может поработить людей из экипажа авантюристов или «Длани искупления». Это может быть очень драматичным поворотом, что усилит напряжение и покажет героям, с каким могучим врагом им пришлось столкнуться. Любой член экипажа может предать в ключевой миг или даже напасть на авантюристов на их собственном корабле – возможно всё. Ведущему не стоит злоупотреблять такими возможностями – их лучше приберечь и пустить в дело лишь когда предательство принесёт плоды – например, высокопоставленный артиллерист может открыть огонь по своей воле, а сержант оруженосцев – послать своих людей в засаду. Если ведущий чувствует себя особенно злодейски, он может наслать сны даже на кого-то из авантюристов.

Оратор Тал и Хрустальный совет

Вскоре после прибытия на Свард, авантюристы повстречаются с Хрустальным советом – старейшинами с ледяного спутника и правителями всей системы. Руководит советом оратор Тал, закутанный в меха длинноволосый старик. По меркам Сварда, Тал уже одной ногой в могиле, но ему ещё хватает сил поддерживать единство в народе осаждённых лун. Тал – проницательный политик и сильный лидер, что заботится лишь о процветании Сварда – в прошлом это сделало его непопулярным среди жителей остальных спутников. В появлении авантюристов и Киля оратор видит долгожданную возможность вернуть Свард. Он понимает, что ему придётся умасливать пришельцев обещаниями богатств и прав, но знает, что когда вольный торговец с соратниками получит клятвы и разберётся с шепчущими, он отправится в новые путешествия, а главным здесь останется Тал.

Руководство для ведущего: применение оратора Тала и Хрустального совета

Тал – это не только голос разума, но и источник сведений и возможностей. Он всей душой верит в авантюристов (если только они не сделают что-то ужасного – например, обстреляют Свард с орбиты), и готов помогать им восстановить порядок и победить шепчущих всеми возможными средствами. Ведущий может использовать Тала как представителя планеты – ему можно предлагать планы и сделки, а также передавать сообщения жителям. Сам Тал ведёт себя с авантюристами, как с вернувшимися благими королями и готов предложить им всё, что они пожелают – ведь без них Свард рано или поздно погибнет.

Ведущий может использовать профиль *посла* (которого нет ни в **«Базовой книге»**, ни в **«Наборе ведущего»**, где изначально было опубликовано это приключение – *прим. переводчика*) чтобы отобразить оратора Тала и других советников, а *наёмные стрелки* и *присягнувшие телохранители* сойдут за бойцов свардских СПО.

Также совет руководит свардскими СПО – это самое близкое к регулярной армии, что есть в этой системе. Это отважные и многочисленные бойцы, но их подготовка и снаряжение не так хороши, как у Имперской Гвардии. СПО защищает Свард от шепчущих и отражает самую очевидную форму помощи, что Тал может предложить авантюристам, если они решат отвоевать спутники.

Места

Вокруг газового гиганта вращаются десятки спутников – от кусков камня пары километров в охвате до почти полноценных планетоидов. За прошедшие века большинство было исследовано сверху донизу, и почти на каждом остались следы имперских поселений. Сейчас система в упадке и заселёнными осталось лишь три спутника. Свард – самая крупная луна, на которой расположено главное поселение. Безмолвие – религиозное убежище, где стоит Святая башня. Шестерёнка – промышленный центр системы. Кроме этих трёх спутников люди есть только на Установке 23 – комплексе по очистке прометия. Нижеследующий раздел кратко описывает все важные места Сварда и их участие в приключении.

Шторм

Шторм – это постоянное, видимое явление, что окутывает большую часть газового гиганта и его спутников. Он вызван ослабевающей гравитацией планеты – она всё равно что кровоточит в космос, исторгая потоки пара и частиц на сотни тысяч километров. Стороннему наблюдателю кажется, что гигант окутан туманом, в котором бродят призрачные тени его лун. В шторме выделяется лишь Свард – ледяная луна, в честь которой названа система, плывущая среди бурных туч и изменчивых течений шторма, подобно острову, терзаемому прибоем.

Впрочем, буря почти не влияет на жизни людей, населяющих спутники. Шторм застилает звёзды и наполняет небеса багряными потоками пара, но становится почти безвредным, проходя через то, что на Сварде, Безмолвии и Шестерёнке сходит за атмосферу. Но того же нельзя сказать о пустоходах, вроде авантюристов, которым предстоит пробиться через бурю, чтобы добраться до спутников. Такое путешествие – пусть и всего на несколько сотен тысяч километров – не сможет обойтись без постоянно сбоящих датчиков и стонущих под напором шторма пустотных щитов. Ведя корабль через шторм и вглядываясь во мрак в поисках очертаний и теней, рулевой может полагаться лишь на своё чутьё.

Сквозь шторм

Действуя в системе, авантюристы не раз будут окунаться в шторм – например, чтобы перебраться на другой спутник – и лишь при первом прибытии в систему они попадут в него из открытого космоса. По звёздным меркам расстояния здесь невелики, но такие переходы всё равно будут непростыми. Когда авантюристам придётся сражаться с приспешниками ю'ват или даже самим Шепчущим, скорее всего, это будет происходить в шторме. Шторм оказывает на все находящиеся в нём суда (кроме Шепчущего) следующее воздействие:

● **Затуманенные датчики:** все тесты, связанные с применением датчиков на расстоянии 10-15 ПЕ, получают штраф -30. Аналогичные тесты на расстоянии больше 15 ПЕ автоматически проваливаются. Провал означает, что датчики выдают ложные показания или порождают сенсор-призраков.

● **Вынужденная медлительность:** шторм накладывает на тесты *маневрирования* дополнительный штраф -10. Впрочем, судно может «оседлать бурю», если движется прямо от газового гиганта – если при этом вы успешно пройдёте тест *«Смены скорости»*, корабль переместится на одну дополнительную ПЕ.

● **Сбитые прицелы:** хаос шторма не позволяет точно вести огонь – штраф на стрельбу из корабельных орудий на *дальнюю* дистанцию возрастает с -10 до -20. Все попытки стрелять по целям на расстояние свыше 15 ПЕ получают место этого штраф -40 – это почти что огонь вслепую.

Свард: ледяная луна

Это не только крупнейший спутник газового гиганта и тёзка всей системы, но и главное поселение в этих краях. Именно отсюда Хрустальный совет (названный так в честь ледяного улья, которым он правит) правит остальными спутниками и поддерживает непрочные связи с Империумом. Это промозглое и негостеприимное место, выжить на поверхности которого почти невозможно, ведь разрежённая атмосфера почти не удерживает драгоценное тепло. Первопоселенцы строили купола из снега и льда и укрывали под ними от стихий целые города. Со временем купола росли, и постепенно превратились в холодные ульи, разбросанные по поверхности спутника, подобно ледяным сталагмитам. Когда-то Свард и его миллионное население процветало, наслаждалось ресурсами с других спутников и горючим с газового гиганта. Управляемый Хрустальным советом и защищённым тысячами хорошо обученных и снаряжённых бойцов СПО Свард был образцовым имперским миром.

Появление шепчущих нанесло страшный удар дому и духу свардцев. Объёмы промышленности и торговли упали почти до нуля, а связь с иными спутниками прервалась. Шепчущие наполняли ульи, творили насилие и исчезали до того, как СПО успевало прибыть, и люди начали боятся всего – никогда не знает, кто может быть или не быть затронут Шепчущим. Когда в Свард прибывают авантюристы, они видят упадочный мир, идущий к погибели, чьи правители бессильны бороться с угрозой, действия которой они не могут ни предугадать, ни контролировать. Это мрачное место, что становится ещё мрачнее из-за вечного холода и запуганных, измученных обитателей.

Развитие действия

Прибыв в Свард, авантюристы получат приглашение на встречу с оратором Талом и Хрустальным советом. По пути они смогут увидеть, в каком упадке пребывают ледяные ульи: осыпающиеся туннели, ржавые механизмы и голодные, вымотанные жители. Встреча с советом произойдёт в огромных сверкающих покоях на вершине улья Лёдхолм. Там они узнают о шепчущих (то немногое, что знает сам Тал) и об упадке Сварда. Вот что может рассказать оратор:

● **Возвышение шепчущих:** Тал расскажет, что знает, о появлении шепчущих и захвате ими всех спутников, кроме Сварда. Он не знает, что стало причиной их появления (и ничего не слышал о Шепчущем), но подозревает влияние ксеносов.

● **Участь посла:** Тал ничего не слышал о после, после того как тот какое-то время назад покинул спутник, чтобы исследовать систему и попытаться найти вожака шепчущих. Тал полагает, что посол сперва отправился на Безмолвие в поисках древних архивов.

● **Положение дел:** Тал без утайки расскажет, что Свард остался один и потерял связь с другими спутниками, и добавит, что без горючего с Установки 23 и промышленности Шестерёнки, экономика рухнет, а СПО будет нечем сражаться.

● **Местоположение спутников:** оратор может указать, где расположены остальные луны и станции в системе и рассказать об их предназначении (насколько сам это знает). Также Тал опишет шторм и опасности, что он таит.

Поделившись сведениями, Тал обратится к авантюристам и Килю со страстной просьбой о помощи системе. Он много говорит о том, что наконец-то *«потомки основателей вернулись, чтобы спасти* ***свои владения*** *от гибели»* и настаивает на том, чтобы возвестить об их прибытии на весь Свард и устроить роскошный пир в их честь. Киль будет держаться позади, не вмешиваться в политику и не оспаривать власть «законных» владык Сварда. Конечно, Тал рассчитывает, что нежданные гости защитят систему от шепчущих и уничтожат их. Оратор готов передать авантюристам пять сотен бойцов СПО – эти люди будут подчиняться приказам персонажей и помогут вернуть потерянные спутники. Конечно, если они погибнут, пополнить ряды будет некем, а Тал изрядно помрачнеет, если авантюристы попросят у него новых солдат, потому что старые кончились. Если ведущий пожелает, он может подсчитывать, сколько бойцов погибло в каждом сражении.

