

ROGUE TRADER™

BATTLEFLEET KORONUS™



ПУСТОТНЫЕ КОРАБЛИ И ВОЙНЫ
В ПРОСТРАНСТВЕ КОРОНУС



ROGUE TRADER™

BATTLEFLEET KORONUS™



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В БЕСПРОСВЕТНОМ МРАКЕ
СОРОК ПЕРВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТІЯ



ОГЛАВЛЕНИЕ

ВступлЕНИЕ	4
О чём эта книга?	4

Глава I: Война и оружие	5
Торпеды	6
Бортовая авиация	9
Нова-орудия	14
Качество корабельных узлов и их установка	15
Установка узлов	15
Новые корабельные узлы	18
Новые корпуса кораблей	30

Глава II: Щит Империи	42
Межпланетные перелёты	43
Межзвёздные перелёты	43
Долг Имперского Флота	44
Рождение боевого корабля	44
Жизнь боевого корабля	49
Смерть боевого корабля	51
Каликсидский линейный флот	52
Знаменитые корабли Каликсидского флота	54
Линейный флот Коронуса	55
История Стражи Прохода 27-Эст	55
Зона 15	58
Знаменитые корабли флота Коронуса	59
Иерархия линейного флота	65

Глава III: Враги Человечества	71
Орки	72
Эльдары	82
Стриксиды	98
Рак'голы	100
Крууты	105
Головорезы Хаоса	107

Глава IV: Законы войны	117
Эскадры	127
Корабли-NPC	119
Действия и приказы	119
Урон по кораблям-NPC	120
Сбор флота	122
Ведение войн	124
Планетарные войны	126
Сбор войск	126
Снаряжение войск	131
Переброска и размещение сил	131
Псы войны	133
Масштабные войны	134
Приказы	135
Атаки	137
Истощение и боеспособность	137
Военные авантюры	140

Приложение: Пустотная авиация	143
--	------------

Примечания и FAQ	148
-------------------------------	------------

ВСТУПЛЕНИЕ

«Прогонять ночь. Править звёздами»

- неофициальный девиз Линейного флота Коронуса

В бескрайней тьме вдали от света Императора гнездятся и плодятся несметные враги человечества. Пираты, отступники и чужаки устраивают налёты из дикого космоса и мнят, что им не грозит возмездие. Они ошибаются. Огненный меч гнева Императора неизменно разит их, и имя тому мечу – Имперский Флот, колоссальное космическое воинство, способное разрушать звёздные системы и обращать в пепел целые цивилизации. Бесчисленные корабли Имперского Флота – от исплинских линкоров до юрких эсминцев – это щит и меч в бесконечной войне между звёзд. И теперь щит и меч повернулись к пространству Коронус.

Для вольных торговцев имперский космический флот таит опасности и возможности. Те, кто стремится нажиться на Империи, или сбежал на незаконный фронт Коронуса, чтобы быть подальше от правосудия, видят во Флоте угрозу. Но как бы не была велика мощь Флота, она несопоставима с огромностью его забот. Ключевую роль в бесконечной битве за судьбу человечества приходится играть лишь горстке отважных капитанов. Для тех вольных торговцев, что готовы быть союзником Флоту, он открывает огромные возможности вести войны и богатеть на них.

О ЧЁМ ЭТА КНИГА?

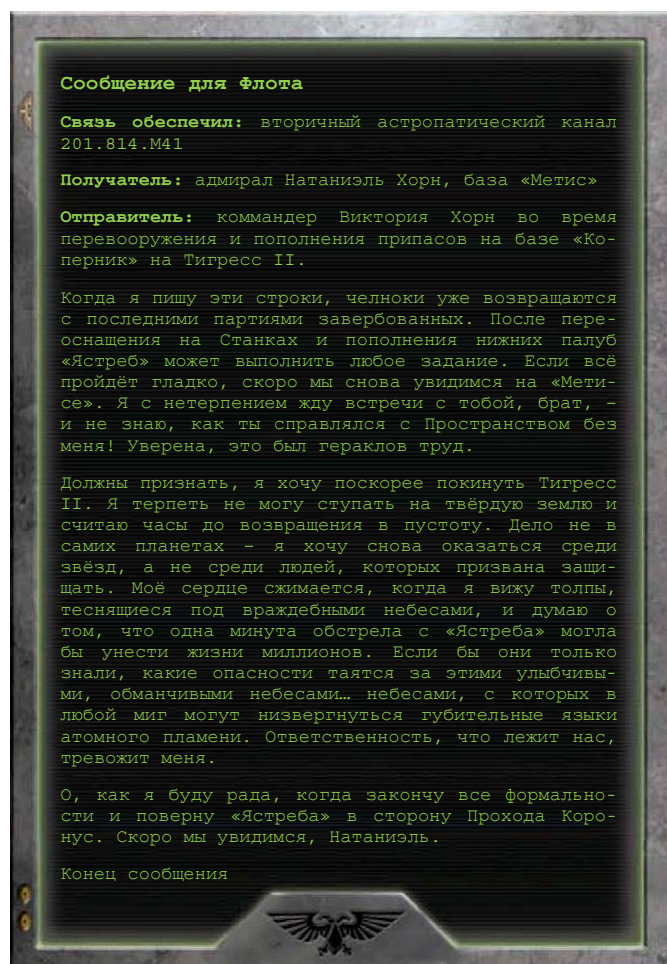
«Линейный флот Коронуса» – это справочник для ведущего и игроков во всём, что касается звёздных кораблей и доходных войн в игровой системе **Rogue Trader**. Эта книга описывает новые узлы, орудия, рассказывает о вражеских кораблях и приводит правила на управление противостоящими эскадрами и ведение планетарных войн. Многие аспекты поданы с точки зрения командера Виктории Хорн, капитана лёгкого крейсера «Ястреб». Флот приказал Хорн патрулировать Пространство и её знания этого региона несравненны.

ГЛАВА I. ВОЙНА И ОРУЖИЕ

Эта глава рассказывает о тяжёлом вооружении полноценных боевых кораблей – бортовых эскадрильях истребителей и бомбардировщиков, торпедах и нова-орудиях. Вольному торговцу, что хочет вести доходные войны и разыскивающему могучий корабль, потребуется такое вооружение. Также эта глава описывает новые корпуса и узлы для линейных и гранд-крейсеров, взлётные палубы, торпедные аппараты и множество иных дополнительных блоков.

ГЛАВА II. ШИТ ИМПЕРИУМА

Имперский Флот – древняя и невероятно могущественная организация. Это самый могучий звёздный флот в галактике, вынужденный действовать сразу всюду в силу огромности Империи. Эта глава описывает, как работает Флот, рассказывает о его давних и незыблемых традициях, запутанной иерархии, многочисленных обязанностях и испытанных методах. Также здесь изложены важные события истории и описаны корабли Каликсидского флота и Стражи прохода 27-Эст, также известной как «Линейный флот Коронуса». Наконец, здесь рассказывается об отношениях вольных торговцев с Флотом, который иногда едва терпит их (а порой даже охотится), но чаще поддерживает как ценных каперов и вспомогательные части.



ГЛАВА III. ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Этот раздел подробно описывает врагов Имперского Флота во всех их отвратительных обликах. Ведущий много узнаёт отсюда об опасных развалюхах орксаров, изящных и смертоносных эльдарских кораблях, кошунственных творениях слуг Хаоса и той пустотной мерзости, на которой в космос выходят малозначимые ксеносы – кочевники-стриксиды, жестокие ракголы и неизменно приспособляющиеся ко всему крууты.

ГЛАВА IV. ЗАКОНЫ ВОЙНЫ

Последняя глава предназначена равно для ведущего и игроков – она описывает правила на два важных аспекта **Rogue Trader**. Первый – о том, как наживаться на войне. Отсюда вы узнаете, как направить ваши огромные ресурсы на ведение масштабных войн в космосе или на поверхности планет, как извлечь из этого выгоду и почему вообще стоит ввязываться в войны. Второй раздел излагает правила эскадр и способов упрощенного подсчёта численности экипажа и боевого духа, что сделают отыгрыш масштабных боёв легче для ведущего.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Этот перевод «Линейного флота Коронуса» дополнен мелочами, описанными в официальных приключениях. Кроме того, при составлении были учтены исправления, что вносит эррата 1.4. 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: 1.03.01 Переводчик: Широхов С. П.



ВОЙНА И ОРУЖИЕ

ТОРПЕДЫ

•

БОРТОВЫЕ
ЭСКАДРИЛЬИ

•

НОВА-ОРУДИЯ

•

КАЧЕСТВО УЗЛОВ

•

НОВЫЕ УЗЛЫ

•

НОВЫЕ
КОРПУСА
КОРАБЛЕЙ



ГЛАВА I

ВОЙНА И ОРУЖИЕ

*«Вражеские торпеды на подходе!
Всем перехватчикам – на взлёт!»*

- лейтенант Аншал Гаррот, мастер-артиллерист с «Тени гнева»,
крейсера типа «Диктатор»

Империи Человека уже больше сотни веков сражается среди звёзд против бесчисленных врагов всех мастей. За тысячелетние войны в погоне за безраздельным владычеством в галактике человечество истратило титаническое количество боеприпасов. Каждая победа и поражение оставляет свою печать на древних судах – корпуса гордых кораблей покрываются шрамами, а их машинные души наполняются злобой. Из-за этого во всём Имперском Флоте не найти двух одинаковых кораблей – они отличаются не только типом, конструкцией и оснащённостью, но и полученными и исцелёнными ранами, а также опытом, которого набрались вместе с бессчётными поколениями пустоходов.

Эта глава расскажет, как сделать каждое судно уникальным – она начинается с правил на виды вооружения, не попавших в «**Базовую книгу**» – это торпеды, бортовые эскадрильи и смертоносные нова-орудия – и продолжается новыми типами корпусов, необходимых и дополнительных узлов, а также правил на их установку и качество.

ТОРПЕДЫ

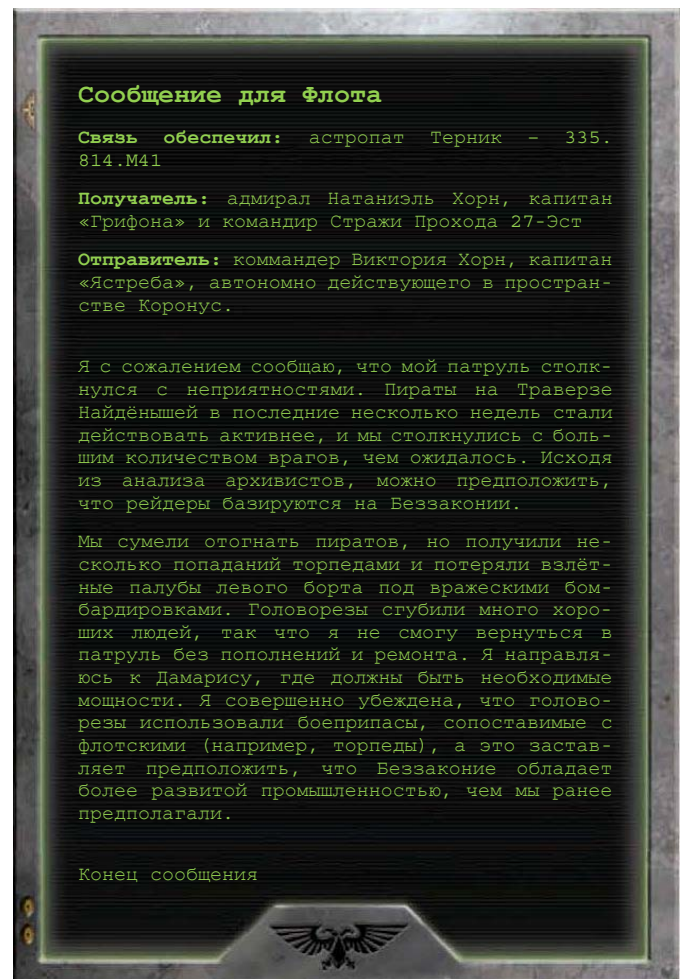
«Торпеды понеслись в сторону Детей Зла, и через миг тесный строй боевых кораблей превратился в паникующее стадо, каждое судно в котором всеми силами пыталось сбежать»

- из «Трактата о тактике Флота против ненавистных ю'ват по время Голгеннова крестового похода»

Имперский Флот и многие его враги широко применяют крупные самодвижущиеся ракеты «корабль-корабль», обобщённо называемые «торпедами». Это недешевое, но крайне разрушительное оружие, и многие капитаны с их помощью могут заставить врага маневрировать и двигаться в нужном направлении.

Самая обычная торпеда насчитывает в длину больше шестидесяти метров. Она оснащена мощной боеголовкой и кратковременным плазменным реактором, сродни тем, что используют в звёздных кораблях и титанах. Каждая торпеда заряжается в аппарат, способный выбрасывать её в пустоту, где она быстро набирает скорость и несётся к врагу по прямой. Хотя многие торпеды применяются для того, чтобы вынудить врага сменить курс, и никогда не поражают цель, каждая способна сильно повредить корабль, так что капитаны не зря боятся их.

Торпеды запускает мастер-артиллерист, а их полётом управляет грубый и свирепый машинный дух, что полагается на простые авгуры самой торпеды, способные засекают тепло от плазменных двигателей, распознавать силуэт цели, выходной сигнал и даже массу корабля. Захватив цель, торпеда включает мощные маневровые двигатели, чтобы скорректировать курс. При столкновении с противником, импульс загоняет торпеду вглубь судна, где и детонируют её боеголовка и плазменный реактор, нанося куда больше урона, чем смог бы причинить луч лэнса или макроснаряд.



ЗАПУСК ТОРПЕД

Торпеды отличаются от лэнсов и макробатарей в нескольких отношениях – особенно в том, как ведут огонь. Для простоты, весь процесс запуска торпеды и атаки описан в этом разделе полностью и не отсылает к правилам со стр. 212-215 «**Базовой книги**».

Торпедные аппараты всех видов должны устанавливаться как *носовые* или *килевые* оружейные узлы – на других местах конструкция не выдержит тех сил, что воздействуют на корабль при торпедном залпе. Сектор огня для торпедных аппаратов всегда один – это нос, независимо от того, как они установлены. Это касается гранд-крейсеров и уступающим им размерами кораблей.

Прежде чем стрелять, торпеды нужно зарядить в аппараты. Обычно перезарядка занимает один полный стратегический ход – таким образом, аппарат может стрелять лишь каждый второй ход. Чтобы ускорить перезарядку, любой авантюрист может потратить *длительное действие* на **трудный (-10) тест «Командования»** или **«Пользования техникой»**. В случае успеха все пустые торпедные аппараты будут успешно перезаряжены и смогут стрелять в этот же стратегический ход. Как в случае с макробатареями и лэнс-излучателями, один торпедный оружейный узел подразумевает несколько пусковых установок – это отражается в том, что торпедные аппараты, как и другие орудия имеют показатель *силы*. Все остальные свойства атаки определяются уже не аппаратом, а самой торпедой. Эти характеристики таковы:

- **Скорость:** это измеряемое в ПЕ расстояние, что торпеда преодолевает в один стратегический ход.
- **Урон:** такой урон торпеда наносит при попадании.
- **Критический уровень:** если хотя бы на одной кости выпало число, равное или превышающее КУ, цель получает критическое попадание.
- **Дальность поражения:** именно столько ПЕ торпеда может преодолеть перед тем, как плазменный реактор заснёт.

НЕПОЛНЫЕ ТОРПЕДНЫЕ ЗАЛПЫ И ВЕЕРА ТОРПЕД

Если на борту недостаточно торпед, чтобы зарядить все аппараты (или если хитрый капитан хочет придержать несколько снарядов про запас, чтобы выпалить в нужный миг), корабль может дать неполный залп.

Запуск неполного торпедного залпа не требует теста; авантюрист просто объявляет, сколько торпед он хочет выпустить. Впрочем, если на следующий ход он пожелает выпустить больше торпед, чем осталось в аппаратах, их придётся дозарядить.

Также торпеды можно запускать «веером», чтобы увеличить зону поражения и усложнить уклонение. Это понижает вероятность того, что в один корабль попадёт несколько торпед, но также понижает вероятность того, что в него не попадёт вообще ничего. Если авантюрист хочет выпустить торпеды «веером», он должен заявить это при стрельбе. Запуск проходит по общим правилам, но летящие «веером» торпеды могут поражать цель не в 1 ПЕ, а в 2 ПЕ от себя, тест Дальнего боя при этом становится **сложным (-20)** вместо **среднего (+0)**, а предельное количество попаданий от такого залпа составляет половину его величины. Чтобы выпустить торпеды веером, корабль должен выпустить в этом залпе хотя бы две торпеды.

Сила торпедного аппарата указывает на количество торпед, запускаемое за один раз – оно называется *залпом*. При запуске не требуется бросков, но командовать запуском должен один авантюрист или NPC – от его мастерства будет зависеть исход залпа. Этот персонаж может стрелять из иного оружия в ходе действия стрельбы по общим правилам – единственное отличие в том, что запуск торпед не требует теста, пока они не долетят до врага.

В отличие от макробатарей, лэнсов и нова-орудий, торпеды – это вещь в себе. **Авантюристы не могут увеличить точность торпед никакими длительными действиями.** Как бы споро и умело расчёты не заряжали аппараты, они не могут повлиять на способность машинного духа поразить врага. **Таким образом, бонусы, что приносят узлы, не упрощают тест Дальнего боя, предпринимаемый, когда торпеды достигают цели.**

При запуске, а также в начале каждого стратегического хода запустившего их корабля (перед любыми иными действиями) торпедный залп летит по прямой на количество ПЕ, равное своей *скорости*. Снаряды будут двигаться таким образом, пока не пролетят количество ПЕ, равное своей дальности поражения – при этом их реакторы исчерпают свой малый запас топлива и выключаться, оставив торпеду холодной и мёртвой. Если в любой миг движения залп проходит в пределах 1 ПЕ от другого судна (дружественного или враждебного – машинный дух не понимает различий), персонаж, что запускал торпеды, предпринимает **средний (+0) тест Дальнего боя + наведения торпед** (см. стр. 8). В случае успеха корабль поражает одна торпеда и ещё одна торпеда за каждую ступень успеха. Количество попаданий не может превышать количество торпед в залпе. Пустотные щиты не останавливают и не задерживают торпеды. Помните, что если вы используете тактическую карту, то торпеда поражает любую цель на одной клетке с собой или соседних с таковой (что даёт им возможность выбирать цели в пределах этих трёх ПЕ). Подсчитав количество попаданий, определите нанесённый урон и сравните с *броней* цели (отдельно для каждой торпеды). За каждое очко урона, превышающее количество *очков брони*, торпеда наносит одно очко урона *прочности* цели.

У всех торпед есть спецправило «Глубина разрушения (X)». Определяя урон, перебрасывайте кости, если на них выпадает число, ниже X или равное ему. Результат переброса окончателен.

В отличие от макробатарей, урон от нескольких торпед из одного залпа **не складывается** – каждая наносит повреждения отдельно.

Все торпеды, что не были сбиты огнём турелей и не поразили цель, продолжают двигаться по общим правилам, пока не попадут в какой-нибудь корабль или не пролетят расстояние, равное своей дальности поражения.

ТИПЫ ТОРПЕД

Сколько торпед можно зарядить в один аппарат – указано в его описании (см. стр. 24-25). Торпеды различают по типу боеголовки, потому что двигатели на них почти одинаковы. У большинства имперских торпед есть простые системы наведения, но почти на любую торпеду можно поставить более совершенные прицельные устройства. В **таблице 1-1** указаны все нужные сведения о разных типах торпед, а в **таблице 1-2** – *доступность* самих торпед и систем их наведения. Если персонаж хочет приобрести торпеду с системой наведения, воспользуйтесь правилами составных модификаторов доступности со стр. 257 «Базовой книги».

Боеголовки

Необычные боеголовки встречаются нечасто, но могут исполнять самые разные тактические роли. Имея под рукой разные виды снарядов, капитан должен тщательно выбирать те, что больше всего подходят избранной его кораблём тактике.

Плазменные боеголовки

Это стандартные имперские боеголовки для торпед. Они движутся на большой скорости и способны пробить бронированный корпус и взорваться в глубинах вражеского судна. Плазменный реактор, загнав снаряд в недра корабля, перегружается и детонирует, внося свою лепту в поражение противника. Расчёт на такую перегрузку упрощает производство и делает такие торпеды стандартным вооружением в Имперском Флоте.

Глубина разрушения (3): определяя урон от этого оружия, перебрасывайте кости, на которых выпало 3 или ниже. Результат переброса окончателен.

Абордажные торпеды

Такие снаряды больше похожи на управляемые космические суда, чем на торпеды, и выполняют примерно ту же роль, что абордажные баркасы, уступая им в маневренности и бронировании. С другой стороны, такая торпеда меньше размером, а потому в неё труднее попасть. «Экипаж» может в небольших пределах корректировать курс своего «судна» (абордажная торпеда всегда считается *удалённо управляемой* торпедой, но это не усложняет тесты *приобретения*; при этом она лишена показателя *обнаружения*). На такую торпеду нельзя поставить иных систем наведения.

Когда абордажная торпеда успешно поражает цель, определите урон по общим правилам. Если он превзойдёт количество *очков брони* цели, урон *прочности* не наносится, но десант совершает атаку «Ударил-отступил».

Глубина разрушения (2): определяя урон от этого оружия, перебрасывайте кости, на которых выпало 2 или ниже. Результат переброса окончателен.

ТОРПЕДЫ И КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Торпеды наносят критические попадания по собственным правилам, и тому есть очевидная причина – меткость. Макробатарей, лэнсы и эскадрильи бомбардировщиков могут с разной степенью точности направлять свои удары, но полёт торпеды автоматизирован и довольно неуклюж, отчего шанс нанести критическое попадание зависит от нанесённого урона и случайности, а не от мастерства канонира.

Если при определении урона от торпеды хотя бы на одной кости выпало число, равное или превышающее КУ торпеды, та наносит критическое попадание. Если при этом торпеда не нанесла урона *прочности*, она наносит одно очко урона *прочности*. Бросьте 1к5 по **таблице 8-12 «Критические попадания»** со стр. 215 «Базовой книги».

ВИРУСНЫЕ БОЕГОЛОВКИ

Когда корабль нужно захватить целиком, а судьба его экипажа никого не волнует, лучшим решением становятся вирусные торпеды. Пираты, которых больше интересует груз, оборудование и возможность пополнить свой флот новым судном, всегда жадны до таких редких и нестабильных боеприпасов.

Когда абордажная торпеда успешно поражает цель, определите урон по общим правилам. Если он превзойдёт количество *очков брони* цели, та немедленно получает 3к10 единиц урона *численности экипажа* и 2к10 – *боевому духу*. Урон *прочности* при этом не наносится. Персонаж должен немедленно пройти **трудный (-10) тест «Командования»**, чтобы отделить выживших от заражённых. В случае успеха распространение вируса остановится. В случае провала, судно будет получать тот же урон каждый стратегический ход, пока тест не будет пройден. Помните, что на каждую нанёсшую урон боеголовку требуется отдельный тест.

Впрочем, смертоносная начинка боеголовки представляет опасность и для своего хозяина. Если торпедные аппараты, заряжённые вирусными торпедами, будут *повреждены*, весь корабль считается получившим попадание вирусной торпедой.

Глубина разрушения (1): определяя урон от этого оружия, перебрасывайте кости, на которых выпало 1 или ниже. Результат переброса окончателен.

ВИХРЕВЫЕ БОЕГОЛОВКИ

Лишь несколько миров-кузниц сохраняют секреты производства этого редкого оружия. Вихревые боеголовки – это не просто взрывчатка; это сложное устройство, что рвёт ткань реальности и затягивает всё вокруг в Варп. Бушующие энергии в такой прорехе вырывают из вражеского корабля целые куски, оставляя рваные раны в корпусе.

Вихревые торпеды полностью игнорируют *броню* цели, а весть о применении столь чудовищного оружия разносится среди экипажа корабля-жертвы подобно лесному пожару. Кроме урона *прочности* и критических попаданий, каждое успешное попадание вихревой торпедой причиняет 1к5 единиц урона *боевому духу*.

Забота о таком оружии и его применение требуют обрядов, забытых большинством машиноведов. Если торпедные аппараты, заряжённые вихревыми торпедами, будут *повреждены*, они считаются *уничтоженными*, а корабль получает три критических попадания (куда именно – решает ведущий). Кроме того, если тест *содержания*, предпринятый для пополнения запасов таких торпед, будет провален на две или больше ступеней, новые торпеды будут иметь изъян и взорвутся, *повредив* (но не *уничтожив*) торпедные аппараты тогда, когда этого захочет ведущий.

Глубина разрушения (5): определяя урон от этого оружия, перебрасывайте кости, на которых выпало 5 или ниже. Результат переброса окончателен.

МЕЛЬТА-БОЕГОЛОВКИ

Таких торпед капитаны боятся ещё больше плазменных. Они милосердно редки и крайне свирепы. Каждая боеголовка несёт несколько точно размещённых мельта-зарядов, что срабатывают при попадании и прожигают корпус корабля и начинают пожар. Бушующее пламя может поглотить целые отсеки.

Если попадание мельта-торпеды нанесло урон, на корабле немедленно начинается *пожар* (в дополнение к иным возможным критическим попаданиям). С другой стороны, возить такие боеприпасы на борту почти так же опасно, как столкнуться с ними в бою. Если торпедные аппараты, заряжённые мельта-торпедами, будут *уничтожены*, один выбранный ведущим узел охватывает *пожар*.

Глубина разрушения (4): определяя урон от этого оружия, перебрасывайте кости, на которых выпало 4 или ниже. Результат переброса окончателен.

СИСТЕМЫ НАВЕДЕНИЯ И МОДИФИКАЦИИ

Все торпеды оснащены системами наведения – машинным духом, что засекает цели и направляет снаряд к ним, дабы заключить в смертельные объятия. Это касается большинства торпед, хотя некоторые редкие образчики могут похвастаться более сложным оснащением. Совершенная аппаратура позволяет торпедой преодолевать львиную долю защитных мер и делает поистине грозным оружием. Кроме того, некоторые системы наведения разработаны специально для применения на высокоскоростных торпедах с мощными двигателями.

Для торпед можно приобретать системы наведения – как отдельно (согласно их доступности), так и сразу с торпедами, на которых они будут установлены (применяя правила составных модификаторов доступности).

СТАНДАРТНЫЕ СИСТЕМЫ НАВЕДЕНИЯ

В большинстве торпед обитают машинные духи, что используют авгурь для поисков цели, обладающей сопоставимыми с кораблём массой, излучением, выделяемым теплом и другими показателями. Такие системы не меняют доступность торпед. Все приобретаемые торпеды обычно оснащены такими системами. **Торпеды со стандартными системами наведения имеют показатель наведения +20.**

УДАЛЁННОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Полёт таких торпед можно корректировать с корабля, благодаря узконаправленной связи. Это позволяет умелому артиллеристу перенаправить это оружие в самый последний миг перед столкновением. Дополнительные манёвренные двигатели и системы связи встречаются редко, хотя производятся несколькими мирами-кузницами.

При запуске торпеды один авантюрист или NPC на корабле может предпринять **средний (+0) тест «Пользования техникой» + наведения**. В случае успеха он может изменить направление движения торпеды на 45 градусов или меньше. За каждую ступень успеха он может уменьшить её *скорость* в этом раунде на 1 ПЕ.

Если корабль проводил *«Точечные ауспиции»* и обнаружил у врага торпедные аппараты, то ему станет известно, управляемые там торпеды или нет. В таком случае персонаж на корабле, по которому дали залп, может пройти **напряжённый (-40) тест «Пользования техникой»**. В случае успеха он перехватывает управление над летящими торпедами и может перенаправить их в любые цели в пределах дальности поражения. **Управляемые торпеды имеют показатель наведения +20.**

СИСТЕМА САМОНАВЕДЕНИЯ

Очень немногие миры-кузницы ещё способны оснащать торпеды системами самонаведения. Такие снаряды несут к себе адаптивные когитаторы и логические вычислители, постоянно анализирующие манёвры вражеского корабля. Редкость и эффективность таких торпед делает их поистине легендарными. **Самонаводящиеся торпеды имеют показатель наведения +30.**

ФОРСИРОВАННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Реакторы таких торпед пылают жарче обычного, но быстро исчерпывают запас топлива, благодаря чему снаряд обретает большую скорость, жертвуя дальностью. Кроме того, такие двигатели нередко перегружают обычные торпедные авгурь, поэтому в них приходится сесть более свирепых и нетерпеливых машинных духов.

Такие торпеды пролетают 15 ПЕ за ход, а не 10, как все остальные. Увы, возросшее потребление топлива понижает дальность их поражения до 30 ПЕ. **Кроме того, такие торпеды имеют показатель наведения +15.**

Таблица I-1 «Торпеды»				
Торпеда	Скорость	Урон	КУ	Дальность
Абордажная торпеда	10	2к10+11	-	60
Вирусная торпеда	10	2к10+10	-	60
Вихревая торпеда	10	2к10+5	6+	60
Мельта-торпеда	10	2к10+15	9+	60
Плазменная торпеда	10	2к10+14	10	60

Таблица I-2 «Доступность торпед»	
Торпеда	Доступность
Абордажная торпеда	Очень редкая
Вирусная торпеда	Почти уникальная
Вихревая торпеда	Уникальная
Мельта-торпеда	Чрезвычайно редкая
Плазменная торпеда	Редкая
Система наведения	Доступность
Система самонаведения	Чрезвычайно редкая
Стандартная система наведения	-
Удалённое управление	Редкая
Форсированные двигатели	Редкая

БОРТОВАЯ АВИАЦИЯ

«Грифон»», это звено «Метеор». Боевой вылет завершён, цель поражена»

- командир эскадрильи Синклер при обороне Порт-Странствия от войны! Гулпрога

Несущие корабли, вроде «Диктатора», не слишком любимые командованием Каликсидского линейного флота, которое предпочитает «настоящие» боевые корабли, остаются ценным стратегическим ресурсом – во многом, благодаря своей универсальности. Обычная взлётная палуба крейсера (а на кораблях ниже классом обычно нет места для авиации) вмещает самые разные машины – от грузовых лихтеров и личных челноков до крупных десантных судов и атмосферных самолётов (одни хранятся в особых контейнерах, другие же ограничено защищены от пустоты и могут взлетать прямо с борта носителя) до тяжёлых противокорабельных бомбардировщиков, истребителей и абордажных баркасов. Такое разнообразие позволяет носителю выполнять самые разные задачи – самому или поддерживая другие суда.

Хотя в большинстве линейных флотов носители едва терпят, многие вольные торговцы считают их идеальными для своих задач и используют, как в торговле, так и на войне. Единственное, что ограничивает их распространение среди династий – цена; содержание десятков машин и умелых экипажей для них слишком дорого для всех, кроме настоящих богачей.

ПОДГОТОВКА К ВЗЛЁТУ

Применение корабля-носителя – непростая задача, и на многих несущих судах на лётных палубах работают целые бригады. Эскадрильи и пилоты не могут вечно находиться в полной готовности. Машины размещают в ангарах-хранилищах, провожая должными обрядами, а их духи засыпают, пока их вновь не призвуют в бой. Палубные команды проверяют работу пусковых механизмов, систем подачи топлива, готовность боеприпасов и исполняют тысячу иных необходимых задач. Подготовка к боевому вылету – это сложный процесс, что требует множества людей, которые пробудят машины и позаботятся о заправке и вооружении.

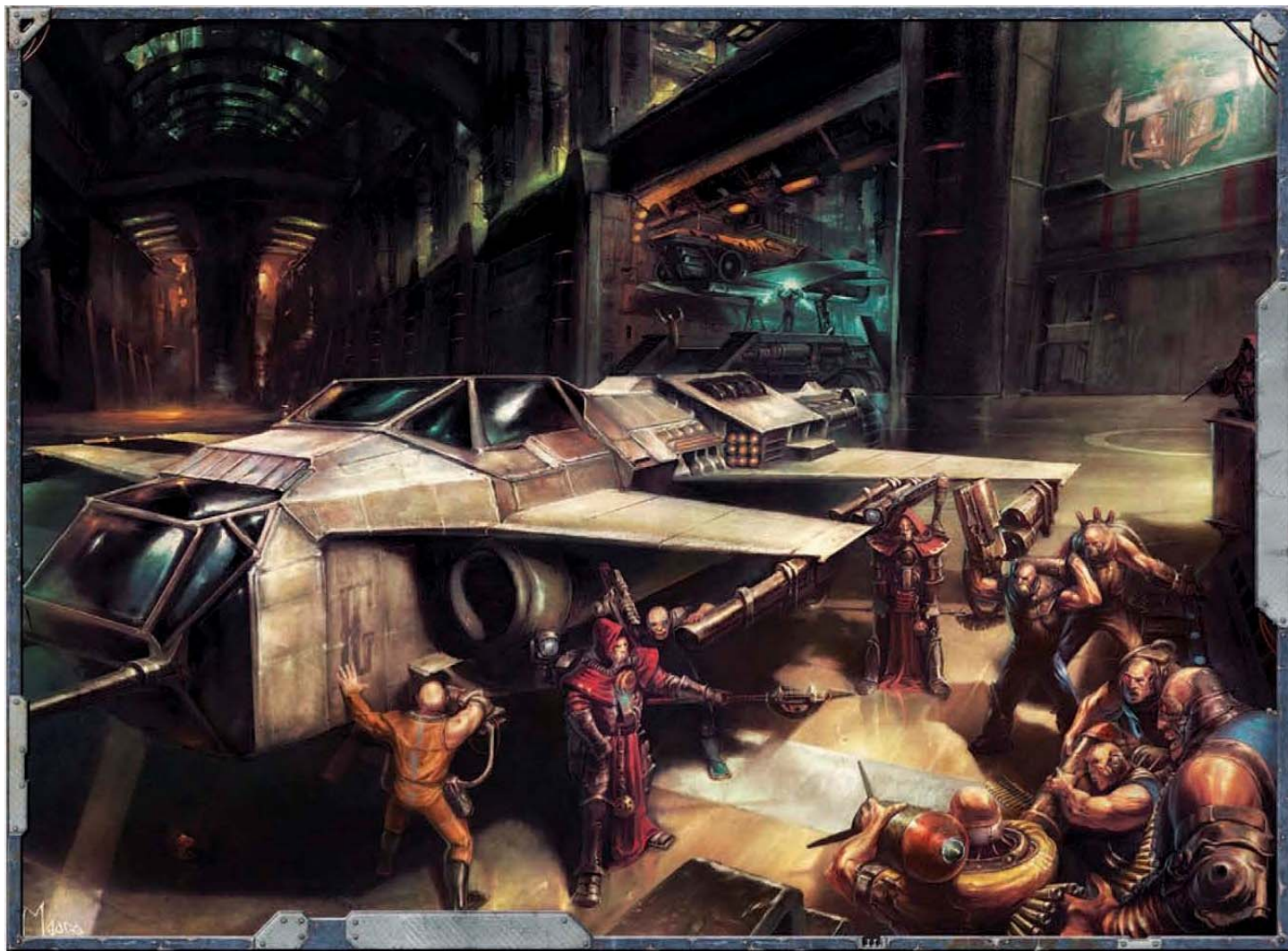
Когда вокруг не гремит бой, всё это можно сделать тщательно, неспешно и без ошибок. Хорошо, если время на это есть, ведь большинство лихтеров и челноков приходится долго готовить к вылету, уговаривая их упрямых и непокорных машинных духов – не сравнить с пылкими и воинственными душами боевых самолётов. **Звёздный корабль может иметь одну готовую к вылету эскадрилью за каждую единицу силы каждой взлётной палубы.**

В разгар боя люди работают лихорадочно, и предполётная подготовка занимает меньше времени. Чтобы подготовить новую эскадрилью к бою, потребуется длительное действие – персонаж должен предпринять **простой (+10) тест «Командования»**, чтобы отдать нужные приказы. Предельное количество эскадрилий, что могут быть готовы к вылету одновременно, равно суммарной силе всех используемых взлётных палуб. Несколько палуб можно подготовить одним длительным действием – подробнее о том, сколько эскадрилий может быть на борту всего см. врезку **«Вместимость взлётных палуб»**.

Многие действия бортовой авиации (см. стр. 11-13) начинаются со взлёта заранее подготовленных эскадрилий. Когда самолёты покинут взлётную палубу, можно будет начать готовить новые – но количество готовых эскадрилий на взлётной палубе не может превышать её показатель *силы*. Эскадрильи можно запускать каждый ход. Само собой, корабль не может запустить больше эскадрилий, чем несёт на борту.

Пример:

«Торжественный приговор», линейный крейсер типа «Марс», оснащён двумя взлётными палубами, каждая из которых имеет *силу* 2. В разгар боя пустоходы готовят к вылету бомбардировщики, чтобы нанести удар по орочьему космолёту. Корабельный мастер-артиллерист бросает **простой (+10) тест «Командования»** и проходит его. Таким образом, к вылету готовы четыре эскадрильи бомбардировщиков. Вместо этого мастер-артиллерист мог приказать подготовить три эскадрильи бомбардировщиков и одну – истребителей сопровождения или создать иное сочетание машин, не превышая сумму в четыре эскадрильи. Как только машины взлетят, мастер-артиллерист может потратить своё следующее длительное действие на подготовку новых четырёх эскадрилий, что смогут взлетать в следующем ходу.



Суда на взлётных палубах можно разделить на пять категорий, исходя из их предназначения:

- **Вспомогательные суда** (маленькие корабли для торговых дел и переговоров).
- **Самолёты Аэронавтики** (атмосферная авиация для поддержки наземных операций – истребители, бомбардировщики и войсковые транспорты).
- **Истребители** (пустотные самолёты для боя с вражеской космической авиацией и орудиями).
- **Бомбардировщики** (крупные пустотные суда для поражения вражеских кораблей).
- **Абордажные баркасы** (бронированные пустотные челноки для переброски боевых групп на борт врага).

В этом разделе не описывается точное применение вспомогательных судов и самолётов Аэронавтики, но в любой авантюре, где такие машины окажутся полезными, игроки получают +25 очков достижения за каждое очко *силы* взлётных палуб, которыми располагает их корабль, если работают над *военной* или *торговой* задачей. О том, как атмосферная авиация применяется в военных авантюрах см. стр. 126.

НЕПОЛНЫЕ ЭСКАДРИЛЬИ

Военная удача изменчива – корабль может потерять часть своих самолётов, и лётчикам придётся вести бой в неполном составе. Определение того, сколько машин отсутствует, зависит от того, как вы считаете потери (см. стр. 14). В любом случае эскадрильи, потерявшие половину машин, предоставляют бонус +5 не за каждую эскадрилью, а за каждые две эскадрильи (это касается истребителей, бомбардировщиков и абордажных баркасов – см. ниже).

УНИЧТОЖЕННЫЕ ЭСКАДРИЛЬИ

Правила допускают и уничтожение эскадрилий. Это означает, что она потеряла часть своих машин, а остальные были серьёзно повреждены. С точки зрения игры важно то, что «уничтоженные» эскадрильи не могут действовать до конца космического боя. Если бой идёт достаточно долго, «уничтоженная» эскадрилья может вернуться в строй через два часа – этого времени достаточно, чтобы залатать часть самолётов и подготовить к вылету новые. Когда бой закончится, уничтоженные эскадрильи восстанавливаются (см. стр. 14).

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ТУРЕЛИ

Хотя щиты достойно оберегают судно от снарядов и лэнсов, они бесполезны против относительно медленных торпед и бомб. Чтобы спастись от такого оружия, суда оснащают лёгкими оборонительными орудиями – их скопом называют «турелями». Турели не в силах повредить другому кораблю, но могут расстрелять торпеду или сбить пустотный самолёт.

Турели работают против торпед и авиации по одному принципу. Перед тем, как атакующий определит количество попаданий, обороняющийся может бросить Дальний бой, пользуясь *искусностью экипажа* с бонусом +5 за каждую единицу показателя «Оснащённость турелями» (корабль должен иметь хотя бы *оснащённость турелями* 1, чтобы пользоваться этой возможностью). В случае успеха турели попадают один раз и ещё один раз за каждые две ступени успеха. Каждое попадание накрывает одну торпеду или эскадрилью, тем самым снижая количество торпед в залпе или эскадрилий в волне ещё до того, как будут сделаны броски атаки. Подбитые торпеды не срабатывают и уничтожаются. Самолёты могут не уничтожить, а отогнать или вывести из строя (см. стр. 14) – но в этой атаке они участвовать не смогут.

Вместимость взлётных палуб

Более чем возможно, что у вольного торговца найдётся множество самых разных самолётов. Такие машины крайне дороги, и слишком глупо бросать в бой абордажные баркасы, когда нужны звёздные перехватчики.

Каждое очко *силы* у взлётной палубы означает, что на палубе достаточно места для одной эскадрильи звёздных истребителей, одной эскадрильи бомбардировщиков и одной эскадрильи абордажных баркасов, вспомогательных судов или самолётов Аэронавтики. Палубу можно переоборудовать для разных нужд – например, выделить единицу *силы* на две эскадрильи истребителей и одну вспомогательную эскадрилью. **В любом случае, за каждое очко *силы* взлётной палубы на ней может размещаться три эскадрильи.**

Размеры эскадрилий, что указаны в **таблице 1-3**, подскажут вам, сколько примерно истребителей, бомбардировщиков и абордажных баркасов может быть на одной палубе. Что касается судов поддержки и Аэронавтики, воспользуйтесь следующими указаниями:

- Самолёты Аэронавтики, как правило, формируются в те же соединения, что и пустотная авиация – истребители, бомбардировщики, транспорты. Атмосферные самолёты обычно меньше своих космических собратьев, а потому эскадрилья Аэронавтики может быть вдвое больше пустотной – например, сорок «Громов» займут то же место, что и двадцать «Фурий».
- Вспомогательные суда, как правило, занимают столько же места, сколько абордажные баркасы.

Суда, для которых нет палуб

Не на каждом звёздном корабле можно выделить столько места под взлётные палубы, чтобы вместить все боевые и транспортные машины. Впрочем, у большинства судов есть нечто вроде ангара для челноков и малых судов. Имперские корабли слишком велики, чтобы приземляться на поверхность планет, а потому не могут обойтись без вспомогательных судов при разгрузке и пополнении припасов. Размер таких ангаров сильно зависит от типа корабля и его габаритов. Если ведущий или игроки хотят точно определить, сколько челноков есть в их распоряжении, считайте, что корабль может нести один лихтер, челнок или тяжёлый транспортник за каждые пять очков *пространства*, что предоставляет корпус. Как правило, такие суда имеют не более полусотни метров в длину. Впрочем, если у корабля есть соответствующие узлы (например, «Грузовые и лихтерные отсеки»), у него может быть ещё четыре малых судна.

ДЕЙСТВИЯ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ

Хотя лётчиков с таких машин часто считают жадными до славы сорвиголовами, это мастера своего дела, ведущие относительно лёгкие самолёты в вихрь боя, где они уничтожают громоздкие бомбардировщики и сбивают торпеды, способные погубить колоссальные корабли.

В целом, у истребителей можно выделить три основных роли в космическом бою:

• **Перехват:** в качестве длительного действия любое количество эскадрилий такого типа, готовых к вылету с палуб, могут начать вылет. Эскадрильи перехватчиков могут действовать по одной или объединяться в авиакрылья из двух или более эскадрилий. При запуске и в начале каждого стратегического хода корабля-носителя перехватчики могут свободно пролететь количество пустотных единиц, равное *скорости* самой медленной эскадрильи в соединении. Перехватчики могут оставаться вдали от своего корабля четыре хода – после этого топливо и воздух начнут заканчиваться, и судам придётся вернуться на носитель. Оказавшись в пределах 1 ПЕ от вражеской торпеды или эскадрильи, перехватчики могут атаковать её (независимо от того, сами они приблизились к цели или она к ним). Как проходит атака – см. ниже.

• **Боевой пустотный патруль:** эскадрильи прочёсывают космос вокруг корабля, стремясь защитить его от возможных нападений. В качестве длительного действия любое количество эскадрилий такого типа, готовых к вылету с палуб, могут начать вылет. Патрульные могут оберегать свой носитель или любой другой дружественный корабль в пределах дальности, равной *скорости* самой медленной эскадрильи (но этот корабль должен оставаться в пределах этой дальности всё время патруля). Патрульные истребители регулярно возвращаются на свой носитель для дозаправки, так что такой вылет можно вести сколько угодно. Пока действует патруль, любые вражеские самолёты или торпеды будут немедленно атакованы половиной находящихся в патруле эскадрилий (округлять вверх), когда окажутся в 5 ПЕ от защищаемого корабля. Предполагается, что вторая половина патрульных слишком далеко или на перевооружении. В отличие от перехвата, атакующие не вынуждают истребители через несколько ходов боя возвращаться на носитель – они и так делают это периодически в ходе патруля. Даже когда эскадрильи пытаются отбить атаку врага, патруль продолжается. Отстрелявшиеся истребители возвращаются на базу, перевооружаются и вновь отправляются в бой – это может продолжаться сколько угодно.

• **Сопровождение:** вместо того, чтобы действовать самим по себе, истребители могут сопровождать бомбардировщики или абордажные баркасы – защищать их от вражеских перехватчиков или не давать покоя турелям, дабы собратья могли сделать свою работу. В сопровождения истребители вылетают вместе с бомбардировщиками или баркасами и движутся на той же скорости, что они. Если на сопровождаемых нападут вражеские истребители, сопровождающие могут дать им отпор. Вражеские истребители обязаны сражаться с истребителями сопровождения (см. ниже). Также каждая эскадрилья сопровождающих накладывает **штраф -10** на тесты Дальнего боя, что предпринимают турели, и всегда гибнут раньше сопровождаемых бомбардировщиков или абордажных баркасов.

ИСТРЕБИТЕЛИ В БОЮ

Во всех случаях, когда истребители сталкиваются в бою с авиацией, обе стороны предпринимают **средний (+0) тест «Командования» + эффективности** (этот тест может бросать, как персонаж, оставшийся на носителе, так и тот, кто возглавляет атаку лично). Обе стороны получают бонус +5 за каждую эскадрилью дружественных истребителей после первой, и ещё +5 за дополнительную эскадрилью бомбардировщиков или абордажных баркасов после первой, а также ещё +5 за каждые две дополнительные эскадрильи бомбардировщиков или абордажных баркасов (хотя ни бомбардировщики, ни баркасы не так хороши в «собачьей схватке», как истребители, это вооружённые и опасные в большом количестве машины). Бросок считается состоятельным, но его исход рассчитывается по иным правилам.

За каждую ступень успеха в тесте одна вражеская эскадрилья или торпеда будет уничтожена – разбита, повреждена или вынуждена вернуться на носитель самым прямым из возможных путей, потратив всё топливо и боеприпасы. Все оставшиеся эскадрильи продолжают противостояние в последующие ходы – они могут и дальше вести бой или попытаться прорваться к своей изначальной цели. **Если одна сторона наберёт на четыре ступени успеха больше противника, она не понесёт потерь в этом ходу.** Тактическая грамотность и лётное мастерство позволят пилотам пронестись через вражеские порядки, подобно косе через ряд колонов. Показатель *эффективности* указан на стр. 13 – это умозрительное обозначение совокупной огневой мощи, бронирования, манёвренности и скорости самолёта, выраженной одной цифрой.

ЗА МНОЙ!

В некоторых случаях, авантюристы – особенно пустотные волки – захотят сами возглавить эскадрилью. Это немного усложнит расчёты, но значительно увеличит шансы на успех. Приведённые ниже указания несколько более абстрактны, чем описанные в дополнении «Сквозь шторм» правила боевой техники – просто они призваны моделировать свалки и перестрелки самолётов не самих по себе, а в контексте боя звёздных кораблей.

Благодаря личному мастерству, возмутительной лихости и удаче авантюрист ведёт своих подчинённых на врага, служа им живым примером. Управляя истребителем, бомбардировщиком или абордажным баркасом (в зависимости от того, какую эскадрилью он ведёт), герой предпринимает **состязательный средний (+0) тест «Пилотирования (Космические суда)» + эффективности**, прежде чем предпринять тест «Командования», нужный для управления эскадрилей. Этот тест бросается против «Пилотирования (Космические суда)» вражеских пилотов, что как правило, равна *искусности экипажа* их корабля. В случае успеха персонаж получает бонус +5 на следующий тест «Командования» и ещё +5 за каждые две ступени успеха. Кроме того, каждые две ступени успеха позволяют авантюристу подбить один вражеский самолёт, снести турель или расстрелять торпеду. Это не несёт дополнительного игромеханического эффекта, зато пилоту будет чем похвастаться.

Увы, если тест будет провален на четыре или более ступеней, значит пилот допустил страшную ошибку, а его машина вышла из строя. Персонаж получает 2к10+5 единиц урона (броня и бонус Выносливости помогают по общим правилам), но его самолёт оказывается повреждён и не может вести бой – его должны эвакуировать на корабль. Если вы используете правила техники из дополнения «Сквозь шторм», то (вместо этого урона пилоту) машина получает 4к10+25 единиц урона (броня учитывается) и может получить критическое попадание по общим правилам. Это может привести к повреждению или гибели судна.

Также, если эскадрилья врага возглавляет особенно умелый или знаменитый пилот, авантюрист может вызвать его на пустотную дуэль. Она отыгрывается **состязательным тестом «Пилотирования (Космические суда)» + эффективности**. Победитель получает бонус +5 к своему следующему тесту «Командования» и ещё +5 за каждые две ступени успеха. Кроме того, победив на три или более ступени успеха, авантюрист подбивает машину вражеского пилота, а проиграв на три и более – получает штраф, как описано выше.