Нападения шепчущих

Вскоре после прибытия в систему, авантюристы должны столкнуться с шепчущими. Так Шепчущий испытывает их решимость и способности. Группа шепчущих устроит «гостям» засаду на ледяной луне – возможно, в тесных туннелях улья, а возможно по пути авантюристов к совету или даже на самом пиру в их честь – см. раздел **«Встречи с шепчущими»**.

Пребывая на Сварде, авантюристы могут исследовать иные способы выжимать доход из этой системы и найти способы восстановить производство на ней – см. раздел **«Авантюры»**.

Авантюры

Ниже описаны идеи для авантюр, что ведущий может оформить по правилам из **главы IX**.

Переоснащение флота (крупная, военная)

Внутрисистемный флот ржавеет на якорях вокруг Сварда, страдая от нехватки запчастей с Шестерёнки и топлива с Установки 23. Действуя от имени СПО и Хрустального совета, авантюристы могут попытаться исправить это, для чего придётся вернуть власть над Шестерёнкой и Установкой 23 или разграбить их.

Восстановление торговых путей (крупная, торговая)

Без ресурсов и торговли Свард медленно умирает. Авантюристы могут попытаться восстановить торговые пути к соседним системам или даже к Поступи. У Сварда репутация опасного места, так что соблазнить купцов могут лишь очень выгодные условия. Даже несколько караванов могут изменить обстановку.

Роскошь для совета (мелкая, преступная)

Даже в эти тяжёлые времена богачи отказываются страдать. Во время пира или после него к авантюристам может подойти группа советников, желающих купить предметы роскоши, которых сейчас не найдёшь на Сварде. Требуемый товар нужно завозить и молчать об этом, но аристократы щедро заплатят за поставку.

Иные важные места

Свард – это большое место, а приключение описывает лишь самые важные спутники. Если ведущий того пожелает, он может ввести в игру дополнительные места действия. В прошлом поселения в системе появлялись и пропадали, оставляя за собой ветшающие орбитальные станции, пустые шахты и развалины заводов. Ведущему стоит давать игрокам причины побывать в таких местах, придумывая новые, подходящие им авантюры. Оратор Тал и совет могут рассказать авантюристам о иных местах и подать идеи о том, что там можно найти. Вот несколько идей:

Цитадель псайкеров

Древняя солнечная станция и её обитатели-пустотники потерялись в шторме. Из-за ослабевшей и изменчивой гравитационной тени орбита станции исказилась, и её унесло прочь от других спутников Сварда. Оставшиеся в одиночестве пустотники терпят набеги с Установки 23, спасаемые от зова Шепчущего своими психическими способностями. Если авантюристы смогут отыскать и выручить этих людей, совет псайкеров сможет помочь в будущем.

Выработанные миры

За прошедшие века многие маленькие спутники Сварда были выработаны и заброшены. Когда шепчущие начали терзать систему, некоторые мирные жители сбежали в эти древние, пустые шахты, надеясь пережить волнения там. Увы, на Сварде нет места, свободного от влияния Шепчущего, так что в итоге беженцы перебили друг друга. В тёмных пещерах осталось их добро – соблазнительный куш для авантюриста, достаточно отважного, чтобы сунуться на заброшенные спутники.

Тайные джунгли

Множество лун Сварда – это множество укромных мест для предприимчивых дельцов, что хранят там незаконный груз или ставят тайные опыты. Один из таких спутников – Кибу, чьи подземные туннели покрыты грибными джунглями, что вырастил один из магосов Шестерёнки. Там может повстречаться кровососущая трава, разрывающие лозы и другие ужасные растения, что также могут служить источником редких и сильных наркотиков, которыми авантюристы могут торговать или применять для усиления своих войск.

Безмолвие: Святая башня

Где бы не пролегла граница Империума, там ляжет и тень Имперского культа и появятся праведники. На Сварде они построили Святую башню. Хотя Министорум поддерживал множество храмов и святилищ на лунах Сварда, самые убеждённые верующие, ведомые искусным скульптором Куивой, решили поселиться на одном из спутников обособленно. Безмолвие – это просто крупный астероид нескольких сотен километров в охвате. На нём нет ни достойной атмосферы, ни силы тяжести, так что Куива и его последователи построили крепость, защищённую от пустоты энергетическими полями и наполнили астероид мощными гравитационными поглотителями.

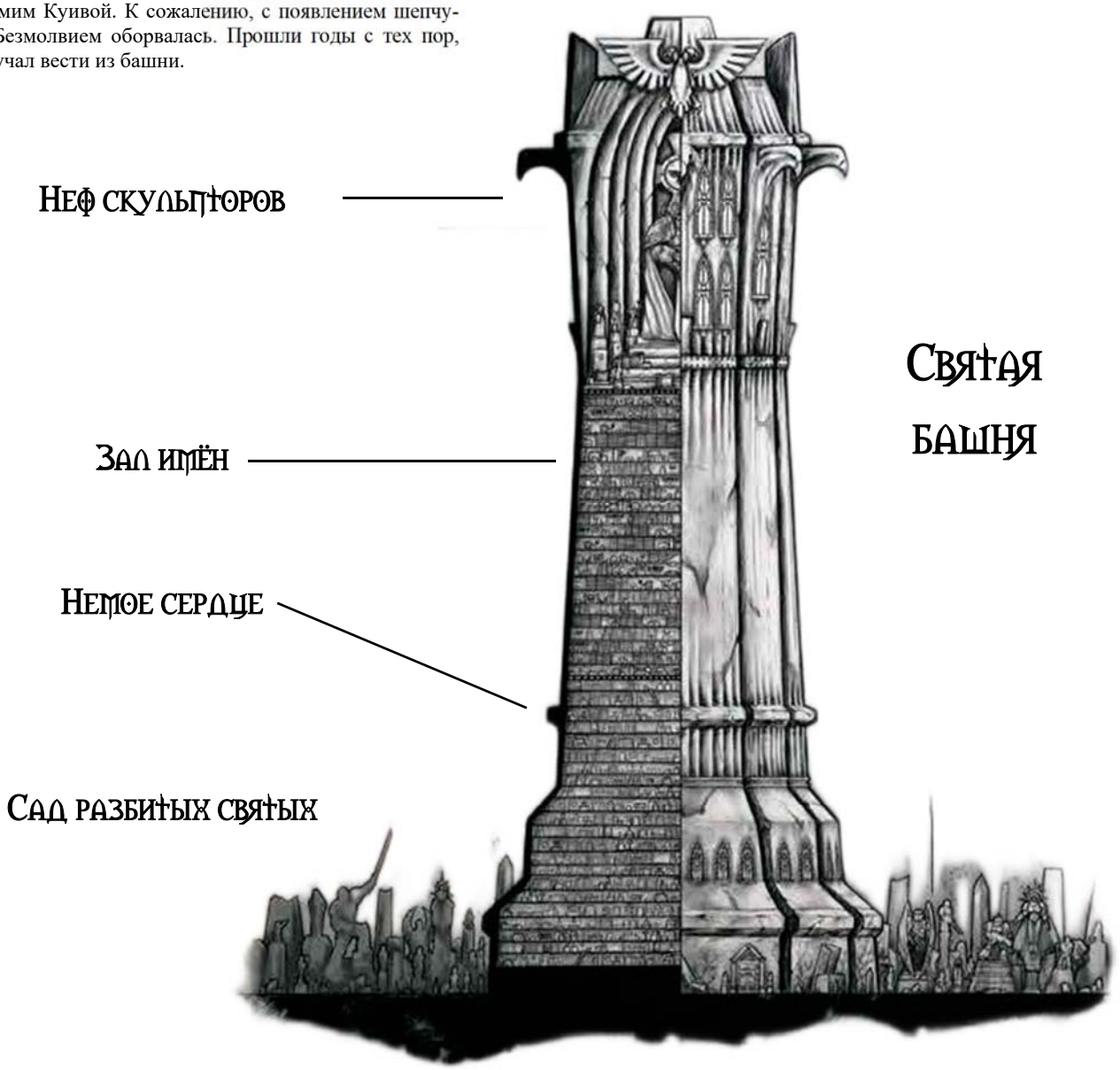
Одержимый идеей совершенства, Куива использовал башню как мастерскую, где со своими учениками пытался создать статую святого, что выразила бы великую набожность творца и встала бы в один ряд с настоящими шедеврами Экклезиархии. Куива умер, не успев закончить работу, но его последователи и их потомки не бросили дело. Пока они не достигли успеха, и Безмолвие покрыто их неудачными творениями. Писцы и служители башни копались в её огромных библиотеках в поисках новых святых, которых можно изваять, и надеясь, что новое творение запечатлит внутренний свет и совершенство, за которым гнался Куива.

Святая башня – это самое старое из ныне существующих поселений в системе. Среди томов и церквей можно найти документы, касающиеся времён колонизации Сварда. Именно здесь авантюристы могут найти сведения о своих предках, дотошно записанные самим Куивой. К сожалению, с появлением шепчущих, связь с Безмолвием оборвалась. Прошли годы с тех пор, как Свард получал вести из башни.

Развитие действия

Скорее всего, авантюристы отправятся на Безмолвие, рассчитывая найти посла или архивы своих предков. Киль тоже пожелает исследовать это поселение, стремясь узнать что-то об участи своего брата. Пересечь шторм и высадиться на Безмолвии – это легче сказать, чем сделать, так что ведущему стоит рассказать об опасностях, что таит даже столь краткое путешествие и описывать потоки частиц, терзающие корабль. Также можно устроить встречу с пустотной осой (см. стр. 390), что несколько раз пролетит мимо и сгинет в буре, оставив авантюристов гадать что это было.

Приблизившись к Безмолвию, авантюристы увидят её возвышающуюся над бурей башню и волны газа и пара, окатывающие герметичный купол. Чтобы высадиться, нужен челнок, который опустится внутрь купола – атмосфера там разреженная, но для дыхания пригодная. На Безмолвии нет шепчущих – здесь вообще нет живых. Вся башня находится под действием Тёмного плача – технологии ю'ват, внедрённой сюда Шепчущим для защиты. Это конструкт, пропитавший тёмной энергией даже стены башни и превративший всё внутри в оружие. Подробнее см. стр. 383. Святая башня делится на четыре части, в каждой из которые есть свои опасности.



Сад разбитых святых

Это первое, что авантюристы увидят, покинув челнок. Вокруг Святой башни всё на сотни метров вокруг завалено обломками неудачных работ Куивы. Если авантюристы взяли с собой солдат, им придётся выдержать бой уже здесь. Плач не станет бросать против вторженцев все силы, а «оживит» число статуй, равное количеству непрошенных костей. Например, если авантюристы пошлют сотню бойцов СПО «захватить плацдарм», масштабной битвы не миновать. Целых статуй здесь очень мало – у большинства нет хватает голов, рук, ног и части торсов, отчего они представляют из себя хромающую, ползущую и очень жуткую массу камня. Как отыгрывать масштабные битвы, см. стр. 277.

Статуи Тёмного плача

Это джаггернауты из живого камня, приведённые в движение Тёмным плачем, ради одной цели – убивать.

Статуи Тёмного плача								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
43	-	8/44	8/41	11	37	32	40	-
Количество ран: 15				Скорость: 1/2/3/6				

Особенности: *«Потустороннее», «Природная броня (4)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Улучшенное природное оружие».*

Оружие: кулаки и каменные клинки (1к10+8)

Броня: всё по 4.

Немое сердце

Здесь располагаются кельи и склады, а Немым его называют в честь немых священников-добровольцев, некогда обслуживавших скульпторов. Ведущий может использовать это, чтобы создать контраст между кровавой битвой на подступах и царящей здесь тишиной и спокойствием, нарушаемым лишь разбросанными поломанными телами и разбитой мебелью. Здесь обитатели башни впервые столкнулись с шепчущими, и здесь всё ещё видны следы той битвы – иссохшие трупы, стреляные гильзы и следы огня.

Если авантюристы смогли справиться со статуями и проникнуть внутрь, Плач будет лишь наблюдать за незваными гостями и держать в напряжении, создавая смутные тени, гремя дверями и разбивая стекло. Авантюристы сделаны не из того теста, чтобы испугаться таких пустяков, а вот их подчинённые могут запаниковать и даже начать палить по теням, если не унять их – например, **трудным (-10) тестом *«Командования»***). Преодолев все этажи Немого сердца, авантюристы и их выжившие спутники попадут в Зал имён.

Зал имён

Это место – исполинская библиотека, переполненная громадными стопками книг и свитков, между которыми остаются лишь узкие проходы для писцов и схоластов. Здесь слишком много сведений, чтобы авантюристы могли их все просмотреть – большинство касается имперских святых и их деяний. Впрочем, **средний (+0) тест *«Поиска»*** позволит обнаружить библиотечный указатель, из которого следует, что нужные книги хранятся в Нефе.

Когда авантюристы будут осматривать Зал имён, Плач вновь даст о себе знать. Если с героями всё ещё есть крупный отряд, Плач попытается разбить всех на маленькие группки, обрушивая «ожившие» полки и стеллажи или бросаясь книгами. Отыгрывать такие «бои» не стоит – прибежавшие на шум авантюристы найдут лишь окровавленные тела. Впрочем, Плач попытается устроить хотя бы одну масштабную атаку – обрушит на них волну книг и свитков, а потом отправит в атаку пару громадных спиральных колонн (для них используйте профили *статуй* (см выше), но увеличьте им Силу на +10, а Ловкость – на +30. Поскольку авантюристам приходится двигаться по пояс в книгах и свитках, их *скорость* упадёт вдвое до тех пор, пока они не справятся со змееподобными колоннами или не уберутся из Зала. Браться за огнемёты в таком месте – очень, очень плохая идея. Занявшееся здесь пламя быстро не потушить, и оно легко охватит всю комнату меньше, чем за минуту (см. правила огня на стр. 248).

Неф скульпторов

Это огромное сводчатое помещение, созданное, дабы славить Императора. Здесь скульпторы трудились над своими творениями и здесь же сражались в последнем бою с шепчущими. Это круглое помещение около шестидесяти метров в охвате со множеством колонн, каждая из которых от пола до потолка покрыта ликами святых. Всё вокруг усеяно иссохшими останками скульпторов и шепчущих, целая груда которых лежит у алтаря, где установлена массивная семиметровая статуя Императора с мечом в руках.

Возможно, для авантюристов станет большой неожиданностью, что каменный колосс начнёт светиться чёрным светом и медленно оживать. Собравшись с силами, Тёмный плач приведёт статую в движение и попытается уничтожить захватчиков. Используйте профиль *статуи*, но поднимите все характеристики на +20 и добавьте 30 ран, а также снабдите меч свойством *«Оружие Варпа»*.

Иронично, что это именно статуя Императора – чтобы «оживить» настолько крупный объект, Тёмному плачу пришлось переместить в него большую часть своей энергетической сущности, а это позволит авантюристам уничтожить конструкт раз и навсегда. В таком виде он уязвим к психическим и физическим атакам. Также ведущий может позволить особенно набожным героям воззвать к Императору перед лицом богохульного ксеноужаса, оскверняющего Его изображение. Для этого потребуется **трудный (-10) тест Силы воли** или страстная молитва от игрока. Какой эффект это окажет – решать ведущему, но молившийся может получить +10 к урону или снизить на 10 все характеристики Тёмного плача.

В бою конструкт кричит, мешая авантюристам переговариваться – уже за несколько метров от друга услышать товарища почти невозможно. Когда Плач будет побеждён, героям стоит как следует осмотреться. Если они обыщут Неф, то найдут столь нужные книги, которые прольют свет на природу Шепчущего – ведущий может рассказать игрокам историю о предке и его свершениях.

Авантюры

Ниже описаны идеи для авантюр, что ведущий может оформить по правилам из **главы IX**.

Разграбление библиотеки (мелкая, преступная)

Когда Плач будет побеждён, авантюристы смогут обчистить всю башню – если, конечно, они не повредили её в ходе боя. Самый ценный трофей – собрание запрещённых текстов. Найти на них покупателя будет непросто – опасно знать тех, кто интересуется подобной литературой.

Идеальная скульптура (мелкая, религиозная)

Авантюристы могут узнать о работах Куивы из документов и легенд о нём. Сейчас творцы с Безмолвия рассеяны, а их лидеры мертвы, но каликсидская Экклезиархия хорошо заплатит на их работы – некоторые спрятаны в Нефе или погребены в Саду.

Пропавшие скульпторы (мелкая, поисковая)

Узнав об участи Безмолвия, оратор Тал предложит награду за спасение ещё живых скульпторов, возможно прячущихся где-то в системе. Кто-то мог сбежать на обречённые спутники или даже поддаться Шепчущему и оказаться на Шестерёнке или Установке 23, тогда как третьи могли вовсе бежать из Сварда.

Конструкты ю'ват и тёмная энергия

Конструкты ю'ват намного опаснее орд шепчущих. Это забытое оружие древней войны, что полыхала по всему Пространству во времена святого Друза и Голгеннова похода. Шепчущий – самый сильный конструкт в Сварде. Это древний боевой корабль, напичканный тёмными технологиями и пропитанный энергиями Варпа. Впрочем, кроме него, в системе можно найти и других – например, пустотных ос, что служили космическими перехватчиками, или Тёмный плач, что представляет собой сложную сеть энергий Варпа, с помощью которой ю'ват могли сделать здание или область опасными для врагов. Подробнее о ю'ват читайте на стр. 335 и в **«Бестиарии Коронуса»**.

Шестерёнка: промышленный спутник

Во времена заселения Сварда, ледяную луну сочли неподходящей для промышленности – лёд был слишком тонок и постоянно двигался. Боялись даже, что огни горнил могут расплавить его! Потому поселенцы перенесли заводы на небольшую каменистую луну. Там выстроили макрофабрику «Шестерёнка», ставшую ключевой шестерёнкой в обеспечении Сварда. С годами поселенцы осознали, что заводы выбрасывают в слабую атмосферу слишком много отходов, и это начинает вредить самой фабрике. Вывозить отработку на иные миры было слишком далеко, отчего приняли временное решение – перенесли фабрику в другую часть спутника, подальше от порождённых ей гор шлака. Само собой, проблема вернулась, и завод пришлось переносить снова. Так на луне продолжили целую сеть вырезанных в поверхности трактов, по которым могла путешествовать фабрика, повсюду оставляя след из токсичных отходов и возвращаясь годы спустя, когда они переставали представлять опасность для неё самой. Шестерёнку обслуживает небольшая свита техножрецов во главе с магосом Тельвой, надзирающих за армией сервиторов и работников. Также именно Механикус решают, когда уровень загрязнения станет достаточно высок, чтобы переместить фабрику на новое место.