ДЕЙСТВИЯ БОМБАРДИРОВЩИКОВ

Крупные и неуклюжие в сравнении с другими пустотными машинами, бомбардировщики оснащены целым арсеналом энергетического оружия, ракет и бомб, призванных повредить корпус корабля. С умелым экипажем бомбардировщик может нанести огромный урон, если будет искусно маневрировать, чтобы попасть в самые слабо защищённые части корпуса с точностью, невозможной для дальнобойного оружия.

В качестве длительного действия любое количество эскадрилий такого типа, готовых к вылету с палуб, могут начать вылет. Эскадрильи бомбардировщиков могут действовать по одной или объединяться в авиакрылья из двух или более эскадрилий. При запуске и в начале каждого стратегического хода корабля-носителя бомбардировщики могут свободно пролететь количество пустотных единиц, равное *скорости* самой медленной эскадрильи в соединении. Бомбардировщики могут оставаться вдали от своего корабля шесть ходов – после этого топливо и воздух начнут заканчиваться, и судам придётся вернуться на носитель. Оказавшись в пределах 1 ПЕ к вражескому кораблю, бомбардировщики могут нанести бомбовый удар – приблизиться к цели, сбросить свой груз и вернуться на носитель.

Предпримите **средний (+0) тест «Командования» + эффективности** (этот тест может бросать как персонаж, оставшийся на носителе, так и тот, кто возглавляет атаку лично). Тест получает бонус +5 за каждую эскадрилью дружественных бомбардировщиков после первой. Успех теста означает одно попадание по вражескому кораблю и ещё одно за каждую ступень успеха. Предельное количество попаданий – три плюс ещё по одному за каждую бомбардировочную эскадрилью после первой. Если в бомбовом ударе вы набрали хотя бы четыре ступени успеха, корабль получает критическое попадание – бросьте 1к5 по таблице на стр. 215 «Базовой книги правил» и примите результат.

Каждое попадание наносит 1к10+4 единиц урона. Сложите урон от всех попаданий и вычитите показатель брони вражеского корабля. Весь прошедший через броню урон бьёт по *прочности корпуса*. От бомбовых ударов не спасают пустотные щиты. Если по какой-то причине у вражеского корабля есть разные показатели *брони* (например, за счёт бронированного носа), удар всегда приходится на тот участок, что бронирован хуже. Отбомбившись, эскадрильи отступают на носитель, чтобы заправиться и пополнить боекомплект.



ТОРПЕДОНОСЦЫ

Некоторые редкие суда могут нести необычные варианты бомбардировщиков – торпедоносцы. Каждый торпедоносец лишён обычного вооружения, но снаряжён одной относительно небольшой торпедой, которую может запустить, когда угодно. Залп торпед редко бывает столь же опустошителен, как бомбовый удар, но позволяет выпалить торпедой с неожиданного направления.

Вместо бомбового удара торпедоносцы могут в начале любого хода отказаться от своего движения, но выпустить торпеды. Торпеды немедленно летят прямо по курсу запустивших их бомбардировщиков и следуют обычным правилам торпед. Каждый торпедоносец несёт всего одну торпеду, а обычная эскадрилья состоит из трёх машин.

Торпедоносцы могут запускать любые типы торпед, хотя их вариант этого снаряда имеет вдвое меньшую дальность – торпеды с полным запасом топлива самолёт бы не поднял. Кроме того, тесты *приобретения*, бросаемые, чтобы добыть торпедоносцы, получают штраф -5 к дополнению к иным модификаторам.

Если корабль не оснащён торпедными аппаратами, встаёт вопрос хранения этих «самолётных» торпед. В обычном мунитории лёгкого крейсера (и корабля классом выше) может храниться до девяти штук, а муниторий не таких больших кораблей вмещает всего шесть. Ещё столько же можно хранить в грузовом отсеке, но это небезопасно – у торпед есть 25%-й шанс взорваться, если этот узел будет *повреждён* или *уничтожен* (на стр. 24-25 описано, чем это грозит кораблю).

ДЕЙСТВИЯ АБОРДАЖНЫХ БАРКАСОВ

Грубые и неизящные абордажные баркасы – это разновидность тяжёлобронированных челноков, предназначенная вести крупные отряды на борт вражеского корабля. На носу баркаса установлен комплекс высокоэнергетических резаков, подрывных зарядов, дрелей, клешней и иных инструментов, позволяющих вскрыть корпус после чего толстые гермодвери челнока открываются, дабы пропустить внутрь жадных до боя оруженосцев.

В качестве длительного действия любое количество эскадрилий такого типа, готовых к вылету с палуб, могут начать вылет. Эскадрильи баркасов могут действовать по одной или объединяться в авиакрылья из двух или более эскадрилий. При запуске и в начале каждого стратегического хода корабля-носителя баркасы могут свободно пролететь количество пустотных единиц, равное *скорости* самой медленной эскадрильи в соединении. Баркасы могут оставаться вдали от своего корабля четыре хода – после

этого топливо и воздух начнут заканчиваться, и судам придётся вернуться на носитель. Оказавшись в пределах 1 ПЕ к вражескому кораблю, баркасы могут начать атаку – подойти к цели вплотную, высадить десант и вернуться на носитель.

Предпримите **средний (+0) тест «Командования» + эффективности** (этот тест может бросать как персонаж, оставшийся на носителе, так и тот, кто возглавляет атаку лично). Тест получает бонус +5 за каждую эскадрилью дружественных абордажных баркасов после первой. Успех теста означает, что одна эскадрилья достигла вражеского корабля и пробила его корпус и ещё одна – за каждую ступень успеха (количество успехов не может превышать количество эскадрилий, что участвует в этой атаке и пробилось через заградительный огонь). Персонаж, что руководит абордажниками (авантюрист, что возглавлял налёт баркасов, не может одновременно командовать самим десантом) предпринимает атаку «Ударил-отступил» (см. стр. 211 «Базовой книги правил») против цели, но при этом он не предпринимает тест «Пилотирования (Космические суда)» и получает бонус +10 за каждую эскадрилью баркасов, что приземлились на вражеский корабль. Высадив десант, баркасы возвращаются на носитель самым кратким из возможных путём.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ЭСКАДРИЛИЙ

Существует множество видов пустотных машин. У каждой космической расы в ходу свои модели, а нередко один вид разрабатывает разные суда для разных задач. К примеру, в Империи используют «Фурии» для завоевания космического превосходства, «Звёздные ястребы» – для атак на корабли, а с «Акул» высаживают десант. Каждая модель пустотного самолёта обладает собственными возможностями, управляемостью и действенностью.

В бою эти различия отражаются в показателе *эффективности*. Это умозрительная величина, в которой объединены маневренность, огневая мощь и стойкость эскадрильи. Это число служит бонусом в тестах, предпринимаемых при налёте. В **таблице 1-3** указаны показатели *эффективности* некоторых самых распространённых образчиков пустотной авиации. Также в этой таблице приведена обычная численность эскадрильи, но это лишь указание, которым ведущий может пренебречь, если считает это необходимым. Если ведущий хочет применить авиацию, что не имеет показателя *эффективности*, вместо этого он может воспользоваться показателем *маневренности*.

Таблица 1-3 «Пустотная авиация»				
Типа самолёта	Эффективность	Скорость	Численность	Спецправила
<i>Имперская авиация</i>				
Перехватчик «Фурия»	+10	10 ПЕ	20	Надёжное: рассчитывая потери в эскадрилье «Фурий», уменьшите потери на 1 (до минимума в 0) или получите бонус +5 на следующий тест <i>содержания</i> .
Бомбардировщик «Звёздный ястреб»	+0	6 ПЕ	10	Надёжное: рассчитывая потери в эскадрилье «Ястребов», уменьшите потери на 1 (до минимума в 0) или получите бонус +5 на следующий тест <i>содержания</i> .
Штурмовой баркас «Акула»	+5	10 ПЕ	8	-
<i>Авиация Хаоса</i>				
Истребитель «Стремительная смерть»	+10	11 ПЕ	30	Хрупкое: рассчитывая потери в эскадрилье «Смертей», увеличьте потери на +1 (до предела в размер эскадрильи) или получите штраф -5 на тест <i>содержания</i> .
Бомбардировщик «Погибельное пламя»	+0	7 ПЕ	15	Хрупкое: рассчитывая потери в эскадрилье «Смертей», увеличьте потери на +1 (до предела в размер эскадрильи) или получите штраф -5 на тест <i>содержания</i> .
Штурмовой катер «Коготь ужаса»	+5	11 ПЕ	15	-
<i>Эльдарская авиация</i>				
Истребитель «Тёмная звезда»	+15	12 ПЕ	12	Искусные пилоты: эскадрильи «Тёмных звёзд» не получают штрафа на половинную численность.
Бомбардировщик «Орёл»	+6	9 ПЕ	6	Искусные пилоты: эскадрильи «Орлов» не получают штрафа на половинную численность.
<i>Авиация рак'голов</i>				
«Кровавый свежеватель»	+8 (+4)	9 ПЕ	15	Многоцелевое судно: «Свежеватель» может выступать в роли перехватчика, но куда лучше он проявляет себя в штурмах. Он может использоваться как истребитель или абордажный баркас, но когда он используется как истребитель, его уровень падает до +4.
<i>Орочья авиация</i>				
Истребомбер	+8 (+5)	8 ПЕ	25	Многоцелевое судно: истребомбер «задуман» как перехватчик и бомбардировщик. Когда он используется как бомбардировщик, его уровень падает до +5
Штурмовой катер	+8	10 ПЕ	15	-

НОВА-ОРУДИЯ

«Если и существует оружие, что воплощает праведную ярость гнева Бога-Императора, то это нова-пушка»

- капитан Лорент Строфс

Нова-орудиями называют сверхмощные пушки, что можно встретить лишь на кораблях основного класса. Таким орудиям, установленным в бронированных носках крейсеров и линкоров Имперского Флота, почти нет равных в огневой мощи и дальностью. Существует несколько разновидностей нова-орудий, но большинство состоит из системы мощных гравиметрических ускорителей, разгоняющих снаряд до скорости, что составляет частицу световой. Снаряды различаются ещё больше чем пушки – это могут быть сложные плазменные боеголовки, что на долю мгновения вспыхивают с яростью карликовой звезды, или взрывные устройства, распространяющие разрушительные гравитационные волны на тысячи километров вокруг. В любом случае, грамотное применение нова-орудия не только губит врага, но и вселяет в уцелевших ужас. Большинство флотских офицеров любят такие пушки куда меньше традиционных торпед. Немногочисленные сторонники нов понимают всю сложность такого орудия и его полную бесполезность на близкой дистанции.

СТРЕЛЬБА ИЗ НОВА-ОРУДИЯ

Нова-пушки – чрезвычайно мощное орудие, способное разрушать вражеские суда на огромном расстоянии, но неточное и требующее устойчивого корабля, на котором оно будет расположено. Боеголовки нова-пушек так смертоносны, что встают на боевой взвод лишь через секунду после выстрела, отчего по-настоящему опасным снаряд становится лишь пролетев те несколько десятков тысяч километров, которые он покрывает за эту секунду. Поэтому при ведении огня из нова-орудий применяются особые правила.

Если корабль совершает действие манёвра с общим модификатором ниже **среднего (+0)**, оно не может стрелять из нова-орудия в этот ход. *Полуразрушенные* суда также не могут стрелять из нова-орудий. После выстрела экипаж должен потратить следующий ход на перезарядку и подготовку следующего выстрела – таким образом нова может стрелять только через ход.

Стреляя из нова-пушки, укажите точку в пределах дальности поражения орудия, но больше 6 ПЕ от корабля и попадающую в сектор обстрела носового орудия. Сложность наведения новы такова, что все тесты атаки, связанные с этим орудием, получают дополнительный штраф -20. В остальном атака проходит по общим правилам – она требует действия атаки и броска Дальнего боя. Применяются обычные бонусы и штрафы на дистанцию.

ТОРПЕДЫ, НОВА-ОРУДИЯ И БОРТОВЫЕ ЭСКАДРИЛЬИ: ПОПОЛНЕНИЕ

«Линейный флот Коронуса» описывает новые типы вооружения – от опустошительных торпед до стай самолётов. Увы, столь могучее оружие не обходится без недостатков – один из них заключается в том, что оно полагается на конечные ресурсы.

ТОРПЕДЫ

В отличие от обычного стрелкового оружия, боеприпасы для которого на борту нет смысла считать, запас торпед ограничен. В описании каждого торпедного аппарата указано, сколько торпед может в нём храниться. Когда они закончатся, стрелять будет нечем, пока боекомплект не пополнят. Чтобы достать новые торпеды требуется тест *приобретения* со всеми обычными модификаторами. У каждого типа торпеды есть свой показатель *доступности*, а для приобретения большого количества применяется и модификатор *количества*. Единственное исключение – *качество*. Этот модификатор не применяется, т. к. торпеды не различаются по *качеству*. В любом случае это такой редкий и трудный в производстве боеприпас, то все тесты *приобретения*, предпринятые для приобретения торпед вне мира-кузницы получают дополнительный штраф -10.

НОВА-ОРУДИЯ

Подобно торпедам, снаряды для нова-пушек сложны в производстве и почти недоступны всем, кто не служит в Имперском Флоте. Само нова-орудие поставляется с конечным запасом боеголовок (обычно два десятка, хотя в разных узлах может храниться разное количество). Когда все снаряды будут потрачены, новые придётся добывать тестами *приобретения* со всеми обычными модификаторами. Доступность снарядов – *чрезвычайно редкая*. В любом случае это такой диковинный и трудный в производстве боеприпас, то все тесты *приобретения*, предпринятые для приобретения нова-снарядов вне мира-кузницы получают дополнительный штраф -10.

БОРТОВЫЕ ЭСКАДРИЛЬИ

Численность самолётов на борту также конечна, но обычно на корабле есть большое количество запчастей, а повреждённые или почти уничтоженные истребители и бомбардировщики можно эвакуировать, починить, переоснастить и снова пустить в бой. Тем не менее, пилот бортовой эскадрильи – это очень опасная работа со внушительным количеством способов умереть. Неудивительно, что флотские пилоты очень суеверны, часто снабжают свою машину талисманами, священными реликвиями и неуставными рисунками, призванными привлечь Фортуна и сберечь жизнь пилота. Вот два способа подсчитывать потери в эскадрильях:

Абстрактный метод: если ведущий и игроки не хотят подсчитывать каждый самолёт, они могут просто бросать тест *содержания* за каждую уничтоженную эскадрилью по общим правилам. В случае провала эскадрилья будет считаться неполной. В случае провала теста содержания в отношении уже «ополовиненной» эскадрильи, она считается уничтоженной – возможно, от неё осталась пара машин и пилотов, но их просто распределяют по всему авиакрылу.

Детальный метод: если ведущему и игрокам хочется точных цифр, они могут применять этот метод. За каждую уничтоженную чем бы то ни было эскадрилью, бросайте 1k10 и вычитайте количество десятков в показателе *искусности экипажа* корабля-носителя. Результат – это количество уничтоженных машин (до предела в численность всей эскадрильи). Считается, что остальные были просто повреждены или расстреляли весь боекомплект. Если эскадрилья теряет половину машин, она становится неполной. Если они теряет все машины, то будет уничтожена. Потери можно восполнять обычными тестами *приобретения*.

Например, *искусность экипажа* равна 30. Одна эскадрилья уничтожена, и авантюрист, командовавший вылетом, бросает 1k10. Ему выпадает «5», из которой он вычитает три (количество десятков в показателе *искусности*). Остаётся два – именно столько самолётов было безвозвратно утрачено. Все оставшиеся вернулись на базу.

Успех в тесте атаки означает, что снаряд поразил цель и сдетонировал в выбранной точке. Провал означает, что детонация произошла чуть быстрее или чуть медленнее чем нужно. Впрочем, мощность нова-пушки такова, что даже неточный выстрел может повредить врагу. Если вам выпало чётное количество ступеней провала (0, 2, 4, 6 или 8), то за каждую ступень провала выбранная точка попадания смещается на 1 ПЕ от стрелявшего корабля. Если количество ступеней провала нечётное (1, 3, 5, 7, 9), то к стрелявшему кораблю.

В любом случае, все суда в 1 ПЕ от точки попадания будут поражены детонацией – они получают 1к5 попаданий (пустотные щиты спасают от них по общим правилам). Каждое попадание наносит обычный урон нова-орудия. От урона нова-пушки не спасает броня, а все «живые» десятки вызывают критическое попадание. За каждое критическое попадание бросьте 1к5 по таблице критических попаданий и примените выпавший результат. Мощь нова-пушек такова, что один выстрел из них может вызвать несколько критических попаданий, а не одно, как бывает с большинством других орудий.

Точный выстрел нова-орудия может нанести гораздо больше урона. Если в броске атаки вы набрали две или больше ступени успеха, одно судно в пределах 1 ПЕ от точки попадания (выбранной тем, кто стреляет) получает 1к5+2 попаданий вместо 1к5. Как указано выше, все «живые» десятки вызывают критические попадания.

КАЧЕСТВО КОРАБЕЛЬНЫХ УЗЛОВ И ИХ УСТАНОВКА

+++... но мы смогли найти ауспиционный отражатель, чтобы заменить потерянный в прошлом бою. Он не в лучшем состоянии, зато дешевле и доступен. Если не возражаете, мы начнём торговаться за него»

- передача на «Славную погибель» с пустотной станции Зима-19

Даже в самых незаконных глубинах Пространства можно добыть оборудование для судна и понимать, что купил. Каждый вольный торговец, что стоит своей грамоты, знает, сколько места займёт обычное марсианское макроорудие Mk IV или сколько энергии нужно торпедным аппаратам с мира-кузницы Стигия. Самые искусные торговцы разбираются в качестве таких узлов и знают, где добыть нестандартное оснащение.

Самая расхожая причина, по которой на кораблях встречаются разные версии схожих узлов – это распространённость и цена таковых. Не все миры могут предложить нужное оборудование требуемого качества, а если у покупателя не хватает тронов на дорогу оснастку, придётся довольствоваться чем-то попроще. В этом отношении покупка батареи для лазгана не отличается от приобретения лэнс-излучателя. Если же у авантюристов хватает денег, они могут попытаться заменить узлы своего корабля на более качественные. Скажем, замена обычного юпитерского плазменного двигателя на точно настроенный и лично благословлённый магосом Техножречества – стоящее вложение. Обычно качественные системы и блоки сделаны по древним и совершенным чертежам, благодаря чему занимают меньше места или потребляют меньше энергии.

Качество нового оборудования тесно связано с ходом его установки. Что будет толку от с трудом добытого плазменного двигателя, если его станут устанавливать дурно запрограммированные сервиторы, а от солярной сети – если её разорвёт неуклюжий огрин? Как правило, предполагается, что если авантюристы сумели приобрести какой-либо узел, то они заручились и услугами рабочих соответствующего уровня – например, к узлу *низкого качества* будет прилагаться аналогичного уровня труд рабочих и инспекторов.

Планируя *приобретения*, персонажи должны учитывать эти факторы, причём думать над этим в тучные времена стоит даже больше, чем в голодные. Подобно кому как корпус – единственная преграда между воздухом и пустотой, подготовленный разум – преграда между разорением и богатством. В **таблице 1-4** указано, как качество узлов влияет на их характеристики и *боевой дух* экипажа при установке, а **таблица 1-5** описывает разницу в макробатарей и лэнсах разного уровня *качества* (для орудий **таблица 1-5** используется вместо **таблицы 1-4**). Помните, что никакие модификаторы не могут понизить характеристики узла ниже единицы. Даже самому качественному узлу нужна энергия и место, где его установят. Впрочем, если изначальные требования по обеспечению энергией и пространством были нулевыми, модификатор *качества* (даже *низкого*) не повысит их до единицы. Какой бы скверной не была новая броня, она всё равно не будет требовать энергии для работы.

Кроме того, *низкое качество* снижает цену узла в *очках корабля* на 1 (до минимума в 1).

УСТАНОВКА УЗЛОВ

Космические корабли – это одни из самых сложных устройств, созданных человеком. Они состоят из тысяч отдельных систем, а экипаж верит, что каждое судно обладает не только личностью и причудами, но и душой. Неважно, будь это свирепый линейный корабль или пугливая и неуклюжая рудная баржа, хозяева всегда будут заботиться о корабле и совершенствовать его.

Главный способ улучшить корабль – это установить на него новые узлы. Хотя некоторое оборудование для судна необходимо (пустотные щиты, плазменные реакторы, варп-двигатели и т. д.) существуют десятки тысяч иных систем, что можно установить на борт и каждая из таковых будет влиять на работу и эффективность корабля. Многие вольные торговцы наследуют судно, переполненное необычными устройствами, в которых проявилась эксцентричность прошлого капитана.

Неудивительно, что существуют сотни верфей, где с кораблей снимают узлы, чинят их, переделывают или устанавливают новые. В пределах Империи такие доки можно разделить на два типа – те, что принадлежат Адептус Механикус и те, которыми владеют иные имперские службы, на которых работают техножрецы, связанные древними хартиями. Первые встречаются редко, но производят суда и узлы отменного качества. В пределах годичного путешествия от границ Коронуса таких верфей очень немного – самыми известными остаются решётчатые доки Миров-Станков. Тем не менее, существует немало станций второго типа – ими заведуют имперские ведомства, планетарные губернаторы или даже частные корпорации. Самые известные примеры – коммерческий Порт-Гэвин, судостроительные верфи Драйстена, управляемые Имперским Флотом и, частные доки Комисоши.

КАЧЕСТВО УЗЛОВ И БОЕВОЙ ДУХ

Корабль работает не только на плазменном топливе. Им движет боевой дух экипажа, вера людей в судно и его команду. Во многом настроение экипажа определяет обстановка на корабле. Когда пустоход видит, как капитан и его люди заботятся о судне и оснащают новыми узлами, он становится увереннее в своей судьбе. Покрытый печатями нумистической чистоты когитатор, от которого веет запахом древности, вдохновит даже самых отчаявшихся пустоходов. А вот ржавеющая система жизнеобеспечения, откуда сочатся вите-масла, понизит всеобщее мнение о шансах на выживание.

Чтобы отразить воздействие новых узлов на *боевой дух*, последний при установке нового узла меняется по **таблице 1-4** или **1-5** (в зависимости от типа узла). Это не может понизить *боевой дух* ниже половины его обычного предела или поднять выше этого предела. Такие потери *боевого духа* непостоянны – его можно восстанавливать до обычного предела.

За пределами Империи верфей, способных работать с крупными человеческими кораблями, само собой, меньше, а качество и законность услуг в глубоком космосе под большим вопросом. Вокруг пустотного скопления Поступи гнездиться несколько небольших доков – например, верфи Бейн-Дхарии, воздушный док Кемоавр и мастерские одиозного еретеха Ославленного Смайта. Во всех подобных местах трудятся изгои, безумные учёные и техножрецы-расстриги. В Пространстве есть и другие базы – например, орбитальные воздушные доки над Дамарисом и дурно прославившиеся Судоразделочные верфи SR-561.

При установке новых узлов ведущий может использовать указания со стр. 202 «**Базовой книги правил**», но они больше касаются повествовательных, чем игромеханических вопросов. Если же ведущий хочет конкретики, то может воспользоваться правилами, изложенными ниже.

Установка *необходимого узла* занимает две недели. Это срок увеличивается на неделю за каждое *очко корабля* в цене этого узла – например, узел, что стоит +1 очко, будет устанавливаться три недели.

Установка *дополнительного узла* занимает столько недель, сколько *очков корабля* стоит этот узел. Подсчитывая цену и *доступность* узлов, используйте не исходную, а модифицированную цену (т. е. учитывайте *качество* узла). Это может увеличить цену узла сверх «потолка», указанного в «**Базовой книге**», а потому, чтобы определить доступность очень дорогого узла, обратитесь к **таблице 1-6**. Помните, что археотех и ксенотех всегда остаются *чрезвычайно редким и почти уникальным* товаром, если только их цена в очках корабля не делает их ещё менее доступными – в таком случае используется тот показатель *доступности*, что накладывает больший штраф.

ВЕРФИ КОРОНУСА

Несмотря на то, что Пространство формально не входит в Империум (или напротив – именно поэтому), в нём есть множество мест, где вольный торговец может встать в док на ремонт, закупить новое оборудование для корабля и экипажа, пополнить припасы и не отвечать ни на какие вопросы. Сама природа Коронуса подразумевает, что здесь можно найти самые разные звёздные системы, в каждой из которых будут свои преимущества.

Если у авантюристов есть время и возможность путешествовать, они могут добраться до лучшей верфи, заключить более удачную сделку или даже найти исключительно редкое оснащение. Ниже вы найдёте отнюдь не исчерпывающий список систем, в которых можно найти верфи. Ведущий волен придумывать новые системы и ремонтные доки в неизведанных и забытых пределах, где авантюристы могут в относительном покое (но не всегда – безопасности) перевести дух и починить корабль. В **таблице 1-7** указаны модификаторы на тесты *приобретения*, возможные *узлы* и время их установки в каждом типе звёздных систем. Помните, что модификатор не может опустить изначальное значение до нуля – в таком случае оно будет равно 1.

База Имперского Флота

В Пространстве не встретишь флотских баз, но они встречаются недалеко от Утробы – самым известным примером остаётся Порт-Странствие. Там всегда есть нужные припасы, но чиновники отказываются продавать военное имущество «гражданским», если у нет собственных надёжных связей с Флотом.

На заметку: Порт-Странствие представляет собой уникальное сочетание базы Имперского Флота и цивилизованной системы. Колоссальная пустотная станция достаточно велика, чтобы давать преимущества и первого, и второго.

ГЛУБОКОПУСТОТНАЯ СТАНЦИЯ

Так называют станции, расположенные в глубине космоса. Их найдёшь не на каждой карте Варпа, а занимаются там тёмными делами – порой еретическими, возможно – криминальными, и часто – связанными с ксеносами. Некоторые из таких станций в древности были постами слежения, другие представляют собой архипелаги из покалеченных кораблей и островов, но везде принимают пустоходов, что хотели бы скрыть свои дела от посторонних глаз. Здесь авантюристы могут найти почти всё, что угодно, если окажутся готовы помериться хитростью с самыми ушлыми дельцами по эту сторону Утробы.

ДИКАЯ ИЛИ ФЕОДАЛЬНАЯ СИСТЕМА

Хотя шансы найти корабельное оборудование на таких мирах почти нулевые (если, конечно, в древности на эту планету не рухнул какой-нибудь звездолёт), там в избытке другого ценного ресурса – людей. Нередко обещания удивительной жизни среди звёзд достаточно, чтобы на борт захотели попасть сотни местных, а если нет – за дело возьмутся вербовочные бригады.

ДИКТАТОРСКАЯ СИСТЕМА

В таких системах вся власть сосредоточена в руках правителя или религиозного вождя, что считает всё вокруг своей вотчиной. Здесь легко найти гладиаторские арены, купола удовольствий и другие способы развлекать диктатора. Благодаря своим связям такой правитель сможет добыть для авантюристов нужные им товары, но не преминет взять плату за потраченное время и усилия.

ЗАЩИТНАЯ СИСТЕМА

На окраинах Пространства много давно забытых всей галактикой планет, где некогда обитали ныне вымершие расы или располагались имперские поселения. Людей на этих мирах очень мало, но рабочие верфи ещё остаются, а авантюристам может повестись отличную сделку с торговцем-ксеносом, что часто бывают в таких местах.

КОЛОНИАЛЬНАЯ СИСТЕМА

Только встающие на ноги поселения на недавно заселённых мирах ещё имеют доступ к технологиям. У них редко бывает лишнее оборудование на продажу, но если авантюристы готовы заплатить немного больше, колонисты смогут обойтись без него.

ЦИВИЛИЗОВАННАЯ СИСТЕМА

Обычно именно в таких системах авантюристы ищут верфи или новое оборудование – хотя в Коронусе таковых немного. Цивилизованные планеты окружают сети орбитальных доков, готовых принять судно любого размера, а поставщики всегда рады продать или обменять свой товар. На таких верфях не стоит ждать сюрпризов – иными словами, это не место для настоящего авантюриста.

ШАХТЁРСКАЯ СИСТЕМА

Там, где есть шахты, технологический уровень достаточен, чтобы авантюристы могли привести свой корабль в порядок или заменить его узлы, а рабочей силы хватает для простого ремонта. Металл в таких местах в избытке, отчего латать дыры в корпусе проще обычного.

Таблица 1-4 «Модификаторы качества узлов»				
Качество	Энергия	Пространство	Цена в ОК	Боевой дух
Низкое	-2 к выработке или +1 к потреблению	+1	-1	-1к5
Среднее	0	0	0	0
Хорошее †	+1 к выработке или -1 к потреблению	-1	+1	+1
Высшее	+1 к выработке или -1 к потреблению	-1	+2	+1к5
† Выберите преимущество из столбца «Энергия» или из столбца «Пространство»				

Таблица 1-5 «Модификаторы качества макробатарей и ЛЭНС-излучателей»							
Качество	Сила	Урон	КУ	Дальн.	Пространство	Цена в ОК	Боевой дух
Низкое †	-1	-1	+1	-1	+1	-1	-1к5
Среднее	0	0	0	0	0	0	0
Хорошее ††	0	+1	0	+1	-1	+1	+1
Высшее †	+1	+1	-1	+1	-1	+2	+1к5
† Выберите два столбца							
†† Выберите один столбец							
Помните, что модификатор из столбца «Цена в ОК» применяется автоматически – его нельзя выбирать, чтобы отразить <i>качество</i> узла.							

Таблица 1-6 «Расширенная таблица доступности узлов»	
Узел	Доступность
Дополнительные узлы за 1 ОК, необходимые узлы за +0 ОК	Скудная
Дополнительные узлы за 2 ОК, необходимые узлы за +1 ОК	Редкая
Дополнительные узлы за 3 ОК, необходимые узлы за +2 ОК	Очень редкая
Дополнительные узлы за 4 ОК, необходимые узлы за +3 ОК	Чрезвычайно редкая
Дополнительные узлы за 5 ОК, необходимые узлы за +4 ОК	Почти уникальная
Дополнительные узлы за 6 ОК, необходимые узлы за +5 ОК	Уникальная
Археотех	Чрезвычайно редкая
Ксенотех	Почти уникальная

Таблица 1-7 «Типы и модификаторы верфей»		
Верфь	Модификаторы	Время установки
База Имперского Флота	На флотских базах можно найти всё, кроме ксенотеха, но лишь вольные торговцы, обладающие талантами «Связи (Имперский Флот)» или «Хорошая репутация (Имперский Флот)» могут приобретать здесь узлы. <i>Доступность</i> узлов повышается на один шаг (например, <i>редкие</i> узлы становятся <i>скудными</i>), а умелые работники за один день будут восстанавливать по два очка <i>прочности</i> .	-1 день
Глубокопустотная станция	На станциях можно найти почти что угодно, но торгуются здесь отчаянно. <i>Доступность</i> узлов повышается на один шаг, но только для того, чтобы найти готовый к продаже образчик. Тест <i>приобретения</i> для покупки получает штраф -5.	-1 день
Дикая или феодальная система	Здесь не найти никакого оборудования, но много рабочей силы – в целях пополнения экипажа она считается <i>изобильной</i> (+50).	Невозможно
Диктаторская система	Правитель может добыть всё, что пожелает, если ему заплатить. <i>Доступность</i> узлов падает на один шаг (например, <i>редкий</i> становится <i>очень редким</i>).	+1 день
Заштатная система	В таких системах узлы – товар редкий и дорогой. <i>Доступность</i> всех узлов падает на один шаг (например, <i>редкий</i> становится <i>очень редким</i>).	+1к10 дней
Колониальная система	В колониях можно найти оборудование, но <i>необходимых узлов</i> в продаже очень мало. Их <i>доступность</i> падает на один шаг (например, <i>редкий</i> становится <i>очень редким</i>).	+1к5 дней
Цивилизованная система	Здесь можно встать в самые обычные доки. Никаких модификаторов.	Нет
Шахтёрская система	В шахтёрских краях легко починить корпус – один тест <i>приобретения</i> позволит восстановить сразу 10 единиц <i>прочности</i> .	+1 день



НОВЫЕ КОРАБЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

«Взгляни на неё, сынок. Разве не красавица? Больше двух сотен турельных «Вулканов», пятнадцать «Солнечных ожогов» по бортам, десять метров брони на носу, лучшие ауспиционные мачты во всём линейном флоте... А какие обводы! Рифлёный нос, изящная скульптура... эти ксеновыродки даже не поймут, что сокрушило их!»

— боцман Финеас Джул искушает судьбу, ступая на борт «Огня небес»

Ниже приведён перечень узлов для звёздных кораблей, призванный расширить возможности **«Базовой книги правил»** и дополнений. Эти узлы могут использоваться по общим правилам и подчиняются всем обычным ограничениям.

НЕОБХОДИМЫЕ УЗЛЫ

Необходимые узлы нужны для работы корабля. Если не указано обратного, каждый корабль может иметь только один узел каждого типа.

ПЛАЗМЕННЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Плазменные двигатели позволяют кораблю двигаться и вырабатывают для него энергию.

ДВИГАТЕЛЬ ЮПИТЕРСКОЙ МОДЕЛИ КЛАССА 8.1

Двигатели класса 8 с верфей Юпитера, созданы на основе неполной СШК, обрётённой меньше тысячелетия назад. Уступая другим юпитерским моделям жаром, они превосходят их надёжностью и способностью переживать серьёзные повреждения без вреда для себя. Обычно такое оборудование устанавливают лишь на военные корабли. Модель 8.1 предназначена для фрегатов.

Надёжная конструкция: если этот узел будет повреждён, разгерметизирован или получит критическое попадание (в том числе из-за результата «4» или «6» по таблице таковых), бросьте 1k10. Если выпало 4 или больше, с двигателем ничего не происходит.

ДВИГАТЕЛЬ ЮПИТЕРСКОЙ МОДЕЛИ КЛАССА 8.2

Второй образец в производимой юпитерскими верфями серии «Класс 8» предназначен для лёгких крейсеров.

Надёжная конструкция: если этот узел будет повреждён, разгерметизирован или получит критическое попадание (в том числе из-за результата «4» или «6» по таблице таковых), бросьте 1k10. Если выпало 4 или больше, с двигателем ничего не происходит.

ДВИГАТЕЛЬ ЮПИТЕРСКОЙ МОДЕЛИ КЛАССА 8.3

Третий образец в производимой юпитерскими верфями серии «Класс 8» предназначен для крейсеров.

Надёжная конструкция: если этот узел будет повреждён, разгерметизирован или получит критическое попадание (в том числе из-за результата «4» или «6» по таблице таковых), бросьте 1k10. Если выпало 4 или больше, с двигателем ничего не происходит.

ДВИГАТЕЛЬ ЮПИТЕРСКОЙ МОДЕЛИ КЛАССА 8.4

Четвёртый образец в производимой юпитерскими верфями серии «Класс 8» предназначен для гранд-крейсеров. Новых гранд-крейсеров не строят, и потому эти двигатели производят очень редко.

Надёжная конструкция: если этот узел будет повреждён, разгерметизирован или получит критическое попадание (в том числе из-за результата «4» или «6» по таблице таковых), бросьте 1k10. Если выпало 4 или больше, с двигателем ничего не происходит.

ДВИГАТЕЛЬ «ТЕТА-7» МЕЗОАНСКОЙ МОДЕЛИ

Тета-7 — логическое развитие идеи «клипперных» двигателей. Это очень мощный и очень большой гражданский плазменный двигатель, что делает ставку на скорость. В конструкции «Теты-7» применяются потенциально небезопасные решения — например, использование нестабильных плазменных камер в тесных корпусах транспортных судов.

Исполнинские двигатели: увеличьте *скорость* корабля на +2, а *маневренность* — на +5.

Хрупкая конструкция: любое попадание по этим тщательно сбалансированным двигателям может вывести из строя весь корабль. Если судно получает критическое попадание «Поломка маневровых двигателей» или «Отказ двигателей» и вынуждено бросать 1k10, считается, что ему выпало 10.

ДВИГАТЕЛЬ САТУРНСКОЙ МОДЕЛИ «УЛЬТРА» КЛАССА 4А

Распространение линейных крейсеров привело к принятию теоретической возможности нагрузить корпуса существующих крейсеров таким количеством орудий, чтобы они могли дать отпор гранд-крейсерам прошлых тысячелетий. Реакторы большинства кораблей просто не были в состоянии вырабатывать энергию для такого количества систем, так что адепты Марса хитроумно перделали плазменные двигатели, которые можно было устанавливать в корпуса крейсеров. Сейчас многие магосы почитают такие двигатели как вершину технологического развития человечества.

ДВИГАТЕЛЬ САТУРНСКОЙ МОДЕЛИ КЛАССА 5

Уже десять тысяч лет гранд-крейсера Имперского Флота бороздят звёздные просторы — это величественные и могущественные исполины, оснащённые таким количеством тяжёлых орудий, что способны уничтожать небольшие спутники. Столь царственные корабли требуют огромного количества энергии, и потому оснащаются титаническими реакторами, что размерами превосходят иные транспортные корабли. Эти двигатели занимают чудовищные объёмы пространства, но больше выработкой энергии могут похвастаться лишь реакторы могучих линкоров.

ВАРП-ДВИГАТЕЛИ

Варп-двигатель позволяет судну двигаться в Имматериуме.

ВАРП-ДВИГАТЕЛЬ «МИЛОСЛАВ Н-616.В»

Многие древние корабли — особенно крейсера, тяжёлые крейсера и гранд-крейсера молодого Империиума — оснащались самыми разными экспериментальными устройствами. С тех пор слава многих новшеств для адептов Марса померкла, и ныне такие узлы считают ненадёжными и склонными к катастрофическим сбоям. Варп-двигатель Н-616.в стоит на грани — это не еретический образец, но скверной от него несёт за милю. Он позволяет совершать удивительно быстрые переходы, но его работа привлекает враждебных сущностей Варпа и создаёт диссонирующие течения, способные поглотить корабль, отчего «Милослав» считается намного более опасным, чем другие двигатели.

Спешка проклятых: уменьшите время варп-переходов вдвое, но совершайте бросок по **таблице 7-4** (см. стр. 182 «Базовой книги правил») каждые три дня, а не каждые пять.

Поля Геллера

Поля Геллера защищают звёздные корабли от хищников Варпа.

БЕЛАКЕЙНСКИЕ ПОЛЯ ГЕЛЛЕРА МОДЕЛИ 90.R

Каликсидский мир-кузница Белакейн издавна занимался созданием защитных барьеров, пустотных щитов, стазисных полей и полей Геллера. Модель 90.r – это экспериментальный образец, позволяющий кораблю скользить через Варп, подобно хищной бритворыбе. Увы, при долгом использовании эта модель склонна к неожиданным «морганиям», что может позволить демоническим созданиям вторгнуться на корабль во время путешествия в Варпе. Неудивительно, что эти поля используют нечасто.

Осквернённое поле: все тесты *«Навигации»*, предпринятые, чтобы управлять кораблём при движении в Варпе, получают бонус +10. Вычтите 20 из результатов бросков по **таблице 7-4 «События в варп-путешествии»** (см. стр. 182 **«Базовой книги правил»**) – это отражает возросший риск происшествий.

Пустотные щиты

Как поля Геллера защищают судно от Варпа, пустотные щиты укрывают его от мирских, но не менее смертоносных опасностей.

МЕРЦАЮЩИЕ ПУСТОТНЫЕ ЩИТЫ МОДЕЛИ «ВОСС»

Пустотные щиты – это древняя защитная технология, которую почти невозможно улучшить. Её единственный весомый недостаток – высокое потребление энергии. Более шести тысячелетий назад на кузнице Восс попытались снизить «прожорливость» щитов, ослабив их мощность. Это сделало щиты менее надёжными, но куда более экономичными. Теперь такие излучатели уже не производят на Воссе, хотя некоторые образцы ещё применяют в относительно тихих регионах Империиума, где не бывает настоящих врагов.

Пустотный щит: этот *узел* считается пустотным щитом. Он предоставляет кораблю один пустотный щит.

Мерцающий пустотный щит: когда этот щит поглощает атаку, бросьте 1к10. Если выпадет 3 или ниже, щит испытывает местную перегрузку, отчего атака не поглощается.

МЕРЦАЮЩИЕ ПУСТОТНЫЕ ЩИТЫ МОДЕЛИ «ВОСС»

Эта модель пустотных щитов предназначена для крейсеров

Пустотный щит: этот *узел* считается пустотным щитом. Он предоставляет кораблю два пустотных щита.

Мерцающий пустотный щит: когда этот щит поглощает атаку, бросьте 1к10. Если выпадет 3 или ниже, щит испытывает местную перегрузку, отчего атака не поглощается.

Тройные пустотные щиты

Древние гранд-крейсера, что иногда встречаются в составе Флота и владении сказочно богатых вольных торговцев, оснащаются титаническими излучателями щитов, что занимают подобные огромным пещерам палубы размером с небольшие города. Эти отсеки – настоящий ад, наполненный запахом озона и смертоносными сполохами молний от медных разрядников, возникающих, когда многослойные щиты встречают вражеский обстрел. Гранд-крейсера способны нести тройные пустотные щиты, благодаря чему по стойкости уступают лишь линкорам.

Пустотный щит: этот *узел* считается пустотным щитом. Он предоставляет кораблю три пустотных щита.

Мостик

С мостика командование управляет кораблём и его экипажем.

МОСТИК АВИАМАРШАЛА

Координация действий нескольких авиакрыльев требует самых свежих сведений и широких тактических возможностей. Такой мостик оснащён считывающими устройствами, системами прокладки курса и вокс-сетями, позволяющими множеству звеньев действовать как одно целое.

Командование эскадрильями: до тех пор, пока мостик не будет повреждён, все тесты *«Командования»*, предпринятые для руководства авиацией, получают бонус +5, а тесты для подготовки новых эскадрилий удаются автоматически.

Диспетчерская: все *торговые* задачи, связанные с перевозками «земля-орбита» или действиями малых судов, приносят +25 *очков достижения*.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ МОСТИК

Оборудованный по образцу мостиков, с которых руководят эскадрами, разоряющими целые планеты, этот командный центр призван поддерживать планетарные вторжения точными обстрелами и бомбардировками наземных целей.

Совершенное наведение обстрелов: все тесты Дальнего боя, предпринятые против наземных целей, получают бонус +10. Кроме того, наземные силы, имеющие вокс-связь с кораблём, что оснащён таким мостиком, считаются имеющими мультикомпас (см. стр. 146 **«Базовой книги правил»**).

ФЛАГМАНСКИЙ МОСТИК

Этот мостик предназначен для командования не одним кораблём, а величественным флотом. Усиленные вокс-системы, антикогитационные голопиктерные излучатели и трофеи от прошлых побед здесь повсюду.

Командование флотом: до тех пор, пока мостик не будет повреждён, все тесты *«Командования»*, предпринятые офицерами корабля (то есть любыми офицерами на этом мостике), получают бонус +10. Кроме того, все тесты *«Пилотирования»* и *«Навигации»*, предпринятые этим кораблём или союзным ему кораблём в пределах 30 ПЕ, получают бонус +5.

СИСТЕМЫ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ

Система жизнеобеспечения очищает воздух и перерабатывает воду на борту.

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ МОДЕЛИ «МИЛОСЕРДИЕ»

«Милосердие» представляет собой не просто совокупность водных фильтров и воздухоочистителей, но и множество отдельных аварийных баллонов с кислородом и пустотных костюмов, что хранятся в размещённых по всему кораблю шкафах, которые открываются, стоит датчикам засечь резкий перепад давления. Такие меры предосторожности, вкупе с множеством герметичных переборок уменьшают ущерб, что может нанести пробоина, и позволяет членам экипажа быстро залатать дыру, не дав многим товарищам отправиться в пустоту.

Спасательный круг: *боевой дух* навсегда повышается на +1. *Потери численности экипажа* и *боевого духа*, вызванные *разгерметизацией*, уменьшаются на 4 до минимума в 0.

ЖИЛЫЕ ОТСЕКИ

Здесь пустоходы живут, едят и отдыхают между вахтами.

НОРЫ ТРЮМНЫХ КРЫС

Как правило, у рядового пустохода есть койка рядом с боевым постом, но некоторые капитаны требуют от своих людей отдыхать в гамаках и спальниках ближе к центру судна, чтобы очередное попадание и разгерметизация не отправила всех в хладную пустоту. Это уменьшает потери при пробойнах, но ни одному пустоходу не нравится жить в кишасах крысами убогих отсеках.

Жалкое существование: навсегда уменьшите боевой дух на 3. Потери численности экипажа и боевого духа, вызванные разгерметизацией, уменьшаются на 2 до минимума в 0.

КОМПЛЕКСЫ АВГУРОВ

Авгуры позволяют кораблю прощупывать космические дали, где бессильны человеческие глаза.

ШТУРМОВЫЕ СКАНЕРЫ BG-15

Такие авгуры приспособлены для поддержки вторжений на планеты и могут засекают источники энергии на поверхности и орбите, чтобы наводить обрушиваемый сверху огненный дождь.

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Это *внешний* узел, но он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Вот наши цели: работая над *военной* задачей, игроки получают +50 очков *достижения*.

Огонь!: все тесты Дальнего боя, предпринятые для атаки наземных целей, получают бонус +5.

КОМПЛЕКС «УЛЬТИМО Х-470»

Такая система датчиков обеспечивает кораблю постоянный и широкий поток данных обо всём, что происходит за пределами корпуса благодаря комплексам мощных излучателей, посылающих во всех стороны множество электромагнитных волн и субатомных частиц.

Активное сканирование: множество подсистем этого комплекса приносит кораблю бонус +10 к *обнаружению* и +15 при применении «*Активных ауспиций*» для поиска судов, идущих *тихим* ходом.

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Это *внешний* узел, но он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Сигнальный маяк: из-за сильных выбросов энергии, вражеским кораблям становится проще целиться в судно, оснащённое Х-740. При стрельбе по такому кораблю враги получают +5 к Дальнему бою.

Таблица 1-8 «Необходимые узлы»				
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена в ОК
<i>Плазменные двигатели</i>				
Двигатель юпитерской модели класса 8.1	Фрегаты	44 (выработка)	11	+1
Двигатель юпитерской модели класса 8.2	Лёгкие крейсеры	59 (выработка)	13	+1
Двигатель юпитерской модели класса 8.3	Крейсеры	74 (выработка)	15	+1
Двигатель юпитерской модели класса 8.4	Гранд-крейсеры	93 (выработка)	20	+1
Двигатель «Тета-7» мезоанской модели	Транспорт	44 (выработка)	18	+1
Двигатель сатурнской модели «Ультра» 4а	Линейные крейсеры	90 (выработка)	14	-
Двигатель сатурнской модели класса 5	Гранд-крейсеры	95 (выработка)	18	-
<i>Варп-двигатели</i>				
«Милослав Н-616.б»	Лёгкие крейсеры, крейсеры	10	12	-
«Милослав G-616.б»	Транспорты, рейдеры, фрегаты	8	10	-
<i>Поля Геллера</i>				
Белакейские поля Геллера 90.г	Все	1	0	-
<i>Пустотные щиты</i>				
Тройные пустотные щиты	Гранд-крейсеры	9	3	-
Мерцающие пустотные щиты «Восс»	Все	3	1	-
Мерцающие пустотные щиты «Восс»	Крейсеры	5	1	-
<i>Корабельный мостик</i>				
Флагманский мостик	Линейные и гранд-крейсеры	4	4	+1
Мостик авиамаршала	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	2	-
Стратегический мостик	Крейсеры	4	3	-
<i>Система жизнеобеспечения</i>				
«Милосердие»	Транспорты, рейдеры, фрегаты	4	4	-
«Милосердие»	Лёгкие крейсеры, крейсеры	5	5	-
<i>Жилые отсеки</i>				
Норы трюмных крыс	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	2	-
Норы трюмных крыс	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	3	-
<i>Датчики</i>				
Штурмовые сканеры BG-15	Все	5	0	-
Комплекс «Ультимо Х-470»	Все	6	0	-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

Такие узлы не требуются кораблю в обязательном порядке, но могут быть очень полезны. Если не указано обратного, корабль может иметь несколько дополнительных узлов одного типа (даже одинаковых). Подробнее о дополнительных узлах, их установке и возможных ограничениях см. стр. 197 «**Базовой книги правил**».



Таблица I-9 «Вооружение звёздных кораблей»								
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена в ОК	Сила	Урон	KY	Дальн.
<i>Макроорудия</i>								
Батарея «Гекуторов»	Лёгкие крейсера, крейсера	8	3	2	3	1к10+2	4	11
Бортовая батарея разрядных макроорудий	Лёгкие крейсера, крейсера	6	5	2	6	1к10+1	-	5
Бомбардировочные орудия	Лёгкие крейсера, крейсера	5	5	3	3	1к10+6	2	4
Бортовая батарея «Гекуторов»	Линейные крейсера, гранд-крейсера	12	5	2	5	1к10+2	4	11
Разрядные макроорудия	Все	4	2	2	3	1к10+1	-	5
Стигийские макроорудия	Все	4	3	1	3	1к10+2	5	5
<i>Лэнс-излучатели</i>								
Батарея «Бич пустоты»	Лёгкие крейсера, крейсера	15	8	3	3	1к10+4	3	6
Батарея «Божьих кар»	Линейные крейсера, гранд-крейсера	13	6	3	2	1к10+2	3	12
Батарея гибридных лэнсов «Мезоа»	Лёгкие крейсера, крейсера	13	6	3	2	1к10+5	4	4
Гибридный лэнс «Мезоа»	Все	9	4	3	1	1к10+5	4	4
Лазерные сжигатели	Все	7	3	2	2	1к5+1	3	3
Лэнс «Божья кара»	Линейные крейсера, гранд-крейсера	9	4	3	1	1к10+2	3	12
<i>Нова-орудия</i>								
Марсианское нова-орудие	Крейсера	3	7	3	†	2к5+4	†	6-40
Нова-орудие модели «Риза»	Крейсера	4	7	4	†	2к5+5	†	6-36
<i>Торпедные аппараты</i>								
«Восс»	Все	1	5	1	2	-	-	-
«Грифонна»	Рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсера, крейсера	2	6	1	4	-	-	-
«Марс»	Лёгкие крейсера, крейсера	2	8	2	6	-	-	-
«Фортис»	Лёгкие крейсера, крейсера	2	8	3	6	-	-	-
<i>Взлётные палубы</i>								
Взлётная палуба модели «Станки»	Крейсера	1	5	2	2	-	-	-
Взлётная палуба юпитерской модели	Крейсера	1	6	2	2	-	-	-
Взлётная палуба для эскадрилий сопровождения	Лёгкие крейсера, крейсера	1	4	1	1	-	-	-
Трюмная взлётная палуба ††	Транспорты	1	-	2	2	-	-	-
† См. стр. 14, где описаны особые правила силы и критических попаданий для нова-орудий.								
†† У трюмной взлётной палубы особый способ установки – см. стр. 23.								

МАКРОБАТАРЕИ

Это обычное орудие звёздных кораблей – ряды огромных пушек, сокрушающих врага слитыми залпами.

РАЗРЯДНЫЕ МАКРООРУДИЯ

Такие макроорудия запускают во врага сгустки высокозаряженных, ионизированных атомов дейтерия. Частицы почти не повреждают цель, но перегружают и отключают её энергетические системы. Это очень полезное оружие, когда вам нужно взять цель невредимой.

Ионный взрыв: такое оружие не наносит урона *прочности корпуса* и критических попаданий. Огонь разрядных макроорудий можно объединять только с огнём других разрядных орудий.

Перебой подачи энергии: разрядные орудия выводят из строя энергопроводы и кабели, что передают энергию от двигателей на другие узлы. За каждые пять единиц урона, что прошли через пустотные щиты, один случайно выбранный узел цели *обесточивается*. От урона разрядных пушек не спасает броня.

БОРТОВАЯ БАТАРЕЯ РАЗРЯДНЫХ МАКРООРУДИЙ

Такие крупные модели разрядных макроорудий должны устанавливаться вдоль бортов боевых кораблей.

Бортовая батарея: этот *орудийный узел* можно установить только на *левый* или *правый борт*.

Ионный взрыв: такое оружие не наносит урона *прочности корпуса* и критических попаданий. Огонь разрядных макроорудий можно объединять только с огнём других разрядных орудий.

Перебой подачи энергии: разрядные орудия выводят из строя энергопроводы и кабели, что передают энергию от двигателей на другие узлы. За каждые пять единиц урона, что прошли через пустотные щиты, один случайно выбранный узел цели *обесточивается*. От урона разрядных пушек не спасает броня.

ПЛАЗМЕННАЯ БАТАРЕЯ МОДЕЛИ «ГЕКУТОР»

«Геккуторы» – древний образец плазменного макрооружия, что концентрирует энергию детонации плазмы в сжатый фотонный «пакет», который может поражать цели на огромных расстояниях. Такие орудия обычно увидишь лишь на самых древних кораблях – в том числе, на судах, тысячелетия назад переметнувшихся на сторону Хаоса.

Испарение: если этот орудийный узел наносит критическое попадание, а в броске по таблице выпадает 1 или 2, попадание поражает два вражеских узла, а не один.

БОРТОВАЯ ПЛАЗМЕННАЯ БАТАРЕЯ «ГЕКУТОРОВ»

Мало какой корабль способен вырабатывать столько энергии, чтобы запитать целую бортовую батарею «Геккуторов» – как правило, такие орудия встречаются лишь на линейных крейсерах и линкорах.

Испарение: если этот орудийный узел наносит критическое попадание, а в броске по таблице выпадает 1 или 2, попадание поражает два вражеских узла, а не один.

БОМБАРДИРОВОЧНЫЕ ОРУДИЯ СТИГИЙСКОГО ОБРАЗА

Как предполагает название, эти разрушительные орудия созданы для уничтожения планетарной обороны и поддержки десанта. Зачастую они используют линейные ускорители, запускающие массированные залпы тяжёлых бомб с магна-боеголовками. Дальность поражения таких орудий невелика, но они вполне применимы в сражениях с другими кораблями. Зачастую одного слуха

о появлении на орбите судна со стигийскими орудиями достаточно для быстрой капитуляции.

Разрушительное: если это орудие наносит критическое попадание, результат броска по таблице получает +1.

Смерть с небес: бомбардировочные орудия могут действовать как макробатарей. Их можно устанавливать только как носовые, надпалубные или килевые орудия. Находясь на орбите, авантюристы получают бонус +20 к тестам «*Запугивания*» против тех, кто пребывает на земле. Работая над *военной задачей* против планеты, игроки получают +50 *очков достижения*. Обстреливая планету, такие орудия бьют по вдвое большей площади и наносят +20 единиц урона крупным подразделениям и +10 – людям и боевым машинам.

СТИГИЙСКИЕ МАКРООРУДИЯ

Этот вариант макроорудий ведёт огонь более тяжёлыми снарядами, чем марсианские пушки. Такие боеприпасы снабжены адамантиевыми сердечниками, способными пробивать даже самую толстую броню.

Пробивающие снаряды: рассчитывая урон от залпа, в котором участвовала батарея стигийских макроорудий, и который не был поглощён пустотными щитами, уменьшите *броню* судна на 3. Это не постоянное уменьшение – оно происходит только при расчёте урона от этого залпа.

ЛЭНС-ИЗЛУЧАТЕЛИ

Лэнсы поражают врага сфокусированными лучами энергии, что прожигают корпус и сеют хаос внутри судна.

ГИБРИДНЫЙ ЛЭНС-ИЗЛУЧАТЕЛЬ МОДЕЛИ «МЕЗОА»

Это довольно спорная недавняя разработка мира-кузницы Мезоа. Такие лэнсы жертвуют дальностью поражения в пользу мощности благодаря встроенному в лэнс генератору. Некоторые капитаны уже жаловались, что малая дистанция боя вынуждает менять тактику.

ГИБРИДНАЯ ЛЭНС-БАТАРЕЯ МОДЕЛИ «МЕЗОА»

Гибридные лэнсы могут устанавливаться целыми батареями.

ЛАЗЕРНЫЕ СЖИГАТЕЛИ

Такие орудия – это уменьшенные версии настоящих лэнс-излучателей. Они поражают врага сфокусированными высокомошными лазерными лучами, способными прорезать обшивку корпуса. Уступая лэнсам мощностью, сжигатели выигрывают в габаритах и могут устанавливаться даже на относительно небольшие суда. Кроме того, такие орудия можно использовать при abordage, прорезая адамантиевый корпус и позволяя оруженосцам высаживаться в самых важных точках вражеского корабля.

Малое орудие: лазерные сжигатели могут быть надпалубными или килевыми орудиями на фрегатах и других малых судах.

Подвижные излучатели: оснащённый сжигателями корабль получает бонус +5 к состязательным тестам «*Командования*» при abordage.

ЛЭНС-БАТАРЕЯ «БИЧ ПУСТОТЫ»

Такие батареи, обычно устанавливаемые на лёгкие крейсера «Неустршимый», построенные в Каликсиде и прилегающих секторах, жертвует гибкостью в пользу грубой силы. «Бич пустоты» монтируют в огромных отсеках, простирающихся от носа до кормовых стабилизаторов корабля. Такие орудия приносят лёгкому



крейсеру колоссальную огневую мощь. Увы, лишь гранд-крейсера достаточно велики, чтобы устанавливать «Бичи» в надпалубных башнях – это ограничивает их полезность.

Тяжёлое орудие: это орудие должно быть носовым. Исключение – гранд-крейсера и корабли, превосходящие их размером, на которых «Бич» может быть носовым или надпалубным. Носовой «Бич пустоты» может стрелять только прямо по курсу.

ЛЭНС-ИЗЛУЧАТЕЛЬ «БОЖЬЯ КАРА»

«Божья кара» – это почти археотехническая реликвия. Удлинённые фокусирующие апертуры и счетверённые системы линз позволяют излучателю бить на огромное расстояние вплоть до дистанций, на которых проблемой становится рассеивание луча. Не каждое судно можно оснастить «Божьей карой» – обычно лишь древние гранд-крейсера или самые могущественные боевые корабли способны разместить такое орудие. Нередко подобные лэнсы встречаются у Архиврага, который широко использует старые корабли.

Рассеивание луча: когда «Божья кара» стреляет по целям, находящимся более, чем в 20 ПЕ, урон падает на 1k10.

ЛЭНС-БАТАРЕЯ «БОЖЬИХ КАР»

На линейные и гранд-крейсера нередко устанавливают не отдельные излучатели, а лэНС-башни с двумя орудиями. Это особенно полезно для «Божьих кар», ведь мощности одиночного луча часто оказывается мало.

Рассеивание луча: когда «Божья кара» стреляет по целям, находящимся более, чем в 20 ПЕ, урон падает на 1k10.

ВЗЛЁТНЫЕ ПАЛУБЫ

Исполинские межзвёздные корабли – ключевые участники почти любой космической битвы. Впрочем, и малые суда нередко способны переломить ход битвы. Чтобы корабль мог нести на борту авиакрыло пустотных штурмовиков и быстро отправлять их в бой, ему потребуется взлётная палуба. Этот отсек предназначен не только для размещения, запуска и приземления самолётов – также здесь хранятся резервные машины, запчасти и инструменты для повседневного обслуживания.

Приобретаемая взлётная палуба сопровождается одной эскадрилей за каждое очко *силы* (это могут быть истребители, бомбардировщики, абордажные баркасы, челноки или самолёты Аэронавтики). Впрочем, ведущий может постановить, что игроки должны приобретать самолёты отдельно или (если хочет дать авантюристам больше свободы) расщедриться на две эскадрильи за каждое очко *силы*. Тип эскадрилий должен быть определён при приобретении палубы. Дополнительные самолёты или машины на замену приобретаются отдельно.

Как правило, имперские взлётные палубы конструируются на расчётом на расположение вдоль борта корабля. Некоторые модели позволяют и иное, но **если ведущий не укажет обратного, взлётная палуба может устанавливаться только на место орудинного узла левого или правого бортов.**

ВЗЛЁТНАЯ ПАЛУБА ДЛЯ ЭСКАДРИЛИЙ СОПРОВОЖДЕНИЯ, ЮПИТЕРСКАЯ МОДЕЛЬ

Эти взлётные палубы конструируют для лёгких крейсеров. Малые размеры позволяют втиснуть такой отсек в габариты корабля, хоть и не позволяют содержать много истребителей и бомбардировщиков.

ВЗЛЁТНАЯ ПАЛУБА МОДЕЛИ СТАНКОВ

На Станках конструируют открытые космические палубы. Лишь потрескивающее энергетическое поле отделяет пустоходов от чёрной, голодной бездны. Входя в Имматериум, оснащённое такой палубой судно должно опустить исполинские заслонки, чтобы никто не смог случайно взглянуть в Варп.

Энергетическое поле: когда авиация взлетает с такой палубы или садится обратно, заслонки приходится открывать прямо в течение стратегического хода. Если этот узел будет открыт и *обесчочен*, он немедленно окажется *разгерметизирован*.

ВЗЛЁТНАЯ ПАЛУБА ЮПИТЕРСКОЙ МОДЕЛИ

Взлётные палубы юпитерской модели оснащены пусковыми люками для самолётов и магнитными направляющими, что позволяют авиации безопасно вернуться на борт после вылета. Отсутствие открытой палубы делает такие отсеки устойчивее перед обстрелом и разгерметизацией, опасной для палуб, производимых на Станках.

ТРЮМНАЯ ВЗЛЁТНАЯ ПАЛУБА

Когда транспортный корабль переоснащают для исследований или боевых действий, его капитан может пойти ещё дальше и приказывать переоборудовать главный грузовой трюм во взлётную палубу для малой авиации. При этом вместимость трюмов сильно пострадает, хотя не будет сведена к нулю.

Кустарная работа: самодельные взлётные палубы предоставляют не лучшие условия. Авиация, взлетающая с такой палубы, уменьшает *скорость* в ход взлёта на 2 ПЕ. Самолёты, что пытаются сесть на такую палубу, должны проходить **простую (+10) проверку «Пилотирования» + маневренности** (достаточно одного теста на эскадрилью). Успех означает безвредную посадку. Три ступени провала или меньше говорят, что самолётам не уда-

лось сесть и придётся пойти на новый заход. Четыре ступени провала указывают, что самолёт потерпел крушение (в случае эскадрильи – один самолёт за каждую ступень провала). При этом узел считается *повреждённым*. Если самолёты садятся вне боя, они могут потратить больше времени на посадку – тогда тест не требуется, но приземление займёт полчаса на каждую эскадрилью.

Ослабление конструкции: этот узел требует пробить множество отверстий в корпусе. *Прочность корпуса* навсегда падает на 5. Кроме того, корабль получает -5 к *маневренности*.

Переоснащение: этот узел можно установить только вместо «Главного грузового трюма», что установлен на транспортники (а потому «Трюмная взлётная палуба» не имеет требований к *пространству* – она занимает то, что уже занял главный грузовой трюм). На корабль можно установить только одну трюмную взлётную палубу. Она не занимает место какого-либо орудия.

НОВА-ОРУДИЯ

Мало найдётся орудий, способных создать сполох энергии, что охватит несколько звёздных кораблей, но эти редкие и массивные пушки именно таковы. **Нова-орудия должны быть носовыми.**

МАРСИАНСКИЕ НОВА-ОРУДИЯ

Марсианские нова-пушки – самые распространённые среди этих крайне малочисленных, даже по кораблестроительным меркам, орудий. Эти пушки сотен метров в длину выпускают колоссальный снаряд с очень крупной боеголовкой. Снаряд разгоняется до почти релятивистских скоростей, отчего при ударе боевая часть детонирует с силой десятка плазменных боеголовок.

Конструктивная заметность: узел обнаружат любые успешные «Активные ауспиции» – он слишком велик, чтобы его скрыть.

НОВА-ОРУДИЕ МОДЕЛИ «РИЗА»

Эта модель орудий стреляет не исполинскими снарядами, а крайне нестабильными плазменными макробомбами. Такое орудие пожирает ещё больше энергии, чем стигийская модель, но считается несколько более эффективной. Увы, большая мощность означает меньшую стабильность, ибо применять на войне такое большое количество плазмы просто опасно.

Конструктивная заметность: узел обнаружат любые успешные «Активные ауспиции» – он слишком велик, чтобы его скрыть.

Перегрев систем: за каждые пять ступеней провала в тесте, предпринятом для выстрела из такого орудия, судно получает одно критическое попадание. Если критическое попадание действует на какой-то узел, это всегда будет нова-орудие.

ТОРПЕДНЫЕ АППАРАТЫ

Торпеды позволяют кораблю нанести врагу огромный урон с очень большого расстояния. Особенно они эффективны, когда применяются эскадрой малых кораблей против крупных судов. Чтобы хранить и запускать торпеды нужны торпедные аппараты. Оснащённые ими корабли могут стрелять торпедами (см. стр. 6). **Если не указано обратного, торпедные аппараты должны быть носовыми или килевыми.** На стр. 7-8 описаны разные виды торпед.

ТОРПЕДНЫЕ АППАРАТЫ МОДЕЛИ «ВОСС»

Кузница Восс известна за «Восский триумвират» – три разные модели лёгких крейсеров, предназначенных для прикрытия линейных кораблей и защиты крупных конвоев – а также за малые корабли сопровождения «Фальшион». Большинство судов с Восса в дополнение к иным орудиям оснащают парой торпедных аппаратов. Этот орудийный узел может за один залп выпустить



две торпеды. В нём может храниться дюжина торпед, не считая тех двух, что могут быть заряжены в пусковые аппараты (если капитан не возражает).

Взрывоопасный: если узел будет *повреждён* или *уничтожен*, а торпеды – заряжены, существует 10%-й шанс взрыва. При взрыве узел уничтожается, а корабль получает 2к5 единиц урона *прочности*. *Разгерметизация* или *обесточивание* не вызывают взрыва.

ТОРПЕДНЫЕ АППАРАТЫ МОДЕЛИ «ГРИФОННА»

На эсминцах, рейдерах, ракетных катерах и других малых судах часто всего можно увидеть аппараты родом с Грифонны. Почти всегда это бывают носовые установки. Такой орудийный узел может за один залп выпустить четыре торпеды. В нём может храниться две дюжины торпед, не считая тех четырёх, что могут быть заряжены в пусковые аппараты (если капитан не возражает).

Взрывоопасный: если этот узел будет *повреждён* или *уничтожен*, а торпеды – заряжены, существует 10%-й шанс взрыва. При взрыве этот узел уничтожается, а корабль получает 2к5 единиц урона *прочности* корпуса. *Разгерметизация* или *обесточивание* не вызывают взрыва.

ТОРПЕДНЫЕ АППАРАТЫ МОДЕЛИ «МАРС»

Крупные корабли могут нести весьма впечатляющие торпедные установки. Этот узел может за один залп выпустить шесть торпед. В нём может храниться сорок две торпеды, не считая тех шести, что могут быть заряжены в пусковые аппараты (если капитан не возражает).

Взрывоопасный: если узел будет *повреждён* или *уничтожен*, а торпеды – заряжены, существует 10%-й шанс взрыва. При взрыве узел уничтожается, а корабль получает 2к5 единиц урона *прочности*. *Разгерметизация* или *обесточивание* не вызывают взрыва.

ТОРПЕДНЫЕ АППАРАТЫ МОДЕЛИ «ФОРТИС»

Модель «Фортис» – модификация марсианских торпедных аппаратов, не уступающая ей величиной залпа и боезапасом. Такие установки позволяют запускать торпеды на высокой скорости, а сама модель была скопирована и ныне используется для переоснащения судов на марсианских и юпитерских верфях.

Этот узел может за один залп выпустить шесть торпед. В нём может храниться сорок две торпеды, не считая тех шести, что могут быть заряжены в пусковые аппараты (если капитан не возражает).

Взрывоопасный: если узел будет *повреждён* или *уничтожен*, а торпеды – заряжены, существует 10%-й шанс взрыва. При взрыве узел уничтожается, а корабль получает 2к5 единиц урона *прочности*. *Разгерметизация* или *обесточивание* не вызывают взрыва.

Усиленные магнитные катушки: торпеды, выпускаемые из этих аппаратов, получают +2 ПЕ к *скорости* в ход запуска. В следующий ход они летят уже на обычной скорости.

ГРУЗОВЫЕ И ПАССАЖИРСКИЕ ОТСЕКИ

Эти узлы представляют собой отсеки, предназначенные для размещения пассажиров, хранения товаров или иных грузов.

КАРЦЕР

Хотя на почти любом корабле есть карцеры, на некоторых они особенно примечательны. Иногда это грязные, открытые камеры, где виновные сидят в цепях, а тюремщики появляются не каждый день, и лишь для того, чтобы окатить водой сточные канавы да выбросить трупы в пустоту. На других кораблях это настоящие каменные мешки, где заключённые годами сходят с ума от бесконечного одиночества.

Жестокая дисциплина: навсегда увеличьте *боевой дух* на +1. Все тесты «*Запугивания*», предпринимаемые в ходе длительных действий, получают бонус +5.

Тюрьма: если авантюристы работают над задачей, в которой будет полезно место для удержания и перевозки пленных (например, создают штрафную колонию или забирают себе военнопленных) они получают +25 очков *достижения*.

КОРАБЕЛЬНЫЕ СКЛАДЫ

Когда вольный торговец отправляется в путешествие за пределы отвергнутого Пространства – особенно в сверхдальние экспедиции – ремонт корабля становится серьёзной проблемой. Иногда бортовые системы повреждаются настолько, что никакая починка не поможет – их можно лишь заменить. Если на корабле есть достойный склад, то умелый экипаж сможет использовать запасные части, чтобы поддерживать работу судовых узлов.

Склад запчастей: в это узле могут храниться другие узлы (их нужно приобретать отдельно), общим объёмом не превышающее *пространство*, занимаемое складом. Благодаря этому, экипаж сможет заменить *уничтоженный* узел взятым со склада. Замена узла проводится по правилам длительного ремонта, с тем исключением, что успех также заменяет желаемые узлы. Также, проводя длительный ремонт, экипаж восстанавливает два дополнительных очка *прочности корпуса*.



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

Эта категория узлов улучшает работу корабля в бою и вне его.

ЗАЩИТНЫЕ КОНТРМЕРЫ

Корабль оснащён отражателями ауспикиков, термобуями, вокс-крикунами и другими устройствами, сбивающими прицел врагу.

Одноразовый: этот узел приносит штраф -20 на тесты Дальнего боя, предпринятые против этого корабля на следующие 1к5+1 стратегических ходов. Торпеды получают штраф -30. Применённый узел нужно восстановить успешным тестом *содержания* вне боя (в достаточно развитой системе с пустотными доками).

МИННЫЙ ЗАГРАДИТЕЛЬ

Пираты нередко разбрасывают мины на оживлённых звёздных путях и набрасываются на несчастные корабли, налетевшие на них. Мины очень велики, а их взрывы могут иметь катастрофические последствия. Как правило, они ставятся по боевой взвод и выслеживают чужие корабли благодаря собственным ауспикам, но некоторыми можно управлять удалённо. Для кораблей, путешествующим по оживлённым маршрутам мины – это предмет постоянного забот, требующий неусыпной бдительности.

Берегись, мины!: при *приобретении* минный заградитель снаряжается достаточным количеством боеприпасов для создания трёх минных банок. Тест *содержания*, предпринятый в подходящем порту, позволит пополнить арсеналы. Успешный **рутинный (+20) тест «Пользования техникой»** позволит поставить минную банку, занимающую сферу с радиусом 4 ПЕ (центр сферы приходится на корабль). Также мины можно расставлять в ходе длительного действия прямо во время боя (и даже во время преследования в кильватер!). Чтобы мины случайно не среагировали друг на друга, минные банки не должны перекрывать друг друга. Подробнее см. врезку ниже.

Если в минном заградителе есть неиспользованные мины, а сам заградитель будет *повреждён*, то с 50% шансом он будет *уничтожен*. При этом судно получает критическое попадание, которое нужно определить броском 1к10.

МИННЫЕ БАНКИ

Мины реагируют на корабль, вошедший в границы банки, предпринимая тест «*Проницательности*» против 40 с бонусом +10 за каждые 20 единиц *пространства*, что имеет корабль (чем больше судно, тем больше мин включаются). Мины получают штраф -40, если корабль идёт *тихим ходом*. Этот тест «*Проницательности*» мины предпринимают каждый раунд, пока корабль находится в пределах минной банки. Каждый успешный тест означает, что судно атакует 1к5+2 мин. Каждая мина наносит 1к10+2 единиц урона, а урон от взрывов складывается по тем же правилам, что залпы макробатарей (см. стр. 213 «*Базовой книги*»). Броня и пустотные щиты защищают от мин по общим правилам.

Мины слишком малы, чтобы их можно было заметить обычным *обнаружением*; впрочем, «*Активные ауспики*» могут обнаружить все минные банки в пределах 10 ПЕ от корабля, но если окажется, что корабль уже находится в пределах банки, 1к5 мин немедленно взорвутся. Судно может осторожно преодолеть банку так же, как астероидное поле (см. стр. 219 «*Базовой книги*»), но ему потребуется **сложный (-10) тест «Пилотирования (Космические суда)» + маневренности**, а не **рутинный**, а каждое столкновение будет приносить 1к10+2 единиц урона. Также мины можно подорвать удалённо, пройдя **средний (+0) тест «Пользования техникой»** (мины должны находиться не дальше, чем в 10 ПЕ). Это тут же подорвёт все мины и нанесёт 1к10 попаданий всем судам в пределах 1 ПЕ от минной банки. Сама банка при этом будет уничтожена. Корабль, устроивший дистанционный подрыв, выдаёт себя, даже если тест был провален.

ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ПОЛЯ

Корпус и переборки корабля усилены излучателями силовых полей, что делают судно прочнее.

Поддержка корпуса: если на этот узел поступает энергия, *прочность корпуса* увеличивается на количество единиц, равное удвоенному количеству энергии, подаваемой на этот узел (до предела в +6). Если этот узел будет *повреждён* или станет получать меньше энергии, корпус потеряет пропорциональную часть этой бонусной *прочности*, но это не может опустить *прочность* ниже нуля. Количество энергии, подаваемой на узел, можно увеличить **средним (+0) тестом «Пользования техникой»** (в космическом бою это считается свободным действием). По решению ведущего, для этого можно *обесточивать* другие узлы.

СИЛОВОЙ ТАРАН

Пока некоторые торговцы оснащают корабли грозными бронированными носами, другие исповедуют более скрытый подход и устанавливают в непримечательный носовой таран излучатели силового поля. При включении таран начинает мягко светиться — зачастую это бывает последнее, что успевает увидеть вражеский капитан.

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Это *внешний* узел, но он может быть уничтожен только критическим попаданием.

Силовое поле: благодаря этому узлу корабль наносит +1к10 единиц урона при таране.

СИСТЕМА ПОЖАРОТУШЕНИЯ

Корабль оснащается дополнительными газовыми огнетушителями и другими устройствами, нужными, чтобы бороться с огнём и не давать ему распространиться.

Огнетушители: если мостик корабля не получил повреждений, любой персонаж может задействовать эту систему, чтобы потушить пожар в одном отсеке. Включение требует **трудного (-10) теста «Пользования техникой»** (в бою считается длительным действием). В случае успеха пожар тухнет. Этот узел можно использовать один раз в стратегический ход.

СОЛЯРНАЯ СЕТЬ

Не все вольные торговцы способны выбить себе достойное место в портовом доке и отремонтировать там корабль — нередко этим приходится заниматься, скрываясь среди астероидных полей или в заштатных системах — тихих гаванях, где можно проводить необходимый ремонт. Чтобы ускорить работы в таких случаях применяют вспомогательные источники питания — солярные сети. Это огромные батареи собирают энергию звезды на сверхтонкие листы, что занимают сотни квадратных километров. Солярные сети очень полезны, когда двигатели повреждены, но могут привлечь ненужное внимание к повреждённому кораблю.

Источник энергии: солярные сети не потребляют, а вырабатывают энергию. Они могут работать только на неподвижном корабле, что стоит в звёздной системе. Их установка занимает два часа, а снятие — десять часов. Если судно с развёрнутыми сетями начнёт передвижение (неважно, по какой причине), этот узел будет уничтожен — его материал слишком хрупок. Также развёрнутая сеть считается *внешним* узлом (см. стр. 187 «Базовой книги правил»). При проведении длительного ремонта развёрнутые сети приносят +1 ступень успеха в ежедневных тестах «Пользования техникой».



ФЛАК-ТУРЕЛИ

Такие зенитные турели, созданные для того, чтобы выбрасывать в космос столько свинца, сколько возможно, выдают щедрый шквал разрывных снарядов, сбивающих вражескую авиацию скорее численностью, чем меткостью. Огромное количество боеприпасов и помех, что создаёт этот огонь, мешают работе ауспиков, так что эти турели задействуют не всегда. В начале каждого стратегического хода капитан может решить, будет корабль применять флак-турели или нет (это занимает свободное действие).

Бессистемный огонь: применённые флак-турели увеличивают *оснащённость турелями* на +1.

Стена огня и стали: применение флак-турелей приносит кораблю -10 к *обнаружению*.

ОСОБЫЕ БЛОКИ

Здесь перечислены узлы самого разного назначения. Каждый из них можно установить на корабль только один раз.

ГИДРАФУРСКАЯ СИСТЕМА ПОСТАНОВКИ ПОМЕХ КЛ-247

Это устройство создаёт мощные и постоянные меняющиеся энергетические поля, что меняют работу сканеров на чужих кораблях.

Белый шум: когда этот узел работает, корабль не может идти *тихим ходом*, но попытки просканировать его «Точечными ауспичиями» получают штраф -20.

Внешний: этот узел не требует *пространства* внутри корпуса. Это *внешний* узел, но он может быть уничтожен только критическим попаданием.

КОМПЛЕКС ПЕРЕРАБОТКИ КОМЕТ

Корабль оснащён специальными захватами и дистилляционными цистернами, благодаря чему может перерабатывать кометы, одиноко вращающиеся вокруг звезды. Так можно добыть воду и минералы для экипажа и корабля, или, что более выгодно, сохранить добычу и продать эстетам, что ценят чистый кометный лёд.

Золото в небесах: этот узел позволяет кораблю вести добычу льда в подходящем кометном облаке вдали от звёздной системы. Комету нужно найти **средним (+0) тестом «Проницательности» + обнаружения**, применив корабельные авгуры. Работы занимают 1к10+5 дней и позволяют пополнить запасы пресной воды и воздуха, что восстановит 1к5 единиц *боевого духа* и продлит срок автономного плавания на месяц. Вместо этого разработки кометы могут принести +50 очков к текущей авантюре (переработанную плазму можно использовать в ходе авантюры или продать). Также с применением этого узла можно составить целую авантюру про шахтёрство в кометах, если ведущий пожелает.

КОСМИЧЕСКИЕ ПРИЧАЛЫ

Крупным судам часто приходится служить подвижным штабом для эскадры вольного торговца, что отправляется в неизведанные пределы. Некоторые корабли даже оснащают особым оборудованием и развёртываемыми причалами, что позволяет таким судам действовать как обычные космические станции и принимать в доки корабли поменьше. На таких мобильных базах другие члены эскадры могут проходить переоснастку и пополнять припасы, благодаря чему вся флотилия сможет дольше путешествовать в поисках богатств. Кроме того, штабной корабль служит зримым воплощением мощи вольного торговца и его власти в секторе.

Подвижный космический порт: если корабль не движется, его оснащение позволяет принимать до четырёх других уступающих ему размерами кораблей в свои доки. С точки зрения ремонта и восстановления *боевого духа*, такой корабль считается космиче-

ской станцией, а также предоставляет бонус +10 на тесты *приобретения* при проведении полного ремонта. Космические доки так велики, что не позволяют устанавливать на корабль орудия, имеющие правило «Бортовая батарея» (хотя орудийные узлы поменьше всё ещё можно втиснуть на левый или правый борт). Работая над *торговой* задачей, авантюристы получают +100 очков достижения.

МАНУФАКТУРУМ

Эти небольшие производственные центры, выпускающие запчасти для долгого ремонта корабля. Как правило, сырьё на такие заводы поступает из ближайших астероидов.

Дополнительные шаблоны: благодаря набору шаблонов узел приносит +10 очков к любой *торговой* задаче. Кроме того, узел может малыми сериями производить оружие и другое снаряжение. Последнее слово в том, что можно здесь производить, а что нет – решать ведущему, но речь должны идти не более чем о нескольких дюжинах предметов *обычной* доступности.

Производство: каждый узел приносит бонус +10 к ежедневным тестам *«Пользования техники»* для *длительного ремонта*. Когда авантюристам приходится платить за ремонт, каждый мануфактурум приносит **бонус +10** к тестам *приобретения*, предпринимаемым для восстановления прочности корпуса.

МЕДИЦИНСКАЯ ПАЛУБА

Жизнь исследователя и авантюриста полна неожиданностей, внезапных ранений и новых заболеваний. В каждом жилом отсеке есть лазарет, но в нём невозможно вылечить любую болезнь или травму, не говоря уж о том, что такие медпункты неспособны принять большое число раненых, что возникают при серьёзных повреждениях корабля или общепланетной эпидемии. Именно для того нужна медицинская палуба – там хватает оборудования и людей для таких забот.

Диагностика и лечение: медицинская палуба приносит бонус +20 ко всем тестам *«Медики»*, предпринимаемым внутри этого узла. Количество пациентов, о которых доктор может заботиться одновременно и без штрафов, теперь равно его утроенному бонусу Интеллекта.

МЕЛОДИЙ

Мелодий – идеальное дополнение к кораблю, хозяин которого требует лучшего. Большинство мелодиев – это грандиозные залы, покрытые золочёными трубами, горнами и другими инструментами, из которых можно извлекать самые разные звуки. Само помещение меняет свой облик, когда играет музыка, благодаря «умным» медным перегородкам и панелям, дабы соответствовать мелодии, а вокс-повторители по всему кораблю разносят избранные ноты до самых недр судна.

Мелодий может играть духоподъёмную музыку, вселяющую чувство долга и верности, как рядовым пустоходам, так и офицерам. Иногда дело в воздействующих на подсознание секретных инфрагармониях, вплетённых в музыку. Сам же мелодий может быть переоборудован множеством способов, дабы выдавать желанную музыку и сопровождение, что очень помогут на трудных переговорах.

Песни в пустоте: *боевой дух* навсегда повышается на +1, а все *социальные* тесты получают бонус +10.

ПЛАЗМЕННЫЙ КОВЫ

Обычно такие устройства встречаются лишь на специальных судах, что добывают топливо для плазменных двигателей из атмосферы газовых гигантов. Впрочем, этот узел можно поставить и на другой корабль, если его корпус сможет выдержать спуск в атмосферу.

Добыча топлива: корабль, снаряжённый этим узлом, может добывать топливо с газовых гигантов. Это требует **среднего (+0) теста «Пилотирования (Космические суда)» + манёвренности**. Провал означает 1к5 единиц урона *прочности* за каждую ступень провала, от которых не спасают пустотные щиты (что за дело до щитов смертоносным объятиям гравитации!). Успех означает, что корабль собрал достаточно топлива на месяц работы без дозаправки и приносит +25 очков к любой задаче, для которой требуются корабль или перевозка грузов (*поисковые* и *торговые* задачи – самый очевидный вариант), поскольку добыча позволяет сэкономить троны.

Отчаянные манёвры: этот узел нельзя поставить на гранд-крейсер или судно, превышающее его размерами.

ПОКОИ ДЛЯ ПИЛОТОВ

Лётчики, что атакуют вражеские корабли на малой пустотной авиации – это особая каста. Это может быть лихач с «Фурии», стойк за штурвалом «Звёздного ястреба» или сорвиголова, ведущий абордажную «Акулу», но так или иначе, от их умения и готовности может зависеть жизнь или смерть целого корабля. Взлётные палубы, оснащённые жилыми помещениями для пилотов, позволяют последним всегда быть готовыми к вылету. Тренировочные системы-сенсории позволяют им постоянно оттачивать свои навыки, а часовни Министорума – готовить свои души, превращаясь в безостановочное и смертоносное оружие.

Боевая готовность: этот узел предоставляет бонус +2 к *эффективности* всех боевых эскадрилий на борту корабля.

РЕМОНТНАЯ ПАЛУБА ДЛЯ МАЛЫХ СУДОВ

Текущее обслуживание и простой ремонт малой авиации можно проводить на каждой взлётной палубе, но боевые машины нередко получают урон, для исправления которого требуются более сложные работы и инструменты.

Запчасти: после любого космического сражения, в котором были потеряны истребители, абордажные баркасы или бомбардировщики, персонаж может предпринять **трудный (-10) тест «Пользования техники»**. За каждую ступень успеха две боевые машины возвращаются в строй.

СТАРАТЕЛЬСКОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

В своих путешествиях в неисследованные регионы многие вольные торговцы обнаруживают остовы звёздных кораблей, что некогда бороздили пустоту, но от чьей славы осталась лишь уродливая тень (впрочем, иногда причиной того, что некогда гордый корабль превращается в такой остов, становится сам вольный торговец). Суда, оснащённые могучими эвакуационными захватами, могут взять такой трофей на буксир и очистить корпус от ценного оборудования при помощи исполинских механических «рук», сверхмощных мельта-лучей и других устройств. Снятые узлы можно продать за хорошие деньги или даже установить на свой корабль, где они послужат к славе торговца и удобству его экипажа.

Старательские операции: этот узел позволяет кораблю пристыковаться к кораблям, превратившимся в космических скитальцев и снимать с них всё ценное. За каждую неделю «старательства» экипаж может предпринять **трудный (-10) тест «Пользования техники»**, чтобы безопасно снять с остова один выбранный узел (предварительные *«Точечные ауспиции»* помогут просканировать остов и определить, какие узлы там есть). В случае успеха с остова снимается один рабочий узел. Он помещается на судно, оснащённое старательскими системами, если для него хватает *пространства* (или берётся на буксир, если места нет). В случае провала узел теряется. Успешно снятые узлы можно продать, создав посвящённую этому *торговую* авантюру, или установить на свой корабль в звёздном доке, если демонтаж прошёл успешно. Старательское оборудование очень велико и неуклюже, а потому судно, оснащённое им, получает -5 к *маневренности*.

Таблица I-10 «Дополнительные узлы»				
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена в ОК
Макроорудия				
Батарея «Гекуторов»	Лёгкие крейсера, крейсера	8	3	2
Бортовая батарея разрядных макроорудий	Лёгкие крейсера, крейсера	6	5	2
Бомбардировочные орудия ††	Лёгкие крейсера, крейсера	5	5	3
Бортовая батарея «Гекуторов»	Линейные крейсера, гранд-крейсера	12	5	2
Разрядные макроорудия	Все	4	2	2
Стигийские макроорудия	Все	4	3	1
Лэнс-излучатели				
Батарея «Бич пустоты»	Лёгкие крейсера, крейсера	15	8	3
Батарея «Божьих кар»	Линейные крейсера, гранд-крейсера	13	6	3
Батарея гибридных лэнсов «Мезоа»	Лёгкие крейсера, крейсера	13	6	3
Гибридный лэнс «Мезоа»	Все	9	4	3
Лазерные сжигатели	Все	7	3	2
Лэнс «Божья кара»	Линейные крейсера, гранд-крейсера	9	4	3
Нова-орудия				
Марсианское нова-орудие	Крейсера	3	7	3
Нова-орудие модели «Риза»	Крейсера	4	7	4
Торпедные аппараты				
«Восс»	Все	1	5	1
«Грифонна»	Рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсера, крейсера	2	6	1
«Марс»	Лёгкие крейсера, крейсера	2	8	2
«Фортис»	Лёгкие крейсера, крейсера	2	8	3
Взлётные палубы				
Взлётная палуба для эскадрилий сопровождения	Лёгкие крейсера, крейсера	1	4	1
Взлётная палуба модели «Станки»	Крейсера	1	5	2
Взлётная палуба юпитерской модели	Крейсера	1	6	2
Трюмная взлётная палуба ††	Транспорты	1	-	2
Грузовые и пассажирские отсеки				
Карцер	Все	1	1	1
Корабельные склады	Лёгкие крейсера, крейсера	1	5	2
Корабельные склады	Транспорты, гранд-крейсера	1	10	2
Вспомогательные системы				
Защитные контрмеры †	Все	1	1	2
Минный заградитель	Транспорты, лёгкие крейсера, крейсера	1	4	1
Поддерживающие поля	Все	1-3	1	2
Силовой таран †	Лёгкие крейсера, крейсера	2	0	2
Система пожаротушения †	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	1	2
Система пожаротушения †	Лёгкие крейсера, крейсера	2	2	2
Система пожаротушения †	Гранд-крейсера	3	3	2
Соляная сеть	Все	10 (вырабатывает)	2	2
Флак-турели †	Все	1	1	1
Особые блоки				
Гидрафурская система постановки помех †	Все	4	0	1
Комплекс переработки комет	Транспорты	3	4	1
Космические причалы †	Транспорты с пространством 50+, гранд-крейсера	7	14	4
Мануфактурум †	Лёгкие крейсера, крейсера	2	1	2
Медицинская палуба †	Все	2	1	1
Мелодий †	Все	1	1	1
Плазменный ковш †	Рейдеры, фрегаты	2	3	3
Плазменный ковш †	Лёгкие крейсера, крейсера	3	4	3
Покои для пилотов †	Все	1	1	1
Ремонтная палуба для малых судов †	Лёгкие крейсера, крейсера	2	2	1
Старательское оборудование †	Транспорты, лёгкие крейсера, крейсера	5	3	3
† Этот узел можно установить на корабль только один раз.				
† В оригинале, в таблице 1-10 (этой) бомбардировочные орудия занимают 5 единиц <i>пространства</i> и стоят 2 очка. В таблице 1-9 они занимают 5 единиц пространства, но стоят 3 очка. Эррата говорит, что в таблице 1-10 ошибка... и что такие пушки занимают 3 очка пространства вместо двух. Скорее всего, ошибка в самой эррате (вместо «SP» (Ship Points, т. е. «очки корабля») написали Space («пространство»)), так что в итоге пушки должны занимать 5 единиц места и стоить 3 очка – прим. переводчика.				

Археотехом называют технологии из далёкого прошлого Империи. Каждый образчик чрезвычайно ценен и редок. Такие узлы могут появиться на корабле, только если авантюристы имеют к нему доступ благодаря предыстории «Сокровищница Марса», своему патенту, прошлому корабля или решению ведущего.

Когда Империя начал осваивать космос за пределами света Астрономикана, навигаторы были менее искусными. Чтобы решить эту проблему, на корпуса некоторых кораблей стали устанавливать такие массивные энергетические стержни. Они работают как антенны, позволяя навигатору легче «настраиваться» на сигнал Астрономикана.

Его благой свет: навигатор получает бонус +20 ко всем тестам при поиске Астрономикана.

Маяк: в дополнение к усилению чувствительности навигатора, это узел делает судно более заметным в Варпе. Оснащённые варпантенной суда получают штраф -10 на броски *событий в варпутешествии*.

Этот крупный погружной бак позволяет навигатору безопасно, но остро чувствовать приливы и отливы Варпа вокруг корабля. Целый набор датчиков измерит течения и всплески Варпа за бортом. Эти сведения передаются навигатору, который сможет их проанализировать и принять меры. Когитаторные системы секстанта помогут навигатору определять известные маршруты и рассчитывать устойчивость течений.

Верный путь: используя варп-секстант, навигатор получает бонус +20 в тестах Восприятия или «Навигации (Варп)», предпринятых, чтобы вести корабль через Имматириум.

Неважно, идёт речь о выслеживании врагов или тайной доставке лучших товаров, скрытность имеет решающее значение. Двигатели «Кипра» оснащены дополнительными отражателями, магнитными полями и гиперэффективными охладителями, что скрывают энергетическую сигнатуру двигателя.

Глушители: этот узел предоставляет бонус +15, когда корабль идёт *тихим ходом*. Все попытки обнаружить судно (т. е. любое действие, связанное с *обнаружением* – например, «Активные ауспиции») получают штраф -15.

Юпитерские нова-пушки – одни из самых редких. Их боеприпасы оснащены вихревыми боеголовками, от чьей детонации возникают разрывы в реальности, способны разорвать вражеский корабль надвое. Этот узел следует правилам нова-орудий.

Взрывоопасные боеприпасы: если этот узел будет *повреждён*, вместо этого он будет *уничтожен*, а взрыв боеприпасов лишит корабль 1k10 единиц *прочности*. От этого урона не спасают броня и пустотные щиты.

Вихревые боеголовки: чудовищная природа этого оружия означает, что каждое попадание такого оружия (даже если оно не нанесло урона) лишает цель 1к5 единиц *боевого духа*.

Конструктивная заметность: этот узел обнаружат любые успешные «Активные ауспиции» – он слишком велик, чтобы его скрыть.

На заре Империи некоторые миры-кузницы производили оружие и корабельные узлы по ныне утраченным технологиям, и торпеды – не исключение. Аппараты на плазменной тяге – это тип орудий, а не конкретная модель. Такие устройства используют жар корабельных двигателей для «горячего пуска» торпед, а их собственные системы наведения постоянно передают машинным духам торпед сведения о передвижении противника. Также эти аппараты безопаснее своих собратьев благодаря множеству укреплённых сплавами адамантия противовзрывных люков.

Этот узел следует всем правилам торпедных аппаратов. В нём может храниться шестнадцать торпед, не считая тех четырёх, что могут быть заряжены в пусковые аппараты (если капитан не возражает).

Взрывоопасный: если этот узел будет повреждён или уничтожен, а торпеды – заряжены, существует 5%-й шанс взрыва. При взрыве этот узел уничтожается, а корабль получает 2к5 единиц урона прочностью корпуса. Разгерметизация или обесточивание не вызывает взрыва.

Горячий пуск: торпеды, выпущенные из этих аппаратов, получают +4 ПЕ к *скорости*, но только в ход запуска.

Наведение по авгурам: торпеды, выпущенные из этих аппаратов, получают бонус +10 на попадание.

Узел	Корпус	Энергия	Пространство	Цена	Сила	Урон	КУ	Дальн.
Нова-орудие юпитерской модели †	Крейсеры	6	7	5	†	2к5+7	†	6-35
Торпедные аппараты на плазменной тяге	Все	2	4	2	4	—	—	—

† У нова-орудий собственные правила силы и критических попаданий – см. стр. 14.

НОВЫЕ КОРПУСА КОРАБЛЕЙ

«Клянусь Богом-Императором, она красавица, верно? Пять километров в длину, броня из десятиметрового адамантия и статуя самой Целестины на носу. Она проложит себе путь через всё Пространство, я не сомневаюсь»

- верфмейстер Хейл, спуская со стапелей первый крейсер
типа «Честолюбие»

Этот раздел описывает новые корпуса, что могут послужить основой для кораблей авантюристов. Здесь же рассказывается о двух новых типах корпуса – линейных крейсерах и гранд-крейсерах.

ГРАНД-КРЕЙСЕРЫ

Гранд-крейсера – это очень мощные архаичные корабли, реликты технологического развития прошлых эпох, что огневой мощью и бронированием уступают лишь линкорам. Такие крейсера некогда были ядром целых эскадр, где вели линейные бои и ожесточённые пустотные дуэли.

Таких кораблей осталось немного – это свидетельства ушедшей эпохи. За прошлое тысячелетие была построена всего горстка гранд-крейсеров, а многие линейные флоты уже давно отказались от самой идеи таких судов. Их революционные и очень сложные плазменные и варп-двигатели уже непонятны, что приводит ко множеству варп-бедствий и катастроф, вести о которых разносятся широко. Кроме того, в эскадрах Архиврага немало кораблей, созданных из отремонтированных корпусов некогда гордых имперских гранд-крейсеров, потерянных в Варпе из-за постепенной утраты священного знания, без которого применение таких судов очень рискованно. Многие суверенные штабные офицеры Имперского Флота считают гранд-крейсеры своенравными, опасными и построенными по сомнительным, если не еретическим

технологиям, отчего уцелевшие к сорок первому тысячелетия представители этого класса обычно пребывают в резервных флотах. Это пёстрое собрание устаревших, законсервированных кораблей безмолвно кружит на оборота складских планет Мунитора, ожидая последнего призыва к оружию.

Нередко такие сложные, крайне дорогие и очень требовательные к экипажу и обслуживанию корабли предлагают вольным торговцам. Это очень мощные суда, чьи орудия способны опустошать континенты, а толстая броня – не обращать внимания на обстрел целых эскадр малых судов. Гранд-крейсеры удивительно распространены у самых богатых династий, ведь хитроумные лорды-адмиралы рады сбыть им то, что считают опасным и дорогим анахронизмом.

ГРАНД-КРЕЙСЕР ТИПА «МСТИТЕЛЬ»

Размеры: длина – 7,5 км, ширина – 1,8 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 40 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 141 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,2 g

«Мститель» можно считать архетипичным гранд-крейсером – это мощный и простой корабль, чьи бортовые макробатареи малой дальности тянутся вдоль бортов на километры. «Мстителей» считают необычно надёжными и верными для своего класса, но теперь они очень редки.

Такие корабли строили на раннем периоде флотской тактики, когда целые эскадры гранд-крейсеров использовали, чтобы прорезать линию баталии. Традиционно их бросали вперёд в самых крупных боях, где они неслись в гущу вражеских боевых порядков, собирая на огонь, и крушили противника на ближней дистанции бортовыми залпами, чья мощь измерялась тетраджоулями. Столь беспощадная тактика сказалась на немногих уцелевших «Мстителях» — их корпуса несут шрамы от страшных, позabyтых битв, в которых они сражались, когда Империи был молод.

Скорость: 5

Маневренность: +5

Обнаружение: +10

Прочность корпуса: 90

Броня: 21

Оснащённость турелями: 3

Пространство: 90

Цена: 70

Оснащённость орудиями: левый борт (3), правый борт (3)

Гранд-крейсер: этот корабль может использовать узлы, предназначенные для крейсеров.