К мигу прибытия авантюристов, Свард уже несколько лет почти не имел связи с Шестерёнкой, и мало какие отправленные туда в поисках товаров и сырья корабли возвращались. Люди боятся, что промышленный центр целиком в руках шепчущих, и что магос Тельва убит – хотя даже Хрустальный совет не знает точно. Шестерёнка важна для выживания Сварда больше остальных спутников, и если авантюристы смогут восстановить связь с ней, это принесёт им огромную пользу.

Развитие действия

Авантюристы отправятся на Шестерёнку, если захотят восстановить промышленность Сварда. Отвоевание спутника нанесёт сильный удар по власти Шепчущих и сведёт с полезным союзником – магосом Механикус. В отличие от Безмолвия, вернуть Шестерёнку будет непросто. Заводы наводнили тысячи шепчущих, а несколько внутрисистемных кораблей и пустотных ос охраняют спутник с орбиты. Киль понимает, что на Шестерёнке ждёт серьёзное сопротивление, а потому предлагает начать с разведки – впрочем, ведущий может позволить игрокам составить свой план. Незаметно высадиться на промышленной луне можно, но для этого нужно прокрасться мимо кораблей шепчущих на небольшом судёнышке, вроде боевого катера и пройти **сложный (-20) тест *«Пилотирования (Космические суда)»***.

Приближение к отравленному спутнику в открытую означает бой с шепчущими. На перехват двинутся три внутрисистемных судна и две пустотные осы (см. стр. 390), а на поверхности объявят тревогу. Помните, что сражаться в шторме непросто – см. раздел **«Сквозь шторм»** на стр. 379.

Спустившись в отравленную атмосферу Шестерёнки (скрытно или после боя), авантюристы увидят серый мир, заваленный шлаком и отбросами. Чтобы обнаружить фабрику, можно найти ведущие к ней тракты – в этом поможет **сложный (-20) тест *«Поиска»***, который можно предпринимать каждые десять минут изысканий (а с борта корабля можно использовать его сканеры – тогда применяется **тест *«Проницательности»* + Обнаружения**). Поиски могут осложнить два фактора:

● **Охотящиеся в шторме:** шепчущие будут деятельно искать авантюристов. Каждые пять минут есть 30%-й шанс (10%-й, если герои тайно прибыли на небольшом корабле), что их перехватит внутрисистемный корабль или пустотная оса. Даже если шанс не сработал, ведущий может нагнетать напряжение сенсор-призраками и краткими метками контакта на пределе действия аспиков.

● **Едкая атмосфера:** воздух на Шестерёнке столь ядовит, что если авантюристы решат оставить свой корабль и высадиться в челноке, атмосфера начнёт разъедать его. Каждый час пребывания челнока в атмосфере, его системы управления понемногу выходят из строя. Это может осложнить все тесты *«Пилотирования»* на одну ступень в час, а пребывание на воздухе более пяти часов сделает машину совершенно неуправляемой (и может привести к аварии!). Авантюристы должны понимать, что их судно медленно гниёт – они буквально могут видеть, как его обшивка приходит в негодность.

Обнаружив сам завод – настоящую крепость из машинерии, подъёмных кранов и платформ, возносящуюся на пятьсот метров над горами шлака вокруг, авантюристы должны подумать, как попасть внутрь. У макрозавода есть три «внешних» зоны. Когда герои окажутся достаточно близко, они смогут засечь слабую вокс-передачу магоса Тельвы. Это зацикленное сообщение на двоичном (персонажи-Механикус и обладатели нужного умения могут расшифровать его по решению ведущего, а вот шепчущим это не под силу). Из передачи можно понять, что Механикус ещё удерживают центральный зал управления, а потому лобовой штурм может привести к их гибели. Магос предлагает использовать нижние мастерские и тракты, по которым можно попасть внутрь.

Верхние мастерские

Верхние «палубы» Шестерёнки укрыты щитовыми панелями и облакорезами, помогающими бороться с местной атмосферой. Здесь стоит несколько челноков и транспортных ангаров – они все заперты на тяжёлые гравизамки, а чтобы выломать двери, потребуется немалая огневая мощь.

Сварные палубы

Под верхними мастерскими лежат клубок туннелей и проходов, отрезанных от атмосферы шлюзами и пустотными преградами. Именно здесь обретается большинство шепчущих – они охраняют входы и работают с машинерией завода.

Прокрасться внутрь будет очень сложно из-за регулярных патрулей шепчущих – облачённые в тяжёлые костюмы противники с лазерными пушками и ракетными установками охраняют точки высадки и верхний купол. Лобовой штурм обойдётся большой кровью – не в последнюю очередь, потому что без пустотного костюма или подобного снаряжения человек может выдержать здесь не больше пары минут (получая 2к10 очков урона каждые десять секунд, от которых не спасает бонус Выносливости; *очки брони* могут спасти от этого урона только один раз – потом броня придёт в негодность). Зачистка всего лабиринта коридоров займёт часы, если не дни.

Даже если авантюристы зачистят верхние мастерские и сварные палубы, шепчущие отступят вглубь фабрики, запечатают проходы за собой и начнут систематически уничтожать завод изнутри. Ведущий должен щедро намекать не происходящее – и если они не смогут быстро сообразить, как быстро истребить шепчущих, им может понадобиться помощь магоса Тельвы.

Великий поезд

Весь завод стоит на огромном поезде – это настоящая громада из нескольких этажей антигравитационных решёток и катушек, установленных на сотни массивных железных колёс. Даже с дальнего расстояния авантюристы смогут увидеть множество прорех и отсутствующих колёс – через эти проходы можно попасть внутрь. Чтобы проникнуть туда прямо на челноке требуется пройти **средний (+0) тест *«Пилотирования (Космические суда)»***. Внутри хватает мест для приземления и ржавых конструкций, по которым придётся лазать, страдая от едкого воздуха. Если ведущий хочет всё усложнить, он может столкнуть персонажей с группой шепчущих и устроить битву в разъедающей броню атмосфере (см. стр. 378).

На вершине поезда найдётся несколько герметичных врат в нижние мастерские, прямо под сварными палубами. Эти двери придётся взламывать. Этого можно достичь с помощью **трудного (-10) теста *«Безопасности»*** или взорвав ворота. Конечно, такое легче сказать, чем сделать. Считается, что у дверей есть 20 *очков брони* и 10 ран. Попав внутрь, авантюристы будут защищены от едкой атмосферы (если, конечно, они не взорвали двери с концами!).

Железное сердце

Вскарабкавшись по кранам и лестницам нижних мастерских, авантюристы обнаружат источники нефти, питающие внутренние мастерские Великого поезда. По ним можно пробраться в сердце Шестерёнки. Придётся несколько часов пробираться по тёмным и скользким туннелям. Попав во внутренние помещения Шестерёнки, авантюристы смогут встретиться с магосом Тельвой и его технокрецами – возможно, разговор будет проходить по вокс-связи и под прицелом тяжёлых болтеров на турелях. Авантюристам предстоит убедить магоса, что они прибыли помочь (а также они могут сомневаться, не поддался ли сам Тельва Шепчущему). Ведущему предстоит отыграть эту сцену и поощрять игроков применять *социальные* умения, чтобы убедить магоса. Конечно, лучшим доводом станет намерение спасти Шестерёнку и вернуть её в строй.

Истребление шепчущих

Чтобы вернуть власть над Шестерёнкой, авантюристам нужно очистить её от шепчущих. Вот несколько способов:

● **Штурм:** если у авантюристов найдётся несколько тысяч бойцов и тяжёлое оружие, они смогут физически перебить всех шепчущих. Ведущий может оценивать потери в войсках в зависимости о того, сколько хорошо авантюристы ими командовали. Исходная величина потерь: 50%. Один авантюрист, что будет руководить, бросает **средний (+0) тест *«Командования»***, каждая ступень успеха в котором понижает потери на 10%, а каждая ступень провала – повышает на 10%. Другой способ – отыграть это как *исследовательское изыскание* (см. стр. 250), в котором можно сочетать умения нескольких персонажей и применять *«Командование»* наравне с *исследовательскими* умениями.

● **Отключение мер защиты:** если авантюристы познакомились с Тельвой и заручились его доверием, он поможет отключить внутренние системы защиты завода – скрытые турели, энергетические сети и решётки отслеживания. Этого недостаточно, чтобы избавиться от шепчущих (поэтому он пока и не принимал таких мер), но сильно облегчит бои.

● **Опустить щиты:** рискованная, но эффективная тактика – вместе с Тельвой опустить штормовые щиты и пустотные преграды, чтобы едкая атмосфера смогла очистить завод. Примерно за день это убьёт все лишённые защиты формы жизни, но нанесёт серьёзный ущерб оборудованию Шестерёнки – на ремонт, даже с помощью авантюристов, понадобятся недели, если не месяцы.

Нет никаких причин не сочетать все три подхода, и ведущему стоит принимать толковые предложения и тактики, что помогут быстро или безболезненно очистить Шестерёнку.

Авантюры

Ниже описаны идеи для авантюр, что ведущий может оформить по правилам из **главы IX**.

Восстановление трактов (мелкая, поисковая)

При шепчущих великие тракты Шестерёнки пришли в упадок и оказались полуразрушены. У магоса не хватает людей, чтобы находить и чинить все поломки, и он просит авантюристов провести разведку с низкой орбиты. Им предстоит найти путь через атмосферу и не столкнуться с уцелевшими шепчущими.

Исследование системы (мелкая, поисковая)

Магос заметил изменения в шторме с мига появления шепчущих. Он считает, что буря могла повлиять на орбиты небесных тел, и просит авантюристов провести исследования. Это небезопасно, ведь придётся много времени провести в хаосе шторма, рискуя столкнуться с шепчущими, пустотными осами или чем похуже.