ГРАНД-КРЕЙСЕР ТИПА «ОТВЕРГАЮЩИЙ»

Размеры: длина – 7,4 км, ширина – 1,5 км (приблизительно, у стабилизаторов)

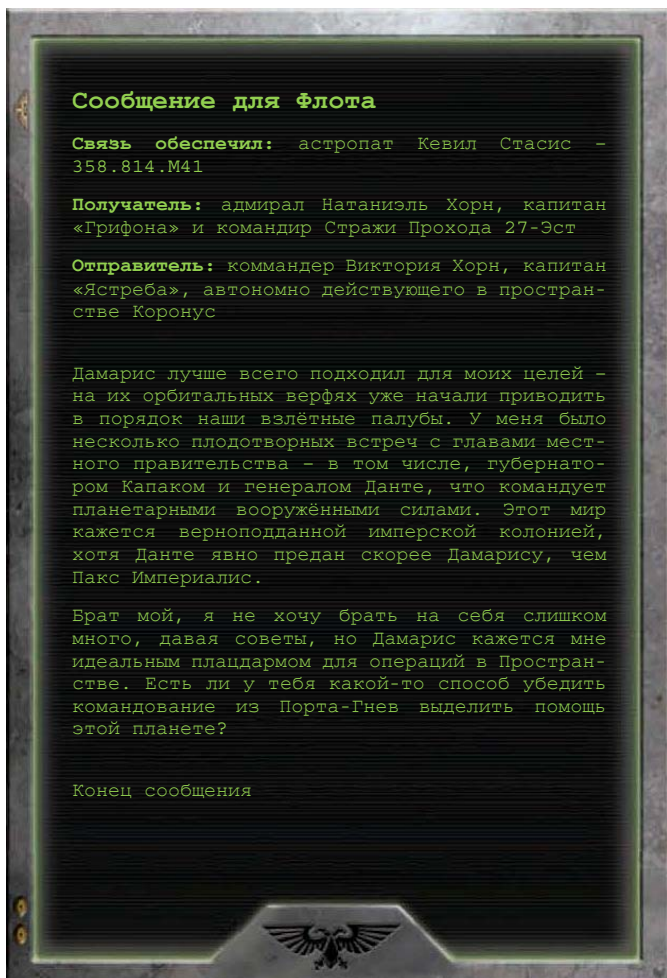
Масса: 39 мегатонн (приблизительно)

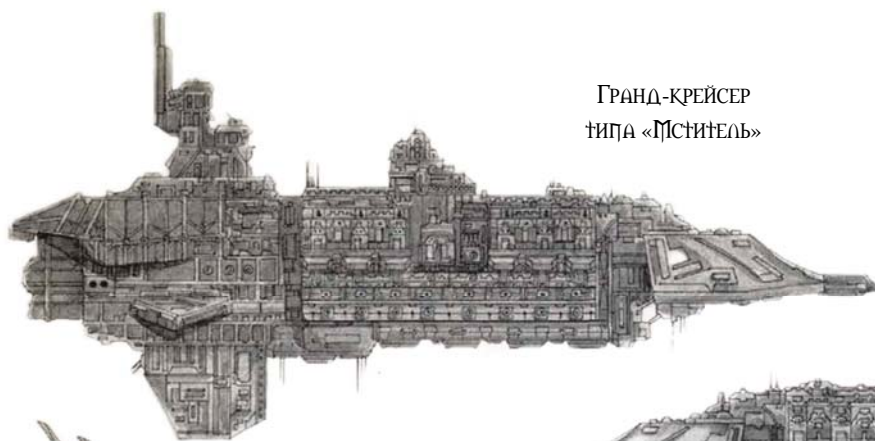
Экипаж: 134 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,4 g

В закоснелом и суеверном мире имперского кораблестроения, целые классы судов порой считаются проклятыми ещё с мига разработки. Пустоходы говорят, что такие корабли обречены на гибель и способны утаскивать за собой в Варп целые экипажи, где те будут страдать от порчи и голода, пока судно не выйдет из Ока Ужаса, готовое служить мерзким владыкам Хаоса.

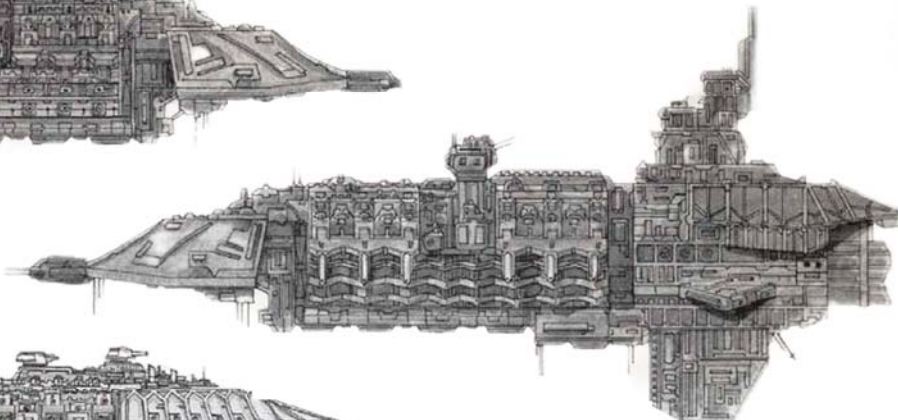
Столь тёмная слава следовала на «Отвергающими» в самого их принятия на службу на заре Империи. Пугающе большое количество «Отвергающих» (из изначальное имя давно кануло в Лету) перешли на сторону предателей или были захвачена Архиврагом – сейчас уже не все помнят, что изначально эти корабли строили для службы Императору.





ГРАНД-КРЕЙСЕР
типа «Мститель»

ГРАНД-КРЕЙСЕР
типа «Экзорцист»



ГРАНД-КРЕЙСЕР ТИПА «ОТВЕРГАЮЩИЙ»

«Отвергающие» – это мощные и изящные корабли, оснащённые разнообразным оружием, отличающиеся от других гранд-крейсеров и сполна воплощающие древнюю идею быстроходного и маневренного тяжёлого корабля. Повторить их конструкцию невозможно, ибо тайны создания столь мощных плазменных двигателей уже утрачены. На службе Империи сохранилась лишь горстка «Отвергающих» – все они законсервированы, опечатаны и переведены в резервные флоты в крепостях сегментумов, либо отданы под командование вольных торговцев.

Скорость: 5 **Маневренность:** +8
Обнаружение: +10 **Прочность корпуса:** 85
Броня: 19 **Оснащённость турелями:** 3
Пространство: 90 **Цена:** 69

Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1), левый борт (2), правый борт (2)

Гранд-крейсер: этот корабль может использовать узлы, предназначенные для крейсеров.

Древний гранд-крейсер: старые типы гранд-крейсеров были тщательно сбалансированы и потому не могут быть оснащены никакими узлами, наращивающими их броню.

Проклятый: сложные опытные варп-двигатели порождают необычные гармоники, что вызывают мерцания поля Геллера во время варп-переходов, отчего навигация становится труднее. Все навигационные тесты, что предпринимает корабельный навигатор во время варп-путешествия, получают штраф -10.

ГРАНД-КРЕЙСЕР ТИПА «ЭКЗОРЦИСТ»

Размеры: длина – 7,3 км, ширина – 1,1 км (приблизительно, у стабиллизаторов)

Масса: 37 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 112 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 1,99 g

«Экзорцист» изначально был создан для дальних патрулей и потому способен подолгу действовать в отрыве от баз. Всего с горсткой кораблей сопровождения «Экзорцист» может нести свой флаг в самые дальние углы галактики. Впрочем, за прошедшие тысячелетия появление линейных крейсеров «Марс» отправило «Экзорцистов» в резервные флоты или ограничило поле их деятельности теми самыми дальними патрулями. Подобная немилость привела к тому, что немало «Экзорцистов» попало в руки вольных торговцев, которые сочли их самостоятельность и большие ангары очень полезными для своих нужд. За пределами света Императора, судно, способное совершать дальние путешествия и защитить себя очень полезно, а надёжный «Экзорцист» именно таков.

Скорость: 4 **Маневренность:** +4
Обнаружение: +9 **Прочность корпуса:** 85
Броня: 20 **Оснащённость турелями:** 3
Пространство: 80 **Цена:** 71

Оснащённость орудиями: левый борт (3), правый борт (3) (но по одному месту на левом и правом борту уже заняты установленными узлами – см. ниже).

Гранд-крейсер: этот корабль может использовать узлы, предназначенные для крейсеров.

Корабль-носитель: «Экзорцист» изначально оснащён парой взлётных палуб юпитерской модели на левом и правом борту. Эти узлы нельзя снять. *Пространство*, что занимают эти узлы уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы им требуется одна единица *энергии* на каждую палубу.



ЛИНЕЙНЫЕ КРЕЙСЕРА

Идея линейного крейсера была рождена ошибками в конструкции древних гранд-крейсеров. Их сложные и экспериментальные двигатели оказались слишком склонны к катастрофическим сбоям во время варп-переходов. Неудивительно, что гранд-крейсера имеют «славу» проклятых кораблей. Кроме того, во время междоусобиц эры Отступничества были утрачены некоторые искусства, необходимые, чтобы безопасно обслуживать таинственные системы «грандов», отчего те стали ещё опаснее. Так в имперских флотилиях образовалась ниша для тяжёлых крейсеров – то есть судов, что занимали бы место между «классическими» крейсерами, вроде «Лунных», и полноценными линкорами. Множеству небольших боевых групп требовался мощный флагман, а линкоры слишком ценны и сильны, чтобы использовать их в каждой перестрелке.

В конце тридцать шестого тысячелетия мастера-технокаменщики из Адептус Механикус совместили более простые технологические решения крейсеров и энергетические системы линкоров, породив изящный гибрид – линейный крейсер. Такие корабли, размером с крейсера, способны нести линкорное вооружение – они предназначены для ожесточённых боёв между кораблями основного класса и блистают на своём поприще. Они превосходят обычные крейсера мощностью орудий, и мало кто может выдержать дуэль с линейным крейсером.

Уступая размерами и толщиной брони предшествовавшим им «грандам», линейные крейсера более экономичны, безопасны и надёжны. Они лишены самых тяжёлых бронеплит и диковинных ходовых частей в пользу грубой огневой мощи. Адмиралы ревниво оберегают такие корабли, так что линейный крейсер редко встретишь в разномастной эскадре вольного торговца, но порой особенно влиятельные или преданные обладатели патента могут выбить себе такой корабль.

ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР ТИПА «ПОВЕЛИТЕЛЬ»

Размеры: длина – 5,3 км, ширина – 0,85 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 31 мегатонна (приблизительно)

Экипаж: 100 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,4 g

«Повелитель» – яркая иллюстрация того, насколько удачной была идея линейных крейсеров. Это исключительно боевой корабль. Большинство вольных торговцев считают, что он не годится ни на что, кроме сражений, ведь его орудия пожирают очень много энергии. Одни и вовсе снимают с «Повелителей» часть макробатарей, чтобы освободить место под другие узлы, тогда как другие считают это глупостью и слепой растратой возможностей самых элегантных и смертоносных кораблей в галактике.

«Повелителей» строят в обширных орбитальных доках Кипры Мунди и нескольких верфях поменьше. Это сложный в производстве, но преданный и свирепый корабль. В нём нет места для огромных взлётных палуб или сравнимых нова-орудий – вместо этого большинство «Повелителей» несут дальнобойные макробатареи, лэнс-башни и носовые торпедные аппараты. Это простое, эффективное и проверенное вооружение полагается на отработанные технологии и тактические приёмы Имперского Флота. Новые «Повелители» сходят со стапелей каждое десятилетие – это древняя и успешная конструкция.

Скорость: 5

Маневренность: +10

Обнаружение: +10

Прочность корпуса: 70

Броня: 20

Оснащённость турелями: 2

Пространство: 68

Цена: 64

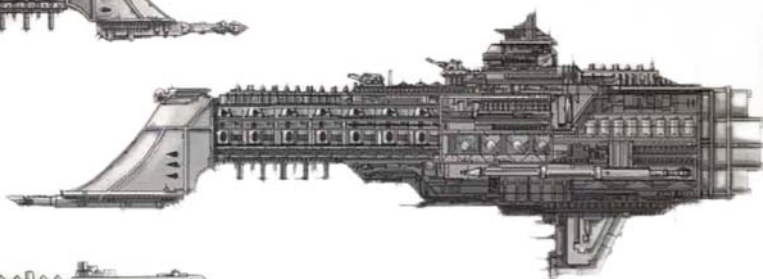
Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1), левый борт (2), правый борт (2)

Линейный крейсер: этот корабль может использовать узлы, предназначенные для крейсеров.

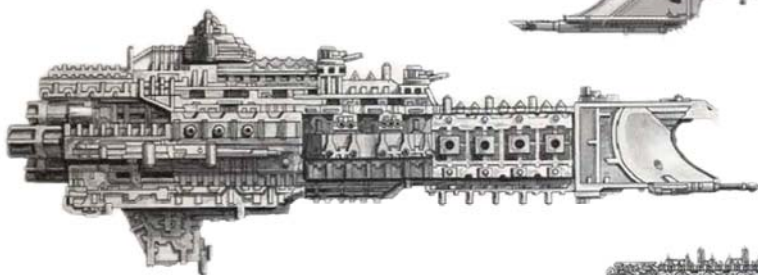
ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР
ТИПА «ПОВЕЛИТЕЛЬ»



ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР
ТИПА «ЧАША»



ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР
ТИПА «АРМАГЕДДОН»



ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР
ТИПА «МАРС»



ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР ТИПА «МАРС»

Размеры: длина – 5,4 км, ширина – 0,85 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 33 мегатонны (приблизительно)

Экипаж: 107 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,3 g

Крейсеры типа «Марс» изначально задумывались как универсальные и способные применять почти любую тактику. Арсенал таких кораблей очень разнообразен – они оснащены мощными батареями, взлётными палубами, надпалубными лэнсами и новоятиями. Увы, линейный крейсер пал жертвой изменения военной философии Имперского Флота. Марсианские верфи остановили его производство более двух тысячелетий назад, и с тех пор такие корабли строят в очень небольших количествах.

Тем не менее, «Марс» любим многими в Империи – особенно в Каликсиде. Это чрезвычайно универсальный корабль, способный побеждать в самых разных обстоятельствах. Многие капитаны ценят сочетание новоятий и пустотных эскадрилий, которое позволяет громить врага, не заходя в зону поражения его пушек. Несколько линейных флотов из порубежных секторов отмечали, что из «Марса» получается отличный штабной корабль-носитель. Хотя таких крейсеров мало, это всё ещё хороший выбор для вольного торговца, которому всегда будут к стати сокрушительная огневая мощь и обширные взлётные палубы. Единственный недостаток такого корпуса – его не получится толково переоборудовать, ведь ангары для истребителей и новоятия почти невозможно снять, не испортив весь корабль.

Скорость: 5	Маневренность: +10
Обнаружение: +10	Прочность корпуса: 70
Броня: 20 (нос 24)	Оснащённость турелями: 2
Пространство: 54	Цена: 71

Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1), левый борт (2), правый борт (2) (но по одному месту на носу, левом и правом борту уже занято установленными узлами – см. ниже).

Корабль-носитель: «Марс» изначально оснащён парой взлётных палуб юпитерской модели на левом и правом борту. Эти узлы нельзя снять. *Пространство*, что занимают эти узлы уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы им требуется одна единица *энергии* на каждую палубу.

Линейный крейсер: этот корабль может использовать узлы, предназначенные для крейсеров.

Урождённый воин: «Марс» оснащён узлом «Бронированный нос» и одним марсианским новоятием, которое установлено на носу. Эти узлы нельзя снять. *Пространство*, что занимают этот узел, уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы новоятия требуются три единицы *энергии*.

ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР ТИПА «ЧАША»

Размеры: длина – 5,1 км, ширина – 0,8 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 29 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 98 200 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 3,4 g

«Чаша» – дерзкое, но не совсем успешное развитие идеи линейных крейсеров. Эта модель разработана в Каликсиде и встречается лишь в её линейном флоте. Замысел выглядел здраво – быстрый тяжёлый крейсер с лёгкой бронёй и мощным вооружением, что сможет обогнать или переманеврировать врага, которого не сможет уничтожить быстро. На мрачном среднем этапе Голгеннова похода пропагандисты много рассказывали о новом, производимом здесь же «сверхкрейсере», что будет уничтожать бесчисленные еретические и ксенодержавы, что выступают против

сил Императора. «Чаша» вошли в составе флота лишь к самому концу похода, но надежда на них была велика. Бесконечные вокс-передачи и инфопьесы превозносили первых капитанов «Чаш» как дерзких и обаятельных искателей приключений.

Увы, крейсера не оправдали ожиданий. Первые две «Чаша» погибли в сражении в неизвестных ксеносами в Бездне Асироф в 123.М40, а другие были потеряны при несчастных случаях или в боях следующего тысячелетия. Инквизиция провела целую кампанию, призванную скрыть неудачи, так что публика по-прежнему любит «Чаша» и верит, что они составляют железное ядро Каликсидского линейного флота. Увы, элегантность, красота, скорость и вооружение не искупают хрупкость брони и склонность плазмопроводов к авариям в ходе долгих боёв.

Скорость: 6	Маневренность: +10
Обнаружение: +10	Прочность корпуса: 70
Броня: 19	Оснащённость турелями: 2
Пространство: 75	Цена: 63

Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1), левый борт (2), правый борт (2)

Дополнительные плазмопроводы: «Чаша» оснащены мощными плазмопроводами – ненадёжными, но обеспечивающими большую выработку энергии. Плазменный двигатель на «Чаше» вырабатывает +4 единицы *энергии*. Всякий раз, когда «Чаша» получает критическое попадание, есть 25%-я вероятность, что также начнётся «Пожар!» (см. стр. 215 «Базовой книги»).

Линейный крейсер: этот корабль может использовать узлы, предназначенные для крейсеров.

ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР ТИПА «АРМАГЕДДОН»

Размеры: длина – 5 км, ширина – 0,8 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 30 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 98 500 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,5 g

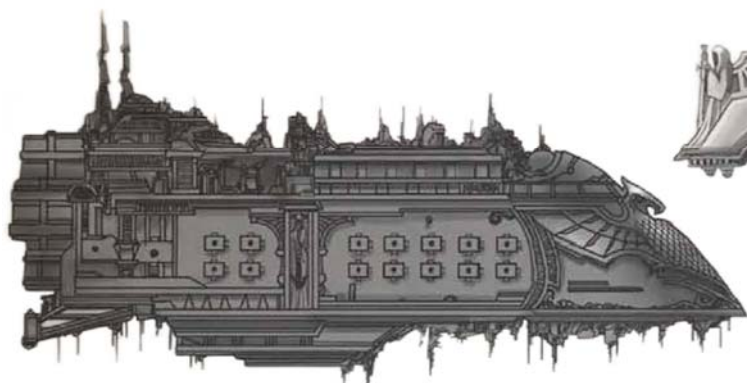
«Армагеддоны» – это относительная новинка в Имперском Флоте. Их делают из отремонтированных, довооружённых и улучшенных корпусов погибших «Лунных». «Лунные» встречаются по всему сегменту Соляр и часто сражаются в опустошительных войнах, так что «сырьё» не переводится. «Армагеддоны» оснащены мощным вооружением и особыми системами энерго-снабжения, отчего требуют больше рабочих рук и ресурсов, чем «Лунные», отчего их редко строят с нуля, но вечно воюющие линейные флоты всегда готовы использовать всё, что есть в наличии. Многочисленные экипажи и изначальная непригодность «Лунных» к такому количеству вооружения приводит к тому, что на «Армагеддонах» царит страшная для крейсеров теснота, отчего они не подходят для долгих экспедиций, но мало кто из вольных торговцев может дать соразмерный ответ их огневой мощи.

Скорость: 5	Маневренность: +10
Обнаружение: +10	Прочность корпуса: 70
Броня: 20	Оснащённость турелями: 2
Пространство: 73	Цена: 63

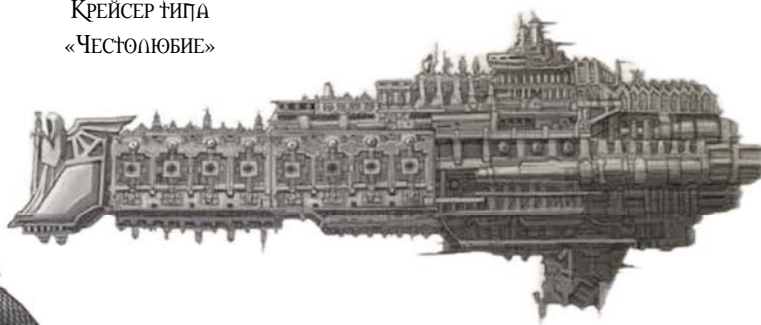
Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (1), левый борт (2), правый борт (2)

Линейный крейсер: этот корабль может использовать узлы, предназначенные для крейсеров.

Теснота: по коридорам корабля протянуты кабели, что питают вооружение, но требуют частой замены. Они занимают проходы, как тромбы в сосудах и отнимают место, что можно было бы занять припасами. Даже глубокая переделка не позволяет избавиться от этой проблемы. Судно может взять на борт лишь трёхмесячный запас провианта и припасов (вдвое меньше обычного).



ЗВЁЗДНЫЙ ГАЛЕОН
ТИПА «ЗАВОЕВАНИЕ»



КРЕЙСЕР ТИПА
«ЧЕСТОЛЮБИЕ»



КРЕЙСЕР ТИПА
«ДИКТАТОР»

КРЕЙСЕРЫ

Крейсера – крупные корабли линии и основа имперских флотий. Это боевые корабли, созданные для того, чтобы обращать вражеские суда в пылающие остоны. Даже у самых богатых и честолюбивых вольных торговцев столь прекрасные и могучие корабли встречаются очень редко.

ЗВЁЗДНЫЙ ГАЛЕОН ТИПА «ЗАВОЕВАНИЕ»

Размеры: длина – 5,1 км, ширина – 0,7 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 30 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 65 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,1 g

Считается, что галеоны строили на заре Империи как корабли для перевозки сокровищ для самых первых вольных торговцев, которым их выдавали по приказу самого Императора. Правда это или нет – уже не узнать, но многие галеоны Коронуса повидали столетия, а некоторые их системы уже непонятны современным кораблям. Совмещение идей крейсера и транспорта породило исследовательские суда для дальних экспедиций, способные годами путешествовать в одиночестве, и обладающие достаточной огневой мощью, чтоб защищать себя, сжигать отступнические империи и вывозить мегатонны трофеев.

В Коронусе сорок первого тысячелетия галеонов немного. Это бесценные реликвии и сокровища времён легендарных основателей Империи. Лишь самые древние и могущественные династии владеют такими кораблями и ревниво их оберегают. Флотские офицеры считают галеоны слишком хрупкими и недооружёнными, но упускают тот очевидный факт, что перед ними не боевые корабли, а скорее тяжёловооружённые фрагтовщики. «Завоевание» – архетипичный галеон, хотя их малая численность и десять тысячелетий в строю сильно размыли эту «типичность». Каждое «Завоевание» по-своему прекрасно и удивительно – галеон подобен сверкающему городу среди звёзд, полному сокровищ забытых держав и погибших империй. По размерам он может потягаться с большинством крейсеров, и хотя уступает им толщину брони и количеством орудий, всё равно остаётся одним из самых опасных врагов, что можно повстречать в Коронусе.

Скорость: 4

Обнаружение: +10

Броня: 16

Пространство: 56

Оснащённость орудиями: левый борт (2), правый борт (2)

Маневренность: +5

Прочность корпуса: 65

Оснащённость турелями: 1

Цена: 52

Галеон: этот корабль уже оснащён двумя узлами «Главный грузовой трюм» (см. стр. 198 «Базовой книги правил»). Пространство, что занимает этот узел уже вычтено из общей характеристики пространства, но для работы этим узлам требуется четыре единицы энергии.

Гибридное судно: на звёздный галеон можно устанавливать узлы, предназначенные, как для транспортов, так и для крейсеров. Если у узла есть отдельный вариант для транспорта и отдельный – для крейсера, на галеон нужно устанавливать крейсерский вариант.

КРЕЙСЕР ТИПА «ЧЕСТОЛЮБИЕ»

Размеры: длина – 4,9 км, ширина – 2 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 25 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 89 000 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 3 g

Имперский Флот – главный заказчик боевых кораблей в Империи. Экономика целых субсекторов посвящена строительству или обслуживанию его могучих судов – особенно в окрестностях крупных миров-кузниц, вроде Марса или Кипры Мунди. Очень редко случается так, чтобы частное лицо могло позволить себе купить новый крейсер.

Очень редко... но случается. Империя, несмотря на свою сложную феодальную иерархию, иногда порождает чрезвычайно богатых людей или династии, чьи капиталы позволяют заказать и получить крейсер. Не ржавый и покрытый пробойнами корпус, снятый с консервации в резервном флоте или кладбище кораблей, а сверкающий новый крейсер, построенный по идеалистичным требованиям эксцентричного и привыкшего потакать своим капризам богача-заказчика.

«Честолюбие» – это именно такой тип кораблей. За прошлую тысячу лет в орбитальных доках Комисоши, что в Каликсиде, построили всего горстку судов такого редкого типа, взяв за каждый феноменально огромные деньги. Это полноценные крейсеры, способны нести не меньше орудий, чем «Лунные» или «Тираны» Имперского Флота, хотя никогда не выходившие против них в бой... насколько известно. Резвые «Честолюбия» всегда оборудованы самыми роскошными и удобными каютами и лишены некоторых ультраконсервативных излишеств, без которых не представить себе корабль Флота. Говорят, что такие крейсеры не столь прочны и надёжны, как «настоящие», но большинство вольных торговцев согласно на такие недостатки, если вместе с ними идёт престиж от владения столь необычным кораблём.

Скорость: 5

Маневренность: +12

Обнаружение: +15

Прочность корпуса: 66

Броня: 17

Оснащённость турелями: 2

Пространство: 75

Цена: 57

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (2), правый борт (2)

КРЕЙСЕР ТИПА «ДИКТАТОР»

Размеры: длина – 5,1 км, ширина – 0,8 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 29 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 85 000 человек, 15 000 пилотов и obsługi (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,5 g

Первые «Диктаторы» были созданы из сильно повреждённых и переоснащённых «Лунных», чьи кормовые лэнс-палубы заменили на обширные взлётные отсеки для эскадрилий истребителей и бомбардировщиков. Изначально такая конструкция предполагала работу по планетарным целям звеньями «Громов» и «Мародёров», но последовательные усовершенствования систем связи и обнаружения «Диктатора» позволили ему устраивать дальние удары по кораблям в глубоком космосе, а в ангарах стали появляться «Фурии» и «Звёздные ястребы» и постепенно стали стандартом. В Каликсиде есть несколько «Диктаторов» местной постройки, которые создали с нуля по устоявшейся конструкции, а не из останков «Лунного».

ВАРИАНТЫ «ЛУННОГО»

Многие имперские крейсеры похожи – особенно это верно для «Лунных». На самом деле многие типы крейсеров (например, «Диктаторы») представляют собой отремонтированные после страшных повреждений и переоснащённые «Лунные». В Каликсиде особенно распространены два подвида – «Доминатор» и «Готический», сохраняющие немало черт своего прародителя. Главное отличие кроется не в исходных характеристиках, но в том, какие узлы и орудия на них можно устанавливать. Поскольку, это не совсем отдельные типы корпусов, а скорее разновидности, то вместо того, чтобы приводить три очень похожих профиля, мы перечислим отличия, что нужно внести в профиль «Лунного» со стр. 191 **«Базовой книги правил»**, чтобы получить «Доминатор» или «Готический».

КРЕЙСЕР ТИПА «ДОМИНАТОР»

«Доминатор» изначально был предназначен для штурма планет и поддержки флота, для чего оснащён колоссальной мощности гравиметрическим нова-орудием. Такие крейсеры должны оставаться позади боевых порядков и поражать врага залпами нова-орудия со сверхдальней дистанции. Большинство «Доминаторов» строят в сегментуме Ультима на Кар Дуниаш, а в Обскуресе они встречаются относительно редко. Впрочем, подвиги «Молота правосудия» во время Готической войны вызвали интерес к «Доминаторам» во всех линейных флотах сегментума. В Каликсиде на службе состоит всего один крейсер такого типа – «Аструм Астрэ». Отчасти это вызвано относительным миром в секторе – конечно, он кишит культами и предателями, но за последние три века здесь велось относительно мало масштабных сражений, так что могучих носителей драгоценных нова-орудий перевели в менее спокойные сектора или придали крупным крестовым походам, что сокрушают еретиков по всей галактике.

Чтобы отобразить «Доминатор», возьмите корпус крейсера «Лунный», но снарядите его бронированным носом и нова-орудиями стигийской модели. Как правило, «Доминаторы» оснащаются бортовыми макробатареями, а не лэнс-излучателями, поскольку нова-орудия пожирают много энергии.

КРЕЙСЕР ТИПА «ГОТИЧЕСКИЙ»

Могучие «Готические» крейсеры встречаются по всему Империи и несут службу в каждом сегментуме. Такие корабли оснащены самыми мощными лэнс-батареями во всем Имперском Флоте, за счёт чего опасны даже для более крупных кораблей. Впрочем, без изматывающих залпов макробатарей лэнсы неспособны уничтожить цель быстро, так что адмиралы часто применяют «Готические» в паре с другими крейсерами или группами сопровождения. Такая эскадра может быстро истощить пустотные щиты врага и позволит крейсеру прикончить его. В Каликсиде служит несколько «Готических» – например, «Гефсимания» из линейного флота Коронуса.

Главное отличие «Готического» от «Лунного» кроется в выработке энергии. Чтобы отобразить «Готический», возьмите корпус крейсера «Лунный», но снарядите его двигателем юпитерской модели «Военный крейсерский» и (возможно) вспомогательным плазменным реактором (см. стр. 142 и 145 дополнения **«Сквозь шторм»**). Также займите всё место на левом и правом борту лэнс-батареями «Кузница Титана», установите торпедные аппараты и бронированный нос. Помните, что создание столь грозного лэнс-арсенала требует больших усилий. Вероятно, вам потребуется несколько узлов *хорошего качества*.

Обычно я не променяла бы службу на лёгком крейсере ни на что другое. Однако, когда я наконец стану капитаном и буду вынуждена оставить исследования и «дальние патрули», я бы хотела встать на мостик «Диктатора». Я была на борту «Боевой ярости», когда мы стояли в доках на базе «Метис», и она меня впечатлила. Мощь её макробатарей, огромные торпедные аппараты и легионы ударных самолётов, что ждут в ангарах – командовать «Диктатором» всё равно, что руководить целым флотом, умеющим на одном корабле.

«Диктатор» часто оказывается флагманом в дальних патрулях против пиратов – его взлётные палубы обеспечивают достаточную стратегическую гибкость. Пустотные разбойники нередко устраивают себе логова на астероидах или в атмосфере неизвестных планетовидов, а ударная авиация может спугнуть их в вывести под огонь макробатарей. Кроме того, самолёты сами собой увеличивают дальность угрозы, что исходит от «Диктатора».

Вольные торговцы ценят такие крейсера – многие представители этого разношёрстного сословия хотели бы получить такой. В зависимости от склонностей конкретного хозяина, пустотные (и дорогие) «Фурии» и «Звёздные ястребы» можно заменить на более экономичные «Мародёры» и «Громы», которые помогут внушить покорность непокорным жителям планет.

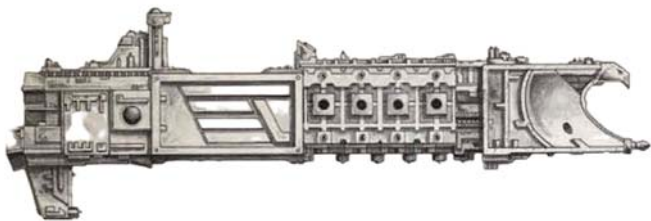
Скорость: 5 **Маневренность:** +8
Обнаружение: +18 **Прочность корпуса:** 70
Броня: 20 **Оснащённость турелями:** 3
Пространство: 65 **Цена:** 63

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (2), правый борт (2) (но по одному месту на левом и правом борту уже занято установленными узлами – см. ниже).

Корабль-носитель: «Диктатор» изначально оснащён парой взлётных палуб юпитерской модели на левом и правом борту. Эти узлы нельзя снять – это неотъемлемая часть корабля. *Пространство*, что занимают эти узлы уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы им требуется одна единица *энергии* на каждую палубу.

ЛЁГКИЕ КРЕЙСЕРЫ

Лёгкие крейсера часто называют «разведывательными» судами, хотя некоторые миры-кузницы строят медленные, надёжно бронированные и хорошо снаряжённые лёгкие крейсера, что служат недорогой заменой крейсерам полноценным. Обычно такие суда проще в обслуживании и требуют меньше рабочих рук, так что многие вольные торговцы любят эти универсальные корабли.



ЛЁГКИЙ КРЕЙСЕР ТИПА «СТРЕМЛЕНИЕ»

Размеры: длина – 3,8 км, ширина – 0,5 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 22 мегатонны (приблизительно)

Экипаж: 67 500 человек (приблизительно)

Максимальное ускорение: 3,9 g

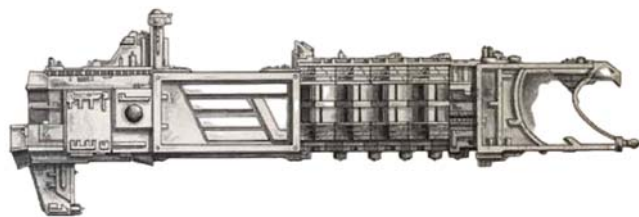
Происходящие со знаменитой кузницы Восс лёгкие крейсера «Стремление» сильно отличаются от «Неустрасимых» по своему предназначению. Тяжёлая броня и относительно низкая скорость позволяют «Стремлению» затыкать дыры в линии баталии, возглавлять конвои или служить кораблём сопровождения в сверхмасштабных операциях Флота. Капитаны таких крейсеров должны действовать осторожно и не пытаться откусить больше, чем смогут прожевать, ведь их суда не могут сравниться в огневой мощи с настоящими крейсерами, хотя часто оказываются втянуты в бои с кораблями такого класса. В Каликсидском линейном

флоте, где нет острой нужды в полноценных кораблях линии, есть несколько «Стремлений», что ходят в регулярные патрули в сопровождении пары фрегатов.

Скорость: 6 **Маневренность:** +12
Обнаружение: +15 **Прочность корпуса:** 60
Броня: 20 **Оснащённость турелями:** 2
Пространство: 58 **Цена:** 57

Оснащённость орудиями: нос (2), левый борт (1), правый борт (1) (но одно место носу уже занято установленными узлами – см. ниже).

Торпедный корабль: «Стремление» изначально оснащено торпедными аппаратами модели «Восс» в носу. Этот узел нельзя снять. *Пространство*, что занимает этот узел, уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы аппаратам требуется одна единица *энергии*.



ЛЁГКИЙ КРЕЙСЕР ТИПА «БУНТАРЬ»

Размеры: длина – 3,8 км, ширина – 0,5 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 22 мегатонны (приблизительно)

Экипаж: 61 500 человек, 6100 пилотов и obsługi (приблизительно)

Максимальное ускорение: 3,8 g

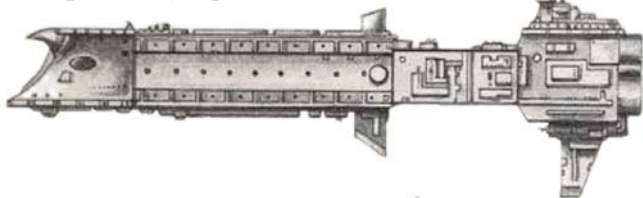
«Бунтарь» – это редкая авианесущая разновидность «Стремления», что нечасто применяется в Имперском Флоте, поскольку слишком зависит от необходимости иметь много относительно немногочисленных «Фурий» и «Звёздных ястребов» и уязвимости перед прямыми атаками. В прошлые столетия, ещё до формирования Стражи Прохода 27-Эст, «Бунтарей» изредка назначали флагманами дальних разведывательных патрулей в Пространство. Впрочем, некоторые «Бунтари» и сейчас служат в так называемом «Линейном флоте Коронуса». Несколько таких крейсеров попало в руки богатых торговых династий, где их используют как универсальный корабль поддержки, способный искупить слаботи флагмана.

Скорость: 6 **Маневренность:** +12
Обнаружение: +15 **Прочность корпуса:** 60
Броня: 20 **Оснащённость турелями:** 2
Пространство: 55 **Цена:** 58

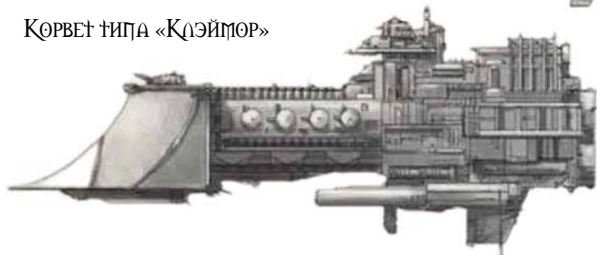
Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (1), правый борт (1) (но по одному месту на левом и правом борту уже занято установленными узлами – см. ниже).

Корабль-носитель: «Бунтарь» изначально оснащён парой взлётных палуб для эскадрилий сопровождения (в отличие от «Экзорциста», «Марса» и «Диктатора», где стоят именно взлётные палубы юпитерской модели – прим. переводчика) на левом и правом борту. Эти узлы нельзя снять. *Пространство*, что занимают эти узлы уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы им требуется одна единица *энергии* на каждую палубу.

ФРЕГАТ ТИПА «ФАЛЬШИОН»



КОРВЕТ ТИПА «КЛЭЙМОР»

ТЯЖЁЛЫЙ ФРЕГАТ
ТИПА «БУЙНЫЙ»

ФРЕГАТЫ

Старшие офицеры-технократы часто не оказывают должного внимания фрегатам, гонясь за чистой огневой мощью линейных кораблей и забывая, что фрегат – это намного больше, чем разведка и сопровождение. Это изящные и быстроходные корабли, способные путешествовать дальше, исследовать большие пространства, и выполнять более широкий спектр задач, за счёт чего каждый видел куда больше боёв, чем корабли основного класса.

ФРЕГАТ ТИПА «ФАЛЬШИОН»

Размеры: длина – 2,2 км, ширина – 0,3 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 6,5 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 27 000 человек

Максимальное ускорение: 4,6 g

«Фальшион» считается недавней разработкой – первые фрегаты этого типа заложили лишь в 261.М41. Учитывая приверженность Имперского Флота по-настоящему древним кораблям, «Фальшионы» (что состоят на службе всего пять с половиной сотен лет) считаются неиспытанными выскочками, что претендуют на трон почтенных «Мечей». Это породило неприкрытую и несправедливую враждебность к таким фрегатам со стороны старых, традиционалистских частей каликсидского офицерства.

Это достойно сожаления, ибо «Фальшион», подобно всем кораблям с кузницы Восс, отличается продуманной конструкцией и новаторскими решениями. Он превосходит другие фрегаты гибкостью и способен нести торпеды, что необычно для кораблей такого класса. В силу этого «Фальшионы» используют более агрессивно чем стило бы – консервативные офицеры скорее считают его довооружённым тяжёлым эсминцем, чем фрегатом, и игнорируют его изначальное предназначение как корабля сопровождения для более крупных судов. Каликсидский флот имеет лишь три «Фальшиона», объединённых в эскадру «Палаш», что совершает длинные патрули по торговому треугольнику Синтилла-Иокантос-Сефири Секундус. Впрочем, ходят слухи о том, что эту троицу переведут в дальнюю разведку в Звёздах Гало. Вольные торговцы свободны от косности ума и флотской неприязни к новинкам, так что в Коронусе уже видели принадлежащие династиям «Фальшионы».

Скорость: 8	Маневренность: +17
Обнаружение: +14	Прочность корпуса: 36
Броня: 18	Оснащённость турелями: 1
Пространство: 34	Цена: 42

Оснащённость орудиями: нос (1), надпалубное (2) (но одно место носу уже занято установленными узлами – см. ниже).

Торпедный корабль: «Фальшион» создавался как торпедный корабль. В носу у него установлены торпедные аппараты модели «Восс». Этот узел нельзя снять. Он вдвое меньшей вместимостью. *Пространство*, что занимает этот узел, уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы аппаратам требуется одна единица энергии.

КОРВЕТ ТИПА «КЛЭЙМОР»

Размеры: длина – 1,4 км, ширина – 0,3 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 5,9 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 21 000 человек

Максимальное ускорение: 4,6 g

Корветы – это специальные суда сопровождения, немного уступающие размерами и мощностью настоящим фрегатам, а скоростью – рейдерам, но превосходящие их толщиной брони. Как правило, корветы спешно строят во время войны – их отличают самые простые узлы и общая грубость конструкции. Такие корабли должны сопровождать транспортники и защищать их от лёгких рейдеров, чтобы высвободить ценные фрегаты для поддержки крейсеров и линкоров. Пустотные офицеры не слишком любят корветы. Большинство линейных флотов опутано косными и узколобыми традициями, и необходимость нянчиться со штатскими и командовать недавно построенным и не испытанным кораблём они считают унижением или даже рассчитанным оскорблением. Тем не менее, корветы тысячелетиями поддерживают традиции Флота и выступают в бою против многократно превосходящих их кораблей, спасая миллионы жизней.

«Клэймор» – это типичный корвет. Он грубоват, быстро и просто ремонтируется, очень практичен. Во времена Голгеннова похода на подвижных верфях Адептус Механикус и небольших гражданских доках вокруг Синофии и других опорных миров наскоро построили больше полусотни таких кораблей, чтобы покрыть потери в «Мечах». Очень немногие корветы тех времён всё ещё служат в Каликсидском флоте – за отвагу их отблагодарили почти мгновенным переводом в резервные флоты или сбыли неразборчивым вольным торговцам. Последние ценят их за относительно низкую дешевизну и распространённость.

Скорость: 8	Маневренность: +18
Обнаружение: +12	Прочность корпуса: 30
Броня: 17	Оснащённость турелями: 1
Пространство: 38	Цена: 38
Оснащённость орудиями: надпалубное (2)	

Тяжёлый фрегат типа «Буйный»

Размеры: длина – 1,95 км, ширина – 0,3 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 7,5 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 25 000 человек

Максимальное ускорение: 4,3 g

Несколько «Буйных», взятых в секторе Скарус в качестве тяжёлых кораблей сопровождения на ранних этапах Голгеннова похода, и переживших завоевание пространства Каликс, так и не вернулись домой – говорят, что новый беспокойный сектор пришёлся им по вкусу. Такие тяжёлые фрегаты, что должны идти в авангарде сил флота и сражаться с вражескими разведчиками, известны своими агрессивными налётами и пиратскими рейдами на врагов Императора. Фрегатов этого типа немного, но они считаются счастливыми. «Буйные» сражались во многих славных боях в секторе, а в тех, что заканчивались катастрофой, они либо выжили, либо не участвовали.

Некоторые паркетные адмиралы не любят такие фрегаты, указывают на относительно малоэффективные системы передачи энергии и устаревшие системы внутренней связи из медных вакуумных труб и электрических ламп. Впрочем, такие суждения лучше оставить за закрытыми дверьми, ибо несколько старших адмиралов Каликсидского флота служили на этих отважных кораблях.

- Скорость: 7

Обнаружение: +15

Броня: 20

Пространство: 42

Оснащённость орудиями: надпалубное (2)
- Маневренность: +18

Прочность корпуса: 40

Оснащённость турелями: 1

Цена: 42

Огненный характер: по некоторым причинам, плазма в реакторах «Буйного» кипит жарче, чем на иных судах. Этого недостаточно, чтобы сделать корабль быстрее, но лишняя энергия никогда не повредит. Любой плазменный двигатель, установленный на такой фрегат, вырабатывает +2 очка энергии.

Отжившие системы связи: все тесты «Командования» на борту «Буйного» получают штраф -5.

РЕЙДЕРЫ

Это быстроходные и смертоносные суда, что часто встречаются у пиратов, отступников и других нечестивцев.

РЕЙДЕР ТИПА «МЕРИТЕХ-СОРОКОПУТ»

Размеры: длина – 2 км, ширина – 0,25 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 4,5 мегатонны (приблизительно)

Экипаж: 15 000 человек

Максимальное ускорение: 5,9 g

Меритехи – это одиозный союз пустотных странников и старателей, что обитали в приграничном скоплении Мератес до последних лет сорокового тысячелетия. Сперва меритехи довольствовались тем, что разбирали космические скитальцы, которые заносило на их территорию, но уже спустя сто лет они пристрастились к пиратству и принялись нападать на корабли, что шли из Каликсиды и Иксаниад или наоборот. В 211.М41 отдельные налёты превратились в масштабную войну – тогда меритехи поймали в засаду три «Меча» из линейного флота. Уйти удалось лишь одному. Это погрузило весь регион в пятнадцатилетнее противостояние, что закончилось, лишь когда Каликсидский линейный флот полностью уничтожил логова кланов. Последующие инквизиторские расследования показали, что за меритехами стояли таинственные техноретики.

Многие смертоносные рейдеры из клановых флотилий уцелели – меритехи издавна продавали их пиратам и другим негодяям, взамен получая их поддержку. «Сорокопуты» – это типичные меритехские суда тех лет, что составляли костяк разбойничьих эскадр. Это вёрткие, удивительно технически продвинутые корабли, использующие еретические технологии, неведомые Адептус Механикус. Немногие вольные торговцы могут поддерживать работоспособность «Сорокопута» на изначальном уровне – слишком еретично инновационные решения в нём применяются – но он всё равно будет оставаться очень опасным быстроходным рейдером.

- Скорость: 10

Обнаружение: +20

Броня: 16

Пространство: 35

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1)
- Маневренность: +25

Прочность корпуса: 30

Оснащённость турелями: 2

Цена: 34

Совершенные когитационные связи: «Сорокопуты» оснащены километрами кабелей, что когда-то позволяли их мощным когитаторным ядрам очень точно управлять системами корабля. Хотя еретические устройства давно сняты, кабели остались. Это приносит корабельному вооружению +5 к тестам Дальнего боя.

Эсминец типа «Иконоборец»

Размеры: длина – 1,3 км, ширина – 0,4 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 6,1 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 16 500 человек

Максимальное ускорение: 7,2 g

«Иконоборец» – это малый боевой корабль, распространённый на окраинах Империиума. Хотя суда такого типа прочно ассоциируются с многочисленными эскадрами Хаоса, порой появляющимися из Ока Ужаса, куда больше «Иконоборцев» принадлежат обычным пиратам, никак не связанным с Губительными силами. Конструкция такого эсминца имеет много общего с другими малыми судами сопровождения со множества верфей. На ничейных территориях вокруг Каликсиды немало «Иконоборцев» сходят со стапелей незаконных доков, где еретехи и кланы корабелов работают без надзора и не выказывают верности Святой Терре.

Многие каликсидские инквизиторы положили свои жизни на то, чтобы выяснить происхождение этого корабля. Несколько исследователей составляют безумные теории, а инквизитор Калладран из синтилийского Трезубца известен тем, что обвинил «Иконоборцев» в том, что они являются «древним мем-вирусом ужаса, мысленно передающимся от еретика к еретiku в виде чертежей, запятнанных кровью миллиардов». Другие отмечают, что «Иконоборцы» имеют несколько вариаций конструкции, что указывает на лёгкость их воспроизведения.

Несмотря на подобную шумиху, эсминцы такого типа остаются простыми, малогабаритными и легко производимыми кораблями, что можно строить даже на самой примитивной верфи – было бы время. Для своего размера «Иконоборец» недурно вооружён – многие пиратские эскадры состоят из стай «Иконоборцев», что количеством способны задавить даже самый могучий линкор. Вольные торговцы, что промышляют пиратством, добывают себе такие эсминцы – иногда покупают, а иногда берут призами после абордажа.

- Скорость: 10

Обнаружение: +10

Броня: 14

Пространство: 32

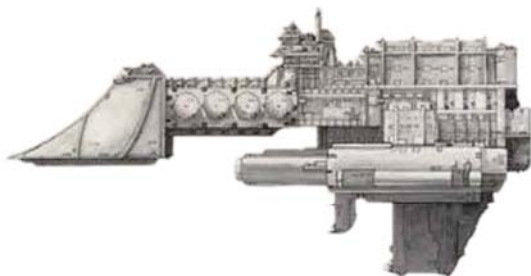
Оснащённость орудиями: надпалубное (2)
- Маневренность: +25

Прочность корпуса: 28

Оснащённость турелями: 1

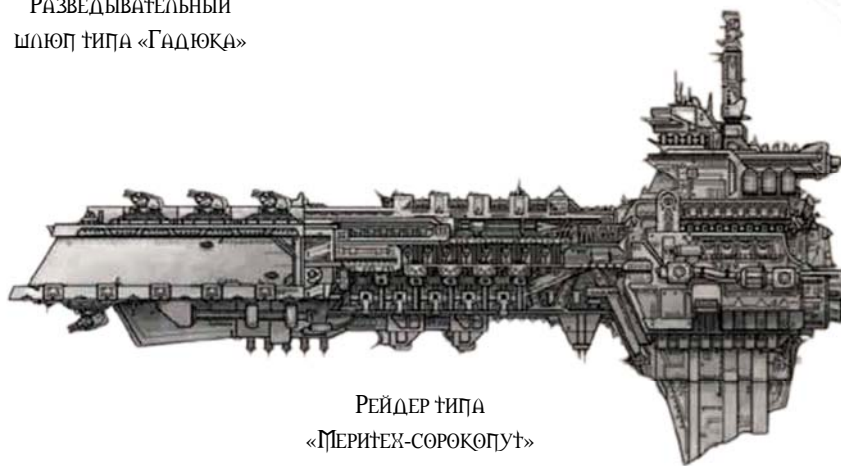
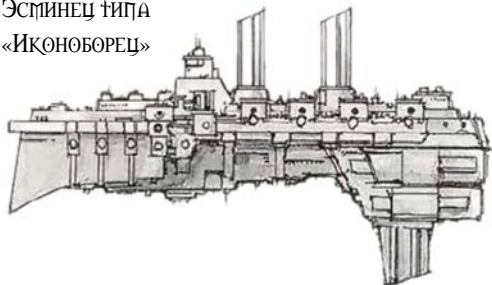
Цена: 29

Простота ремонта: проходя длительный ремонт, корабль восстанавливает +2 очка прочности в случае успеха.



РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ
ШЛЮП ТИПА «ГАДЮКА»

Эсминец типа
«Иконоборец»



РЕЙДЕР ТИПА
«МЕРИТЕХ-СОРОКОПУТ»

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ШЛЮП ТИПА «ГАДЮКА»

Размеры: длина – 0,95 км, ширина – 0,25 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 4,9 мегатонны (приблизительно)

Экипаж: 7 500 человек

Максимальное ускорение: 6 g

«Гадюки» – это самые маленькие корабли в Каликсидском флоте, способные входить в Варп. Это быстроходные суда с удивительно мощными плазменными двигателями. «Гадюк» применяют для кратких разведывательных заданий в особо опасных регионах – в отличие от «Неустрасимых», что могут подолгу патрулировать обширные участки космоса, такие шлюпы проносятся через вражеские владения на огромной скорости. Мощные ауспики и авгуры позволяют «Гадюке» собрать все возможные сведения, а потом отступить к точке безопасного прыжка в Варп и сбросить с хвоста погоню, что обычно уже дышит в спину.

Столь узкая специализация сильно ограничивает применимость «Гадюк». Это очень маленький корабль, где очень мало места для дополнительных узлов. Кроме того, его невозможно хорошо вооружить – многочисленные батареи лишат датчики и авгуры столь нужной им энергии. В секторе действует очень немного шлюпов, а для вольного торговца это далеко не очевидный выбор. Впрочем, самые богатые и предприимчивые династии нередко используют «Гадюк» в составе своего флота – шлюп идёт впереди основных сил, чтобы быстро сканировать все встречающиеся системы.

Скорость: 11	Маневренность: +30
Обнаружение: +25	Прочность корпуса: 25
Броня: 14	Оснащённость турелями: 1
Пространство: 29	Цена: 27
Оснащённость орудиями: надпалубное (1)	

ТРАНСПОРТ ТИПА «КАРАККА»

Размеры: длина – 2,1 км, ширина – 0,4 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 8,5 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 19 500 человек

Максимальное ускорение: 2,3 g

«Каракки» – это недавняя попытка вдохнуть жизнь в древнюю идею звёздных галеонов. Кораблестроители, как и многие жители Империи, осознают, насколько опасна становится галактика и что Конец времён всё приближается. Некоторые хартисты верят в крепкие, хорошо вооружённые фрахтовщики, созданные, чтобы нести много груза, но способные дать отпор лёгким рейдерам и иным негодяям.

«Каракки» строят на приграничных верфях Каликсиды и Иксаниада, где путешественник остаётся один на один с ужасами, кишащими в межсекторе космосе. Крепкие и надёжные «Каракки» опровергают мысль о том, что имперское кораблестроение – это умирающее искусство. Такие суда разработаны меньше тысячи лет назад, но отважны и сильны не меньше, чем иные транспортники того же размера и уже дали суровый ответ множеству пиратов.

Скорость: 4	Маневренность: -5
Обнаружение: +10	Прочность корпуса: 45
Броня: 15	Оснащённость турелями: 1
Пространство: 38	Цена: 25
Оснащённость орудиями: надпалубное (2)	

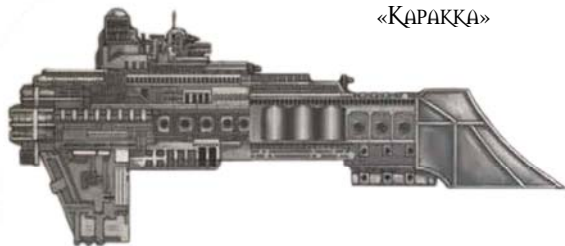
Грузовоз: это судно предназначено для того, чтобы возить грузы, и никакое переоборудование не сможет этого изменить. Корпус уже оснащён узлом «Главный грузовой трюм» (см. стр. 198 «Базовой книги правил»). **Пространство**, что занимает этот узел уже вычтено из общей характеристики **пространства**, но для работы этому узлу требуется 2 единицы энергии.

ТРАНСПОРТЫ

Империя кишит транспортными судами. Миллионы гражданских кораблей бороздят космос, перевозят паломников, руду, провиант и предметы роскоши несчётным миллиардам людей по всей галактике. Нет числа типам транспортных судов, и даже самые могучие династии, владеющие целыми армадами древних боевых кораблей, не брезгают скромными транспортниками, что повезут их трофеи в Империю.



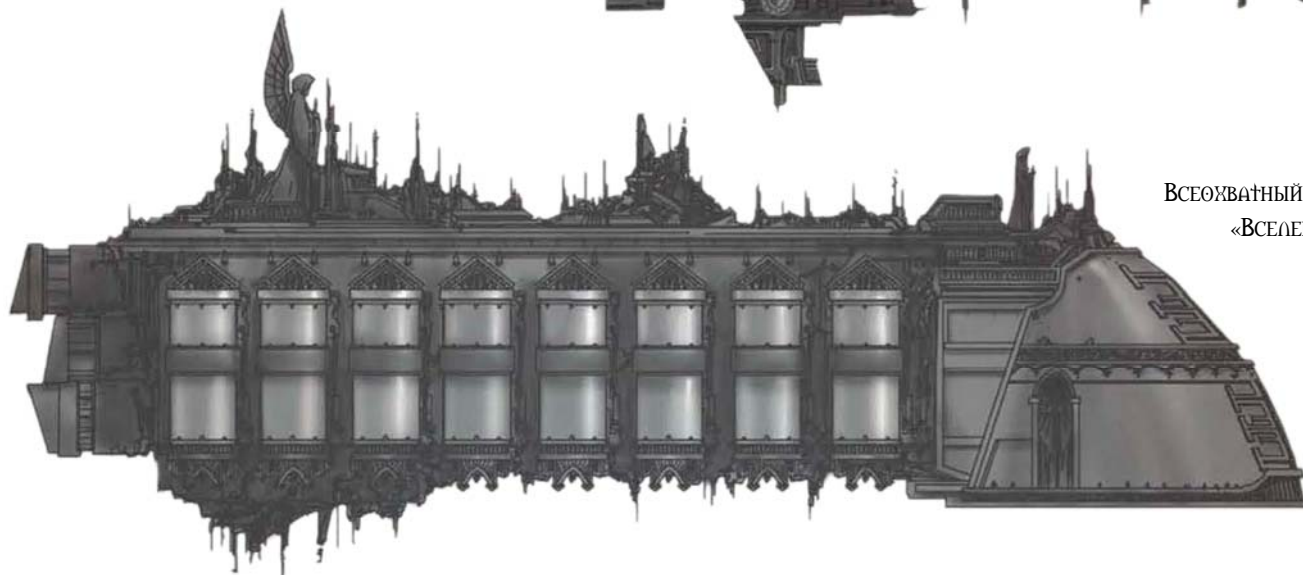
ТРАНСПОРТ ТИПА
«КАРАККА»



КОРАБЛЬ-ЗАВОД ТИПА
«ГОЛИАФ»



ВСЕОХВАТНЫЙ ПЕРЕВОЗЧИК
«ВСЕЛЕННАЯ»



КОРАБЛЬ-ЗАВОД ТИПА «ГОЛИАФ»

Размеры: длина – 4,9 км, ширина – 0,9 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 16 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 41 000 человек

Максимальное ускорение: 1,5 g

«Голиафы» – это исполинские, энергоперерабатывающие корабли Механикус, что собирают сырьё со звёзд. Они пожирают солнечную плазму, чтобы вырабатывать топливо по загадочным технологиям и питать вечно голодные ульи Имперiums. Размерами такие суда превосходят даже транспортные «Иерихоны», но остаются хрупкими и потенциально взрывоопасными кораблями, с которыми другим пустоходам нужно держать ухо востро, ибо детонация «Голиафа» может выжечь атмосферу целой планеты.

«Голиафы» неспешно движутся на традиционном торговом пути – например, главный каликсидский маршрут проходит через Сеферис Секундус, Синтиллу и малоизвестный голубой гигант Дельта 7815. Полный круг по этому пути занимает до двух лет. Путешествие начинается на Сеферис Секундус, где «Голиаф» берёт на борт миллионы тон руды, вырванной из замерзшей поверхности ледяного мира трудом миллиардов крепостных. Корабль очищает эту руду, дабы выделить из неё бесценные элементы, которые затем отправятся в главные печи и превратятся в простые молекулы, поддерживаемые в состоянии плазмы и хранимые в объятиях хрупких, вращающихся энергополей. Такая плазма необходима для заправки самых мощных реакторов. Обогащение руды истощает энергоустановки самого корабля, так что он выныривает из Варпа, чтобы зачерпнуть плазмы со сверкающего голубого гиганта Дельта 7815, пополнить свои запасы и неспешно вернуться на Синтиллу с грузом сверхбогатого плазменного топлива.

Каликсидские «Голиафы» – это очень древние и лишённые изыска корабли; такие пузатые и строго практичные суда интересуют вольных торговцев благодаря почти бесконечной дальности хода (если на пути будут попадаться звёзды подходящего типа, чтобы питать двигатели), и довольно вместительным трюмам.

Скорость: 3

Обнаружение: +4

Броня: 14

Пространство: 40

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), левый борт (1), правый борт (1)

Маневренность: -10

Прочность корпуса: 50

Оснащённость турелями: 1

Цена: 25

Грузовоз: это судно предназначено для того, чтобы возить товары и топливо, и никакое переоборудование не сможет этого изменить. Корпус уже оснащён двумя узлами «Главный грузовой трюм» (см. стр. 198 «Базовой книги правил»). Пространство, что занимает этот узел уже вычтено из общей характеристики пространства, но для работы этим узлом требуется четыре единицы энергии.

Плазмоперерабатывающий завод: этот корабль с верфи оснащается уникальным узлом – плазмоперерабатывающим заводом, что позволяет производить высококачественное топливо для плазменных двигателей. Это крупный блок, что устанавливается посередине корабля. Завод позволяет забирать плазму со звёзд, перерабатывать и продавать. Прибыль, что можно получить, сопоставима с расходами на обслуживание корабля, но авантюристы могут использовать завод на благо своих предприятий. Взять груз неочищенной руды и перерабатывать её в ходе путешествия просто, а вот сбор плазмы со звёзд – более сложное дело. Судно должно выйти на ретроградную орбиту над голубым гигантом – такой манёвр занимает три дня и требует двух **простых (+10) тестов «Пилотирования (Космические суда)» + маневренности**. Провал любого теста на пять или более ступеней приведёт к уничтожению корабля. Успех позволяет забрать достаточно плазмы, чтобы полностью занять мощности завода и получить +100 очков достижения в текущей авантюре (очищенное топливо может быть продано или использовать самим).

Топливо со звёзд: если «Голиаф» будет собирать плазму хотя бы раз в год, его плазменный двигатель будет вырабатывать +10 единиц энергии.

ВСЕОХВАТНЫЙ ПЕРЕВОЗЧИК ТИПА «ВСЕЛЕННАЯ»

Размеры: длина – 12 км, ширина – 1,3 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 60 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 60 000 человек плюс 200 000 – 500 000 пассажиров

Максимальное ускорение: 0,5 g

Среди мириад звёздных кораблей, странствующих по торговым путям Каликсиды и за её пределами, не найти судна крупнее, чем всеохватный перевозчик. Он тянется на двенадцать километров от носа до кормы, и издали кажется изящным. Но стоит приблизиться, как эта иллюзия сменяется благоговейным ужасом, ибо шпили, что походили на радиомачты, оказываются исполинскими башнями, размером с жилые блоки ульев. Истинный масштаб «Вселенной» наблюдатель осознает, когда понимает, что вдоль бортов тянутся переливающиеся огни целых городов.

Постройка «Вселенной» – очень крупный проект. Для этого потребуются колоссальные ресурсы, и лишь богатейшие планеты и пустотные станции могут позволить себе это. Всеохватные перевозчики – это огромные летающие трюмы для грузов, то есть технологически простые корабли поистине легендарных размеров.

Такое судно – это почти что самостоятельный мир, где целые общины пустотников проживают свои жизни, не зная, кто владеет кораблём, и к чему он стремится. Одна разгрузка «Вселенной» может длиться месяцами. Хотя существуют и более крупные корабли (например, каликсидский «Тучный год» достигает шестидесяти километров, а «Мизерикорд» сравним по длине, но намного массивнее), на фоне «Вселенных» большинство иных имперских кораблей кажутся карликами.

В руки вольных торговцев Коронуса очень редко попадает такой исполин – это слишком медленное и грубое судно, хотя масштабы более чем искупают эти недостатки.

Скорость: 2

Маневренность: -20

Обнаружение: +5

Прочность корпуса: 65

Броня: 12

Оснащённость турелями: 1

Пространство: 94

Цена: 45

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), левый борт (1), правый борт (1)

Вторичные генераториумы: «Вселенные» настолько велики, что с верфи оснащаются уникальным узлом – вторичным генераториумом. Он приносит кораблю +10 единиц энергии, что прибавляется к тем, что вырабатывает плазменный двигатель. Пространство, нужное для генераториума, уже вычтено из общей характеристики *пространства*.

Грузовоз: это судно предназначено для того, чтобы возить огромное количество груза, и никакое переоборудование не сможет этого изменить. Корпус уже оснащён четырьмя узлами «Главный грузовой трюм» (см. стр. 198 «Базовой книги правил»). *Пространство*, что занимает этот узел уже вычтено из общей характеристики *пространства*, но для работы этим узлам требуется восемь единиц энергии.

Колоссальное чудовище: никакие узлы не в силах увеличить скорость этого корабля – если узел должен повысить *скорость*, он не оказывает этого эффекта.





Щит ИМПЕРИУМА

ДОЛГ
ИМПЕРСКОГО
ФЛОТА

•

КАЛИКСИДСКИЙ
ЛИНЕЙНЫЙ ФЛОТ

•

ЛИНЕЙНЫЙ ФЛОТ
КОРОНУСА

•

ЗНАМЕНИТЫЕ
КОРАБЛИ

•

ИЕРАРХИЯ
ЛИНЕЙНОГО ФЛОТА

ГЛАВА II

Щит Империи

«Если Адептус Астартес – это гнев Императора, а Имперская Гвардия – Его молот, то Святой Флот – Его могучий щит»

- кардинал Крегори Хестор

Господство Человечества в космосе ставит его превыше всех прочих рас в галактике сорок первого тысячелетия. Мало кто способен с такой же готовностью странствовать среди звёзд, как люди на миллионах кораблей, рассеянных по галактике. Могущества Имперского Флота достаточно, чтобы держать опасности за несколько световых лет от населённых планет. Когда требуется по-настоящему большая огневая мощь, Имперский Флот собирает целые армады кораблей размером с города, которые отправят врага в забвение.

Строительство и обслуживание такого количества судов – это тяжкий труд, особенно с разрушающейся технологической базой Империи, но труд необходимый. Контроль торговли и сообщения между мирами жизненно важны для Империи. Без Флота он быстро погибнет.

Как бы не были многочисленные корабли Империи, космические перелёты всё равно крайне опасны. На них путника может поджидать множество бед и врагов, ибо звёздные странствия очень непредсказуемы. Вход в Варп – это особенно таинственный процесс, применяемые в котором технологии понимают очень слабо. Говорят, что шанс вернуться домой из межзвёздного путешествия совсем невелик – можно застрять на удалённой планете, служить на корабле до конца своих дней или погибнуть от одной из множества сопутствующих опасностей.

С другой стороны, в путешествиях в пределах одной звёздной системы опасностей меньше. У межпланетных и межзвёздных перелётов есть ключевые различия. Все корабли движутся через космос, но переход от одной планеты к соседней – детская игра по сравнению с путешествием меж звёзд. Чтобы лучше понять роль, что играет Имперский Флот, нужно разобраться этими различиями.

МЕЖПЛАНЕТНЫЕ ПЕРЕЛЁТЫ

Межпланетные суда способны путешествовать в пределах звёздной системы (например, с Терры на Марс) либо вывозить грузы с орбиты и на орбиту. На таких кораблях лежит большинство перевозок вокруг имперских миров. Достаточно развитые системы оснащены удивительно большим количеством таких судов – от одноместных курьерских корабиков, грузовозов, люггеров и астероидных рудокопов до пассажирских лайнеров и яхт удовольствий. Межпланетные суда не могут покинуть звёздные системы, поскольку не имеют варп-двигателей. Военные межпланетные корабли обычно называются «внутрисистемными кораблями».

В некоторых звёздных системах встречаются узкоспециализированные суда для сбора, добычи или иных видов эксплуатации природных ресурсов – они могут быть оснащены исполинскими линзами, кометными крюками или ковшами для плазмы. Там, где появляются особо ценные товары, расцветают межпланетная контрабанда и пиратство – нередко честные торговцы поддаются соблазну лёгких денег. В системах, где люди расселились на спутники и астероиды, у пиратов и контрабандистов будет вдоволь места, чтобы скрываться и хранить товары.

Где есть межпланетные суда, обычно есть и орбитальные конструкции. Вокруг фронтиров вращаются станции с ангарами и кабинетами писцов. У населённых миров могут быть безгравитационные фабрики, доки и верфи, спутники орбитальной обороны и

ТИПЫ МЕЖПЛАНЕТНЫХ СУДОВ

Ниже перечислены самые типичные названия, что пустоты дают различным межпланетным судам.

Астероидный рудокоп: может быть одноместной машиной, а может – едва подвижным гигакомплексом.

Бриг: небольшой корабль для перевозки людей или заключённых.

Грузовоз: межпланетный транспорт средних размеров.

Курьер: быстроходный корабль для небольших, но важных грузов.

Куттер: скоростное межпланетное судно – обычно вооружённое.

Лихтер: небольшой грузовой челнок – обычно медленный и угловатый, не предназначенный ни для чего, кроме перевозки грузов.

Люггер: крупный грузовой корабль с мощными двигателями для работ в условиях высокой гравитации.

Монитор: медленный, но тяжёловооружённый корабль системной обороны.

Пассажирский лайнер: крупный корабль, специально построенный для перевозки людей. Такие встречаются лишь в самых густонаселённых системах, потому что мало кто может позволить себе роскошь космического путешествия.

Пиннас: маленький корабль, способный выходить на орбиту и совершать межпланетные перелёты.

Спускаемое судно: крылатый корабль, способный передвигаться в атмосфере.

Тягач: судно с мощным двигателем и крыльями для переброски груза на орбиту; обычно управляется сервитором.

Яхта удовольствий: дорогая игрушка богачей.

даже соборы и жилые блоки. Вокруг Марса, Святой Терры и других старейших миров Человечества, за тысячелетия сложились целые орбитальные кольца.

МЕЖЗВЁЗДНЫЕ ПЕРЕЛЁТЫ

В противовес межпланетным судам, межзвёздные корабли в большинстве систем встречаются редко. Чтобы достигать иных светил, нужно двигаться через полный опасностей Варп. Прыжок на пару световых лет можно осуществить за счёт вычислений, но для длинных переходов необходим навигатор, а любой корабль с навигатором подвластен Империи. Хартии на межзвёздную торговлю имеют жёсткие ограничения, бережно хранятся и часто наследуются. Большинство хартистов всю жизнь движется по устойчивому маршруту между парой звёзд. Редким исключением остаются вольные торговцы, чей патент даёт право прокладывать собственные маршруты и бывать за рубежами Империи.

Ересь Гора и эра Отступничества привели к череде суровых указов, запрещающих губернаторам иметь межзвёздные корабли. Это ограничение сдерживает гражданские войны, эпидемии и скверну, так что верховные лорды Терры сохраняют эту меру.

В государстве, столь монолитном, как Империя, всегда будут люди, что укрываются в трещинах этого монолита, и алчные торговцы, возящие запретные грузы и людей. Конечно, это всегда привлекает внимание Инквизиции или Адептус Арбитрес.

Ключевое различие межпланетных и межзвёздных кораблей – варп-двигатели, которыми оснащены последние. Они позволяют судам прорывать тонкую завесу между Материумом и Имматериумом. При полёте в Варпе поле Геллера создаёт пузырь нормальности вокруг корабля, что позволяет ему двигаться и не даёт энергиям Эмпиреев разорвать его в клочья.

Сообщение для флота

Связь обеспечил: астропат Терник-409.814.M41

Получатель: адмирал Натаниэль Хорн, капитан «Грифона», командир Стражи Прохода 27-Эст.

Отправитель: командер Виктория Хорн, капитан «Ястреба», автономно действующего в пространстве Коронус.

К двум склянкам предполуденной вахты «Ястреб» достиг дальней точки своего патрульного маршрута и сейчас пребывает под красноватым свечением Плети Бога-Императора. Экипаж считает знак Его Воплощённого Гнева в этом проклятом пространстве добрым знамением. «Ястреб» продолжит патруль, когда экипаж немного отдохнёт от напряжённого варп-путешествия. Я использую изоляцию, что обеспечивает наша удалённая позиция, чтобы дать людям перевести дух, не рискуя тем, что на нас нападут перед следующим входом в Имматериум на несколько недель.

Конец сообщения

Постскриптум: как же меня раздражает это ожидание, Нат. Я знаю, что экипажу нужно отдохнуть, но уже хочу продолжить патруль. Надеюсь, с тобой и твоими людьми всё хорошо.



Чем больше корабль, чем больше должен быть двигатель – и если на транспортах или рейдерах, варп-двигатели велики, то на боевых кораблях – просто огромны. Самый маленький сопоставим с самым крупным межпланетным судном – а обычно ещё больше. Поэтому межзвёздные корабли размерами меньше рейдера или крупного межпланетного грузовоза, очень редки – хотя говорят, что у Инквизиции и Оффидию Ассасинорум есть такие для выполнения их особых задач.

Так или иначе, варп-двигатели обычно укрыты в самом сердце корабля. Как они работают – тщательно оберегаемая технокредами и навигаторами тайна. Отказ варп-двигателя обычно знаменует смерть корабля – возможно, быструю и красочную гибель, а возможно медленный и мучительный дрейф в Имматериуме.

Долг Имперского Флота

«Долг Флота? Единственный долг, что исполняют эти докучные дураки – это лезть без спросу в чужие дела»

- вольный торговец и работоторговец, Краукин Феквард

Эскадры Имперского Флота превращают умозрительную власть верховных лордов Терры и вооружённую и бронированную реальность. Флот не только защищает Империум от нападений отступников и ксеносов, но и обеспечивает железное единовластие. Даже самый честолюбивый планетарный губернатор знает, что без Имперского Флота он будет изолирован в своей звёздной системе. Любое предательство неизбежно столкнёт его с неисчерпаемыми ресурсами Флота. У Империума много кораблей, что приходят из разных источников – каждый со своей историей и особенностями.

Рождение боевого корабля

Если четыре основных источника звёздных кораблей – планетарные верфи, флотские доки, кузницы Механикус и старательство.

Планетарные верфи

Большинство пустотных кораблей строят на «местных» верфях планетарными властями или коммерческими корпорациями – иногда в счёт имперской десятины. Как правило, Империум принимает только межзвёздные корабли, которые могут строить

лишь важные системы, но межпланетные суда также могут реквизируют, чтобы усилить оборону.

Создать пустотный корабль с нуля – это очень масштабная задача; суда сопровождения строят годами, а крейсеры и линкоры – столетиями. Такая работа требует усилий бесчисленных рабочих и огромного количества материалов. Труд может не прекращаться поколениями, а отбытие готового корабля, что для местных успел стать ещё одной звездой в ночном небе, может стать великим праздником или днём скорби – в зависимости от настроения народа.

С точки зрения имперского управителя, такие труды очень выгодны. Один корабль основного класса или несколько эскадр эсминцев могут покрыть огромную долю десятины развитого мира. Адептус Терра очень ценит такие планеты, ведь полученный в счёт податей корабль достаточно снабдить экипажем и можно ставить в строй – не сравнить с выплатой налогов промышленными товарами, гвардейскими полками или, хуже всего, сырьём, которое тяжким бременем ложится на транспортную систему Империума и порой вызывают недовольство у префектов секторов. Коммерческое судостроение же жестко регулируется властями и требует хартии. Корабль очень редко строят на продажу – он требует вложений, что могут окупиться только долгой службой на торговых межзвёздных путях.

Доки Имперского Флота

Львиная доля боевых кораблей Флота строится на его крупных базах и в крепостях сегментумов. Исполнские верфи работают день и ночь, чтобы давать голодной пустоте постоянный приток кораблей на замену тем, что гибнут в боях и теряются в Варпе. Целые армии мужчин и женщин кладут свои жизни на то, чтобы имперские эскадры пополнялись, а самая веселая похвальба любого корабеля – сказать, что присутствовал при закладке нового корабля или его спуске. За прошлые тысячелетия конструкция боевых кораблей почти не менялась, а Флот требует самых испытанных и проверенных решений. Некоторые считают их суда аскетичными по сравнению с творениями планетарных верфей. Мудрые капитаны знают, что нет корабля, более надёжного, чем тот, что вышел из флотских доков, где трижды освятили каждую заклёпку и трижды проверили каждый шов.

Корабли Флота легко узнать по бронированным носам. Эту особенность копируют планетарные верфи и кузницы, но на кораблях из флотских доков их увидишь чаще всего. Тридцать, если не больше, метров сплошного адамантия, увенчанных надёжным тараном в виде гордой аквилы – вот что последним в своей жизни видят многие корабли ксеносов или еретиков, совершившие смертельную ошибку, выступив против Имперского Флота.



Миры-кузницы

Великие планетарные кузницы Адептус Механикус без передышки строят новые корабли и орудия в своих орбитальных кольцах. Подавляющее большинство их творений присоединяется к эксплорационным эскадрам, чтобы вести бесконечный Поиск знания. Другие передают Флоту – обычно это многочисленные корабли сопровождения. Некоторые попадают в руки вольных торговцев в обмен на помощь в поиске новых данных, ведь держатели патентов часто оказываются на передовой имперской экспансии.

Корабли с миров-кузниц – это настоящие чудеса инженерного искусства, оснащённые множеством систем, что едва поддаются пониманию. Также они славятся самой прочной бронёй, ибо она создана в великих адамантиевых плавильнях и литейных цехах, что бывают лишь на мирах-кузницах. Как только огромные плиты начинают остывать, за дело берутся полчища сервиторов и рабочих, крепящих её на скелет корабля.

Лишь когда внешняя броня будет установлена целиком, машиноведы и магос придут на борт, чтобы начать загадочный обряд монтажа. Это долгий процесс, сопровождаемый бесконечными церемониями, молитвами отдельным машинным духам и песнопениями Омниссии при установке каждой из тысяч внутренних систем. Нехватка материалов и другие непредвиденные события оставляют над мирами-кузницами десятки недостроенных кораблей, десятилетиями ждущих завершения.

Поиск и восстановление

Повреждённые корабли спасают и переоснащают, если это возможно. Время и ресурсы, которых требует создание нового корабля, настолько чудовищны, что проще восстановить судно из выжженного остова, чем закладывать новое.

Кроме чисто экономических причин, есть и иные – старые корпуса обычно превосходят новые, потому и ценятся. Со времён Тёмной эры технологий было утрачено столько знаний, что «современные» корабли часто бывают слабее, медленнее и хуже вооружены, чем их предки. Изменчивая природа Варпа приводит к тому, что корабль может кануть в него и вернуться спустя тысячи лет, сам собою став сокровищницей утраченных технологий прошлых эпох.

Захват такого остова – большая удача для любого капитана, сопряжённая с большими опасностями. Корабль, павший в древней битве, может взорваться от катастрофической перегрузки плазменного или коллапса варп-двигателя. Погибший от множества пробоев также взрывоопасен, не говоря уже о возможных остатках экипажа, некогда скрывшихся в герметичных отсеках и готовых биться с абордажниками подобно загнанным в угол крысам. Даже если остов удастся захватить, успокоить его двигатель и потушить пожары, его предстоит отбуксировать в порт. Зачастую корабль оставляют в надежде вернуться позже со специальным старательским судном. Остовы, найденные в открытом космосе, зачастую прибыли из зоны боевых действий, либо пали жертвой болезни или голода. Последние могут быть совершенно неповреждёнными, но таить в себе ужасные опасности.

Космические скитальцы

Ходит много историй о ксеносах, людоедах и сущностях Варпа, на которых жадные капитаны наткнулись, высадившись на космический скиталец. Хуже того, судно, долго носимое волнами Эмпиреев, становится пространственно нестабильным. Через несколько дней, недель или часов после появления в реальном мире, такой корабль может вернуться обратно в Варп, захватив с собой несчастных, что успели высадиться на него.

За тысячелетия нестабильные остовы, пойманные течениями и валами Имматериума сбиваются вместе и медленно срастаются в

конструкцию, что называют космическим скитальцем. Скиталец может состоять из десятков или даже сотен разбитых кораблей, встретившихся в лишённых хода времени недрах Моря душ. Такие скопления порой выбрасывает из царства кошмаров в реальный мир по неизвестным закономерностям – они появляются на рубежах звёздных систем, а потом снова пропадают в Варпе.

Хотя Имперский Флот запрещает даже приближаться к космическим скитальцам, как только такой появляется в системе, к нему слетаются все оказавшиеся рядом корабли. Тех, кто сможет добыть археотех раньше, чем Флот или Адептус Механикус придут на борт, ждут колоссальные богатства. Осторожность Флота имеет веские основания – скитальцы часто бывают заражены ксе-носами (особенно орками), что путешествуют на них как на «попутках», или скрывают иные неведомые человечеству угрозы. Прибытие скитальца может принести ужасы, что опустошат целые звёздные системы, и простой люд видит в их появлении дурное знамение.

Несмотря на риск, Имперский Флот терпеть не может уничтожать космические скитальцы, если они не представляют непосредственной угрозы. Некоторые самые блистательные корабли Флота были извлечены именно из скитальцев. «Божественное право», линкор типа «Император», прославленный флагман адмирала Рейвенсбурга из Готического линейного флота, именно таков. Для Адептус Механикус космические скитальцы – это сокровищницы утраченных технологий и забытого знания, которое нужно добыть любой ценой.

Космические скитальцы нелегко расстаются со своими тайнами. Внутри они могут представлять собой лабиринты коридоров и заваленных помещений, в которых почти невозможно ориентироваться. Время крайне важно, ведь рано или поздно скиталец вернётся в Варп. Порой на скоростную зачистку скитальца вызывают Адептус Астартес – в Империи никто не справится с этим лучше.

АНАТОМИЯ КОРАБЛЯ

Каликсидский линейный флот состоит из кораблей, что участвовали в Голгенновом походе, были построены на мирах сектора и взяты в счёт десятины или переданы из резервов сегментума, но последнего не случилось уже больше ста лет, поскольку Каликсида считается относительно «тихим» краем с точки зрения Флота. Впрочем, с расширением исследований в Коронусе в последние десятилетия флот неуклонно рос. Некоторые древние корабли встретились впервые со времён святого Друза, а другие прибыли из густонаселённых центростремительных секторов.

Каждое судно линейного флота по-своему уникально – это плод трудов множества мастеров и ремесленников, работавших под неусыпным взором Механикус. Нередко корабли одного класса или типа имеют отличия в конструкции, что выделяют их на фоне собратьев. Тем не менее, все они отвечают определённым требованиям, ведь конструкция каждого освящена многовековыми традициями.

Строительство начинается с килия или хребта. Это массивная адмантиевая конструкция, на которой будут строиться палубы (в случае с килем) или к которой они будут крепиться снизу (в случае с хребтом). Килевые корабли обычно шире, но имеют меньше палуб, тогда как хребтовые выше и состоят из узких, но многочисленных палуб, стоящих друг на друге.

Кормовая часть корабля отведена под сопла двигателей. Следующим идёт машинное отделение, хотя в некоторых военных кораблях оно заглублено в центр судна и направляет энергию оттуда. У кормы же на верхнем ярусе традиционно располагаются командные палубы, увенчанные навигационными шпилями. Оставшееся место на военных кораблях занимают батареи, взлётные палубы, торпедные аппараты и толстые бронеплиты. Имперские корабли с тридцать седьмого тысячелетия оснащаются мощными бронированными носами, но из этого правила есть много исключений – например, корабли с Юпитера и другие суда ранней постройки. Между теоретиками до сих пор идут споры о достоин-

ствах носовой брони и орудий, но все сходятся на том, что имперские капитаны чаще разворачивают корабль носом к врагу, если этот нос бронирован. Многие верховные лорда-адмиралы говорят, что именно для этого нос и предназначен.

Корабли бороздят пустоту тысячелетиями и за свою жизнь могут переоснащаться много раз. Пещероподобные палубы могут десяти поколений нести сверкающие ряды макроорудий, а потом превратиться в жилища для благочестивых паломников на следующие десятилетия. Каждое изменение и украшение меняет нрав корабля, навсегда прибавляясь к его загадочной сущности, которую так любят и боятся его обитатели. Ниже описаны виды палуб, каждая из которых предназначена для определённых работ.

ОРУДИЙНЫЕ ПАЛУБЫ

Двигатели и реакторы занимают треть массы боевого корабля, а орудийные палубы обычно поглощают три четверти оставшегося. Каждое отдельное макроорудие – это устройство размером с дом, покрытое переходами, кранами, линиями энергопередачи и трубами, обслуживаемое сотнями людей. Лэнс-башни ещё больше – это блоки размером с город, чьи расчёты исчисляются тысячами. Автоматизированных систем, на которые можно положиться, очень мало, поэтому все орудия требуют тяжёлого ручного труда.

Лазерные, плазменные и мelta-орудия обычно питаются от генераторов и многотонных батарей, поднимаемых из крыйт-камер. Из-за всплесков избыточной энергии, расчёты часто носят защитные костюмы, чтобы не сгореть. Пустоходы большую часть времени чинят или заменяют детали или борются с искрящими линиями энергоподачи при помощи изолированных багров. У кинетических орудий расчёты намного больше, поскольку им приходится вручную подносить исполинские снаряды и заряжать их в ожидающие орудия. Кроме того, каждая макропушка, фактически, стоит на огромной крыйт-камере, взрыв которой может стереть с лица земли город. Тем не менее, многие капитаны предпочитают эти надёжные орудия, несмотря на изматывающий труд, на которой такое решение обрекает экипаж. Даже покалеченные пушки будут продолжать вести огонь – их энергетические сборки в таком состоянии быстро замолчат.

Как правило, каждое макроорудие устанавливается в отдельном орудийном зале – это снизит ущерб, если пушка взорвётся. Энергетические орудия чаще ставят группами, чтобы облегчить доступ к ним. Так или иначе, артиллерийская палуба – это всегда жара, пот и опасность для жизни. Расчёты обычно живут в небольших ячейках в стенах или полу палубы, и почти не бывают в других частях корабля. Кроме того, именно к орудиям в первую очередь приставляют насильно набранных невольников – чтобы таскать снаряды нужен не опыт и знания, а тяжкий труд.

Каждым орудием руководит комендор, а на каждой орудийной палубе есть хотя бы один патентный офицер. Формально батарее может возглавлять мичман или лейтенант, но такие люди редко покидают командные палубы и остаются для подчинённых бестелесным голосом из vox-вещателей. Характер и настроение расчёта зависят от комендоров и патентного офицера. Они могут быть выходцами из рядовых пустоходов, пользоваться большим уважением и находить золотую середину между довольством расчёта и офицеров, а могут оказаться жестокими деспотами, для которых нет ничего важнее дисциплины.

ТОРПЕДНЫЕ ПАЛУБЫ

Многие имперские боевые корабли имеют торпедные палубы на носу, что позволяют запускать сверхдальнобойные боеприпасы прямо по курсу. Торпедные палубы широки и высоки, хотя из-за массивных колонн кажутся давящими и похожими на пещеры. По палубе проходят тяжёлые направляющие и окружающие их мостки, ведущие от места размещения торпед к аппаратам, вне боя закрытых надёжными гермозаслонками.

Работа с торпедами – это ещё более изматывающий труд, чем обслуживание макроорудий, и требует тысяч рабочих рук. Каждая торпеда – это огромный снаряд до шестидесяти метров в длину,

полный взрывоопасной начинки и увенчанный плазменной боеголовкой. Именно поэтому с торпедами работают более опытные пустоходы. Несчастный случай на оружейной палубе может унести жизни людей, а взрыв торпеды способен погубить весь корабль.

Заряжание торпед – тяжёлая и опасная работа. Она начинается с ритуальных проверок давления в аппаратах, после чего пустоходы осторожно отпирают внутренние двери. Затем из надёжно бронированного отсека несколькими палубами ниже со всеми нужными катехизисами приветствия и предназначения достают торпеды. Бригады из тысяч пустоходов тянут эти исполинские ракеты к аппаратам по специальным рельсам.

С заряжённых торпед снимают цепи, закрывают внутренние двери, открывают внешние, и расчёты спешно укрываются в керамитовых убежищах, ожидая приказа открыть огонь. Даже за толстыми внутренними заслонками, что сдерживают высвобождаемые реакторами торпед энергии, залп создаёт волну тепла и излучения, что убивает тех, кто не успел укрыться.

Когда торпеды устремляются вперёд, весь корабль ощутимо вздрагивает. Любой, кто бывал на боевом корабле, узнает это перераспределение массы и поймёт, что был дан пуск. Когда снаряды вырываются в пустоту и берут курс на далёкие цели, расчёты выходят из бункеров, чтобы провести ремонт и тащить новые торпеды.

Даже когда боёв нет, торпеды приходится доставать из кройт-камер, чтобы техножрецы могли умастить их маслами и проверить. Говорят, что за долгие циклы обслуживания между боями пустоходы успевают прикипеть к торпедам, а запуск своих любимцев принимают с любопытной смертью гордости и грусти.

ВЗЛЁТНЫЕ ПАЛУБЫ

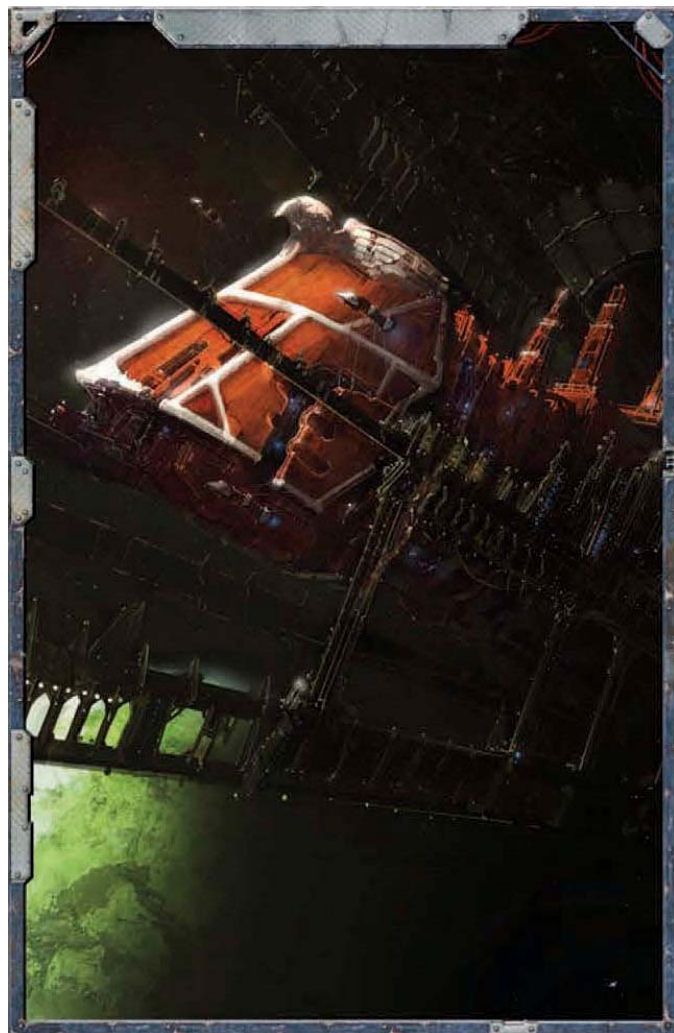
Как правило, взлётные палубы – это оживлённые места, обычно состоящие из открытого ангара, окружённого целыми ярусами мастерских, оружейных и зон обслуживания. На корабле основного класса здесь могут размещаться колыбели целых эскадрилий перехватчиков и бомбардировщиков, готовых к запуску, а на небольших судах найдётся лишь несколько боевых машин, делящих палубу с пиннасами, куттерами и другими межпланетными челноками.

Большинство взлётных палуб выходят прямо в космос, а атмосферу внутри удерживает лишь силовое поле – неудивительно, что несущие корабли известны проблемами с герметичностью. Между взлётами и посадками, а также во время варп-переходов, палубы закрываются бронированными заслонками. Толстые переборки отделяют эти отсеки от других частей корабля на тот случай, если шальной снаряд подорвёт подготовленные для эскадрилий боеприпасы.

Есть мнение, что Имперский Флот хотел отказаться от использования бортовых авиации из-за катастрофической гордыни молодых офицеров «Гареокской прерогативы» в сегментуме Темпестус пять тысячелетий назад. В итоге гибкость, что дают бортовые эскадрильи убедила Флот и дальше использовать их, несмотря на стойкое неодобрение верховных лордов-адмиралов. Корабли-носители считают почти чужаками, а их необычные экипажи готовы на всё, чтобы доказать своё мастерство сторонникам «больших пушек».

МАШИННЫЕ ПАЛУБЫ

Машинные отделения – это быющее сердце корабля. Это огромные, подобные соборам, отсеки, где господствуют громовые плазменные реакторы и откуда протянулись по всему кораблю бронированные кабели, несущие бесчисленные гигаватты энергии. На корабле основного класса может быть не меньше дюжины реакторных, питающих это ненасытное чудовище. На маленьких судах установка может быть втиснута в один бронированный трансепт. В таких залах всегда толпятся машиноведы и техноэрудиты всей мастей, размахивающие кадилами, поющие ритуаль-



ные слова и трижды проверяющие работу друг друга. Неисчислимы сервиторы трудятся у реакторов день и ночь под неусыпным взором Красного жречества Марса.

Генератории щитов, хоть и считаются частью машинных отделений и часто расположены рядом, заслуживают особого внимания. В этих переплетённых толстыми «рёбрами» залах стоят бесчисленные ряды гудящих излучателей, что создают главные пустотные щиты и множество малых экранов, сберегающих корпус. Перенаправление энергии генератория – ключевая часть борьбы за живучесть в бою.

Нырять с головой в искрящее инферно, чтобы отключить перегруженные генераторы – это работа для самих отважных, немногие из которых возвращаются живыми. Впрочем, добровольцев хватает – без щитов корабль немедленно начнёт получать пробоины и терять воздух, а значит весь экипаж будет обречён на медленную и болезненную смерть, пока на борту не останется достаточно мало людей.

Техножрец-майорис, также титулуемый «машиноведом-примасом» терпеть не может допускать в машинного отделение кого-то, кто не состоит в культе Механикус, вне зависимости от обстоятельств. Даже другой техножрец высокого положения может получить вежливый, но твёрдый отказ. С другой стороны, самых непокорных пустоплавателей, бунтовщиков и «зайцев» охотно отправляют на палубы Механикус, откуда те зачастую не возвращаются. Техножрецам всегда нужно достаточное количество сервиторов, какими бы не были потери, а потому они неизменно рады новым «кандидатам».

Двигатель корабля, особенно очень старого, сам по себе становится храмом Адептус Механикус. За века в закрытой техножреческой общине судна вырабатываются свои правила и запреты. Столкновение с неизвестной ранее конфигурацией реактора или системой зажигания может стать глубоким переживанием или духовным откровением для техножреца или странствующего механозодчего.

Навигационные шпили

Башни, где обитают навигаторы – это самые высокие точки судна. На кораблях основного класса это изящные шпили из арматаласа и стеклостали, в которых главный навигатор и его родичи живут в роскоши, которой позавидовал бы и планетарный губернатор. Даже на небольших кораблях покой навигатора – лучшие из возможных и даже в самых спартанских найдётся обзорный купол с роскошным ложем.

Из шпиля открывается захватывающий вид. Лишь отсюда можно оценить величие корабля, его размеры и мириады огней, что ярко сияют на воле звёздной глади вокруг. Некоторые навигаторы по своей воле становятся затворниками на всё время путешествия – даже когда корабль не идёт в Варпе. Это правило по душе флотским офицерам, беспокоящимся о том, чтобы со столь ценным ресурсом ничего не случилось. Другие же получают извращённое удовольствие, бродя по кораблю, где вздумается. Они находят «приключения», приглашают на званые ужины в своём шпиле первых встречных и прочими путями доводят своих телехранителей до аполексического удара, чем немало наслаждаются.

Но как бы навигатор себя не вёл, на кораблях Флота он окружён удушающим почтением – порицать его может лишь сам капитан. Хотя на каждом корабле отношения навигатора и командира могут складываться по-разному, обычно этих двоих связывают крепкие узы, позволяющие сквозь пальцы смотреть на причуды друг друга. Все остальные относятся к навигатору с суеверным благоговением и делают всё, что угодно, чтобы никогда не попасть на одержимый призраками шпиль на вершине мира.

Командные палубы

Если двигатели – живое сердце корабля, то командные палубы – его мозг. Несколько таких ярусов отведено под офицерские каюты – от небольших мичманских каморок до целых анфилад для капитанов и адмиралов. Командные палубы строят с размахом – здесь повсюду длинные коридоры, величественные лестницы и залы с колоннами, призванные потрясать гостя. Стрельчатые окна и огромные обзорные купола, защищённые бронированными колпаками открывают вид на корабль и окружающую пустоту. В конструкции широко используется камень и даже дерево – это придаёт палубе атмосферу постоянства и могущества, которому не страшно время. В окружении древних мраморных плит великой базилики и правда трудно поверить, что ты находишься не на твёрдой земле.

Нередко на командных палубах располагается и корабельный архив – библиотеку, набитый вахтенными журналами, записями сенансов связи, требованиями, патентами, поручениями и тысячами иных бумаг. У подножия навигационных шпилей устроены хранилища, чьи безмолвные сенешали истово стерегут накопленные столетиями карты и шифры. На многих кораблях есть и трофейные залы, где запечатлены бывшие подвиги корабля, висят портреты прошлых капитанов и напоминания о поверженных врагах, а на стенах высечены почести, коих удостоилось судно.

На всех кораблях Флота есть бортовая часовня, будь то крохотная комната или сводчатый зал, где может вместиться весь экипаж. Так или иначе, вокс-вещатели и пикт-проигрыватели могут передавать проповеди в каждый уголок корабля, дабы команда могла воздать хвалу Богу-Императору за то, что всё ещё жива.

Венчает лестницу палуб мостик и капитанский купол. На первом кишат что-то бормочущие сервиторы и повсюду стоят щёлкающие кигитаторы, отслеживающие всё происходящее на корабле. Ряды ниш в каждой стене заняты загадочными устройствами и их верными служителями. Над роем лоботомированных болванов и техножрецов возвышаются офицеры, что отдают сотни приказов, благодаря которым судно будет работать наилучшим образом. Выше всех устроен купол, где пребывают старшие офицеры и сам капитан. Оттуда они надзирают за работой корабля через огромные голорезервуары, оценивают показания авгуров, контролируют готовность экипажа и прокладывают курс через пустоту.

Узлы связи

Узлы связи соединяются с командными палубами – как правило по галереям, что ведут прямо на мостик. Здесь отпрыски Адептуса Астра Телепатика едят, работают и спят, почти не имея контактов с остальным кораблём. Они приходят в амфитеатры, чтобы слушать астральные песни далёких собратьев. Иногда они собираются в хоры, чтобы отправлять через пустоту сообщения, которые передал им владыка корабля.

В узле связи повсюду движутся сервачерепа, записывая в пергаментные свитки каждое слово местных обитателей. Потом из снабжают ссылками и систематизируют, чтобы не потерять ни единого слога. По сравнению с остальным кораблём, эти сводчатые обители и тесные кельи – спокойное, стерильное и жутковато-безмолвное место.

Нижние палубы

«Нижними» или «подвальными» палубами называют все ярусы, что обслуживают корабль. Там располагаются ляло, отстойники, цистерны, ёмкости, обогатительные, прачечные, гидропонные фермы, птицефабрики, бойни, ледники, камбузы и другие утилитарные отсеки. Повсюду протянуты трубы, а помещения тесны, полны клубов пара и едкой вони, которой нет лишь в немногих комнатах с высокими потолками. Нижние палубы отведены под специфические задачи – например, здесь держат гроксов или хранят чаны с экскрементами, над которыми проложены необъяснимо шаткие мостки.

На таких ярусах постоянно творятся неблагоприятные дела. Это часть корабля принадлежит простым пустоходам – если где-то на борту играют в карты, устраивают крысиные бега и бои трематод, то именно здесь. Насколько много позволять своим людям – непростой вопрос для капитана. Большинство предпочитают закрывать глаза на мелкие проступки и жестоко карать за настоящие преступления.

...и пространство между ними

На всех кораблях есть тесные проходы и туннели, по которым можно пролезть в труднодоступные уголки судна. Множество кабелей и труб тянется между палубами, неся энергию, воздух и воду, а их многочисленные клапаны, регуляторы и распределительные коробки нужно обслуживать. Техножрецам также нужен доступ к любой части исполинских двигателей и всей сложной машинерии, чтобы её можно было уместить и успокоить её духов в час нужды.

На маленьких судах такие технические проходы очень тесны даже для одинокого человека, а встретить там что-то враждебное очень неприятно. На кораблях основного класса между палубами могут тянуться мили пыльных лабиринтов, а целые отсеки могут быть запечатаны из-за разрушений или более зловещих причин – чумы, заражения или бунта. Целые области могут быть закрыты из-за прошедшей века назад переконфигурации судна, отчего некоторые проходы или залы стали избыточны и были заброшены. Порой от огня макроорудий и лэнсов в метровой броне остаются огромные кратеры, последующий ремонт создаёт внутри корабля беспорядочный лабиринт из опор и креплений.

В таких тайных норах может найтись, что угодно – от тайных общин до алтарей Хаоса и образчиков археотеха, скрытого от бдительного капитанского ока и большей части экипажа. Игроки могут счесть полезным исследование таких глубин корабля, если захотят пошпионить или таят ещё более коварные замыслы.

Всякий раз, когда ведущему понадобится ввести что-то новое в «корабельное» приключение или дать авантюристам доступ в места, куда они обычно не могут попасть, он может вспомнить об обширных неизученных территориях, что лежат прямо по ту сторону палуб.

КРЫСЫ В СТЕНАХ

Некоторые пустоходы с нижних палуб неминуемо поддаются безумию Варпа и сбегают в лабиринт воздуховодов и креплений между обитаемыми частями кораблями. Также это могут быть неудачливые бунтовщики, достаточно отчаянные, чтобы решиться искать в этих тёмных местах спасения от возмездия. Они живут тут подобно крысам в стенах. Если экипаж корабля был смешанным, такие беглецы могут даже породить целое племя. Постоянное воздействие Варпа и излучения от двигателей быстро развивает мутации. Пустоплавателя нередко называют таких несчастных трюмными вурдалаками.

В пространствах между палубами умудряются выживать и процветать целые зверинцы. Лишь очень живучие существа могут вести существование почти без еды, воды, света и воздуха. К сожалению, города-ульи и миры смерти породили достаточно претендентов. В Каликсиде составляемые флотскими летописцами длинные списки *Vermin Horribillis*, начинающиеся со скромных терранских крыс, дополняются сумрачными, трематодами, синофийскими червями-прогрызателями и кровавой саранчой Ксофа. Любое появление таких существ может стать серьёзной проблемой на много поколений службы. Некоторые суда даже заходят в доки специально для того, чтобы их можно было омыть ядом, если вывести вредителей иначе не удаётся. Нет сомнений, что некоторые суда гибнут от таких паразитов – особенно уже терпящие бедствие из-за повреждений или потери курса в Варпе.

ЖИЗНЬ БОЕВОГО КОРАБЛЯ

У боевых кораблей много работы – от будничных патрулей до ожесточённых боёв в составе линейного флота. Поколения офицеров и рядовых могут меняться, но корабль будет сохранять свою историю. Каждый убитый враг и каждый сожжённый мир записываются в его летопись, и каждый новый пустоход будет знать, что за след его корабль оставил среди звёзд.

Боевые награды и почести наносят на броню корабля в виде свитков и статуй, которые могут видеть все. Хотя встречи в Варпе редки, каждая запоминается в мельчайших подробностях.

ПАТРУЛИ

Большую часть жизни боевой корабль проводит в патруле. В каждой субсектор входят десятки систем «дикого космоса», где Империиу всё равно что нет. Теоретически, Флот обязан обходить их дозором, чтобы не допускать появления ксеносов, пиратов и контрабандистов.

На деле корабль может провести в патруле тысячи лет и не побывать даже в малой доле субсектора. Регулярно патрулируют лишь самые важные торговые пути и окрестности обитаемых планет, где могут свить гнездо враги, а в остальные зоны корабли заглядывают лишь при случае. Запретные миры редко удастаиваются присутствия кораблей – если только Флот не получил прямой приказ на перехват. Обычно хватает автоматических маяков, что предупреждают ближайшие патрули о любых нарушителях. Ауспиционные посты дальнего действия и дозорные спутники искупают нехватку кораблей. Впрочем, командиры патруля всегда ищут возможность вступить в бой. Вольных торговцев Коронуса они нередко считают бесценными помощниками именно благодаря тому, что от них можно получить такие сведения.

В патрули вокруг обитаемых миров и вдоль торговых путей обычно направляют эсминцы и ударные корабли, везущие на борту эскадрильи для контрпиратских операций. Крупные корабли могут заходить в системы за припасами и новобранцами, но редко задерживаются настолько, чтобы прочесать каждое астероидное поле и газовое облако, где могут скрываться разбойники. Куда чаще суда основного класса действуют вокруг фронтиров и в диком космосе – особенно, когда речь идёт о «боевых патрулях», идущих в места, заражённые ксеносами.

За долгие годы такие патрули, как Танстарский-88 или Фенкийская флотилия устоялись и стали известны под названиями своих баз. Однако большинство патрульных эскадр – временные и имеют лишь цифровые обозначения. Впрочем, за выдающиеся подвиги они могут получить хвалебный эпитет на высоком готическом – к примеру, 47-я эскадра получала название «Инсендий» за сожжение еретического линкора в пределе Иосии в 638.М41.

СОПРОВОЖДЕНИЕ КАРАВАНОВ

Большинство флотских капитанов терпеть не может конвои. Тащиться как черепахи и нянчиться с судами хартистов – это совсем не вяжется со славными традициями. К счастью, некоторые каликсидские офицеры понимают истинную ценность торговли для существования Империиума. К примеру, коммодор Уэйк водит караваны через Предел Голгенны с точностью, которой позавидует расписание магнитных поездов, и лишь самый отчаянный рейдер осмелится напасть на его корабли. Уэйк почти в одиночку сделал треугольную торговлю между Сеферис Секундус, Иокантосом и Синтиллой самой безопасной в секторе.

Караваны бывают очень разными – от полудюжины для двух десятков или более судов под руководством избранного старшим капитана-хартиста. Сколько боевых кораблей будет их сопровождать – зависит от груза и обстоятельства. Если на маршруте почти не бывает врагов, всё охранение может составлять один эсминец или фрегат на каждые пять-шесть купцов – даже такой конвой заставить задуматься многих пиратов. Если идёт война, конвои нужно усиливать, но нехватка судов часто приводит к тому, что крупные караваны ходят с нехваткой сопровождающих. Корабли основного класса направляют в сопровождение только для прорыва блокады осаждённых планет или охраны особо ценных грузов. Как правило, такие исполины чаще располагаются в зонах патрулирования, откуда могут быстро прийти на помощь одному из нескольких караванов, если это потребуется.



РЕЙДЫ

Когда разведка или патрули сообщают о растущей угрозе, флотские доктрины требуют наносить превентивный удар наличными силами. Впрочем, если под рукой недостаточно кораблей, дать врагу бой может быть невозможно. В таком случае необходимо выводить неприятеля из равновесия постоянными рейдами и ждать подкреплений. В Каликсиде такие рейды чаще всегда устраивают по запросу Святых Ордосов. Это может столкнуть Флот с выявленной еретической или ксеноугрозой, а может быть просто прикрытием для проникновения агентов Трона во враждебную систему или эвакуации оттуда.

Для рейдерства требуются быстроходные корабли с подготовленными экипажами. Каждый рейд по-своему уникален – он требует скорости, внезапности и дерзости, чтобы неожиданно атаковать врага и завладеть инициативой. Зачастую рейды совершают на базы или патрули неприятеля, чтобы вынудить его отвечать и уничтожить подошедшие на выручку силы. Если рейдеры оказываются в меньшинстве, скорость позволяет им отступить и заманить упорных преследователей в ловушку. Молодые командиры бесконечно планируют и оттачивают разные виды рейдов, чтобы блеснуть мастерством перед вышестоящими.

ЭСКАДРЕННЫЕ БОИ

По общему мнению, чтобы удостоиться такого названия, в сравнении должны принимать участие группы кораблей основного класса. Медленный, но смертоносный танец двух сближающихся флотов может длиться неделями. Природа звёздных кораблей такова, что боя всегда можно избежать, а потому, чтобы эскадренный бой состоялся, врага нужно приковать к миру, который он не может бросить без защиты или приманить ложными слабостями или манёврами. Это задача адмиралов Флота, и мало кто ещё готов взвалить на себя бремя командования множеством кораблей. Говорят, что лишь лорд-адмирал может потерять целый сектор за



один день. Одной ошибки достаточно, чтобы погубить множество незаменимых кораблей и людей в ожесточённом бою и оставить несметные миллиарды на растерзание врагам.

На самом деле враги нечасто собирают силы, против которых стоит бросать целые эскадры. Каликсидский линейный флот сражался в полном составе всего несколько раз за все столетия, что минули с Голгеннова похода. Пространство Коронус же обещает славу многим капитанам, маня их слухами об огромных флотилиях ксеносов, которые нужно выследить и уничтожить.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ВТОРЖЕНИЯ

Крупные эскадры в Каликсиде чаще собираются для планетарных вторжений, чем эскадренных боёв. Как правило, такая задача не предвещает ничего хорошего – всегда можно наскочить на мину или получить пробойну от оборонительного лазера. На позициях для обстрела планеты, корабли ещё более уязвимы. Флотские доктрины предписывают искупать эту опасность численностью, что призвана подавить оборону и установить тотальное господство – пусть и временное. Как только на поверхность высадятся наземные милы, корабли должны вернуться на высокую орбиту или ещё дальше, чтобы подвергаться меньшей опасности. Некоторые офицеры, не дожидаясь, когда оборона будет подавлена, пускают вперёд войсковые транспорты, без сомнений разменивая несколько полков на сохранность своего корабля.

Увы, боясь прибытия Флота и ожидая его, мятежные миры стремятся укрепить оборону орбитальными платформами и мониторами, которые приходится уничтожать долгими штурмами с применением нова-орудий, торпед и бортовых эскадрилий, прежде чем появится возможность подойти к самой планете. Схватки истребителей и бомбардировщиков в таких битвах столь же живописны, сколь смертоносны.

Планетарное вторжение обычно бывает долгим и растягивается на недели, месяцы и годы упорных наземных боёв. Когда нет ни возможности передохнуть, ни сойти на берег, поддерживать дух экипажа не так просто. Пустоходам приходится оставаться на орбите и беспощадно сносить города и ульи день за день, с каждым залпом теряя часть своей души.

КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ

Крестовый поход может увести корабль далеко от родного сектора. Такая праведная война начинается по призыву Министорума. Властью Администратума создаётся флотская группа, что должна покорить новые миры или истребить сепаратистов на отложившихся. В крестоносцы идут лишь добровольно, но поскольку добровольность определяет капитан, все корабли Флота считаются добровольцами.

Перед лордом-адмиралом стоит непростая задача – решить, кто пойдёт в поход, а кто останется. Флоты соседних секторов также могут внести свой вклад в крестоносные силы, но балансировать между требованиями Администратума и нуждами линейного флота сектора – дело каверзное. Как правило, всё заканчивается компромиссом, который не устраивает никого – завоевательный флот оказывается недостаточно велик, чтобы воплотить мечты Министорума, а лорд-адмирал остаётся командовать тенью своих былых армид.

ПОДДЕРЖАНИЕ ПАКС ИМПЕРИАЛИС

Имперский Флот демонстрирует флаг с аквиллой над миллионами миров, постоянно напоминая всем и каждому о долге перед Золотым троном. Большинство межзвёздных боевых кораблей постоянно движутся от системы к системе, останавливаясь лишь для того, чтобы пополнить запасы и вновь отправиться в путь. Группы кораблей могут стоять на полупостоянном дежурстве над ключевыми мирами, но куда чаще такую оборону осуществляют межпланетные суда. Имперский Флот бороздит пустоту, поддерживает мир и внушает ужас врагам Императора.

Когда Империя присоединяет новую планету, ему необходимо учредить там все нужные ведомства, что будут поддерживать порядок в новых владениях – суды Адептус Арбитрес, представительства Министров, логистические центры Адептус Механикус и многие другие. Администратум понимает, что даже самые важные миры могут оказаться отрезаны варп-штормами на столетия, а далёкие войны – надолго оттянуть от них силы Флота. Между появлениями на орбите межзвёздных кораблей могут пройти десятилетия – потому и нужны планетарные ведомства, что будут следить за порядком на местном уровне и напоминать потенциальным сепаратистам, что Империя здесь навсегда.

Одна из самых важных обязанностей Флота – отвечать на призывы имперских властей, которые решили напомнить подданным о своём всемогуществе. Иногда приходится прорываться через остатки варп-шторма к изолированному миру или умирять почти вспыхнувший бунт прискорбно недостаточным количеством орудий и искусным блефом. Вселять страх пред Богом-Императором – это важная забота Флота, и немало планетарных бунтов было подавлено им без единого залпа.

СМЕРТЬ БОЕВОГО КОРАБЛЯ

Смерть приходит к кораблю в разном облики. Она может быть быстрой – «золотой» макроснаряд в разгаре ожесточённого боя способен во мгновение ока погубить столетия труда, превратив их в плазменную вспышку. Многие корабли погибли от тех губительных энергий, которые сдерживали, в быстротечной оргии разрушения. Хуже может быть несчастный (слава Императору!), но страшный взрыв варп-двигателя, что навечно затягивает остов корабля и его уstraщённый экипаж в Имматериум.

Быструю смерть может принести огонь. В тесных отсеках корабля возгорание в одной части быстро распространяется и превращается в ревуший пожар. Высокие температуры могут плавить металл, как воск, и смеяться над усилиями пожарных бригад. Изредка единственным способом победить пламя становится спуск кислорода – если этого не сделать, то пламя неминуемо доберётся до крийт-камер или двигателей. Если это случится, судьба судна решена.

Вражеский abordаж – кошмар многих капитанов, и если смотреть правде в глаза, то люди уступают многим ксеносам и слугам Губительных сил в схватке один на один. Известны случаи, когда капитаны уничтожали свои корабли, чтобы те не попали в руки неприятеля. Впрочем, на судах Имперского Флота очень большие экипажи в сравнении с противником, и они готовы отражать попытки abordаж. Случалось, что такая «жертва» переходила в наступление и захватывала корабль противника. Эта отчаянная храбрость обычного подпитывается необходимостью покинуть своё умирающее судно перед тем, как оно полыхнёт.

Для большинства кораблей, смерть – это долгий дрейф, в котором воздух медленно уходит в пустоту через пробойны. Порой истинно героическому экипажу удаётся вытащить корабль почти с того света, спешно латая прорехи и подавая сигналы бедствия, прежде чем жестокий вакуум заберёт их. Увы, такой сигнал – это обоюдоострый меч. Многие мародёры, рыскающие в пустоте, будут рады захватить остов и поработить или перебить экипаж.

Описанные выше случаи – это смерти в бою, жестокие, но почётные для боевого корабля. Но относительно мало судов встречает гибель в сражении. Куда чаще корабли теряют в результате несчастных случаев, голода или болезней. Последние два варианта – особенно древние вестники смерти, встающие перед каждым, кто слишком долго бороздит Варп.

Болезни способны погубить корабль за несколько недель или месяцев. На заштатных мирах экипаж может нахвататься хворей, от которых у него нет иммунитета. Если хирург не сумеет сдержать заразу, на борту может не остаться нужного числа пустоходов, чтобы обслуживать судно. Даже дружественный порт, которого можно вовремя достичь, побойтся принимать зачумлённый корабль.

Голод – это кошмар, что быстро превращает людей в зверей с окровавленными клыками. Чудовищные истории о людоедах и ужасе, что ждёт спасателей на дрейфующем острове – тревожно-обычная тема в пустоходских пивных. Сокращение пайков как ничто другое испытывает дисциплину экипажа, и чтобы не допустить вспышки насилия, требуется по-настоящему сильный и харизматичный капитан.

На кораблях со множеством взаимосвязанных систем, отказ одной может поставить под угрозу весь экипаж, а несчастные случаи легко оканчиваются смертями. Разболтавшаяся муфта, дурно проведённый ритуал обслуживания, незаметный износ или ржавчина – эти простые вещи могут вызвать каскад событий, что погубит корабль. Иронично, но в порту риск таких сбоев выше, чем в пустоте. Такие опасные работы как загрузка крийт-камер, приём торпед или обслуживание плазменных двигателей – всегда сложные задачи, где неумение или спешка способны погубить корабль тем самым оружием, что должно его защищать. Иногда «несчастные случаи» могут быть настоящими диверсиями. Враги Человечества готовы на многое, чтобы покалечить или уничтожить корабль, когда он более всего уязвим. Сопутствующий урон порту и другим судам от перегрузки двигателей или взрыва боеприпасов может быть опустошительным. Неудивительно, что большинство капитанов не любят подолгу пребывать в порту и всегда выставляют надёжное охранение.

Но на каждый корабль, чья судьба известна, приходится дюжина пропавших без вести. Бесчисленные суда уходят в странствие и просто не возвращаются, поглощённые волнами Эмпиреев и ушедшие в забвение.

СПАСЕНИЕ

Избежать собственной смерти на гибнущем корабле – это дело удачи, как ничто другое. На Имперском Флоте суда оснащают спасательными капсулами и эфирными плотами, а у каждого члена экипажа под рукой есть хотя бы самый простой пустотный костюм. Увы, такие предосторожности делают быструю смерть из «предопределённой» просто «очень вероятной». Если корабль разрушается, то капсулы будут разбиваться, плоты – раскалываться, а костюмы – рваться. Порой из-за пламени и нагромождения искорёженного металла добраться до спасательных средств становится невозможно.

Немногочисленные счастливчики, что всё-таки попали в капсулу, могут лишь молиться о том, чтобы корабль не взорвался, пока они не отлетят. Для самых отчаянных быстрым способом побега может стать телепортация, но риск его использования на умирающем корабле, когда подача энергии прерывается, непредставим (спастись таким образом могут разве что авантюристы, сжёгшие очки судьбы). Впрочем, покинув погибающий корабль, можно легко скрыться среди следов битвы – чтобы найти всех выживших с уничтоженного корабля (даже если они сами хотят, чтобы их нашли), потребуются очень тщательные поиски. Когда обломки рассеются, а фоновая радиация спадёт, такие поиски будут проще, но их охват сильно расширится.

Большинство аварийных судов нужно, чтобы добраться до соседней планеты или спутника и ждать спасения там. Шансы, что рядом с местом гибели найдётся пригодное для обитания небесное тело, зависят от системы, но жертвы кораблекрушения порой путешествуют в своих крошечных жестянках месяцами и проводят годы на планете, куда сумели приземлиться.



КАЛИКСИДСКИЙ ЛИНЕЙНЫЙ ФЛОТ

«И в последние годы Голгеннова похода, наисвятейший Друз достиг дальних пределов имперского космоса. Там путь ему преграждали колоссальные свирепые шторма, что ярились в Имматериуме – дальше ходу не было. Друз, не желая оставлять ничего во тьме языческого безбожия, приказал учредить Стражу вдоль планет Обода. Там его слуги должны защищать владения Императора от того, что придёт из ужасных Звёзд Гало»

- выдержка из «Истории сектора Каликсида»

Линейный флот сектора Каликсида был создан в 384.М39, когда генерал Друз объявил, что пространство Каликс покорено, а Голгеннов поход завершён. Столицей нового сектора избрали Синтиллу, а штабом Флота – станцию Порт-Гнев. Львиная доля крестоносных эскадр была распределена в центростремительные секторы, некоторые вернулись в порты, которые покинули шестьдесят лет назад, а третьи присоединились к новым походам, что шли вдоль галактического обода. Оставшиеся полдюжины линкоров и суда сопровождения стали ядром линейного флота нового сектора.

384.М39. ОУЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ

Все шесть кораблей были ветеранами крестового похода, а их измученные войной экипажи пережили предсмертные муки чудовищно нечестивой расы ю'ват. Считается, что именно ю'ват были самыми могущественными и опасными врагами в войне за пространство Каликс. Из этих шести кораблей два гранд-крейсера – «Локи Веритас Люкс» и «Локи Веритас Люмен» – присоединились к крестоносцам лишь к концу похода, но также пострадали от кинжальных кораблей Детей зла в последних отчаянных битвах над внутренними крепостями ю'ват. Линкор «Адамантиевый кулак» и гранд-крейсер «Огонь небес» обрушили на нечестивых ксеносов и их вероломных соратников огненный дождь и положили им конец. Линейный крейсер «Колесница гнева» потерял треть своих отсеков в сражении с хищными абордажными группами Детей зла в битве над Адскими мирами Адрантиды. Лишь вмешательство Железных Рук переломило ход битвы и спасли корабль. Линейный крейсер «Воинственный» пережил Фенкийское бедствие в 359-м, когда верховный адмирал Вааккон по необъяснимым причинам протаранил орбитальные доки над Миром Фенка линкором типа «Апокалипсис» (то было «Дитя бури»), в котором погиб и унёс с собой около дюжины других кораблей.

В первые несколько веков своего существования, Каликсидский линейный флот был занят превращением едва родившегося сектора из отметок на карте в полноценную часть Империи. Было необходимо сопровождать бесконечные караваны паломников, поселенцев и адептов, громить сепаратистские режимы и охотиться на бесчисленных пиратов. Говорят, что лорд-адмирал Ретман Хайес, третий, что получил этот чин за много десятилетий, умер от апоплексического удара, когда бранил группу капитанов-хартистов, осмелившихся попросить его усилить защиту их маршрутов. Со временем сектор обрел устойчивость, и Флот стал пополняться кораблями местной постройки в счёт десятины. Однако когда он столкнулся с первым настоящим испытанием в 467.М39, его сил едва хватило.

467.М39. ОЧИЩЕНИЕ ВАЛОН УРРА

Относительно развитый и высоко цивилизованный мир Валон Урр пал побочной жертвой Войны высокомерия – тайного торгового противостояния, что разожгла соседняя Синофия. Синофийцев пугала возрастающая промышленная мощь Империи, так что они пустили в ход все средства закрепить своё положение,

кроме открытой войны, в том числе свой любимый приём – забросить своих агентов, что добудут журналы и накладные на имперский груз и передадут эти сведения ксеносам и пиратам. В том противостоянии много купеческих кораблей пали жертвами, были ограблены или уничтожены. Обстановка накалилась настолько, что для защиты караванов, входящих в предел Голгенны отправили четыре корабля основного класса. К счастью, они оказались достаточно близко, чтобы принять сигнал бедствия с осаждённого Валон Урра. Богатая добыча пиратов привлекла более крупного зверя – целый союз орксарских судов вождя Медника Магзуба. Четыре корабля объединились с эскадрой во главе с «Огнём небес» и адмиралом Лайтман-Кейпсом и сошлись с зеленокожими над Валон Урром.

Лайтман-Кейпс победил орков, но планета была страшно повреждена падающими из поднебесья обломками горящих кораблей и заражена орками. В 601.М39 Валон Урр был объявлен миром-храмом в память о миллионах, погибших в тот день.

123.М40. ПРОКЛЯТИЕ ТРЁХ

После битвы за Валон Урр линейный флот изменил тактику – с охраны конвоев сняли часть кораблей, а патрули усилили в надежде, что в будущем все крупные столкновения будут проходить на территории врага. Этот подход пришлось отменить в 123.М40 после потери «Огня небес» и двух «Чаш» в битве с неизвестным врагом в Бездне Асирофа.

В течение года в одном регионе было потеряно два надёжно защищённых дозорных поста, что вынудило Империю сдвинуть границу сектора и остановить военную экспансию в Бездну. Тот прискорбный инцидент ныне известен как «Проклятие трёх». Флот удвоил бдительность, но не обнаружил ни следа нападавших из Асирофа. С тех пор этот субсектор дополнительно укрепили на тот случай, если ужас вновь появится из Бездны.

556-570. М40 БЕЛАЯ СКОРЬБЬ

В 556.М40 ксеносы-корсары начали опустошительные налёты в субсектор Периферия. Имперские лексографы знали их под названием «Кабал Белой скорби» – то был пиратский союз эльдарских отступников, которыми командовал загадочный Архонт-Мясник. Белая скорбь наносила удары, где хотела, и два почти два десятилетия угнала в рабство до двух миллионов колонистов с миров-фронтиров Периферии. Несмотря на все усилия, крупные корабли Каликсидского флота не смогли дать эльдарам решающий бой, и потерпели череду болезненных поражений в перестрелках у Слифа. Ганф Магны и Култа. В 570.М40 у Синофии была сформирована специальная эскадра. В неё входили лёгкие крейсера «Несдержанный» и «Непокорный», а также линейный крейсер «Триумф святого Друза». Эскадре придали небольшую группу эксплорационных судов, а командовал ей вольный торговец и имперский агент Кобрас Акварр со своими собственными силами. Неустановленными средствами (возможно, при вмешательстве ксеносов) Акварр выследил Белую скорбь и дал эльдарам бой в безымянной звёздной пропасти в диком космосе.

Там, под кроваво-красным светом умирающей звезды старые кости планет сформировали целые «отмели» из скалистых обломков. Подобно самоцвету в центре этого хаоса снял портал в Паутину, окружённых юркими эльдарскими кораблями. Ксеносов удалось застать врасплох, и «Сын Сета», флагман Акварра поразил врата с огромного расстояния неизвестным типом лэнс-излучателя. От этого портал временно закрылся – корабли ксеносов, что пытались пройти через него, отбрасывало назад с ужасной силой.

Белая скорбь потерпела сокрушительное поражение от рук объединённых сил Акварра. Пойманные среди каменных рифов с возмущением Варпа у себя под боком, они могли лишь умирать от огня окружающих их линейных кораблей. Два десятка рейдеров попыталось сбежать через густые астероидные поля, но большинство там навсегда и осталось. Акварр протаранил флагман корсаров, «Алтарь мучений» и убил Архонта в поединке один на

один. Так Белая скорбь была побеждена, уничтожена, а сражение вошло в послужные списки все участвовавших кораблей под грифом «Викторикс Магна».

После расправы над Белой скорбью, Каликсидский линейный флот почти два столетия не видел масштабных сражений. Пираты и ксеносы бежали, едва услышав о приближении его эскадр. Несколько кораблей основного класса перевели в резерв, считая неподходящими для патрулирования и сопровождения, из которых теперь состояла повседневная служба. Увы, это разумные и понятные действия посеяли семена большой бури.

738.M40. МЕДНАЯ ВОЙНА

В 738.M40 крамола среди ульев скопления Гельмиро привела к масштабному восстанию под руководством харизматичного «Медного Императора». Военизированное скопление быстро превратилось в настоящий арсенал для повстанцев с дюжины окрестных миров. В регион стекались корабли отступников – в том числе взбунтовавшиеся экипажи двух новейших кораблей основного класса – линейных крейсеров «Клятва Раза» и «Рука Хозианы», что принадлежали к типу «Чаша». Линейный флот попал в сложное положение, но офицеры и пустоходы героическими усилиями подготовили к походу крупные корабли из резерва. Через несколько недель «Адамантиевый кулак» под командованием вице-адмирала Дайеса вышел из Порт-Гнева и повёл первую карательную экспедицию на взбунтовавшиеся планеты, но у него на борту всё ещё трудились тысячи рабочих.

Скопление Гельмиро было хорошо укреплено, но Дайес принялся методично уничтожать средства обороны. Наибольшую угрозу для него представляли линейные крейсера отступников, но оба пали жертвами собственной гордыни. Тактика одиноких волков, что они применяли против обманчиво медленного наступления вице-адмирала, постоянно сталкивала их с превосходящими силами. «Клятва Раза» погибла под огнём «Колесницы гнева», а «Рука Хозианы» с трудом ускользнула от «Адамантиевского кулака» и серьёзно повреждённая бежала из системы.



Медная война была кратким, но очень кровавым конфликтом. За три года Имперский Флот побывал над множеством разорённых войной миров в Гельмиро, где поддерживал наступление космодесантников и титанов, что крушили последние очаги сопротивления. Вынужденно перейдя к обороне, Медный Император показал своё истинное лицо – он был жалким прислужником Губительных сил, и теперь обрушил на некогда процветавшие миры скопления неисчислимы ужасы. Его погубленные владения остаются горсткой разрушенных и сожжённых миров и по сей день.

211-226.M41. ВОЙНЫ МЕРИТЕХОВ

Так называемые кланы меритехов – это союз пустотных семейств, изгнанных из соседнего Иксаниада три тысячелетия назад и отделившихся от Империи в 211.M41. Скопление Мератес издавна было приютом для преступников и негодяев, но когда кланы начали частые пиратские рейды, воцарившееся беззаконие напугало чиновников Администратума. В зените своего могущества, меритехи всерьёз угрожали спокойствию сектора и едва не спровоцировали междоусобную каликсидско-иксаниадскую войну.

К счастью, пришедшая к власти губернатор Мирам Харвала вынесла меритехам приговор. Она слишком хорошо понимала, что они угрожают её новым владениям и быстро дала им суровый ответ. Под покровительством Харвалы Каликсидский линейный флот пережил краткое, но интенсивное расширение и принял в свои ряды десятки судов сопровождения.

Следующие полтора десятилетия Флот методично охотился на меритехов и громил кланы в космосе, а потом нанёс удар по их родным мирам и превратил их в безжизненные пустыни. Наблюдатели отмечают, что Войны меритехов закалили и придали отваги каликсидским эскадрам сопровождения, а также принесли им боевую славу, что они поддерживают по сей день.

410-412.M41. ПЕРВАЯ ОСАДА ВАКСАНИДА

В 410.M41 астропатический сигнал бедствия из Ваксанида сообщил, что в систему входит целый флот зеленокожих. Более восьми десятков орочьих рейдеров взяли планету в кольцо. Ни один корабль не мог приблизиться к Ваксаниду, а грубые бронечелюки орков штурмовали города-ульи. Первоначальное наступление было быстро отбито, но зеленокожие оставались серьёзной долгосрочной угрозой для Ваксанида и важных торговых путей всего Мальфийского субсектора.

Страшные варп-шторма рассеяли идущую на помощь эскадру Флота. Коммодор Брокк на гранд-крейсере «Колесница гнева» и недавно вставший в строй «Лунный» под названием «Гордость Синтиллы» прибыли почти через год – они оказались первыми и решили не ждать подкреплений, а вошли в систему вдвоём.

Неожиданное появление позволило застать десяток орочьих рейдеров врасплох – они как раз перезаряжали орудия в астероидах на внешних рубежах системы. Добрая половина горе-кораблей чужаков была разнесена в пыль огнём батарей и торпедами, не успев ничего предпринять. К сожалению, целые стаи истребителей сумели взлететь и серьёзно повредить «Гордость».

Последовавшая контратака орков была отбита, и хотя зеленокожие понесли большие потери, но их пустотная авиация не прекращала терзать имперские корабли – особенно «Гордость», чьи канониры были неопытны, а понесённый урон всё накапливался. Несмотря на это, Брокк продолжил наступление на главные силы зеленокожих над Ваксанидом.

Между орками, чьи корабли были набиты награбленным добром, и имперскими кораблями завязалась ожесточённая битва. Несмотря на яростный огонь «Колесницы» и «Гордости», повреждения взяли своё, и крейсер рухнул на поверхность планеты в смертельных объятиях ужасного «Плостателя». «Колесница гнева»

сражалась в одиночку, пока её на выручку очень вовремя не прибыли «Локи Веритас Люкс» и ещё шесть кораблей. Увеличившись имперские силы разгромили орксаров, хотя, как оказалось в будущем, немало зеленокожих сбежало и заразило приграничную Ганф Магну.

507.M41. ВТОРАЯ ОСАДА ВАКСАНИДА

Уязвимость Ваксанида беспокоила флотских стратегов, так что после первого вторжения на внешних рубежах системы расположили станции дальних ауспиций. Эта дальновидность окупилась, когда в 507.M41 они заметили космический скиталец «Кульминация свирепости», что приближался к планете в сопровождении целой орочьей флотилии. Чтобы дать зеленокожим отпор была быстро собрана сводная эскадра из сил Имперского Флота, эксплораторов и вольных торговцев под общим командованием лорда-адмирала Варгаса.

Объединённые силы прибыли в систему, когда орки были ещё на дальних подступах, рассеяли их корабли и уничтожили «Кульминацию свирепости» массированным огнём орудий. Некоторые орки прорвались через имперские линии несмотря на численный перевес, и их пришлось немалыми усилиями истреблять на самом Ваксаниде. Впрочем, лишь малая доля орды пережила шквальный огонь, которым их встретили при высадке. Даже крайне сдержанный лорд-адмирал Варгас сказал, что вторая осада Ваксанида была «крайне удовлетворительным делом».

784.M41. ПОГРАНИЧНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Пограничный крестовый поход, объявленный в 784.M41 Синодом Обскурус, отнял у Каликсидского линейного флота силы, с трудом накопленные на прошлые столетия. Несколько кораблей основного класса (в том числе «Колесница гнева») и множество судов сопровождения были вызваны сражаться за пределами света Астрономикона на галактическом севере. Ни один из этих кораблей пока что не вернулся в Каликсиду, а новости о походе бывают, в лучшем случае, отрывочны.

Но несмотря на такое кровопускание, в последние несколько десятилетий флот сектора рос и расширялся. Даже самые тупоумные офицеры осознают, что по ту сторону Утробы идут постоянные исследования и рано или поздно, но Флоту придётся играть свою роль и в Коронусе. Сейчас идёт подготовка к масштабным операциям, но только время покажет, хорошо ли подготовлен Имперский Флот к сражениям с ужасами, что водятся в Коронусе.



ЗНАМЕНИТЫЕ КОРАБЛИ

КАЛИКСИДСКОГО ЛИНЕЙНОГО ФЛОТА

Ниже описано несколько славных судов, что несут службу в Каликсиде – кто-то с самого основания сектора, а кто-то – новичок.

«АДАМАНТИЕВЫЙ КУЛАК»

«Адамантиевый кулак» – это древний и могущественный линкор типа «Возмездие», что был оснащён в тринадцать втором тысячелетии. Считается, что «Кулак» извлекли из космического скитальца и перестроили в Скарусе в тридцать седьмом тысячелетии. Сейчас на этом линкоре держит флаг лорд-адмирал сектора.

В разгар своей долгой и блистательной службы «Адамантиевый кулак» снискал великую славу спасителя Порт-Странствия. Под командованием лорда-адмирала Андроваста Строфса, «Кулак» возглавил наступление, что положило конец орочьей блокаде. В легендарной дуэли с орочьим флагманом «Мирокрушителем» линкор был сильно повреждён и кое-как добрался до порта, где встал на долгий ремонт. Вернуться в строй флагман смог столь через полтора века.

«ЛОКИ ВЕРИТАС ЛЮКС» И «ЛОКИ ВЕРИТАС ЛЮМЕН»

Этот стареющий дуэт «Экзорцистов» – разновидность старого типа «Возмездие», статных килевых гранд-крейсеров, спроектированных в то время, когда сокрушительные бортовые залпы были основой тактики. «Возмездие» не имеет носовой брони и оружия ради большего числа бортовых батарей и турелей, а «Экзорцисты» заменили бортовые лэнсы на взлётные палубы и расширили склады для припасов, чтобы добиться больше автономности. В итоге получился всесторонний корабль – хотя их не так много, у Обода галактики «Экзорцисты» встречаются часто, ибо их универсальность пришлась по душе вольным торговцам.

«Локи Веритас Люкс» и «Локи Веритас Люмен» с успехом служат в Каликсиде уже несколько столетий – водят патрули и защищают караваны. Бортовые эскадрильи делают «Экзорцистов» настоящим кошмаром пиратов и налётчиков, а запас автономности позволяет оставаться в патруле даже когда малым кораблям требуется повернуть домой. Коммодор Уэйк, действуя в Пределе Голгенны три десятилетия держал флаг на «Локи Веритас Люкс», и лишь недавно перешёл «Прометеев гром» – недавно прибывший в сектор линейный крейсер типа «Марс».

Ходят слухи, что оба «Экзорциста» получили приказ присоединиться к силам Флота в пространстве Коронус, где их стойкости найдётся применение. Как два ветерана перенесут путешествие через Утробу – большая забота для контр-адмирала Скалингдена.

«ТРИУМФ СЯТОГО ДРУЗА»

Линейные крейсеры типа «Чаша» встречаются только в Каликсиде – как и все остальные корабли со Станков. Прославленный корабель Хозиана Йоз говорил, что сам Омниссия послал ему облик «Чаш» в видениях и вдохновил на создание боевого корабля, которому будут не страшны волны Имматериума, что бушуют у обода галактики. Иные говорят, что плод всех трудов Йоза имеет немало общего со старыми тяжёлыми крейсерами типа «Аид» в структуре и системе передачи энергии.

Несмотря на недовольство, горстка готовых «Чаш» была сочтена хорошими кораблями, пусть и недостаточно защищёнными. «Триумф» стяжал славу, уничтожая врагов Императора во множестве сражений и зачастую действуя самостоятельно, сполна полагаясь на свою скорость и ловкость. Впрочем, этот тип крейсеров явно был рождён под несчастливой звездой – за прошедшие века «Чаш» непропорционально часто терялись, гибли или переходили на сторону Губительных сил. «Триумфом святого Друза» сейчас командует лорд-капитан Леомир, что находится на самостоятельном задании, расследуя «беспорядки у Шеола VII».

ЛИНЕЙНЫЙ ФЛОТ КОРОНУСА

«Вы допустили немало промахов в этом бою, капитан. Но вашей первой ошибкой стала убежденность в том, что обычные границы сдержат гнев Императора»

- адмирал Натаниэль Хорн в ходе преследования и захвата рейдера «Порочный»

В доках Порт-Странствия, Утробе и Пространстве серые корабли с багряными носами защищают интересы Империи и оберегают Каликсиду от ужасов, что рыщут в глубинах Звёзд Гало. Официально это соединение называется «Стражей Прохода 27-Эст» и подчинено командующему флотом сектора, но фактически имеет большую самостоятельность и само решает, как оборонять Порт-Странствие и другие посты и пустотные крепости в Пограничье Гало, патрулировать проход Коронус и устраивать экспедиции в Пространство против потенциальных угроз Каликсиде. Независимость таких операций и принесла Страже неофициальное прозвище, принятое среди флотских и гражданских – Линейный флот Коронуса.

История Стражи Прохода 27-Эст

Когда в 101.М38 среди флотских архивов сегментума Обскурус были найдены документы, что собирательно называли «Отрывками о Коронусе», Империи осознал, что за ярящимися варп-штормами на рубежах пространства Каликс могут таиться неизвестные опасности. Эти документы, оставленные неизвестным эксплорационным флотом, говорили о богатых полезных ископаемых мирах, пригодных для жизни биосферах и чужацких им-

периях за центробежной границей Каликса. Когда Голгеннов поход превратил это дикое поле в сектор Каликсиды, Имперский Флот принялся исследовать приграничье Друзовой марки, разыскивая путь через исполинские штормы. Его не нашли, и поиски были брошены через несколько лет после окончания крестового похода – боевые корабли вернулись в родные линейные флоты, а немногочисленные оставшиеся стали ядром Каликсидского флота.

Но вольные торговцы не пожелали так легко сдаться. В отныне «цивилизованном» секторе стало труднее грабить и наживаться, а потому они принялись искать путь в те края, что позже стали пространством Коронус. Почти две сотни лет Флот позволял им делать, что вздумается, и держался подальше от Великих штормов пограничья Гало. Это благостное небрежение закончилось в 589.М39.

Тогда из варп-штормов вышел невредимый космический скиталец «Котёл свирепости», что навёл ужас на беззащитные приграничные системы Друзовой марки и разорил несколько колоний. Флот был прискорбно не готов отражать эту атаку – с «Котлом» успело столкнуться лишь несколько малых разведывательных судов, прежде чем он скрылся в штормах. Те корабли попытались проследовать за скитальцем и были потеряны со всеми экипажами.

Хотя появление «Котла» ознаменовалось смертями и разрушениями, вольные торговцы и Имперский Флот узнали нечто важное. Держатели патентов поняли, что через Великие шторма есть проход – пусть пока что им неизвестный. Флот же запомнил, что на той стороне бурь есть враги, способные вторгаться в Каликсиду. Командование начало дальние патрули из Порт-Гнева, что должны были следить за пустотой Пограничья. Хотя это помогло бороться с пиратскими волчьими стаями и случайными кораблями головорезов, их усердие не оправдывалось почти тысячу лет.



В 673.М40 «Котёл свирепости» вернулся в Друзову марку из Великих штормов и вновь начал разорять приграничные системы. Когда скиталец достиг системы Пеллюцида, вольный торговец и капер Эсме Хорда встретила с вице-адмиралом Соарном Войлом, что командовал пустотным патрулём «Септимус Эст», на орбите главного заселённого мира системы. Капер и адмирал были врагами, но тогда пришли к соглашению и объединили свои силы. Когда «Котёл» приблизился к звезде, корабли «Септимус Эст» открыли огонь из дальнобойных нова-орудий и запустили торпеды. Будучи слишком близок к солнечной короне и не имея возможности поднять авиацию, скиталец пошёл на сближение. Хотя корабли Войла горели под обстрелом с «Котла», он держал позиции, пока скиталец не приблизился. Тогда Хорда и адмирал захлопнули ловушку. Скрытые адским солнечным сиянием корабли вольного торговца подошли к «Котлу» с тыла – их кинжальный огонь повредил ему двигатели, а последовавший двусторонний обстрел взял своё. Медленно, но неотвратно скиталец рухнул в глубины звезды.

Силы Войла и Хорды понесли ужасные потери – уцелело всего несколько кораблей основного класса, в том числе «Грифон» – флагман вице-адмирала. Впрочем, такие утраты меркнут в сравнении с тем опустошением, что «Котёл» мог бы сотворить, так что всех причастных объявили героями.

Несколько столетий спустя флотское командование основало Порт-Странствие – тяжеловооружённую станцию, что должна служить перевалочным пунктом для операций в Пограничье Гало. Увы, беспорядки в секторе отвлекли внимание Флота, его присутствие в Порту сократилось, и тот попал под власть всевозможных негодяев и вольных торговцев.

Лишь когда Чистота Латимон наконец нашла почти мифический проход Коронус, линейный флот сектора выставил стражу на пути в Звёзды Гало. Первым командиром Стражи прохода Эст стал Террих Войл, что держал флаг на «Грифоне», как его дед. Положение дел сохранялось, пока через Утробу не прорвалась война! Гулгрога и не осадила Порт-Странствие. Историю этой битвы лучше рассказать в другой раз – сейчас будет достаточно упомянуть, что большинство вольных торговцев тогда бежали или не пожелали сражаться.

Осада была прорвана через два года, когда к Страже Прохода 27-Эст пришли подкрепления из Порт-Гнева и эскадра Адептус Механикус со Станков. Объединённые силы одолели орков и освободили станцию. Та война! имела два важных последствия.

Во-первых, произошедшее стало веским доводом за возвращение Флота в Порт-Странствие. За десятилетия до нападения Гулгрога важные лица из каликсидской знати и Адептус умоляли Светозарный дворец прекратить произвол вольных торговцев и купеческих гильдий на этом важном пункте на пути в новооткрытый Коронус. Теперь Порт-Странствие побывал в шаге от гибели, а самые важные его лица покинули станцию в час нужды, и это положило конец спорам. Уже через несколько десятилетий станция вернулась под власть Флота.

Второе следствие оказалось менее заметным, но не менее важным. Командование линейного флота признало, что периодических патрулей недостаточно для борьбы с угрозами, исходящими из Утробы. В благодарность за доблесть, проявленную в сражениях с войной! Гулгрога Стража Прохода 27-Эст была преобразована в постоянное соединение, действующее почти независимо от Каликсидского линейного флота. Она несёт свой дозор уже больше трёх с половиной сотен лет.

ЛИНЕЙНЫЙ ФЛОТ КОРОНУСА

Сегодня линейный флот Коронуса действует почти самостоятельно. Это одно из немногих соединений, что не было вынуждено передать часть своих сил Пограничному крестовому походу, а с ростом интереса к Пространству, даже немного расширилось. Защита сектора от хищников Коронуса – это важная обязанность, которой нельзя пренебрегать, а поскольку Страже поручили охранять Зону 15, где находятся варп-врата на Иерихонский рубеж, её просто нельзя лишать кораблей.

У линейного флота Коронуса несколько баз – в том числе Порт-Странствие в системе Рубикон II (подробнее читайте о нём в **«Базовой книге правил»** и дополнении **«Сквозь шторм»**), лагерь «Коперник» на границе Друзовой марки и флотская база «Метис» в Зоне 15. Впрочем, нигде, кроме «Метиса», не встретишь несколько боевых кораблей одновременно. Большая часть флота находится в постоянных патрулях, чтобы равномернее распределять силы. В Коронусе действует дюжина крейсеров и несколько линейных крейсеров, поддерживаемые лёгкими крейсерами и несколькими эскадрами фрегатов и эсминцев. Кроме того, в силу исполняемых обязанностей и зоны ответственности, в составе флота есть корабли-носители, служить на которых – большая честь. Самые приметные корабли описаны ниже.

- **«Грифон»:** этот почтенный линейный крейсер типа «Марс» служит в линейном флоте Коронуса с самого его основания – обычно в роли флагмана эскадры. Многие враги пали от точных выстрелов его нова-орудия, благодаря чему враги Империи в окрестностях Утробы его знают и боятся. Не меньше прославились и его бортовые эскадрильи – особенно звено «Темпест» из перехватчиков «Фурия» и бомбардировщики из «Отпущения грехов». Сейчас «Грифоном» командует лично адмирал Хорн, что постоянно ведёт патруль между ключевыми точками.

- **«Шквал»:** этот могучий линейный крейсер типа «Повелитель» куда больше подходит для настоящих войн, а не для дальних патрулей, и некоторые гадают, отчего он вообще попал в Стражу Прохода. Дело в том, что Каликсидский флот не смог смириться с перспективой отдать крейсер на нужды Пограничного крестового похода и Иерихонского рубежа, и вместо этого назначил его в Коронус. Громкие протесты привлекли бы слишком много внимания тех, кто не знает истинной сути похода. Сейчас «Шквал» руководит охранением Зоны 15, а также служит мощным резервом Стражи Прохода и Каликсидского флота на случай настоящей войны.

- **«Сириус»:** это надёжный «Лунный» со впечатляющим послужным списком – «Сириус» отличился в Гефсиманской битве во время Готической войны 143-151.М41 и помог отбросить полчища Абаддона, пытавшегося покорить Готический сектор. Позже крейсер был переведён в Каликсиду, а потом – в Стражу Прохода. Опытные пустоходы «Сириуса» постоянно натаскивают новобранцев, так что экипаж этого корабля считается особенно умелым. Крейсер часто патрулирует Утробу вместе с «Гефсиманией».

- **«Гефсимания»:** этот редкий гость в составе Флота – линейный крейсер типа «Готический» – был построен на судостроительных верфях Драйстена в прошлом столетии. Его экипаж всё ещё считают «зелёным», отчего корабль обычно действует вместе с опытным «Сириусом». Ходят слухи, что командование Флота повеселилось, назначив «Готический» крейсер в пару к ветерану Готической войны, что сражался в Гефсиманском сражении.

- **«Длань искупления»:** этот «Лунный» под командованием капитана Килия провёл несколько лет в «сверхдальнем патруле» во Владениях Винтерскейла. Командование сектора учло знакомство корабля в Пространством и перевело его в Стражу Прохода.

- **«Дракон»:** этот крейсер типа «Тиран» недавно вернулся в строй после пяти лет в Имматериуме, куда его загнали свирепые штормы, окружающие Утробу. То, что корабль уцелел, может радовать или настораживать – в зависимости от того, у кого спросить.

- **«Боевая ярость»:** как и многие «Диктаторы», «Боевая ярость» некогда была крейсером «Лунный», который переделали в корабль-носитель дабы лучше служить линейному флоту Коронуса. Она сопровождает конвои вокруг Порт-Странствия и демонстрирует флаг на аванпостах по ту сторону Утробы.

- **«Стремительность»:** коронусский флот считает лёгкие крейсера крайне полезными в борьбе с пиратами, и «Стремительность» – один из нескольких кораблей типа «Неустранимый» с рядах Стражи Прохода. Под командованием череды агрессивных и даже жестоких капитанов он стал настоящим бичом холодных торговцев Утробы.

● **«Ястреб»:** корабли типа «Восс» редко встречаются так далеко от Армагеддона, а «Ястреб» – единственный лёгкий крейсер-носитель типа «Бунтарь» во всей Каликсиде. Многие флотские офицеры считают лёгкие крейсера со взлётными палубами нежизнеспособным гибридом, а «Ястреба» перевели в Стражу Прохода во многом, потому что адмиралы не знали, как его применять. Но с командером Викторией Хорн на мостике, «Ястреб» постоянно патрулирует удалённые части Пространства и уже не раз приносил флоту ценные разведданные.

● **Эскадры «Триумф» и «Гнев святого Друза»:** эти эскадры состоят из фрегатов «Меч» и эсминцев «Кобра», на применение которых Стража Прохода полагается в борьбе с пиратами и контрабандистами. Эсминцы «Гнева» прославились победой над «Окровавленным черепом» головорезов – та битва длилась три дня.

АДМИРАЛ НАТАНИЭЛЬ ХОРН

Командующий Стражей Прохода происходит из последнего поколения гордого семейства каликсидских флотских офицеров. Хорны долгое время обитали в орбитальных станциях над Синтиллою и объявляли, что происходят от пустоходов, что служили в крестоносном флоте, покорившем сектор – якобы среди таковых был капитан и старшие офицеры линейного крейсера. Увы, в уцелевших архивах тех лет находятся всего два Хорна, которые хоть чем-то командовали – они были боцманматами на «Импералис Торжествующем», фрегате типа «Меч». Не стоит и говорить, что семья Хорнов не терпит «грубых и необоснованных намёков» на своё прошлое, а их готовность бросать вызовы на дуэли стала притчей по языцех среди столичной знати.