Артефакты ю'ват (крупная, преступная)

Если авантюристы побывают на Шестерёнке и поговорят с магосом, они заметят группу технокрецов, изучающих артефакты ю'ват. Если им удастся добыть такой артефакт (например, остатки пустотной осы или костяного надзирателя) и вывезти из Сварда в безопасное место, технокрецы хорошо заплатят.

Установка 23: Завод по очистке прометия

Установка 23 – это крупный прометиевоперерабатывающий завод, расположенный на низкой орбите всего в нескольких тысячах километров от поверхности газового гиганта, что куда ближе любого спутника. Станция около двух километров в длину и похожа на большой, неправильный диск, усеянный топливными вышками и фильтрационными цистернами. В центре возвышается главный купол, где также живут работники, и установлен излучатель пустотного щита. Без него потоки частиц, испускаемые газовым гигантом, давно бы растерзали станцию в клочья. Установка была создана вскоре после заселения системы и быстро стала главным источником прометия и тяжёлого плазменного топлива для Сварда.

Станция размещена так низко по двум причинам – во-первых, так её флотилия пародобывающих кораблей ближе к буре, а во-вторых, случись на Установке что-то непредвиденное, это не сможет повредить обитаемым лунам. Бытовали опасения, что произойди на станции взрыв, огненный шар подожжёт насыщенный водородом шторм, и небо будет буквально объято пламенем – это достаточно опасно для всей системы, чтобы никто не стал рисковать.

Когда авантюристы прибывают в Свард, с Установкой уже много лет нет связи. Когда-то она была гордостью системы и казалась бездонным источником энергии, а сейчас превратилась в тёмную замалчиваемую тайну. Даже Хрустальный совет говорит о Двадцать третьей неохотно. Именно там появились первые шепчущие и там они совершали самые страшные зверства. Сначала совет отправлял туда людей и корабли, но многие бойцы сами стали шепчущими и сдали Установку новым хозяевам. Оратор Тал даже составил план уничтожения станции, но совет слишком боялся последствий, а когда оказалось, что шепчущие не устраивают нападений и не готовят флот для высадки на Свард, от плана и вовсе отказались. Сейчас совет даже близко не представляет, что шепчущие делают на Установке. Если авантюристы захотят это узнать, им придётся идти и смотреть самим.

Развитие действия

Добраться до Двадцать третьей – уже немалая трудность. Во-первых, авантюристам будет мешать буря, а во-вторых, шепчущие изменили орбиту станции, тем самым сменив её местоположение.

Капли дождя на ветру

Есть несколько способов найти Установку 23.

● **Допрос:** авантюристы могут попытаться выжать нужные сведения из попавшегося шепчущего. Это будет нелегко. Все связанные тесты, будь то *«Допрос»* или психосилы, должны получить штраф не меньше -20, а провал – привести к смерти шепчущего. Конечно, если авантюристы не испытывают угрызений совести, они могут наловить много жертв…

● **Исследование:** отыскать станцию 23 можно и исследуя глубины шторма. Это потребует психического дара, применения сил навигатора или нескольких **очень сложных (-30) тестов *«Навигации»***, провал которых приведёт лишь в пустоту. Осмотр могут осложнить налёты пустотных ос и внутрисистемных кораблей шепчущих.

● **Зачистка:** наконец, авантюристы могут просто уничтожать все спутники, астероиды и орбитальные станции шепчущих и расстреливать всех пустотных ос и внутрисистемные корабли. Немного повоевав, они смогут осознать, откуда приходят подкрепления и проложить курс прямо к Установке 23.

Когда авантюристы смогут осмотреть станцию, ведущий может показать им схему со стр. 387, дабы они спланировали свои действия.

Штурм Установки 23

Захват прометиевой станции будет ещё сложнее, чем штурм Шестерёнки, и ведущему нужно дать игрокам это понять. Это главная крепость шепчущих в Сварде, здесь сконцентрирована их военная мощь и здесь они ближе всего к своему хозяину. Как и в случае с Шестерёнкой, на Двадцать третью можно проникнуть скрытно, если авантюристы возьмут достаточно маленький корабль и найдут хорошего пилота. Высадившись, они окажутся среди тысяч шепчущих.

Они могут захотеть действовать скрытно, если хотят найти посла или выключить ключевые системы – например, излучатель пустотных щитов. Отбить же установку можно лишь штурмом. Для этого придётся нейтрализовать четыре внутрисистемных корабля и три пустотные осы, а также заставить замолчать оборонительные орудия станции.

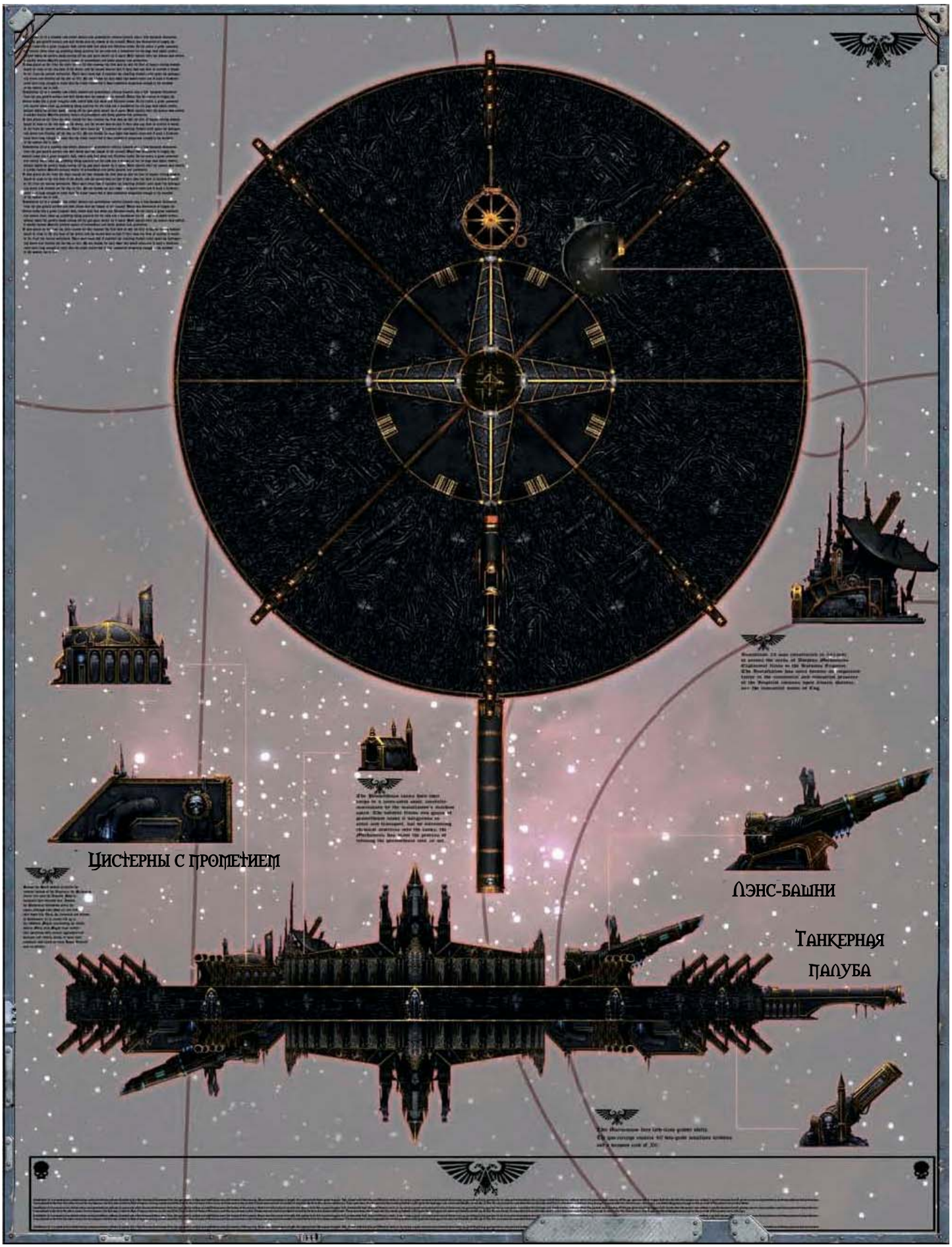
Четыре внутрисистемных корабля расположены в пределах пяти ПЕ от станции – они либо стоят на якоре, либо грузят припасы. Когда (или если) начнётся бой, они будут захвачены *внезапностью* в его первый ход, спешно готовясь к сражению. Пустотные осы патрулируют окрестности, намереваясь перехватить любых врагов и не дать им добраться до Установки. Каждая пребывает в десяти ПЕ от станции и других ос.

Чтобы отвоевать станцию, нужно подобраться к ней и взять на абордаж по общим правилам. Ведущий может, как использовать абстрактные правила абордажа или представить всё детально. Если авантюристы сами жаждут битвы, стоит отыграть несколько боевых сцен с их участием и масштабными боями на заднем плане.

Помните, что стратегические раунды, в которых изменяется космический бой, длиннее чем обычные. Авантюристы могут пройти через несколько недлинных, но жарких схваток, пока «фоном» идёт один раунд абордажа. Войска должны штурмовать складской док, а потом – главный биосферный и командный купол. Если ведущий хочет дать самим авантюристам чёткую цель, вот пара примеров:

● Главный биосферный и командный центр хорошо охраняется, но его захват даст авантюристам контроль над жилыми помещениями станции – из занятого их войсками центра они смогут опечатать целые отсеки гермодверями, таким образом заперев шепчущих внутри – или просто выстудить их, отправив негодяев в пустоту.