Но кем бы не были их предки, Хорны прославились в последующие столетия – члены этой семьи встречались на всех уровнях офицерского корпуса, не добравшись только до чина лорда-адмирала сектора. Сейчас на Флоте есть два Хорна в высоких чинах – командер Виктория Хорн стоит на мостике «Ястреба», а её брат Натаниэль уже пятнадцать лет руководит Стражей Прохода 27-Эст.

Хорн – немолодой человек, что разменял уже второе столетие (а всё первое, кроме первых двадцати лет отдал линейному флоту). Ему нравится изображать косного и начисто лишённого воображения автоматона, когда приходится иметь дело с «гражданскими» (а так он именует всех, кто не служит в Имперском Флоте или Имперской Гвардии, к которой он питает неохотное уважение). На самом деле Хорн – хитрый и изобретательный командир, наделённый тактическим чутьём и лихостью, что роднит его с младшей сестрой. Адмирал не бывал в Каликсиде дальше Порт-Странствия уже несколько десятилетий – он проводит своё время на базе «Метис», а его внимание приковано к далёким звёздам Пространства Коронус. Жажда первооткрывателя, которую Натаниэль также разделяет с сестрой, в нём сдерживает здоровая осторожность. Хорн считает Пространство прекрасным, но смертельно опасным для Империи, который он присягал защищать. Когда-нибудь – а адмирал уверен, что этот день не за горами – Каликсиды и весь сегментум начнёт новый крестовый поход и превратят пространство Коронус в сектор Коронус, уничтожив опасности этих мест и установив имперскую власть над их бесценными ресурсами.

Увы, отток войск через Зону 15 на фронты Иерихонского рубежа заставляет Хорна бояться, что этот крестовый поход никогда не состоится. В ответ адмирал резко увеличил частоту и дальность своих патрулей и исследований в Коронусе, намереваясь устранять зарождающиеся опасности ещё в зародыше. Кроме того, Хорн принялся налаживать связи с некоторыми вольными торговцами. Он не питает к ним уважения, считая, что даже самые воинственные держатели патентов – дилетанты, когда речь заходит о настоящей войне. Впрочем, они могут попасть туда, куда не может он, и их действия могут служить опорой ему.

ДАЛЬНИЕ ПАТРУЛИ

Самые грозные корабли Линейного флота Коронуса редко удаляются от Утробы, оставляя патрульную работу фрегатам из «Триумфа» и лёгким крейсерам – «Эгиде», «Ястребу» и «Стремительности». Эти корабли уходят глубоко в Пространство и порой не возвращаются годами или даже десятилетиями. В таких «дальних патрулях» Стража старается не вмешиваться в конфликты и не бегать за пиратами, ксеносами или бунтовщиками. Вместо этого корабли ведут разведку, изучают некартографированные миры, приглядывают за вольными торговцами и отслеживают состояние уже известных опасностей и ксенодержав. Корабль и экипаж для таких экспедиций должны быть всесторонними и уверенными в своих силах, а капитан – сообразительным и способным действовать вне цепочки командования, не превращаясь в балласт или предателя. Фактически, способные вести дальние патрули капитаны больше походят на вольных торговцев, чем на офицеров Флота.

Большинство вольных торговцев избегает конфликтов с кораблями Флота. Впрочем, по ту сторону Утробы или «Метиса» законы Империи не значат ничего, и единственная власть, которую имеет Флот – это та, что измеряется холодной сталью и огнём макробатарей. Некоторые вольные торговцы не любят этих любопытных глаз Империи, что лезут в их дела и порой высказывают своё недовольство делом. С другой стороны, у флотских хватает забот посерьёзнее – от головорезов Хаоса и пиратских волчьих стай до орков, эльдарских корсаров и ужасных рак'голов, не говоря уже о варп-штормах, гравитационных волнах, сверхновых и иных «природных» опасностях. Дальний патруль – желанная возможность стяжать славу и честь, но грозящая не меньшими опасностями.

Важные патрули

Линейный флот Коронуса считает некоторые патрульные маршруты особенно важными и назначает на них только доверенных капитанов и надёжные корабли.

- **Дозор на Сотнях сот зубов:** ороочи миры Сотен сот зубов – очевидный источник опасности для интересов Империи в Пространстве, как и для всей Каликсиды. Увы, после потери лёгкого крейсера «Радамантин», что вёл там разведку, Флот стал осторожнее. Сейчас в внешних слоях облака Оорта системы Топтателя ничтожеств среди льда и камней прячется «Лорд Марий Хакс». Этот фрегат типа «Меч» был переоснащён для дальних экспедиций и может оставаться там десятилетиями, хотя командер Ларрен Волос иногда вылетает в соседние звёздные системы, чтобы оценить, далеко ли распространилось заражение орками.

- **Исследование Аленийских бездн:** осознавая, что угроза рак'голов растёт, Стража отправила «Скорое правосудие» на границы Аленийских бездн, в надежде, что этот фрегат соберёт больше сведений о загадочных ксеносах. Командер Халик Кэйл получил приказ соблюдать предельную осторожность, но огромные расстояния и звёздные помехи означают, что связь с его «Фальшионом» в лучшем случае, непостоянна.

- **Пиратство во Владениях Винтерскейла:** Владения Винтерскейла считаются одним из немногих «изученных» участков Коронуса и имеют регулярные торговые связи с Империей. Ценность последних выросла, так что Хорн послал капитана Сашу Риверс и её «Стремительность» защищать имперские интересы в регионе. Пока что Риверс и её «Неустрасимый» уничтожили три пиратских судна и взяли призами два рейдера – это успех, достаточный, чтобы разрозненные пиратские кланы объединились в расчёте уничтожить врага.

- **Противостояние в Мирах-Найдёнышах:** в последнее время все начинания в Мирах-Найдёнышах страдают от пиратов, ксеносов, варп-штормов или болезней. Фрегат «Синтилла Майорис» под руководством командера Хельгрома МакКрейла патрулирует этот регион уже пять лет и теперь оказался в самом сердце конфликта. Особую угрозу здесь представляют головорезы Хаоса с Беззакония, и «Синтилла Майорис» несколько раз ввязывалась в отчаянные битвы с ними в последние годы. Сейчас у МакКрейла на исходе провиант и боеприпасы, так что он ищет безопасный порт, где сможет отремонтировать свой «Меч», пополнить склады и набрать новых людей.

Зона I5

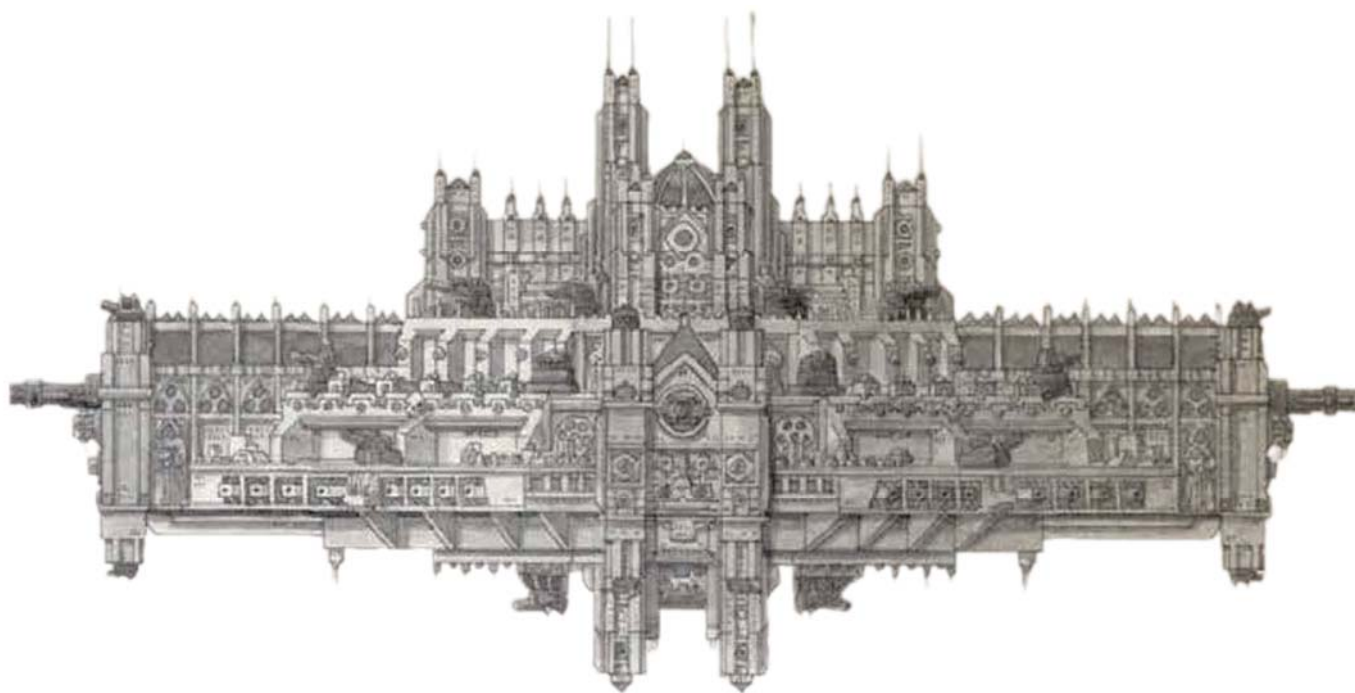
В последнее столетие Стража взяла под плотную охрану маленькую, пустынную звёздную систему, что изначально считалась Пятой станцией Прохода и располагалась вдали от более изученных частей Утробы, а также обширные области космоса вокруг неё, и объявили их запретными для всех посторонних судов. Очень немногие вольные торговцы (и очень немногие люди, не являющиеся флотскими офицерами) знают, что за секрет хранит Зона I5. Там обнаружили чудесную реликвию – древние варп-врата, что позволяют кораблям переноситься через всю галактику на далёкий Иерихонский рубеж. Первоначально Стража Прохода 27-Эст просто охраняла адептов культа Механикус, что изучали врата и – что намного важнее – пытались понять, куда те ведут. Позже, когда Адептус Терра начали крестовый поход за отвоевание Рубежа, линейный флот Коронуса взялся за охрану линий снабжения. Он обеспечивает не только проход конвоев, но и тайну существования самих врат.

Оглядываясь назад, можно сказать, что возникновение в регионе постоянного места пребывания Флота было неизбежно. Хотя врата расположены в черноте космоса, Флот создал себе базу в соседней звёздной системе 028-3B8-4D. Система не только предоставляет нужные ресурсы, но и отвлекает внимание от самих врат. Любой, кто будет искать последние, сосредоточится на крепости и не подумает прочёсывать пустоту в нескольких тысячах астрономических единиц от него.

База «Метис»

Система 028-3B8-4D – скопище камней, вращающихся вокруг красного карлика. Если не считать нескольких астероидных колец (в том числе полурасплавленное внутреннее), единственными мирами здесь остаются окраинные теллурические скалы с редкой, наполненной пылью атмосферой из инертных газов. Но даже это – единственный выделяющийся объект в относительно большом, свободном от штормов, участке космоса вокруг варп-врат.

«Метис» не вращается вокруг этих миров – он следует в орбите внешнего кольца. Стратеги хитро рассчитали местоположение станции – астероиды не дают подойти к форту откуда угодно, а несколько чистых направлений перекрыты минными банками и батареями, установленными на крупных небесных телах. Меняющиеся траектории, надёжные средства защиты и боевые корабли делают крайне непростым даже приближение к «Метису».



Если же неприятель подобрётся к «Метису», он может не выдержать его огневой мощи. Эта станция представляет собой звёздный форт типа «Рамиллис» — это очень мощный бастион. Изначально созданный магосом-ремесленником Лианом Рамиллисом на основе СШК форт скрывает эскадру боевых кораблей, а срок его автономного существования измеряется десятилетиями, если вообще имеет предел. Не менее важно то, что «Рамиллис» может создавать варпостойкий «пузырь» вокруг себя, что позволяет ему входить в Имматериум и перемещаться в другие системы при помощи эскадры буксиров.

Изначально форт предназначался для крестоносцев, идущих на Иерихонский рубеж, и был перемещён в 028-3В8-4D для подготовки к проходу через варп-врата. Однако в последний миг исследования старших магосов показали, что «Рамиллис» не переживёт путешествия — скачок окажется слишком бурным для каравана из стаи буксиров и кораблей снабжения, тянущих исполинский форт. К сожалению, проход через Утробу также оказался опасным, так что возвращать крепость в Каликсиду сочли слишком рискованным. Стратегов, предложивших использовать «Метис», наказали за некомпетентность, а форт оставили в 028-3В8-4D, где он сам собой был переподчинён Страже Прохода.

С мига своего случайного прибытия форт показал себя крайне полезным — как походу, так и линейному флоту. Это не только важная база и док для кораблей Хорна, но и перевалочный пункт для немалой доли припасов, что поступают на Иерихонский рубеж. Хотя некоторые корабли следуют прямо к вратам, многие другие оставляют груз на «Метисе» и отбывают, так и не узнав, кому и куда предназначены эти товары. В свою очередь, другие корабли забирают груз и везут его на миры-крепости по ту сторону врат.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ «МЕТИСА»

Звёздный форт и соседние посты обслуживает экипаж почти в полмиллиона людей — по большей части, флотских.

Капитан Джагатай Хактис: несмотря на огромное количество работы комендант «Метиса» (а фактически — и ответственный за всю Зону 15), считает своим святым долгом заботиться о снабжении и вооружении Линейного флота и вольных торговцев, действующих по поручению последнего. Хактис — старый офицер, что уже не может двигаться без помощи бионического экзоскелета, но ум его всё так же остёр. Это тот редкий флотский, кто больше рад руководству станцией, чем кораблём.

Коммандер Атраксия Кларион: заместительница Хактиса отвечает за всю повседневную работу станции и следит за её экипажем и прибывающими пустоходами. Она достаточно умна, чтобы понимать, когда можно сквозь пальцы посмотреть на незаконные, но безвредные занятия, но умеет быть жестокой, когда дело доходит до угрозы «Метису». Мало кто совершает ошибку, дважды недооценив эту невысокую женщину. Кларион поднялась до своего чина из патентных офицеров — что уже немалый подвиг — и крепка как любой портовый рабочий.

Капитан-лейтенант Феллиг фон Прим: молчаливый и замкнутый фон Прим оживает только за штурвалом «Фурии». Капитан-лейтенант возглавляет обширные истребительные и бомбардировочные эскадрильи «Метиса». Командует он неохотно и мало внимания уделяет своим подчинённым, но впечатляющий личный счёт, на котором уже больше сотни сбитых машин врага, гарантирует, что фон Примм хотя бы на ближайшее время сохранит свой пост.

СРЕДСТВА ОБОРОНЫ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПЛЕКСЫ

«Метис», как и любой звёздный форт такого типа, представляет собой грозного противника. Станция делится на четыре «квадранта», способные вести бой в изоляции друг от друга. Каждый квадрант оснащён множеством дальнобойных лэнс-башен и макробатарей, не уступающих крейсерским, не говоря уже о многочисленных взлётных палубах. Венчает конструкцию центральный бастион, усеянный дополнительными батареями и торпедными аппаратами.

Хотя форт — главная часть всей базы «Метис», за десятилетия с его появления вокруг появилось множество постов поменьше. В системе расположено несколько космических доков, два десятка орбитальных складов, несколько жилых блоков, где производят пищу, а также вспомогательных оружейных платформ. Все комплексы движутся по близкой к форту орбите, так что надёжно защищены его орудиями. Хотя здесь нет судостроительных верфей, «Метис» способен ремонтировать любые корабли линейного флота Коронуса.

Флот с большой осторожностью допускает посторонних на «Метис». Нескольким достойным доверия вольным торговцам позволено бывать здесь и даже чинить свои корабли и пополнять трюмы. Почти все такие корабли действуют под началом адмирала Хорна или его непосредственных подчинённых, либо равно могущественного ведомства — скажем, Инквизиции.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОРАБЛИ ЛИНЕЙНОГО ФЛОТА КОРОНУСА

Ниже описаны некоторые корабли, несущие службу в Страже Прохода. Они задуманы как представители каждый своего типа в Каликсиде и Коронусе, поэтому ведущий, которому потребуются ввести в сюжет «Лунный» может воспользоваться «Сириусом», чтобы отобразить любой «Лунный».



«ГРИФОН»

Корпус: линейный крейсер

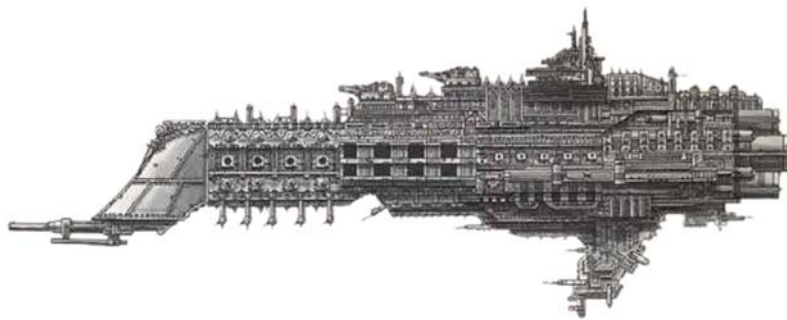
Тип: линейный крейсер типа «Марс»

Размеры: длина – 5,4 км, ширина – 0,85 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 29 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 107 000 человек (приблизительно).

Максимальное ускорение: 2.3 g



«Грифон» – это древний и грозный корабль, по слухам, построенный на верфях Юпитера больше пяти тысячелетий назад. Подобно большинству «Марсов», крейсер оснащён как флагман и корабль-носитель, что предпочитает держаться вдали от противника и изматывать его волнами бортовой авиации и сокрушать его выстрелами нова-орудия и дальнобойными лучами лэнсов.

Скорость: 5

Маневренность: +15

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 2

Броня: 20 (лоб 24)

Прочность корпуса: 70

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (50)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1), левый (2) и правый борт (2)

Необходимые узлы: двигатель сатурнской модели «Ультра» класса 4А, варп-двигатель «Стрелов-2», поле Геллера, двойные пустотные щиты, флагманский мостик, система жизнеобеспечения модели «Витэ», отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров М-201.б

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Взлётные палубы юпитерского образца по левому и правому борту:** взлётные палубы, сила 2, на каждой палубе размещается две эскадрильи «Фурий» и две эскадрильи «Звёздных ястребов» (итого четыре эскадрильи «Фурий» и четыре – «Ястребов»).
- **Бортовые плазменные батареи «Гекуторов» по левому и правому борту:** макробатареи, сила 5, 1к10+2, КУ 4, Дальн. 9.
- **Носовое нова-орудие марсианской модели:** нова-орудия, сила – нет, 2к5+4, КУ – нет, Дальн. 6-40.
- **Надпалубная лэнс-батарея «Божьих кар»:** лэнс, сила 2, 1к10+2, КУ 3, Дальн. 12.
- **Прицельная матрица:** мощная реликвия-когитатор намного увеличивает точность стрельбы корабля (см. врезку «Применение «Грифона»»).
- **Усовершенствованные тормозные двигатели:** эти крупные маневровые двигатели приносят кораблю +5 к манёвренности (уже учтено в профиле).
- **Бронированный нос:** как и у многих боевых кораблей Флота, у «Грифона» есть толстый ферроадамантиевый нос.
- **Стратегуум адмирала:** из этих покоев адмирал Хорн может управлять действиями целого флота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

Командный корабль: «Грифон» – это флагман, и пока он остается таковым, все тесты «Пилотирования» и «Навигации», предпринятые дружественными судами в пределах 10 ПЕ, получают бонус +5. Если на борту адмирал Хорн, то дружественные суда в пределах 10 ПЕ считают *искусность* своих экипажей на ступень выше обычного.

Узлы «Грифона» приносят ему следующие бонусы:

- Все тесты «Командования», предпринятые на борту, получают бонус +10.
- Все тесты «Навигации» и «Пилотирования», предпринимаемые этим судном, получают бонус +5.
- Все тесты Дальнего боя, предпринимаемые орудиями этого судна, получают бонус +5.

ПРИМЕНЕНИЕ «ГРИФОНА»

«Грифон» следует применять как флагман, которым он и является. Это могучий корабль, но намного опаснее он становится с сочетанием с другими судами. Бонусы спецправила «Командный корабль» позволяют «Грифону» превратить группу отдельных судов в единое и грозное целое. Этот корабль редко действует один – обычно его сопровождает хотя бы пара фрегатов, но потенциально он может командовать целой эскадрой крейсеров. Ведущему стоит с осторожностью сталкивать авантюристов с «Грифоном». Это один из самых опасных кораблей Флота во всём Коронусе, а потому он должен быть либо врагом высокоуровневых авантюристов, имеющих сопоставимый корабль, или противником, которого нужно изобретательно обхитрить. В бою «Грифон» будет держаться за спинами союзных кораблей и поражать врагов выстрелами дальнобойной нова-пушки и залпами лэнсов, а потом – приканчивать бомбовыми ударами. В зависимости от обстоятельств, «Грифон» может попытаться отступить, если у него останется 10 или меньше очков *прочности*.

«СИРИУС»

Корпус: крейсер

Тип: крейсер типа «Лунный»

Размеры: длина – 5 км, ширина – 0,8 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 28 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 90 000 человек (приблизительно)

Максимальное поддерживаемое ускорение: 2,5 g

«Сириус» – надёжный крейсер, несущий грозный арсенал разнообразного вооружения. Такой «многостаночник» может справиться почти с любым врагом – именно это делает «Лунные» основой многих линейных флотов.

Скорость: 5

Маневренность: +10

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 2

Броня: 20 (нос 24)

Прочность корпуса: 70

Боевой дух: 100

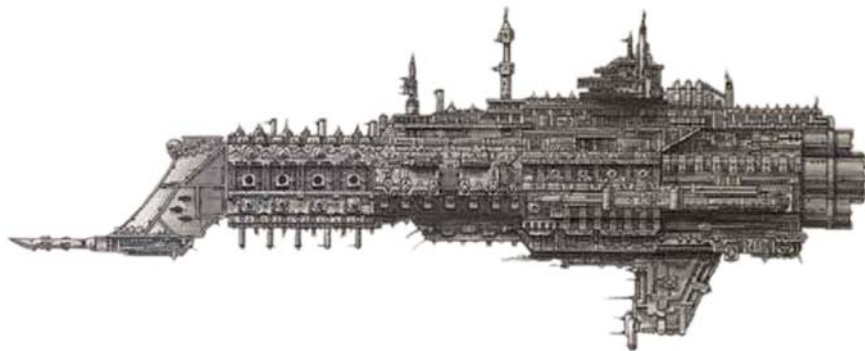
Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: отборный (60)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (2), правый борт (2)

Необходимые узлы: двигатель юпитерской модели 4-го класса, варп-двигатель «Стрелов-2», поле Геллера, двойные пустотные щиты, капитанский мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», каюты пустоходов, комплекс авгуров М-100.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Марсианские бортовые батареи на левом и правом борту:** макробатареи, сила 6, 1к10+3, КУ 5, дальн. 6.
- **Лэнс-батарея «Кузница Титана» на левом и правом борту:** лэнс, сила 2, 1к10+4, КУ 3, дальн. 6.
- **Носовые торпедные аппараты марсианской модели:** торпеды, сила 6, 2к10+14, КУ 10, дальн. 60; урон подразумевает торпеды с плазменными боеголовками; «Сириус» несёт на борту двадцать четыре торпеды.
- **Бронированный нос:** как и у многих боевых кораблей Флота, у «Сириуса» есть толстый ферроадамантиевый нос.
- **Муниторий:** преимущества этого узла уже включены в профиль орудий.
- **Трофейная:** зал, полный наград и трофеев, отмечающий долгую историю корабля.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

- **Бесстрашный экипаж:** на «Сириусе» служат самые умелые и подготовленные пустоходы во всем коронусском флоте – они скорее погибнут, чем сломаются. Все потери *боевого духа* на «Сириусе» уменьшаются на 4 (до минимума в 1).

Узлы «Сириуса» приносят ему следующие бонусы:

- Все тесты «Навигации» и «Пилотирования» получают бонус +5.
- Все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельных орудий, получают бонус +10.

ПРИМЕНЕНИЕ «СИРИУСА»

Сириус – грозный противник для кого угодно, как в одиночку, так и в составе эскадры. Он наделён внушительной огневой мощью, но его главная опасность – это превосходно подготовленный экипаж, что делает крейсер ещё могущественнее, чем кажется.

Если ведущий пожелает, он может использовать этот профиль, чтобы отобразить любой другой «Лунный» – просто лишите корабль спецправила «Бесстрашный экипаж» и сделайте экипаж не *отборным* (60), а *искусным* (40).

Тактика «Сириуса» проста – он запускает торпеды, которые поражают цель, либо вынудят повернуть и подставиться под бортовой залп. Огонь макробатарей перегрузит щиты врага, а лэнсы прикончат его. В зависимости от обстоятельств, «Сириус» может попытаться отступить, если у него останется 10 или меньше очков *прочности*.

«ГЕФСИМАНИЯ»

Корпус: крейсер

Тип: крейсер типа «Готический»

Размеры: длина – 5 км, ширина – 0,8 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 28 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: 98 000 человек (приблизительно).

Максимальное ускорение: 2,5 g.

«Гефсимания» – это крейсер типа «Готический». Благодаря бортовым лэнс-батарейм это настоящий убийца, призванный противостоять вражеским кораблям основного класса.

Скорость: 5

Манёвренность: +10

Обнаружение: +10

Пустотный щиты: 2

Броня: 20 (нос 24)

Прочность корпуса: 70

Боевой дух: 100

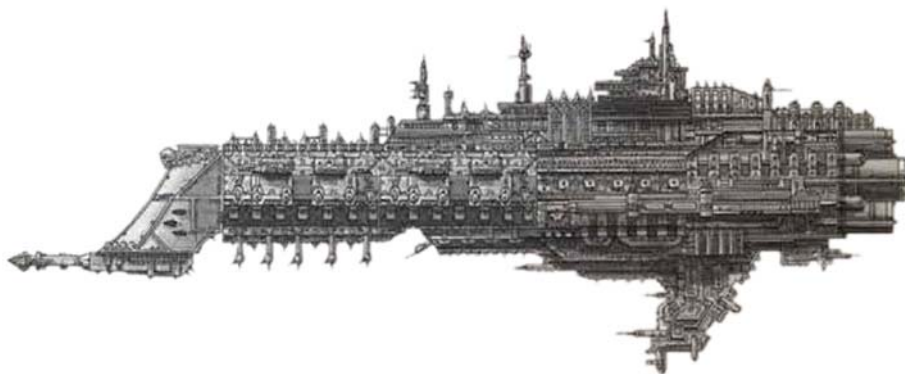
Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: умелый (30)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (2), правый борт (2)

Необходимые узлы: двигатель юпитерской модели «Военный крейсерский», варп-двигатель «Стрелов-2» *хорошего качества*, поле Геллера, двойные пустотные щиты *хорошего качества*, капитанский мостик, система жизнеобеспечения М-1.г, отсеки каменных рабочих, комплекс авгуров М-100.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- Две лэнс-батареи «Кузница Титана» на левом борту и две таких же на правом: лэнс, сила 2, 1к10+4, КУ 3, дальн. 6).
- Носовые марсианские торпедные аппараты: торпеды, сила 6, 2к10+11, КУ 10, дальн. 60; урон подразумевает торпеды с плазменными боеголовками; «Гефсимания» несёт на борту двадцать четыре торпеды).
- Бронированный нос: как и у многих боевых кораблей Флота, у «Гефсимании» есть толстый ферроадамантиевый нос.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

- **Зелёный экипаж:** «Гефсимания» относительно недавно на службе, а её экипаж считается совсем неопытным. В сочетании с системой жизнеобеспечения М-1.г это увеличивает все потери *боевого духа* на 3.

Узлы «Гефсимании» приносят ему следующие бонусы:

- Все тесты «Пилотирования» и «Навигации» получают бонус +5.
- Все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельных орудий, получают бонус +10.

ПРИМЕНЕНИЕ «ГЕФСИМАНИИ»

Во многих отношениях, «Гефсимания» – это антипод «Сириуса». Ведущий должен помнить, что этот крейсер – также опасный противник, его относительно неопытный экипаж приносит слабости, коими умные авантюристы смогут воспользоваться (например, всеми силами сбивая «Гефсиманию» *боевой дух* или пытаясь держаться вне зоны поражения её орудий).

Если ведущий пожелает, он может использовать этот профиль, чтобы отобразить любой другой «Готический» – просто уберите спец-правило «Зелёный экипаж» и сделайте пустоходов *искусными* (40).

Тактика «Гефсимании» напоминает «Сириус» – выпустить торпеды, которые либо поразят, либо вынудят повернуть и подставиться под залп. Действуя в паре с другим кораблём, «Гефсимания» будет ждать, пока вражеские щиты не перегрузятся, и беззащитную цель не получится сжечь огнём лэнсов. В зависимости от обстоятельств, «Гефсимания» может попытаться отступить, если у неё останется 20 или меньше очков *прочности*.



«КОБРА» ИЗ ЭСКАДРЫ «ГНЕВ СЯТОГО ДРУЗА»

Корпус: рейдер

Тип: эсминец типа «Кобра»

Размеры: длина – 1,5 км, ширина – 0,3 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 5,7 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 15 000 человек (приблизительно)

Максимальное поддерживаемое ускорение: 7,6 g

«Кобры» из «Гнева святого Друза» – это образцовые корабли своего типа. Большая часть их внутреннего пространства занята торпедными аппаратами и торпедными кюйт-камерами, а несколько макропушек установлены лишь для самообороны.

Скорость: 10

Манёвренность: +35

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 1

Броня: 15

Прочность корпуса: 30

Боевой дух: 99

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1),

Необходимые узлы: двигатель юпитерской модели 2-го класса, варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, пустотные щиты, боевой мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», отсеки кабельных рабочих, комплекс глубокопустотных авгуров.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Надпалубные марсианские макроорудия:** макробатарея, сила 3, 1к10+2, КУ 5, дальн. 6.
- **Носовые торпедные аппараты модели «Грифонна»:** торпеды, сила 4, 2к10+11, КУ 10, дальн. 60.
- **Усовершенствованные тормозные двигатели:** каликсидские «Кобры» обычно оснащают дополнительными двигателями для усиления манёвренности. Бонус, что они приносят, уже включён в профиль.
- **Обзорный купол:** такое помещение – доступная роскошь для тоскующего по космосу кораблю. В бою купол покрывают толстым бронированным колпаком.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

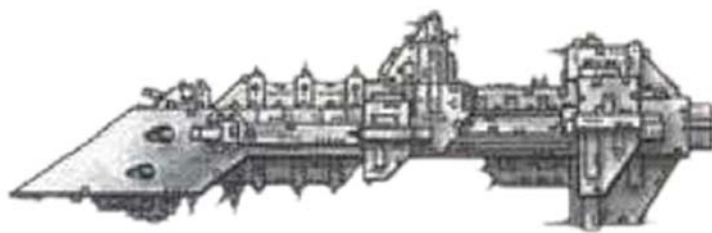
Узлы «Кобры» приносят ей следующие бонусы:

- Тесты «Пользования техникой», предпринятые для ремонта корабля, получают бонус +10.

ПРИМЕНЕНИЕ «КОБРЫ»

Приведённый выше профиль может означать любую «Кобру» Имперского Флота из Каликсиды или Коронуса. Этот эсминец олицетворяет идею корабля, что может наносить сильные удары, но не в состоянии принимать таковые. Его главная ударная сила – торпедные аппараты в носу; макроорудия же играют весьма незначительную роль.

«Кобры» из линейного флота Коронуса редко действуют в одиночку – куда чаще они сопровождают крупные корабли или собираются в эскадры. Такой отряд может выпустить целый шквал торпед и резко отступить на перезарядку, а потом вновь вернуться. Отстреляв все торпеды, «Кобры» уходят во вторую линию или отступают.



«МЕЧ» ИЗ ЭСКАДРЫ «ТРИУМФ»

Корпус: фрегат

Тип: фрегат типа «Меч»

Размеры: длина – 1,6 км, ширина – 0,3 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 6 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 26 000 человек (приблизительно)

Максимальное поддерживаемое ускорение: 4,5 g

«Мечи» – такая же рабочая лошадка множества флотов, как «Лунные». Из последних складывается линия баталии, тогда как «Мечи» тащат на себе большую часть патрулей и перехватов – они гоняются за пиратами, обеспечивают блокады и сопровождают конвои. В «Триумф» входит дюжина фрегатов, что обычно распределены во всей зоне ответственности флота.

Скорость: 8

Манёвренность: +20

Обнаружение: +15

Пустотные щиты: 1

Броня: 18 (нос 20)

Прочность корпуса: 35

Боевой дух: 99

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: надпалубное (2)

Необходимые узлы: двигатель юпитерской модели 2-го класса, варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, пустотные щиты, командный мостик, система жизнеобеспечения «Вигэ», отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров М-100.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Две надпалубные лазерные батареи «Солнечный ожог Mk 2»:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 4, дальн. 6. «Мечи» известны надёжностью своих батарей, которые Флот нипочём не даст в руки штатских. Если этот узел будет *повреждён* или *обесточен*, бросьте 1к10. На 4+ с узлом ничего не случается.
- **Расширенные склады припасов:** благодаря им «Мечи» могут ходить в дальние патрули.
- **Укреплённый нос:** хотя у «Меча» нет настоящего бронированного носа, он может похвастаться надёжным адамантиевым «кловом».

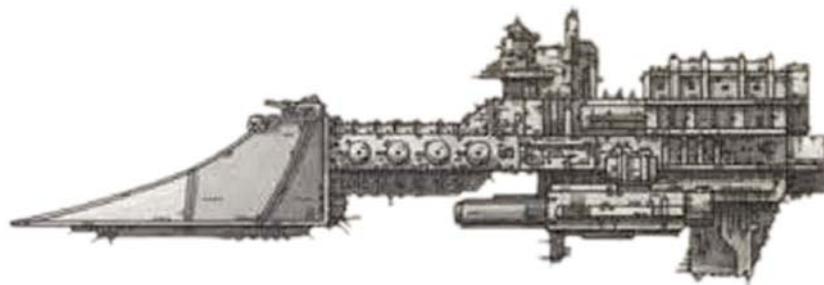
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

Узлы «Меча» приносят ему следующие бонусы:

- Корабль может провести в пустоте до года, не теряя *боевого духа* и *численности экипажа*.
- Проводя *длительный ремонт*, корабль восстанавливает одно дополнительное очко *прочности*.
- Все тесты «Командования» и тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельных орудий, получают бонус +5.

ПРИМЕНЕНИЕ «МЕЧА»

Вольные торговцы могут столкнуться с «Мечами», которые занимаются своими обычными обязанностями – сопровождают караваны, охотятся на пиратов, патрулируют пустоту. Это универсальные корабли, способны применять разные тактические приёмы. В Коронусе «Мечи» обычно действуют парами – один занимает позицию, второй прикрывает его с тыла. В эскадренных боях «Мечи» и крейсера действуют схожим образом – фрегаты прикрывают уязвимую корму крупного собрата. Это самый типичный военный корабль, и ведущий может использовать его, когда потребуется ввести в сюжет судно с Флота – «Меч» может применять почти любую тактику и выполнять почти любое задание.



ИЕРАРХИЯ ЛИНЕЙНОГО ФЛОТА

«В пустоту уходи и назад не приходи!»

- дразнилка детей мальфийской знати

Имперский Флот — это ведомство, скованное тысячелетними традициями и таким количеством уставов, что от них ломятся инфохранилища и скриптории размером со спутники. Попытки о现代化的 флот и ввести новые процедуры обречены в силу огромности и инерции организации, простирающейся на сто тысяч световых лет в пространство и на столетия в прошлое. Кроме того, линейные флоты сегментумов-майорис настолько пронизаны каждый своими традициями и прецедентами, что у них может различаться даже иерархия высших чинов.

Впрочем, боевые корабли всегда несут потери, а значит цепочка командования должна быть в силах перенести гибель офицеров и продолжить действовать. В попытках установить обязанности каждого члена экипажа было потрачено немало чернил, но на практике эти уставы оказываются в лучшем случае советами, а в худшем — бюрократической ерундой. Постоянные учения вколачивают в пустоходов одну мысль — исполняй свой долг, даже когда всё вокруг горит и гибнет, а холодная пустота разеивает свою пасть.

Ниже описана система чинов и должностей Каликсидского линейного флота. Хотя это очень примерная структура, даже в рамках одного сектора бывают уникальные отклонения — где-то коммодоры руководят флотилиями, адмиралы — эскадрами, а патентные офицеры становятся на мостик.

СТРОВАЕ ОФИЦЕРЫ

Строевые офицеры — это высший эшелон флота. Их назначает только администратум Линейного флота. В Каликсиде же планетарные губернаторы и Схолы Прогениум имеют право каждый

год отправлять некоторое количество детей «хорошего поведения» в Порт-Гнев, где такие кандидаты станут мичманами Святого Имперского Флота. В Порт-Гневе они могут провести годы в ожидании корабля, а могут попасть на борт уже через несколько дней.

Губернаторы продают такие «места в строю» благородным семьям или вручают по политическим соображениям — например, чтобы наградить соратника или избавиться от брата-смульяна. Карьера во Флоте сулит славу, почёт и почти верную смерть, так что аристократы считают её самопожертвованием, что заметно повышает престиж семейства. Схолы же занимают вакансии лучшими учениками — особенно, происходящими из флотских династий. Соперничество между надменными аристократами и отважными юными сиротами вошло в легенды.

Немалая доля мичманов попадает на Флот благодаря неформальной системе покровительства. Ничего необычного в том, что капитан по просьбе благородного семейства берёт на борт их сына или дочь мичманом. Это может быть услуга старому другу или плата за долг своих предков. Но даже в таком случае юнцы попадают в суровое и беспощадное окружение, где нужно пробиваться своими силами или погибнуть.

ВЕРХОВНЫЙ ЛОРД-АДМИРАЛ

Верховные лорды-адмиралы (они же командующие линейными флотами) — это высший чин в Имперском Флоте. Существует всего пять столь августейших персон — по одному на каждый сегментум-майорис, где такой человек отвечает за руководство эскадрами в тысячах секторов отведённого ему квадранта галактики (или за территории вокруг Святой Терры в случае с верховным лордом-адмиралом Соляр). Внимание, которого требуют планы, графики и штабы означают, что носителей столь высокого звания редко увидишь за пределами штабных крепостей сегментума.



Битва у Поступи

Линейный флот Коронуса всё чаще действует в Пространстве, и это порождает всё больше трений с местными. Не только давние обитатели Коронуса, но и подданные Империиума – в том числе немало вольных торговцев – считают, что присутствие Флота им только мешает.

Особенно «прославился» в этом смысле инцидент на Поступи. Примерно полвека назад пиратская волчья стая начала бесчинствовать в Утробе. Корсары нападали на Порт-Странствие, захватывали добычу и отступали через Проход к Поступи, где у них были устроены логова на паре внешних обитаемых астероидов. Один из таких налётчиков был вольным торговцем, что взялся за пиратство, чтобы поправить свои дела, и власти Поступи не собирались препятствовать ему.

Нападения продолжилась, и тогда коммерческие круги и купцы во главе с домом Крин попросили Флот принять меры и защитить их интересы. Недавно получивший своё звание адмирал Хорн отправился на выручку. Однако вместо того, чтобы усилить патрули вокруг Порта, он нанёс прямой удар. Эскадра из «Грифона», «Сириуса» и «Гефсимании», сопровождаемая фрегатами и эсминцами, достигла Фурибунда и обрушилась на пиратов.

Эскадренный бой быстро превратился в беспорядочную схватку, где корабли Флота укрывались среди астероидов Поступи и обменивались с врагом бортовыми залпами едва ли не упор. Кроме пиратствующего вольного торговца, в бой оказались втянуто ещё несколько держателей патента и свободных капитанов, что сами не были уверены, на чьей они стороне.

Хотя «Гефсимания» и «Гордость Ваксенхайда» получили серьёзные повреждения, а «Кобры» X-11 и X-24 погибли, Флот уничтожил около дюжины пиратских судов, разнёс в щебень их астероиды и отогнал уцелевших в глубины Пространства. Другие вольные торговцы – в том числе Аспиция Хорда и Элизабет Орлеанс – шумно и громко возмущались «грубым и варварским» образом действий Флота, но имперские Адептус не захотели слышать этих жалоб, молчаливо одобрили действия Хорна и дали ему право действовать в глубинах Пространства. В последующие годы стали ходить слухи, что именно этого адмирал добивался с самого начала.

ЛОРД-АДМИРАЛ

Лорд-адмирал или командующий сектором, руководит приписанными к сектору частями флота сегментума и отвечает за все операции в пределах этого региона. Формально лорды-адмиралы должны пребывать в крепостях сегментумов наряду с чиновниками Администратума того же уровня, но большинство держит флаг на главной флотской базе «своего» сектора. Лорд-адмирал отвечает не только перед своим начальством, но и перед Адептус Терра. Распределение патрулей, учреждение постоянных постов и резервных флотов так, чтобы были довольны и военные и штатские – такие заботы ужасают большинство офицеров.

АДМИРАЛ-СОЛЯР

В Каликсиде и вокруг неё адмирал, сделавший блестящую карьеру и имеющий безупречный послужной список, может быть отправлен в крепость на Кипре Мунди к командующему сегментумом – такое путешествие способно занять годы. Если верховный лорд-адмирал найдёт время (обычно через несколько лет), чтобы встретиться с кандидатом и одобрить его, тот отправится на Святую Терру, где решится вопрос о даровании ему чина «адмирал-соляр» – это может занять всю жизнь. Адмиралы-соляры – это будущие командующие секторами, что ждут вакансии. «Освобождаются» столь высокие места редко, и порой соляров отправляют в зоны боевых действий с подкреплениями или для выполнения «особых поручений» во главе независимых флотилий.

АДМИРАЛ

Адмирал командует частью сил флота в секторе и отвечает за несколько звёздных систем и лежащие между ними бездны дикого космоса. Адмиралы редко собирают свои корабли в один кулак – как правило, они патрулируют миры и торговые пути в световых годах друг от друга. Быть может, пару раз в столетие флот может собраться воедино, чтобы отбить всесекторное нашествие или нанести удар возмездия.

ВИЦЕ-АДМИРАЛ

Издавна вице-адмирал командовал ведущей дивизией флота – тем, что в наземных силах называют авангардом. Сейчас это обычно значит руководство группами лёгких крейсеров и эсминцев, что должны вести разведку, обнаруживать навигационные опасности и вести дальние патрули. Вице-адмиралы нередко держат флаг на лёгком крейсере, чтобы не отставать от своих эскадр.

КОНТР-АДМИРАЛ

В древние времена, когда линейные флоты действовали единым кулаком, тысячи кораблей делили на три части – каждая со своим адмиралом. Контр-адмирал считался младшим и наименее опытным, а потому руководил тыловой дивизией, которая с меньшей вероятностью вступит в бой. Со временем контр-адмиралы стали заниматься административной работой – согласовывать труд ремонтных верфей, заправку кораблей, формирование конвоев и иные тыловые процедуры. Служба в таком звании очень важна для честолюбивого офицера, поскольку на ней он может показать своё мастерство в снабжении и стратегическом планировании.

КОММОДОР

Коммодор или командующий группой изначально был временным рангом, что присваивали старшему капитану для руководства эскадрой. Когда временные группы кораблей превратились в постоянные патрули со своими зонами ответственности, коммодор стал полноценным званием. Впрочем, в тех редких и отчаянных случаях, когда корабли основного класса собираются в эскадры, старший из капитанов может получить временное коммодорство.

ЛОРД-КАПИТАН

«Лорд-капитан» или «флаг-капитан» – это почётный титул, что обычно присваивается капитанам, командующих кораблём и отправленным на самостоятельное задание. Лорд-капитан действует, чувствуя у себя за спиной мощь линейного флота. Это важно, когда имеешь дело с надменными губернаторами или чинушами Администратума, что могут отмахнуться от слов «простого» капитана. Именно поэтому многие вольные торговцы называют себя лордами-капитанами.

КАПИТАН

Быть капитаном – значит быть господином и повелителем в своих владениях. Император – это повелитель человечества, и на борту он повелевает голосом капитана. Флотские капитаны – это замкнутые и непреклонные люди, гордо несущие доверенное им полномочие. Они могут быть тиранами, солдафонами, джентльменами, стратегами или святыми, но это всегда выдающиеся люди.

КОМАНДЕР

Капитан или коммодор может направлять целую эскадру сопровождения, а отдельными кораблями в ней будут руководить командиры. Также командир может возглавлять группу внутрисистемных судов, эскадрилью бортовой авиации или орбитальную станцию. Многие флотские офицеры и не надеются на что-то большее, чем звание командира и фрегат, что даёт много возможностей сражаться и стяжать славу.

ЛЕЙТЕНАНТ

В этом звании застревают многие офицеры. Лейтенант может командовать кораблём системной обороны или монитором, быть старшим помощником на судне сопровождения, одним из множества офицеров мостика на линкоре или вести звено бортовой авиации. Считается, что у лейтенантов все возможности прославиться и сделать карьеру. Некоторые самые знаменитые лорды-капитаны когда-то заложили основу своей славы, ещё лейтенантами заняв место раненого или убитого капитана.

У лейтенантов есть своя иерархия – от сублейтенантов, вчера произведённых из мичманов, до флаг-лейтенанта, что служит старшим помощником на линейном корабле – таких ещё называют лордами-лейтенантами. В Каликсидском флоте самых младших лейтенантов называют сублейтенантами и доверяют командовать небольшими вспомогательными судами, abordажными партиями или вербовочными бригадами. Нередко лейтенанта сопровождает старший патентный офицер, на чьи советы он может полагаться. Командование и подчинённые уважают лейтенантов за их звание, но опасаются отсутствия у них опыта и мастерства.

Успешный офицер может расти в ранге и стать третьим, вторым, наконец, первым лейтенантом, постоянно получая всё больше обязанностей. В итоге он может добиться положения флаг- или лорда-лейтенанта и стать вторым человеком на целом линкоре. Если он покажет себя умелым и изобретательным офицером, то станет командиром и получит свой корабль. Увы, многие лейтенанты никогда не добиваются этого и до конца своих дней остаются ценными, но младшими офицерами на мостике.

МИЧМАН

Мичманы – это самые младшие из «настоящих» офицеров Флота, но скорее это ученики в эполетах. Формально им положены офицерские почести, но также они проходят суровую подготовку, а многие их обязанности – это возможность закрепить знания практикой. Каюты мичманов обычно располагаются в средней части корабля, подальше от мостика. Они не пользуются полным доверием и постоянно находятся под наблюдением. Если мичман покажет себя достойным, Каликсидский флот устроит им тяжёлый экзамен на лейтенанта, хотя известны случаи и «пустотного повышения» за впечатляющие подвиги.

ПАТЕНТНЫЕ ОФИЦЕРЫ

Патентными (или, как говорят в некоторых каютах – «младшими») офицерами называют аналог сержантов или капралов в наземных армиях – эти люди получают приказы от вышестоящих и следят за их исполнением нижестоящими, а также обеспечивают дисциплину регулярной поркой. «Патентными» их называют потому что каждый имеет письменный документ от капитана или администрации флота. Такие люди занимают важные должности, и капитан сможет удержать власть даже над самым мятежным экипажем, если может положиться на своих патентных офицеров. Выдать патент кому-то из рядовых пустоходов уже на борту – обычное дело, хотя большинство документов всё же выписывают на цивилизованных мирах вместе с обещанием вознаграждать их обладателей за искусство. Такие «поставки» умелых мастеров Империи – часть планетарной десятины.

Всех патентных офицеров можно условно разделить на все группы. Старшие занимают руководящие посты и занимаются ключевыми для корабля работами. Нередко они служат на борту дольше капитана и любого из строевых офицеров. Мудрый командир будет прислушиваться к мнению таких ветеранов. Младшие патентные офицеры же занимаются каждодневной работой по кораблю и напрямую руководят рядовыми и невольниками, что составляют большинство экипажа. Пример старшего патентного офицера – констапель (см. стр. 69), а младшего – комендор (см. ниже).

ШКИПЕР

Шкипер – это самый старший патентный офицер и самый опытный пустоход на корабле. Зачастую он исполняет крайне важную работу – например, занимается звёздной навигацией и ведёт вахтенный журнал. Кроме того, шкипер может отвечать на струйные рули, ангары или склады и припасы.

КОМЕНДОР

Комендор руководит одним орудием. Это тяжёлая ответственность, ведь макропушки огромны, их расчёты исчисляются сотнями людей, а команды лэнс-башен ещё больше. Комендор должен знать все работы по орудью, и нередко попадает на свой пост после десятилетий службы рядовым и постепенных повышений. Комендоры пользуются большим уважением и постоянно соперничают друг с другом, доказывая, что их расчёт – самый быстрый и меткий. На кораблях-носителях командующий эскадрилей обычно носит звание, равное комендорскому.