● Центральный командный бастион также хорошо охраняется. Кроме того, его защищают гермодвери и более необычные меры защиты. Если авантюристы смогут миновать их (например, пролезть через вентиляцию или по шахтам лифта), они смогут захватить бастион внезапностью. Оттуда можно поднимать или опускать щиты и управлять орудиями.



Вспышка! Гром!

Главная опасность при штурме Установки 23 – случайно повредить её и вызвать взрыв. Это будет очень скверно для всех присутствующих. Ведущему стоит помнить:

• Станция взорвётся, получив **любой** критический урон.

• Взрыв обсчитывается, как «взрыв плазменных двигателей» (см. стр. 215).

Ведущий может отыграть целую серию боев в коридорах и пустотных шлюзах. Если авантюристы решили руководить своими людьми с передовой или через вокс-связь, ведущий может воспользоваться правилами на массовые бои (как на Безмолвии) или требовать тестов *«Командования»* (как при штурме Шестерёнки). Установка 23 использует профиль *путевой станции* со стр. 204.

Встреча с послом

Когда авантюристы попадут в зал управления станцией (или когда будут готовиться разнести её на атомы), Шепчущий заговорит с ними устами посла. Посол – брат Киля, отчего очень похож на него, но в его глазах будет сиять холодный свет Варпа, а воля будет полностью подавлена Шепчущим. Если авантюристы лично встретятся с послом, он будет безоружен и не станет на них нападать. Напротив – Шепчущий хочет, чтобы посол сдался живым, ведь через него можно говорить.

Именно в этой миг авантюристы узнают природу Шепчущего и его планы. Ведущему стоит описывать конструкт ю'ват как нечто совершенно чуждое, лишённое ненависти или страха – он просто выполняет волю своих хозяев – уничтожить Империум. Самое пугающее – Шепчущий узнаёт авантюристов и их корабль и даже благодарит за то, что спрятали его. Спорить с конструктом не выйдет. Управляемый им посол просто скажет, что судьбы авантюристов предрешены волей ю'ват.

Шепчущий пробуждается

Потеря Установки 23 покажет Шепчущему, что он должен сам вмешаться в происходящее. Ещё не будучи полностью отремонтирован, конструкт ю'ват поднимается и глубин бури, чтобы уничтожить авантюристов и опустошить Свард. Это будет всесистемная война. Когда именно Шепчущий нанесёт удар – решать ведущему, но это должно произойти вскоре после битвы на Установке 23. Корабль авантюристов может засечь возмущения в облаках прямо во время разговора с послом – такие перемены могут убедить их возвращаться на борт и спешно готовиться к битве. Зачитайте или перескажите следующее:

Когда вы поздравляете себя с победой в тяжёлой битве, один из младших офицеров указывает на экран когитатора.

- Сэр! Вам нужно это увидеть!

На экране виден газовый гигант, расступившиеся над которым грозовые облака открывают вид на его неизмеримо огромные серо-зелёные просторы. Глядя на планету, вы замечаете, что облака начинают клубиться и разрываться, будто их хватает колоссальная невидимая рука.

В самом сердце непонятных возмущений возникает чёрная точка, что прорезает облака. За ней следует ещё несколько, а потом из глубин планеты поднимается настоящий левиафан. Он исходит паром, а между невозможным тёмным сердцем конструкта и окружающими его кристаллами бьют свирепые молнии. Чудовище направляется к вам, и вы понимаете, что наконец-то нашли мучителя всей системы Свард.

Шепчущий вместе с полудюжиной пустотных ос нападает на станцию. Все выжившие до сих пор шепчущие восстают и начинают атаку на Свард со всех занятых ими спутников. Их главная цель – уничтожить авантюристов и Установку 23, если она ещё цела.

Ведущий может осложнить положение игроков, натравив на них воссоединившегося с братом Киля (хотя это стоит делать, только если авантюристы летают на лёгком крейсере – корабль поменьше вряд ли переживёт схватку с «Дланью искупления»). Насколько долгой и тяжёлой стоит делать эту битву – решать ведущему. Он может устроить, как кровавую свалку вокруг обломков Установки 23, так и масштабную войну по всей системе, в которой авантюристам придётся положиться на свой *уровень дохода*, чтобы набирать новых людей, чинить внутрисистемные корабли и громить шепчущих. Так или иначе, когда сам Шепчущий будет уничтожен, оставшиеся пустотные осы рассыплются и будут поглощены пламенем Варпа изнутри.

Завершение

Когда Шепчущие будут побеждены, а Свард спасён – и, надеемся, относительно цел – авантюристы могут насладиться заслуженным отдыхом и плодами своих трудов (хотя вы можете провести ещё парочку авантюр). Даже если урон, что нанесла Война шепчущих, предстоит восстанавливать годами, оратор Тал будет в восторге от действий авантюристов и настоит на роскошных празднествах и пирах, а также подарит выживших бойцов из СПО. Если Киль уцелел, он покинет Свард без всякой помпы – либо забрав с собой брата, либо просто ускользнёт в пустоту. Так или иначе, капитан вернётся в Каликсиду. Быть может, авантюристы ещё встретятся с ним…

Награды

Если авантюристы смогли победить Шепчущих и вернули себе Свард, им полагается достойная награда. Ведущий может использовать как абстрактный, так и детальный метод. Кроме того, все игроки могут получить дополнительную премию:

● 500 ОО: если хоть кто-то из бойцов СПО, переданных Талом, выживет.

● 500 ОО: если они явно пытались спасти всех шепчущих (беря в плен, а не убивая), чтобы исцелить потом.

● 1000 ОО: если авантюристы смогли победить шепчущих, не дав им уничтожить Установку 23.

Также персонажа должны получить солидную прибавку к *уровню дохода* за выполненные авантюры. Впрочем, если им удастся захватить и сберечь завод по очистке прометия (то есть, он продолжит обслуживать спутники Сварда), ведущий может добавить игрокам ещё +3 к *уровню дохода*.

Корабли системы Свард

Ниже описаны некоторые суда, что встречаются в Сварде – они принадлежат Хрустальному совету, Империуму, шепчущим и ю'ват.

«Длань искупления»

Корпус: крейсер

Тип: крейсер типа «Лунный»

Размер: длина – 5 км, ширина – 0,8 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 28 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 95 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,5 G

Это невероятно могущественный крейсер зримо воплощает мощь Империума. Он с отличием прослужил в Каликсидском линейном флоте последние пять сотен лет, а сейчас его капитан оправился в пространство Коронус в поисках своего пропавшего брата.

Скорость: 5

Манёвренность: +10

Обнаружение: +15

Прочность корпуса: 70

Броня: 20

Оснащённость турелями: 2

Пустотные щиты: 2

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (2) и правый борт (2)

Пространство: 75

Выработка энергии: 75

Боевой дух: 101

Численность экипажа: 100

Необходимые узлы

Двигатель юпитерской модели 4-го класса

Варп-двигатель «Стрелов-1»

Поле Геллера

Двойные пустотные щиты

Капитанский мостик

Система жизнеобеспечения М-1.r

Отсеки кабальных рабочих

Комплекс авгуров Mk-201.b

Дополнительные узлы

Бортовая макробатарея марсианской модели (левый борт)

Бортовая макробатарея марсианской модели (правый борт)

Бронированный нос

Лэнс-батарея «Кузница Титана» (левый борт)

Лэнс-батарея «Кузница Титана» (правый борт)

Мунитoрий

Торпедные аппараты (нос) †

Храм-святилище Бога-Императора

† *«Длань искупления» уже почти год в патруле и успела израсходовать торпеды, а потому этот орудийный узел не используется в бою.*

Внутрисистемный корабль

Корпус: транспорт

Тип: такие корабли могут быть любыми танкерами, грузовозами или пустотными фрахтовиками.

Размер: длина – 0,65 км, ширина – 0,45 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 4,5 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 2000-5000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 1,5 G

Внутрисистемные корабли Сварда – это медлительные и неповоротливые суда, не годящиеся для боя и постоянно недоукомплектованные. Даже вооружённые макроорудиями, они становятся опасны для настоящих боевых кораблей только в большом числе.

Скорость: 3

Маневренность: –15

Обнаружение: +0

Прочность корпуса: 20

Броня: 12

Оснащённость турелями: 1

Пустотные щиты: 1

Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1)

Пространство: 25

Выработка энергии: 20

Боевой дух: 85

Численность экипажа: 85

Необходимые узлы

Плазменные двигатели типа «D»

Пустотные щиты

Система жизнеобеспечения M-1.r

Каюты пустоходов

Комплекс авгуров Mk-100

Дополнительные узлы

Главный грузовой трюм

Макроорудия «Громобой» (нос)

Макроорудия «Громобой» (надпалубное)

Внутрисистемное судно: этот корабль не может входить в Варп; ему не требуются варп-двигатель и поле Геллера. Такие корабли укомплектованы *умелым* (30) экипажем.

Пустотная оса

Корпус: неизвестен

Тип: неизвестен

Размер: длина – 0,9 км, ширина – 0,3 км (приблизительно)

Масса: неизвестна

Экипаж: неизвестность

Максимальное ускорение: неизвестно

В последнее время таких странных кораблей, терзающих Свард, становится больше. Необычные и вёрткие суда назвали «пустотными осами». Они выглядят как осколки чёрных кристаллов, соединённых сгустками пульсирующей энергии. Осы движутся с необыкновенной лёгкостью, а их орудия мощны и ужасны.

Скорость: 10

Маневренность: +30

Обнаружение: +30

Прочность корпуса: 20

Броня: 18

Оснащённость турелями: 0

Пустотные щиты: 1

Оснащённость орудия: надпалубное (1), киль (1)

Необходимые узлы

Неопределимы имперскими ауспиками.

Дополнительные узлы

Гравитационные паруса ю’ват (бонус уже учтён в профиле)

Подпространственно-пробойная пушка (киль)

Подпространственно-пробойная пушка (надпалубное)

Непостижимая конструкция: корабли ю’ват не состоят из привычных узлов. Это судно нельзя взять на абордаж, на него нельзя устраивать атаки *«Ударил-отступил»*. Оно само также не может брать врагов на абордаж или совершать атаки *«Ударил-отступил»*. Его необходимые узлы, если они вообще существуют, не получают повреждений от критических попаданий. Если *прочность корпуса* такого судна упадёт до нуля, оно не будет *полуразрушено* – вместо этого оно сломается и будет считаться уничтоженным. У такого корабля нет показателей *численности экипажа* и *боевого духа*, и оно не получает связанных с ними штрафов. В бою считается, что судно укомплектовано *ветеранским* (50) экипажем. Также корабль не может совершать *длительных действий*, кроме *«Срочного ремонта»*.

Шепчущий

Корпус: неизвестен

Тип: неизвестен

Размер: 3 км в охвате, кристаллическое кольцо до 6 км (приблизительно)

Масса: неизвестна

Экипаж: неизвестность

Максимальное ускорение: неизвестно

Шепчущий – это древнее устройство ю'ват, созданное благодаря их тёмной магии и холодным, чуждым технологий. Он легко может сравниться с любым имперским линейным кораблём, а также способен ломать волю слабых и подчинять их умы. Шепчущий выглядит как исполинский шар из тёмной сверкающей энергии нескольких километров в охвате, вокруг которого вращается множество монолитных кристаллов, между коими проскакивают разряды энергии.

Скорость: 4

Маневренность: +10

Обнаружение: +30

Прочность корпуса: 100

Броня: 24

Оснащённость турелями: 0

Пустотные щиты: 3

Оснащённость орудиями: нос (2), левый борт (2), правый борт (2), корма (2) †, киль (2).

† Кормовые орудия «смотрят» прямо назад и могут поражать цели в пределах угла в 90 градусов.

Необходимые узлы

Неопределимы имперскими ауспиками

Дополнительные узлы

Две подпространственно-пробойные пушки (нос)

Две подпространственно-пробойные пушки (левый борт)

Две подпространственно-пробойные пушки (правый борт)

Две подпространственно-пробойные пушки (корма)

Две плети энергии Имматериума (киль)

Гравитационные паруса ю'ват (бонус уже учтён в профиле)

Непостижимая конструкция: корабли ю'ват не состоят из привычных узлов. Это судно нельзя взять на абордаж, на него нельзя устраивать атаки *«Ударил-отступил»*. Оно само также не может брать врагов на абордаж или совершать атаки *«Ударил-отступил»*. Его необходимые узлы, если они вообще существуют, не получают повреждений от критических попаданий. Если *прочность корпуса* такого судна упадёт до нуля, оно не будет *полуразрушено* – вместо этого оно сломается и будет считаться уничтоженным. У такого корабля нет показателей *численности экипажа* и *боевого духа*, и оно не получает связанных с ними штрафов. В бою считается, что судно укомплектовано *ветеранским* (50) экипажем. Также корабль не может совершать *длительных действий*, кроме *«Срочного ремонта»*.

Варп-технологии ю'ват

Ниже описано несколько *узлов* из звёздных кораблей ю'ват, которые понятны людям. Такие устройства невозможно запитать известными человечеству способами, поэтому они не имеют требований по занимаемому *пространству* или выработке *энергии*. Их нельзя устанавливать на человеческие корабли, если ведущий не решит обратного – в таком случае он сам может ввести эти требования.

Гравитационные паруса ю'ват

Такие паруса могут улавливать силы, что связывают звёздные системы, и позволяют кораблю двигаться ловко и изящно. Пока такие паруса установлены на судно, оно получает +1 к *скорости* и +5 к *манёвренности*.

Плеть энергии Имматериума

Энергетические плети намного опаснее подпространственных пушек – они представляют собой лучи, испускаемые кораблями ю'ват, пробивающие любую броню. Плеть энергии Имматериума имеет следующий профиль: лэнс, сила 1, урон 1к10+3, КУ 2, дальность 6.

Боеприпасы из Варпа: когда пустотные щиты останавливают попадание из этого орудия, бросайте 1к10. Если выпадет 8 или выше, значит выпущенный боеприпас вышел из Варпа уже внутри пустотных щитов, и потому они не смогли остановить его.

Подпространственно-пробойные пушки

Людям мало известно об этих странных и уродливых подобиях макробатарей. Кажется, что они запускают боеприпасы прямо в Варп, откуда те возвращаются в тварный мир, уже у самой цели. Подпространственно-пробойная пушка имеет следующий профиль: макроорудие, сила 3, урон 1к10+2, КУ 4, дальность 5.

Боеприпасы из Варпа: когда пустотные щиты останавливают попадание из этого орудия, бросайте 1к10. Если выпадет 8 или выше, значит выпущенный боеприпас вышел из Варпа уже внутри пустотных щитов, и потому они не смогли остановить его.

Часто задаваемые вопросы

«Оставить Поиск знания –
вот единственная настоящая ересь»

- странствующий магос Деций Абраксас

Вопрос: оружие со свойством *«Шквальное»* удваивает свой *режим огня* или удваивает количество попаданий, общее число которых которое не может превышать *режим огня*?

Ответ: удваивает *режим огня*.

Вопрос: скольких попаданий за каждую ступень успеха может избежать персонаж, предпринимающий тест *«Уклонения»* против стрельбы из оружия со свойством *«Шквальное»*?

Ответ: конкретно в случае со свойством *«Шквальное»* успешный тест *«Уклонения»* позволяет избежать двух попаданий за сам факт успешного прохождения теста и ещё двух попаданий за каждую ступень успеха.

Вопрос: какое самое большое оружие можно использовать через блок мыслеуправления?

Ответ: это зависит от того, как и где это оружие установлено. К примеру, на плече можно установить и подключить лишь пистолет – остальное будет слишком велико и тяжело. В целом, подключаться через БМУ могут пистолеты и лёгкое оружие, но если авантюрист сможет установить тяжёлое оружие на специальной платформе или боевой машине (и не будет возражать против того, что посредством БМУ он сам будет подключён к этой платформе или машине), то БМУ сработает и здесь.

Вопрос: когда авантюрист может стрелять из оружия, с которым связан через БМУ?

Ответ: авантюрист с БМУ подчиняется общим правилам, по которым может в один ход предпринять только одно действие с подтипом «Атака» (либо применить один психический приём, либо силу навигатора). БМУ позволяет потратить весь ход на что-то другое (например, на совершить *движение с полной скоростью* или принять *защитную стойку*), при этом проведя одну *стандартную атаку* из оружия, связанного с БМУ, потратив на это свободное действие. Эту атаку можно совершить в любой миг своего хода.

Вопрос: в правилах указано, что авантюрист может совершить лишь одну атаку в свой ход. Сколько атак он может совершить в чужой ход?

Ответ: формально, ограничения на количество атак в чужой ход нет, но есть очень мало способов совершить атаку в чужой ход. Например, если враг убегает от персонажа (в свой ход), то авантюрист может совершить по нему атаку в ближнем бою. *Дальше тут написано про то, что авантюрист может применять талант* ***«Контратака»*** *для того, чтобы атаковать такого убегающего врага после успешного* ***парирования****, что очень похоже на ошибку авторов – если враг убегает, он явно не может атаковать, а если он не атакует, то персонажу нечего* ***парировать****, чтобы после этого провести контратаку. Также уточняется, что если персонаж может совершать несколько* ***парирований*** *в ход (например, благодаря таланту* ***«Стена стали»****) и обладает* ***«Контратакой»****, то может контратаковать после каждого* ***парирования****, но сказано это опять же в контексте такого «убегающего, но атакующего» врага.*

Вопрос: может ли архимилитант, выбирая класс оружия для способности *«Знаток оружия»*, выбрать корабельные пушки?

Ответ: нет, не может. См. следующий вопрос, где указаны все возможные варианты.

Вопрос: какие классы оружия может выбрать архимилитант для своей способности *«Знаток оружия»* (см. стр. 41)?

Ответ: это может быть холодное, лёгкое, тяжёлое, метательное оружие или пистолеты. Экзотическое оружие – это не класс и потому не подходит.

Вопрос: какой пси-рейтинг учитывать при расчёте действия психических приёмов – исходный или модифицированный *уровнем мощи* и другими факторами?

Ответ: во всех случаях применяется модифицированный пси-рейтинг.

Вопрос: добавляет ли псайкер свой бонус Силы к урону, который наносит психическим приёмом *«Телекинетическое оружие»*?

Ответ: нет.

Вопрос: могут ли навигаторы получить пси-рейтинг благодаря мутации *«Чудной»*?

Ответ: нет. Навигаторы – не псайкеры и не могут стать ими или получить пси-рейтинг. У них есть собственные мутации (см. **таблицу 7-2**). Если персонаж-навигатор накопит достаточно *очков порчи*, чтобы мутировать, он делает бросок именно по **таблице 7-2**, вместо **таблицы 14-4**.

Вопрос: складываются ли бонусы от таланта *«Ненависть»*?

Ответ: нет, бонусы не складываются – ни если авантюрист каким-то образом приобрёл талант дважды (например, дважды получил талант *«Ненависть (Эльдары)»* и сейчас сражается с эльдарами), ни если враги попадают под действие двух имеющихся у персонажа талантов (например, на эльдарских корсаров действует, как *«Ненависть (Эльдары)»*, так и *«Ненависть (Пираты)»*). Бонус к Ближнему бою за ненависть никогда не может превышать +10.

Вопрос: в описании способности *«Нежеланный опыт»* у персонажей с происхождением *«Насильственная вербовка»* указано *«Вы получаете одно умение (если у него нет особых требований)»*. Разве здесь не должно быть сказано «талант» вместо «умение»?

Ответ: нет, всё написано верно. У некоторых умений есть особые требования (например, таково *«Психическое чутьё»*). Кроме того, это лишний раз запрещает персонажу взять улучшенное умение (например, *«Медика+10»* имеет требования – для неё нужно обладать *«Медикой»*).

Вопрос: учитывается ли модификатор за *количество* при *приобретении* корабельных узлов?

Ответ: нет. Как указано на стр. 259 вместо *количества* у корабельных узлов учитывается особый модификатор из **таблицы 9-36**. Если вы хотите *приобрести* несколько узлов, требуется несколько тестов.

Примечания

В эту русскоязычную **«Базовую книгу правил Rogue Trader»** мною включена последняя существующая эррата (версии 1.4) – вносимые ей поправки уже вставлены в текст, а идущий в комплекте FAQ вы видите страницей выше. Кроме того, я дополнил книгу материалами из **«Набора ведущего»** (который состоит из генератора звёздных систем и кораблей NPC, а также готового приключения **«Шёпот в буре»**) и малого дополнения **«Эпоха Коронуса»**, представляющего собой краткую хронологию событий в Пространстве. Как и всегда, я закрывал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех включений с их источниками.

Страница	Врезка	Источник
Стр. 15	Врезка «Повторяющиеся умения и таланты»	Эррата 1.4 для **Rogue Trader**
Стр. 121	Цитата «Разница между созданием и разрушением…»	Официальное приключение **«Сумеречный крестовый поход»**
Стр. 122	Цитата «Держи друзей близко…»	Официальное приключение **«Сумеречный крестовый поход»**
Стр. 153-170	Глава VI (много исправлений)	Эррата 1.4 для **Rogue Trader**
Стр. 191	Цитата «Открыть огонь изо всех орудий…»	Официальное приключение **«Варп-шторм»**
Стр. 204	Цитата «Пустота хранит много тайн…»	Официальное приключение **«Соблазны Пространства»**
Стр. 283-284	Раздел «Сотворение пустоты»	**«Набор ведущего»** для **Rogue Trader**
Стр. 300	Цитата «Лучше изменить Императору…»	Официальное приключение **«Соблазны Пространства»**
Стр. 313	Цитата «У вольных торговцев могут быть тысячи…»	Официальное приключение **«Соблазны Пространства»**
Стр. 328	Врезка «Потерянный рай»	Малое дополнение **«Эпоха Коронуса»**
Стр.338-341	Раздел «Летопись пространства Коронус»	Малое дополнение **«Эпоха Коронуса»**
Стр. 357-358	Раздел «Генератор вражеских кораблей»	**«Набор ведущего»** для **Rogue Trader**
Стр. 371-391	Приключение «Шёпот в буре»	**«Набор ведущего»** для **Rogue Trader**
Стр. 392	Раздел «Часто задаваемые вопросы»	Эррата 1.4 для **Rogue Trader**

Rogue Trader™

Имя персонажа _____ Имя игрока _____

Род занятий _____ Ранг _____ Родной мир _____ Устремление _____

Описание _____

Характеристики

Ближний бой	Дальний бой	Сила	Выносливость	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Сила воли	Товарищество
○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения

Умения

	Базовое	Изучено	+10%	+20%	Бонус
Азартные игры (Инт)					
Акробатика (Лов)					
Бдительность (Вос)					
Безопасность (Лов)					
Бесшумный шаг (Лов)					
Вождение (Лов)					
_____					
Воззвание (СВ)					
Выживание (Инт)					
Выслеживание (Инт)					
Грамотность (Инт)					
Допрос (СВ)					
Запретное знание (Инт)					
_____					
_____					
_____					
Запугивание (Сил)					
Звероводство (Инт)					
Исполнитель (Тов)					
_____					
Командование (Тов)					
Кутёж (Вын)					
Лазанье (Сил)					
Ловкость рук (Лов)					
Логика (Инт)					
Маскировка (Тов)					
Медика (Инт)					
Навигация (Инт)					
Обаяние (Тов)					
Обман (Тов)					
Обыден. знание (Инт)					
_____					
_____					

Таланты и особенности

_____

Особые способности

_____

Психические дисциплины

_____

Умения (продолжение)

	Базовое	Изучено	+10%	+20%	Бонус
Оценка (Инт)					
Пилотирование (Лов)					
_____					
_____					
Плаванье (Сил)					
Побег (Лов)					
Подрывное дело (Инт)					
Поиск (Вос)					
Польз. техники (Инт)					
Проницательность (Вос)					
Псих. чутьё (Вос)					
Ремесло (Инт)					
Сбор информ. (Тов)					
Скрытность (Лов)					
Слежка (Лов)					
Тайный язык (Инт)					
Торговля (Тов)					
Трёп (Тов)					
Уклонение (Лов)					
Учёное знание (Инт)					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
Химика (Инт)					
Шифры (Инт)					
Языкознание (Инт)					
_____					
_____					
_____					
_____					

Очки опыта

Непотраченный _____ Всего потрачено _____

Психические приемы

Приём	Поддержание	Дальность.

Уровень дохода

Начальный _____

Текущий _____

Злосчастья _____

_____

_____

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2009.

Rogue Trader™

Скорость

Пол. скорость	Полная скорость	Натиск	Бег	Прыжок в длину	Прыжок в высоту
(БЛ x1)	(БЛ x2)	(БЛ x3)	(БЛ x6)	(БС x1m)	(БС x20 cm)

Характеристики

Ближний бой	Дальний бой	Сила	Выносливость	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Сила воли	Товарищество
○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения

Оружие
Название_____
Класс_____ Урон_____ Тип_____ ББ_____
Дальн._____ РО_____ Маг_____ Перезарядка_____
Спецправила_____

Оружие
Название_____
Класс_____ Урон_____ Тип_____ ББ_____
Дальн._____ РО_____ Маг_____ Перезарядка_____
Спецправила_____

Оружие
Название_____
Класс_____ Урон_____ Тип_____ ББ_____
Дальн._____ РО_____ Маг_____ Перезарядка_____
Спецправила_____

Оружие
Название_____
Класс_____ Урон_____ Тип_____ ББ_____
Дальн._____ РО_____ Маг_____ Перезарядка_____
Спецправила_____

Оружие
Название_____
Класс_____ Урон_____ Тип_____ ББ_____
Дальн._____ РО_____ Маг_____ Перезарядка_____
Спецправила_____

Снаряжение

Приобретения

Мутации

Порча
Очки порчи _____
Степень порчи _____
Осквернения _____

Количество ран
Всего ран _____
Текущее количество _____
Критический урон_____
Усталость _____

Безумие
Очки безумия _____
Степень безумия _____
Расстройства _____

Броня

Голова
1-10
Тип:

Правая рука
11-20
Тип:

Левая рука
21-30
Тип:

Торс
31-70
Тип:

Правая нога
71-85
Тип::

Левая нога
86-100
Тип:

Вес брони

Носимый вес

Перенос	Подъём	Толкание

Очки судьбы

Всего	Сейчас

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2009.

Название :

Класс: Корпус:

Скорость:

Маневренность:

Обнаружение:

Необходимые узлы

Дополнительные узлы

Странности

Оснащённость турелями:

Пустотные щиты:

Броня:

Прочность корпуса:

Всего Текущая

Всего пространства

Занято пространства

Выработка энергии

Потребление энергии

Оснащённость орудиями

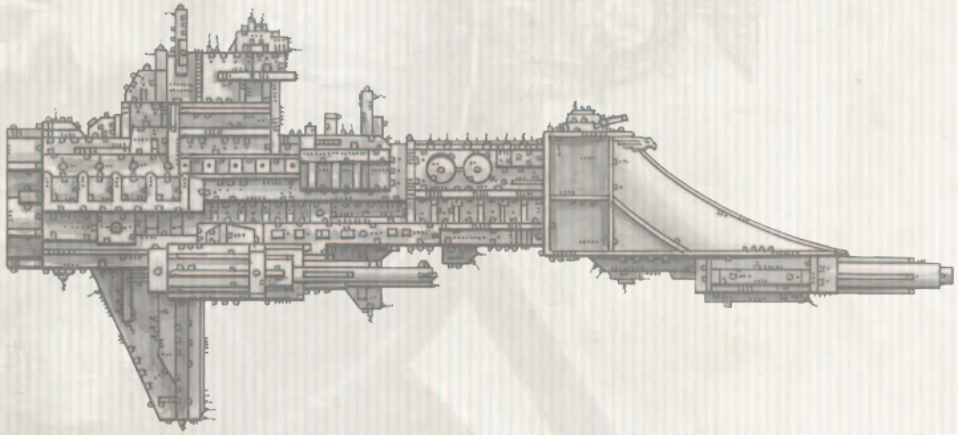
Киль Лоб Надпалубное

Левый Правый борт

Максимальное Текущее

Численность экипажа

Боевой дух



Орудия

	Сила	Критический уровень	Урон	Дальность
Макробатарея ○ Лэнс ○				
Макробатарея ○ Лэнс ○				
Макробатарея ○ Лэнс ○				
Макробатарея ○ Лэнс ○				

Расположение орудий

Надпалуб.	Лоб	Киль	Левый борт	Праввый борт
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○

Rogue Trader™

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2010