ОРУЖЕНОСНЫЙ СЕРЖАНТ

Сержанты командуют отрядами оруженосцев от шести до двенадцати человек в каждом. Их задача – вести бой с живой силой противника (например, при abordажных или стремительных налётах на вражеский корабль). Сержантам доверены ключи от оружейных шкафов, что есть на каждой палубе боевого корабля. Во время бунтов сержанты нередко становятся первыми жертвами. Когда разгорается бой, квартирмейстер приказывает сержантам очистить палубы и подготовиться к бою, а возможно и вооружить экипаж. Таких людей набирают на планетах, выдавая патенты отставным гвардейцам, чтобы избежать всяких прошлых связей сержанта с экипажем.

БОЦМАН

Боцманы руководят работами и назначают наказания. Они надзирают за трудом пустоходов и невольников, распределяют обязанности и следят за их исполнением. Зачастую это значит, что боцманы должны своими руками поддерживать дисциплину среди непокорных членов экипажа. Это приносит им мало любви, а на многих боевых кораблях боцманы становятся естественными союзниками оруженосных сержантов, поскольку исполняют схожую работу.





Рядовые

Рядовые исполняют работы, где нужны не знания, а мускулы – таскают снаряды и ракеты, тянут канаты, убирают обломки и обслуживают корабль (например, драят палубу). Это костяк любого пустотного корабля. Всё их «сословие» подразделяется на множество слоёв, что указывают на роль каждого – например, наводчик третьего класса, меняльщик предохранителей второго класса и т. д. Рядовые составляют большинство экипажа и вытягивают на себе абордажные бои. В пике расхожему заблуждению, большинство рядовых на Флоте – добровольцы. Им хорошо платят, а жизнь на корабле лучше, чем на большинстве имперских миров. Флот горазд на щедрые обещания, ведь знает, что половина рядовых не переживут рейс и не смогут получить свои троны.

Если же добровольцев недостаточно, капитан имеет право послать вербовочные бригады, чтобы пополнить экипаж жителями любой попутной планеты. На корабль могут попасть, как преступники с каторжных миров, так и гражданские из ульевых жилых блоков. Капитану не требуется ничьё разрешение на вербовку, но на практике её проводят по соглашению с губернатором. Насильственные наборы служат источником недовольства на многих планетах, а репутация у флотских пустоходов там не лучше, чем у преступников.

Как указано выше, существует много типов рядовых, но всех можно свести в две широкие категории – пустоходы и оруженосцы.

Оруженосцы

Так называют членов экипажа, которым доверено постоянно носить оружие и обслуживать содержимое оружейных шкафов. Оруженосцы поддерживают дисциплину среди рядовых и защищают корабль – обычно, колотя дубинками или сначала стреляя, а потом спрашивая. В отличие от большинства рядовых, оруженосцы бывают на разных палубах корабля, а за их верностью тщательно следят. Многие рядовые отказались от службы оруженосцем просто потому что не хотели становиться частью жестокой системы насаждения дисциплины.

Пустоходы

Пустоходы (или «пустоплаватели» – на некоторых кораблях Флота в ходу этот архаичный термин) – это обученные члены экипажа, которым доверяют проводить обслуживание, простой ремонт, полировку шестерёнок и иные работы, что требуют некоторого умения и самостоятельности. Особенно ценятся ульевики, знакомые с технологическими устройствами и с детства привычные к шуму и тесноте. Впрочем, порой капитан набирает команду, где сможет, что к концу похода порождает на борту разношёрстную компанию варваров, крестьян и циничных ульевиков.

Нижайшим пустоходам поручают самую чёрную работу. Умные, везучие и исполнительные могут годами службы добыть себе место получше. На многих кораблях их называют «старшими пустоходами» – этот ранг официально указывает на опыт и мастерство. Некоторые капитаны устраивают для старших пустоходов экзамены, другие присваивают это звание просто за выслугу лет. Изредка умный и честлюбивый пустоход может стать старшиной. Формально такие люди просто возглавляют рабочие бригады, но зачастую служба старшиной – это подготовка к производству в патентные офицеры. Не стоит и говорить, что удастаиваются этой почести очень немногие.

Невольники

Почти каждый корабль жадно требует рабочих рук и утолять этот аппетит должен постоянный приток невольных рабочих. Обычно это несчастные жители трущоб, попавшие под вербовку или отданные Флоту каторжники, то есть часть Человечества, что ценна лишь способностью работать. Для корабля это просто ресурс, как топливо для двигателя или провиант для экипажа. Невольники наводят орудия на позиции, вращают маховики и таскают грузы, тяжёлое оборудование и макроснаряды. Большинство кораблей вынуждено часто пополнять запас невольников, что постоянно гибнут от плохой кормёжки, несчастных случаев и наказаний.

Многих невольников «улучшают» грубой аугметикой или даже пси-подавителями, чтобы сделать их более послушными (и точно оставить на службе до конца их дней). Для тех, кто избежал такой судьбы, единственная надежда – стать рядовым пустоходом, выучившись ремеслу, что сделает его полезным кораблю.

ПОЧЁТНЫЕ ТИТУЛЫ И ОСОБЫЕ ЗВАНИЯ

Ниже описаны титулы и посты, признанные флотскими уставами. Многие из них необходимы, чтобы включить в структуру Флота специалистов, необходимых для работы кораблей.

ТЕХНОЖРЕЦ-МАЙОРИС (МАШИНОВЕД-ПРИПАС)

Имперский Флот и Адептус Механикус тесно сотрудничают, но на корабле ведут совершенно разную жизнь. Техножрец-майорис представляет своих собратьев на мостике и доносит до капитана их нужды. Он может не иметь высокого ранга в культе Механикуса. Офицеры обычно считают, что самый главный техножрец на борту вообще редко покидает машинное отделение, ибо не в силах оторваться от бьющегося сердца корабля.

ПРИНЦЕПС-НАВИГАТОР (ПРОВОДНИК ПО ВАРПУ)

На старшем навигаторе лежит тяжёлое бремя – он должен прокладывать путь через Варп и вести по нему корабль. Для флотских офицеров навигатор – это немногим более чем богатый штатский, но на борту к ним относятся с почтением, что поразило бы наземника.

СТАРШИЙ АСТРОПАТ

На маленьких пустотных кораблях служит горстка астропатов, тогда как линкоры могут похвастаться целыми хорами. Так или иначе, один слепец всегда назначается главным и общается напрямую с капитаном. Большая часть сообщений, что он передаёт, должны оставаться в тайне от экипажа, так что старший астропат нередко становится ближайшим советником капитана.

КОНСТАПЕЛЬ

Констапель – это высокопоставленный патентный офицер, что отвечает за обслуживание и применение лэнсов и макробатарей. На маленьких судах констапель может лично осматривать каждое орудие, но на больших кораблях разделяет эту обязанность с помощниками. Также констапель отвечает за крьюйт-камеры и подачу энергии.

МАСТЕР-Артиллерист

В отличие от судов вольных торговцев, на флотских кораблях обычно есть один человек, что отвечает за работу торпед и бортовой авиации – звёздных бомбардировщиков, неуклюжих абордажных баркасов и юрких истребителей. Мастер-артиллерист координирует работу палубных команд, чтобы каждая эскадрилья вовремя заправлялась, вооружалась и была готова ко взлёту. С лётчиками и их машинами намного больше работы, чем с торпедами – говорят, что поддерживать дисциплину и уровень подготовки среди отчаянных пустотных пилотов – уже искусство само по себе.

КВАРТИРМЕЙСТЕР

Квартирмейстеру доверена забота обо всём оружии на борту – всё, от исполинского макроорудия до жалкого стаб-пистолета, должно быть исправно и готово к бою. Ему подчиняются оруженосные сержанты, а значит и все оруженосцы. Фактически, квартирмейстер руководит бортовыми силами охраны порядка. Как правило, такого человека назначают из числа строевых офицеров, хотя изредка квартирмейстером становится старший патентный офицер. Служба в Имперской Гвардии или Адептус Арбитрес – немало преимущество на такой должности. Нередко квартирмейстер пользуется каждой возможностью поучаствовать в абордаже или совместных операциях.

ФЛОТСКАЯ ДИСЦИПЛИНА

Порядки на Флоте суровы. Устав перечисляет множество видов проступков, и большинство из них караются смертью. Список нарушений меняется от сектора к сектору, от корабля к кораблю. К примеру, в Каликсиде пустоходов, заснувших на своей вахте, забивают до смерти их же товарищи, за пренебрежение обслуживанием – казнят разрядом тока, дельцов чёрного рынка душат, а разворовывающих припасы – морят голодом. Даже мелкие прегрешения, вроде неопрятности или болтовни в неурочное время, наказывают поркой.

Страница за страницей, глава за главой, уставы исчерпывающе перечисляют наказания. Все они сходятся в том, что преподавать экипажу урок важнее, чем сохранить жизнь нарушителя. У пустоходов нет права жаловаться и нет права на иной суд, чем тот, что вершит капитан, чьё слово – закон.

Впрочем, лишь немногие капитаны наказывают людей так часто и так жестоко, как требует устав. Уважение нижних чинов помогает не меньше палочной дисциплины, и большинство командиров вполне обходятся угрозами наказания. С другой стороны, Флоту нужны капитаны, которых будут бояться и уважать, а не любить. Если капитан окажется не в силах удержать людей в повиновении, этим займётся комиссар.

КОРАБЕЛЬНЫЙ ХИРУРГЕОН

Также называемый главным хирургом или – неофициально – «костоправом», такой человек отвечает за медицинскую службу на корабле. Он должен бороться с болезнями и последствиями дурного питания среди экипажа, а также вправлять кости и зашивать раны. Корабельным хирургом назначают самого умелого врача на борту, будь то магос Биологис Экстремис на линкоре, медицинский сервитор на эсминце или боец, что умеет оказывать первую помощь, на боевом катере.

ВАХТЕННЫЙ ОФИЦЕР

Этот человек составляет расписания, назначает вахты и проверяет бортовые хронометры. На большинстве кораблей эту работу поочередно исполняют все строевые офицеры. На старых кораблях этот пост нередко становится постоянным и закрепляется за офицером, что дольше всего служит на борту.

ФЛОТСКИЙ КОМИССАР

Также, как в полках Имперской Гвардии, на кораблях Флота есть комиссары, что следят за тем, чтобы каждый был верен Императору. Совместно с квартирмейстером комиссар следит за тем, чтобы судно всегда было готово к бою, а экипаж не отвлекался от исполнения своего долга перед Императором. Если состояние корабля или действия его командира слишком беспокоят комиссара, он имеет право низложить капитана или даже объявить весь экипаж неспособным исполнять свою работу. На каждом корабле основного класса должен быть хотя бы один комиссар. В эскадрах сопровождения такой человек по очереди бывает на каждом судне и устраивает внезапные инспекции и учения.

КОРАБЕЛЬНЫЙ ИСПОВЕДНИК

Имперские боевые корабли защищены не только адамантиевыми корпусами, но и верой. Исповедник неустанно насаждает Имперский культ среди экипажа и уничтожает еретиков. В работе ему нередко помогают мирские проповедники, избранные из самых набожных пустоходов нижних палуб. Такие соратники особенно ценны на крупных кораблях, поскольку позволяют исповеднику сосредоточиться на офицерах, отпускать им грехи и назначать епитимьи. Флотские офицеры обладают огромной властью, дарованной Императором, и священники не забывают почаще им громче напоминать об их обязанностях перед Спасителем Человечества.

КОРАБЕЛЬНЫЕ ВАХТЫ

К счёту времени на Флоте подходят очень серьёзно, поскольку *dementia chronographica* – это первый признак влияния Варпа. Калексидскому линейному флоту уставы велют пользоваться терранскими сутками.

- 00:00 - 04:00: Ночная вахта
- 04:00 to 08:00: Утренняя вахта
- 08:00 to 12:00: Предполуденная вахта
- 12:00 to 16:00: Послеполуденная вахта
- 16:00 to 18:00: Первая собачья вахта
- 18:00 to 20:00: Вторая собачья вахта
- 20:00 to 00:00: Предполуночная вахта

В течение четырёхчасовых вахт отмеряют каждые полчаса. На корабле могут быть гонги, горны, сирены или ангельские хоры, но чаще всего используют традиционные звучные склянки. Количество ударов обозначает, сколько времени вахты уже прошло:

- Первые полчаса: 1 склянка
- Первый час: 2 склянки
- Третье полчаса: 3 склянки
- Второй час: 4 склянки
- Пятое полчаса: 5 склянок
- Третий час: 6 склянок
- Седьмые полчаса: 7 склянок
- Четвёртый час: 8 склянок

Чтобы не было путаницы, удары склянок звучат парами (с одиночным ударом в конце, если их количество нечётное). Например, пятое полчаса отбивают так – удар-удар, удар-удар, удар.

В конце первой собачьей вахты (18:00) бьют не положенные восемь склянок, а всего четыре – это отмечает смену вахты. Для второй собачьей вахты применяется следующая система:

- 18:30 1 склянка
- 19:00 2 склянки
- 19:30 3 склянки
- 20:00 8 склянок

По традиции в полночь на праздник Вознесения Императора бьют шестнадцать склянок.

«Честь. Долг. Я часто слышала эти слова, когда служила на Флоте. Я думала, что они что-то знают, но оказалась неправа»

- флотоводца Сабина Алысанет

Те, кто служат

Соотношение офицеров и рядовых может сильно различаться от корабля к кораблю. Флотский фрегат или транспорт хартиста, повидавший немало боёв крейсер или всеохватный перевозчик только что с верфи – тип и прошлое корабля сильно влияют на состав экипажа. Ниже приведены примерные указания для ведущего и игроков, что хотят определиться с составом своей команды. Помните, что это верно не для всех судов – ведущий может внести изменения, если сочтёт это нужным.

На каждую сотню членов экипажа приходится:

- Восемьдесят или больше пустоходов всех типов. Как правило, на боевых кораблях больше обычных пустоплателей в силу «текучки».
- Пять-десять оруженосцев. Как правило, на боевых кораблях их больше, чем у купцов и хартистов.
- Пять-девять патентных офицеров всех типов. У купцов и хартистов обычно меньше таких специалистов, а разницу занимают старшие пустоходы.
- Один офицер (или ни одного). На боевых кораблях офицеров может быть больше, но среднее количество – один на каждую сотню.





ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ОРКИ

•

ЭЛЬДАРЫ

•

СТРИКСИДЫ

•

РАК'ГОЛЫ

•

КРУУТЫ

•

ГОЛОВОРЕЗЫ

ХАОСА

ГЛАВА III

ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

«Я верю, что враги человечества существуют лишь для одной-единственной цели: чтобы испытывать нашу силу и решимость. Мы становимся сильнее благодаря тому, что вынуждены уничтожать тех, кто нападает на нас»

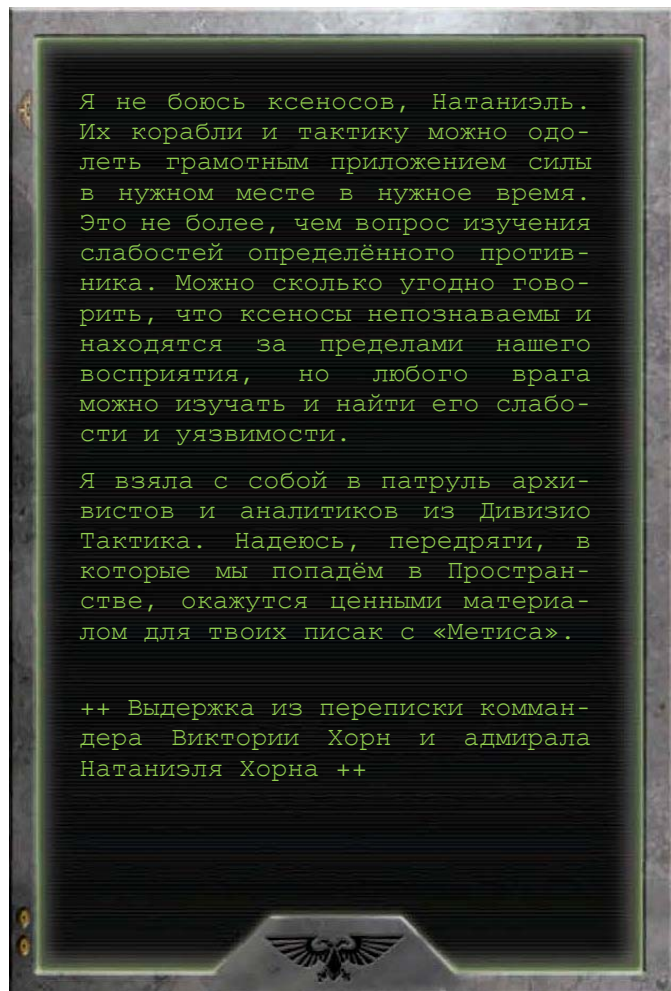
- адмирал-соляр Тобиас Верн во время Голгеннова похода

Враги Человека многочисленны и вездесущи. Империи со всех сторон осаждают еретики, предатели, мутанты, чужаки и неизбывная угроза Хаоса, и на всех фронтах мужчины и женщины сражаются и умирают, чтобы защитить Империум от таких угроз.

Пространство Коронус изобилует врагами, что стремятся сокрушить Человечество. На Сотнях сот зубов собираются орки, а слуги Губительных сил терзают молодые колонии и караваны в поисках рабов и жертв. Коварные эльдары преследуют собственные цели, загадочные стриксиды торгуют со всеми, кого встретят, а свирепые рак'голы убивают каждого, кто встанет у них на пути. Кроме этих очевидных опасностей в межзвёздной тьме кроются и иные угрозы, о которых человечество не знает ничего. Защитники Империи должны зорко следить за ведомыми и неведомыми опасностями и давать им отпор.

Эта глава рассказывает о врагах человечества. Каждый раздел включает специальные правила, узлы, а также подборку типовых и уникальных звёздных кораблей, с которыми в своих странствиях и приключениях могут столкнуться авантюристы.

Будьте осторожны – описанные в этой главе противники смертоносны, а недооценивать их нельзя. Немало кораблей погибло под огнём их орудий или ударами абордажных команд.



Узлы КСЕНОКОРАБЛЕЙ

Многие корабли-NPC оснащены узлами с диковинными названиями, нередко не имеющими никакого описания. Как правило, для игроков это неважно – большую часть таких узлов нельзя снять, переделать и установить на своё судно. Кроме того, все необходимые узлы попадают в одну из категорий необходимых узлов, описанных на стр. 187 «**Базовой книги правил**», хотя встречаются и корабли, полноценно действующие, не имея узлов, что для других пустоходов считались бы необходимыми (хороший пример – эльдары; их суда путешествуют через Паутину, а потому им не нужны свои аналоги варп-двигателей и полей Геллера).

Наконец, у многих ксеноузлов нет показателей занимаемого пространства и потребляемой энергии, поскольку ведущему не требуется конструировать это корабли, а их узлы всё равно не получится поставить на имперские суда.

ОРКИ

«Я – бич Коронуса, ужас космоса, я самый крутой кэп на Сотнях сот зубов и никто меня не остановит!»

- Червёбой Неостановимый, орочий вождь

Зеленокожие терзали человечество тысячелетиями, неся войну в каждый уголок галактики. Куда бы не отправлялись люди, орки уже были там или вскоре оказывались, ища битв и добычи. Это свирепые чудовища, которых многие считают не более чем зверьём, неспособным ни на что, кроме разрушения.

Увы, орки далеко не просто звери. Они владеют удивительно сложными технологиями и способны из металлолома и трофеев собирать невозможные устройства – от скверных самопалов, что дают осечку при первом же выстреле до исполнинских шагоходов размерами и мощностью не уступающим самым великим имперским титанам. Орочье оружие так же опасно, как неуклюже. Что бы не противопоставил им Империи, зеленокожие найдут этому ответ. Они никогда не устанут мериться силами с человечеством.

МЕТЕОРЫ И КУСТАРНЫЕ ФЛОТЫ

Не будучи искусными пустоходами, орки восполняют это хитростью и бесконечным энтузиазмом, а в сочетании с безумной выносливостью и бесконечным упорством это делает их равно опасными, как на твёрдой земле, так и в холодной и безмолвной пустоте. Орочьи корабли очень прочны и способны выдержать куда больше урона, чем сопоставимые с ними имперские. Нередко они обиты толстой бронёй, что поддаётся только концентрированному обстрелу. Тактика зеленокожих проста, но действенна – лететь к врагу как можно быстрее и палить на ходу. Когда орочий корабль сближается с врагом, его трюмы и пещеры наполняются боевыми кличками обитающих внутри орд, с нетерпением ждущих абордажа, который сможет утолить их жажду битвы.

Толстая броня и массивные надстройки орочьих кораблей дают им достаточную защиту, а в сочетании с природой орочьих технологий это позволяет им действовать, невзирая на урон. Также суда зеленокожих окутывают потрескивающие энергополя, издаваемые трофейными генераторами пустотных щитов или «штучными» источниками полей, что собирают мехи.

Когда речь идёт о вооружении, равных оркам нет. Их корабли несут куда больше орудий, чем сравнимые по размеру имперские. Целые батареи усеивают корпус каждого орочьего судна, башни и стволы торчат из каждой дыры, готовые своим огнём истощать пустотные щиты врага и терзать его корпус.

За пару минут орки выпускают в цель тысячи снарядов и наполнить пустоту вокруг врага обломками, осколками и неразорвавшимися снарядами. Их истребители несут капризные, но мощные бомбы и торпеды, которые можно лихо швырять во врага.



ОРОЧЬИ КОРАБЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

Корабли зеленокожих могут быть оснащены самыми разными и необычными узлами – это зависит от экспериментов их «творцов» и того, какие материалы попались им под руку, а не от чертежей и планов.

ДВИГАТЕЛИ

Орочьи корабли – это неуклюжие развалюхи, что вообще не должны двигаться. В них постоянно что-то протекает, вспыхивает и происходят катастрофические «поломки». За кормой орочьего корабля нередко тянутся облака сверхперегретого газа, мало отличающиеся от жирного чёрного дыма, которым исходят их наземные машины. Реакторы таких кораблей оплетены множеством труб и кабелей, что тянутся по всему кораблю, проходят по палубам и свисают под потолками. Редко выдаётся день, когда ставящий очередной опыт механик не приделывает к реактору новый кабель.

ВАРП-ДВИГАТЕЛИ

Путешествия в Эмпиреях по-орочьи – это случайный и ненадёжный процесс, а устройства, что их позволяют, не менее непредсказуемы. Некоторые переделаны из трофейных варп-двигателей, другие же представляют собой нагромождения злобещих конструкций вокруг извлечённых из черепа мозгов чудилы – зеленокожего-псайкера. Как бы то ни было, орочьи варп-двигатели способны исполнять своё предназначение – они позволяют судну войти в Имматериум, двигаться там и возвращаться в реальный мир.

ПОЛЯ ГЕЛЛЕРА

Вместо переливающихся полей Геллера, орки используют всевозможные украшения, тотемы, огромные бронепластины в виде зубов и глифы, которыми отпугивают порождений Варпа. То ли такие меры действительно отгоняют демонов (как утверждают орксары), то ли просто вселяют в экипаж такую уверенность, что корабль в Имматериуме окутывает щит энергии *войны!* – неизвестно. Так или иначе, это работает.

СИЛОВЫЕ ЩИТЫ

Вероятно, зеленокожие владеют технологией силовых полей так же долго, как люди. Корабли орков окружены энергетическими барьерами, что сопоставимы с щитами имперских судов, хотя генераторы зеленокожих то и дело искрят, выпускают вонючий дым и обращают в пар орков, что стоят слишком близко.

КОРАБЕЛЬНЫЕ МОСТИКИ

Мостик на орочьем корабле – это тёмное помещение, похожее на пещеру, увешанное трофеями, заваленное добычей и заставленное машинами неясного назначения.

СИСТЕМЫ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ

Что именно представляют собой орочьи системы жизнеобеспечения – неясно. Абордажникам и старателям Механикус доводилось видеть всё – от лязгающих воздушных помп до исполинских сквигов, использовавшихся как воздушные мехи. Единственное, что объединяет эти устройства – они как-то работают.

ЖИЛЫЕ ОТСЕКИ

Орочьи корабли набиты зеленокожими всех пород – это транспорт в той же мере, что и боевой корабль. Суда поменьше могут приземляться на планеты и выпускать волну ревущих воинственных тварей, а в космосе даже самые неуклюжие крейсеры то и дело пытаются взять врага на абордаж.

КОМПЛЕКСЫ АВГУРОВ

Хотя даже орки не могут путешествовать среди звёзд без средств обнаружения, природа их датчиков остаётся загадкой. Как и всё у зеленокожих, это грубые и простые устройства, что на деле оказываются невозможно сложными. Сами орки обычно называют свои разнокалиберные сенсоры просто «ищущими штуками», будь то мощные эфирные сканеры или огромные телескопы.

ОРОЧЬЕ ВООРУЖЕНИЕ

Превыше всего орки ценят массивные макроорудия, которые скопом называют «пушками». Батареи таких пушек изрыгают способные смести любого врага залпы снарядов и бомб. Увы, орудия не всегда работают так, как положено – порой дают осечки или ломаются, не говоря уже о том, что могут не работать из-за ремонта или «улучшений», что устроил им заскучавший механик.

БОМБАРДЫ

Такие орудия орки обычно делают из самых крупных батарей, снятых с имперских крейсеров. Бомбарды грозно торчат из бронированных носов и изрыгают потоки тяжёлых фугасных снарядов. У бомбард очень длинные столы, что увеличивает дальность боя.



ПУШКИ

Самые распространённые орочьи макробатареи называют просто «пушками». Они бывают самыми разными, но большинство заряжается обычными снарядами. Зеленокожие нередко снимают орудия с вражеских судов, так что многие их пушки – это «улучшенные» имперские макробатареи. Орки очень ценят огневую мощь, и пушки у них торчат из каждой дыры в лоскутной броне.

КАРТЕЧНИЦЫ

Наряду с обычными макроорудиями, орки часто применяют очень мощные, но недальнобойные пушки. Они выбрасывают во врага тонны металлолома и самодельных плазменных бомб, но неспособны попасть в цель на большом расстоянии. Вблизи же они могут нанести опустошительный урон.

Б-З-З-ПУШКИ

Орки редко применяют лэнс-излучатели – у них нет технологий, позволяющих делать их надёжными. Те лучемёты, что порой встречаются у зеленокожих – это имперские модели, нередко чуть более мощные, но перегруженные массой других деталей. Такое «доработанное» оружие выпускает сверкающие зелёные лучи, что прожигают дыры во вражеской броне. У орков не очень много таких пушек, а ставят их только на самые крупные суда.

ВЗЛЁТНЫЕ ПАЛУБЫ

Как и у других рас, лишь крупные корабли имеют достаточно места и ресурсов, чтобы размещать там бортовые эскадрильи. Пусковые отсеки и палубы вырезают в бортах космолётов – обычно они отделены от пустоты только потрескивающим энергополем, что удерживает внутри воздух. Такие отсеки почти всегда забиты истребителями и абордажными баркасами. Все оставшиеся уголки заняты самодовольными и безумными лихачами, что водят самолёты, ордами из приспешников-гrotов и механиками, что без конца строят, чинят и «улучшают» машины.

ТОРПЕДЫ

Как и всё, что делают зеленокожие, их торпеды ненадёжны, порой не срабатывают, летят куда угодно, кроме цели, взрываются раньше положенного или не взрываются вовсе. Орки решают эту проблему по-орочьи – запускают много торпед. Между залпами гретчины-рабы спускаются в трюмы, чтобы угостить сбоящие механизмы ударами молотков и гаечных ключей в надежде заставить их работать – с переменным успехом.

УЛУЧШЕНИЯ

Не найти двух похожих орочьих кораблей, даже если их строил один мех. Чтобы отразить безумные улучшения и доработки, у каждого корабля есть несколько случайных улучшений. **Таблица 3-1 «Улучшения орочьих кораблей»** содержит модификации, что могут встретиться на любом судне зеленокожих, а **таблица 3-2** предназначена лишь для кораблей основного класса.

В описании каждого корабля указано, сколько бросков нужно сделать. Конечно, эти требования не абсолютны. Если ведущий хочет, он может выбрать улучшения сам (хотя это низко и совершенно не по-орочьи). Кроме того, если ведущий хочет создать неповторимый орочий корабль, который станет постоянным врагом авантюристов, он может сперва побросать кости, а потом дополнительно что-нибудь выбрать. Разве у зелёного кэпа может не быть на борту тронной залы с толпой нобов в мегабронь?

В любом случае, такие улучшения не считаются узлами. Они не могут выйти или строя или быть уничтожены критическими попаданиями.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ОРЧЬИХ КОРАБЛЕЙ

Все корабли орков имеют следующие правила:

Полно бойцов: экипажи и воины на орчьих кораблях равно опасны в бою. Корабль получает бонус +10 на все тесты «*Командования*», связанные с абордажем и атаками «*Ударил-отступил*». Кроме того, все потери в численности экипажа уменьшаются на 1.

Большая красная кнопка: единственная деталь, что встречается на мостиках всех орчьих кораблей — это огромная красная кнопка, связанная с главными двигателями. Орки получают бонус +10 ко всем тестам «*Пилотирования*», связанные с увеличением скорости. Кроме того, орчьи корабли могут пролететь дополнительные 1к5 ПЕ в ходе любого действия манёвра, если корабль при этом не поворачивает. Это бонус не распространяется на метеоры, у которых нет столь мощных двигателей.

Недостойно: орки не любят действовать скрытно. Их корабли получают штраф -10 на все тесты, когда идут *тихим ходом*.

Ненадёжные пушки: некоторые орчьи макробатарей имеют случайный показатель силы, отражающий ненадёжность орудий. Этот показатель нужно определять заново перед каждым выстрелом этого орудийного узла.

Бесконечные торпеды: у орчьих кораблей никогда не кончаются торпеды — они всегда могут смастерить новые из «ненужных» запчастей.

Орчьа техника: изобретения зеленокожих редко работают в руках представителей других рас — чаще отказывают или вовсе разваливаются. Орчьими кораблями не могут управлять не-орки. Узлы с этого корабля не будут работать на кораблях других рас.

Кланы: каждый орк принадлежит к одному из огромных кланов, что составляют орчью «культуру». Клан определяет то, как орк думает и действует. Иногда экипаж целого корабля может состоять из зеленокожих одного клана. Ведущий может отразить это, дав судну бонус:

- **Гоффы** — это самые крупные и сильные орки, презирующие всё, что считают не-орчьим. Корабли гоффов предпочитают таранить и брать на абордаж врага, отчего получают бонус +10 ко всем тестам «*Пилотирования*» и всем тестам «*Командования*», предпринятым при абордаже (этот бонус складывается с другими бонусами).

- **Злые солнца** одержимы скоростью и летают на самых быстрых кораблях. Их суда получают +1 к скорости.

- **Плохие луны:** богатые и самодовольные орки этого клана выдвигаются своими пушками при каждой возможности. Качество их орудий так велико, что их корабли могут делать два броска на определение силы макробатарей и выбирать наибольший результат.

- **Смерточерепа** известны жадностью и нечисты на руку. Они воруют всё, что не прибито гвоздями и часто используют трофейную технику других рас. Один узел на борту корабля этого клана может быть имперским (выбранным из числа тех, что обычно доступны авантюристам).

- **Кровавые топоры** не пользуются уважением сородичей за неорчье поведение. Они известны склонностью к скрытным действиям. Их звёздные корабли не получают штрафа, когда идут *тихим ходом*.

- **Змеекусы** — замкнутые традиционалисты, что не доверяют технологиям и странствуют меж звёзд на метеорах. Их «экипажи» нередко сопровождают стада сквигов, которых пускают на абордаж — это наносит +1к5 единиц урона численности экипажа и боевому духу. Экипаж змеекусов может быть только на метеорах.



Таблица 3-1 «Улучшения орочьих кораблей»	
Бросок 1к10	Улучшение
1	Штучные двигатели: собранные из мусора сумасшедшими механьяками реакторы выдают огромную мощь, работая на совершенно невозможных принципах. Это непредсказуемые и непослушные машины, но их работа делает корабль быстрее – он получает +1 к <i>скорости</i> . Если плазменные двигатели будут <i>повреждены</i> или <i>выведены из строя</i> , корабль теряет 1к10 единиц <i>прочности</i> , а в одном узле начнётся пожар.
2	Штучное защитное поле: это поле потрескивает от избытка энергии и ярко вспыхивает, когда останавливает особенно мощный залп, но порой даёт катастрофические сбои. Когда пустотные щиты корабля перегружаются под вражеским огнём, бросайте 1к10. На 8+ щиты не перегружаются и могут сдерживать ещё одно попадание (этот эффект может срабатывать много раз). На 2-7 щиты перегружаются, а на 1 – <i>повреждаются</i> , после чего их придётся ремонтировать.
3	Норы гrotов: кроме толп орков надстройка этого корабля полна нор, укромных уголков и щелей, в которых ютятся вечно препирающиеся шайки гrotов-рабов, которых хозяева пинками и угрозами заставляют выполнять работы по кораблю. Любой урон <i>численности экипажа</i> падает вдвое – лишних гrotов на борту слишком много. С другой стороны, гретчины легко ударяются в панику, так что весь урон <i>боевому духу</i> увеличивается на +2.
4	Наблюдательные башни: по всему корпусу разбросаны высокие башни с пушками и сканерами, чтобы выслеживать врагов в пустоте и палить трассерами во всё, что окажется слишком близко. Благодаря множеству мелкокалиберных орудий корабль получает +1 к <i>оснащённости турелями</i> , но дыры, которые пришлось пробить в корпусе, чтобы установить эти орудия, понижают <i>броню</i> на 1.
5	Штучный сканер: искрящиеся зелёным сканеры занимают весь надпалубный «хребет» корабля и приносят ему +10 к <i>обнаружению</i> .
6	Система управления пальбой: прицельные системы, чьё наличие указывает на нехарактерное для орков планирование, позволяет направлять огонь всего корабля из одного центра. На таких прицельных системах вражеские корабли изображаются гретчинами; орки с рождения привыкли бить гrotов, а потому им не составляет труда попасть во врага. Это улучшение приносит бонус +5 к тестам Дальнего боя, предпринятым при стрельбе из корабельных орудий.
7	Мастерская меха: на борту корабля летает большее, чем обычно, количество механьяков, что постоянно возятся с каждым механизмом, до которого дотянутся. В качестве длительного действия мехи могут раз в ход улучшить один оружейный узел. Это принесёт ему один из следующих бонусов: +2 к дальности, переброс показателя <i>силы</i> , +1 к урону, +1 ступень успеха на броски атаки. Отстрелявшись с применением такого бонуса, узел становится <i>обесточенным</i> на один ход – доработки мехов перегружают орудие.
8	Сокрушительные шипы для тарана: на носу корабля установлены двухсотметровые адамантиевые шипы, что делает таран мощным оружием для такого корабля. При таране он наносит +1к5 единиц урона.
9	Загоны для сквигов: по всему кораблю разбросаны клетки, полные боевых сквигов, которых можно выпустить во время абордажа. При каждом удачном абордаже на команду вражеского судна будут охотиться эти злобные зубастые пузыри на ножках, что наносит +1к5 единиц урона <i>численности экипажа</i> и <i>боевому духу</i> противника.
10	Красная краска: орки верят, что «красный – значит быстрый», и это странное утверждение подтверждается практикой. Орочьи корабли, покрашенные в красный, движутся быстрее остальных. Судно получает +1 к <i>скорости</i> .

Таблица 3-2 «Улучшения орочьих кораблей основного класса»	
Бросок 1к10	Улучшение
1	Тянущее поле: этот излучатель создаёт гравитационное поле, что притягивает корабли, позволяя без труда протаранить их или взять на абордаж. Увы, поле притягивает и снаряды с торпедами. Корабль получает бонус +20 на все тесты « <i>Пилотирования</i> », связанные с попытками тарана и начала абордажа. Торпеды получают бонус +20 на попадание по этому кораблю.
2	Тронный зал: такие помещения, больше похожие на приёмную или комнату трофеев, чем на мостик, выражают мощь кэпа, а кэпы, располагающие такой залой, обычно имеют и свиту из нобов с самым лучшим оружием и бронёй. Участвуя в абордаже, орки в мегаброне наносят вдвое больше урона <i>численности экипажа</i> , <i>боевому духу</i> и <i>прочности корпуса</i> .
3-4	Громадные бронепластины: корпус корабля покрывают лишние листы толстого металла, что делают судно крепким, но неповоротливым. <i>Маневренность</i> падает на -5, но <i>броня</i> возрастает на +2.
5-6	Очень большая красная кнопка: переключатели и рычаги рядом с большой красной кнопкой ведут к дополнительным топливным бакам и энергокабелям. При включении они подают в двигатель больше топлива, значительно увеличивая скорость корабля. Один раз за бой, выполняя действие « <i>Полный вперёд!</i> » или приказ « <i>Полный вперёд!</i> », корабль автоматически передвигается на предельно возможное расстояние (как будто ведущий выбросил самый лучший результат из возможных).
7	Башня чудил: наверху корабля торчит кривая медная башня, окутанная зелёными сполохами. Внутри обитают чудилы, чьи мозги омывает совокупный психический шум от тысяч орков на борту. Время от времени из башни вылетает разряд зелёной энергии. Считается, что корабль имеет ещё одно орудие: надпалубное, лэнс, сила 1, 2к5+1, КУ 3, дальн. 3. Оно не занимает место под вооружение.
8	Лишний генератор щита: корабельные генераторы улучшили и усилили. Судно получает +1 пустотный щит.
9-10	Бронированный мостик кэпа: мостик покрыт толстыми слоями брони, защищающими кэпа от опасностей битвы. Если этот узел получит критическое попадание, будет <i>повреждён</i> , <i>выведен из строя</i> или <i>обесточен</i> , бросайте 1к10. На 4+ ничего не происходит.

Космолёт

Корпус: крейсер

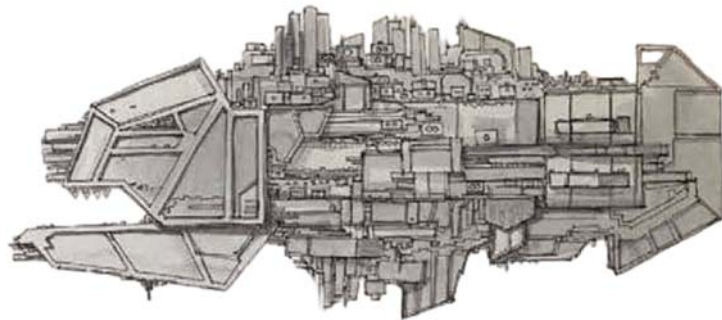
Тип: смертоносный космолёт или ужасный корабль (эти разновидности придумали сами орки)

Размеры: разная: длина около 4,5 км, ширина около 1,1 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 30 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: орды бойцов и гротов

Максимальное ускорение: 2,7 g.



Самые крупные из достаточно распространённых орочьих кораблей называются космолётами – по массе и вооружению они сопоставимы с крейсерами Флота. Космолёты несут множество разномастных батарей и установок, а также толстые носы, что защищают несущийся навстречу врагу корабль. За прошедшие века выделили две разновидности таких судов. Смертоносные космолёты несут разнокалиберные батареи и чаще встречаются в орксарских эскадрах. Ужасные корабли вместо части пушек используют дыры в бортах под взлётные отсеки для истребителей. Другие типы космолётов могут нести иное оружие – например, трескучие лэнсы и торпедомёты.

Скорость: 5

Манёвренность: +0

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 1

Броня: 23 (нос), 19 (борта), 16 (корма)

Прочность корпуса: 90

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: нос (2), левый борт (2), правый борт (2).

Необходимые узлы: трофейный двигатель, варп-двигатель, пустотный щит, воздушные помпы, огромные зубы, казармы для бойцов, мостик кэпа, ищущие штуки.

Дополнительные узлы

Выберите два носовых орудия из списка (корабль может иметь одну б-з-з-пушку или торпедомёты).

- **Носовые бомбарды:** макробатареи, сила 1к5+2, 1к10+3, КУ 5, дальн. 9.
- **Носовые картечницы:** макробатареи, сила 6, 2к10, КУ 4, дальн. 3.
- **Б-з-з-пушки:** лэнс, сила 2, 1к10+4, КУ 3, дальн. 6.
- **Торпедомёты:** торпедные аппараты, сила 1к5+2, 2к10+14, Глубина разрушения (3), дальн. 35; такие аппараты заряжены трофейными торпедами, но могут заряжаться и другими (например, абордажными) по решению ведущего.

Выберите два орудийного узла для левого борта и два для правого. Взлётная палуба на одном борту может быть только одна.

- **Пушечная батарея:** макробатарея, сила 1к5+1, 1к10+4, КУ 6, дальн. 5.
- **Картечницы:** макробатарея, сила 4, 2к10, КУ 4, дальн. 3.
- **Взлётные отсеки:** взлётная палуба, сила 2; отсек вмещает две эскадрильи истребителей и две эскадрильи абордажных баркасов.
- **Штучные бомбарды:** макробатарея, сила 1к5, 1к10+2, КУ 5, дальн. 6; такие «крутые пушки» надежнее и могут каждый ход перебрасывать бросок на показатель силы прежде чем стрелять.

Бронированный нос: бонусы за исполинскую скалящуюся рожу уже включены в профиль корабля.

Загашиник: как правило, трюм космолёта завален всевозможным хламом и мусором, среди которого может найтись кое-что полезное. Если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +100 очков достижения.

Также сделайте один бросок по таблице 3-1 и один – по таблице 3-2.

Перечень модификаторов (Такие модификаторы могут измениться из-за воздействия определённых улучшений).

- Бонус +10 на все тесты «Командования» (в том числе при абордаже и атаках «Ударил-отступил»)
- При потерях численности экипажа корабль теряет на одну единицу численности меньше.
- Бонус +10 ко всем тестам «Пилотирования», предпринятым для увеличения скорости.
- Бонус +1к5 скорости при любом маневре, если корабль не поворачивает.
- Штраф -10 на все тесты, предпринятые, когда корабль идёт тихим ходом.

Использование космолётов

Космолёты – это крупные, ненадёжные и очень опасные корабли в силу большой прочности, крепкой брони и множества орудий. Если корабль вольного торговца сойдётся с космолётом один на один, дело кончится плохо. Впрочем, у орочьей махины хватает слабостей, и авантюристы могут их использовать. Слабая кормовая броня, всего один пустотный щит, скверная маневренность делают корабль уязвимым к огню лэнсов и атак с тыла. Также ведущему стоит помнить, чем больше вокруг других орочьих судов, тем меньшее воздействие оказывают эти слабости, ведь зеленокожие могут прикрывать друг друга. Ужасные корабли также опасны тем, что их эскадрильи могут атаковать любой корабль в пределах дальности вылета. В целом, орки стремятся сближаться с врагом по прямой и громить его залпами своих больших пушек, либо таранить и брать на абордаж.

Вот две самых расхожих «модели» космолётов:

- **Смертоносный космолёт:** бомбарды и картечницы в носу, пушки и картечницы по бортам.
- **Ужасный корабль:** бомбарды и картечницы в носу, пушки и взлётные отсеки по бортам.

УДАРНЫЙ КОРАБЛЬ

Корпус: фрегат

Тип: орочий «ударный корабль» – точный тип неизвестен

Размеры: длина около 1,5 км, ширина около 0,4 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 9,5 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно

Максимальное ускорение: 2-4 g.

Ороочи суда сопровождения напоминают имперские размером, но скоростью и маневренностью не могут сравниться с большинством фрегатов и рейдеров. Ударные корабли зеленых обычно несут слабую броню на бортах и корме и неспособны быстро менять курс, а потому полезны лишь для типично орочьей тактики лобового удара. За прошедшие годы удалось установить несколько разновидностей таких судов – тип «Штурм», что несёт множество макробатарей, «Дикарь», вооружённый мощными, но недальнобойными пушками, и «Разоритель», снабжённый мощными, но ненадёжными торпедами. Редкие лэнс-излучатели на кораблях такого класса, как правило, оказываются трофеями с подбитых имперских судов.

Скорость: 5

Манёвренность: +15

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 1

Броня: 22 (нос), 16 (борта и корма)

Прочность корпуса: 40

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: умелый (30)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (2).

Необходимые узлы: трофейный двигатель, варп-двигатель, пустотный щит, воздушные помпы, огромные зубы, казармы для бойцов, мостик кэпа, ищущие штуки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

• **Надпалубные трофейные макроорудия:** макробатарея, сила 3, 1к10+1, КУ 5, дальн. 5.

Выберите два носовых орудия из списка (корабль может иметь только одни торпедомёты).

• **Торпедомёты:** торпедные аппараты, сила 1к5, 2к10+14, Глубина разрушения (3), дальн. 35; такие аппараты заряжены трофейными торпедами, но могут заряжаться и другими (например, абордажными) по решению ведущего.

• **Картечницы:** макробатарея, сила 4, 2к10, КУ 4, дальн. 3; этот узел так велик, что занимает оба места под орудия в носу.

• **Пушки:** макробатарея, сила 1к5, 1к10+3, КУ 6, дальн. 5.

Складские отсеки: как правило, трюм космолёта завален всевозможным хламом и мусором, среди которого может найтись кое-что полезное. Если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +10 очков достижения.

Бронированный нос: бонусы за исполинскую скалящуюся рожу уже включены в профиль корабля.

Также сделайте один бросок по **таблице 3-1**.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

Такие модификаторы могут измениться из-за воздействия определённых улучшений.

Медленный разворот: ударный корабль может поворачивать не на девяносто градусов, а только на сорок пять.

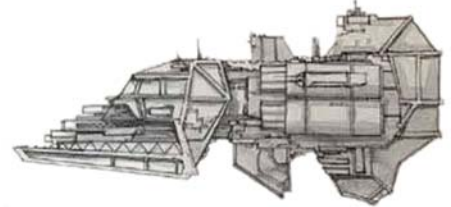
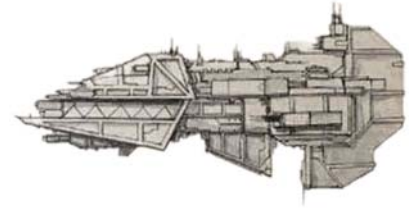
• Бонус +10 на все тесты «Командования» (в том числе при абордаже и атаках «Ударил-отступил»)

• При потерях численности экипажа корабль теряет на одну единицу численности меньше.

• Бонус +10 ко всем тестам «Пилотирования», предпринятым для увеличения скорости.

• Бонус +1к5 скорости при любом маневре, если корабль не поворачивает.

• Штраф -10 на все тесты, предпринятые, когда корабль идёт *тихим ходом*.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРОЧИХ УДАРНЫХ КОРАБЛЕЙ

Ороочи суда сопровождения имеют те же сильные и слабые стороны, что и их корабли основного класса – высокая прочность и огневая мощь, слабая кормовая броня и малая маневренность. Кроме того, ударные корабли неспособны поворачивать так же резко, как другие рейдеры и фрегаты, а их оружие смотрит прямо вперёд, а потому врагу лучше находиться с тыла или бортов. Как и космолёты, ударные корабли становятся намного опаснее в большом количестве, поскольку могут прикрывать слабые места друг друга и объединять стрельбу, чтобы искупить неудачные броски на силу пушек или торпед.

Вот две самых распространённых «модели» ударных кораблей:

• **Канонерка «Дикарь»:** носовые картечницы.

• **Ударный «Разоритель»:** носовые пушки и торпедомёты.

ТАРАННЫЙ КОРАБЛЬ «ЗВЕРЬ»

Корпус: рейдер

Тип: орочий «таранный корабль»

Размеры: длина – 1,1 км, ширина около 0,5 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 6,5 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно

Максимальное ускорение: 3-5 g.

При первых столкновениях Имперского Флота с такими кораблями орков, эти подвижные суда сочли вариантом рейдеров. Но вскоре жестокая тактика зеленокожих стала ясна – они полагаются на мобильность, чтобы сблизиться с врагом и протаранить его на полной скорости. Тяжёлые бронированные носы, занимающие две трети массы всего судна, усеянные множеством шипов и дрелей, позволяют наносить значительный урон даже кораблям основного класса.

Скорость: 8

Манёвренность: +20

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 1

Броня: 23 (нос), 15 (борта и корма)

Прочность корпуса: 30

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: умелый (30)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: надпалубное (1).

Необходимые узлы: трофейный двигатель, варп-двигатель, пустотный щит, воздушные помпы, большие зубы, казармы для бойцов, мостик кэпа, ищущие штуки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Надпалубные трофейные пушки:** макробатарея, сила 4, 1к10+3, КУ 5, дальн. 5.

- **Бронированный таранный клюв:** у большинства орочьих судов есть бронированные носы, но мало кто доходит до такой крайности, как таранные корабли. Половину всего объёма на судне занимает мощный металлический «клюв», усеянный остриями, призванными пробить корпус вражеского корабля. Корабль получает +8 очков брони на носу и наносит 3к10+23 единиц урона при таране, вместо 1к5+23, как положено рейдеру.

- **Складские отсеки:** по всему кораблю разбросаны отсеки, набитые трофеями – они лежат там не потому что это специальные места для хранения, а потому что там есть место их положить. Если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +10 очков достижения.

СПЕЦПРАВИЛА И ОСЛОЖНЕНИЯ

Война!: экипажи таких кораблей не только хотят, но и умеют таранить врагов. Судно получает бонус +20 на все тесты, предпринятые для тарана вражеского корабля.

ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

Такие модификаторы могут измениться из-за воздействия определённых улучшений.

- Бонус +10 на все тесты «Командования» (в том числе при абордаже и атаках «Ударил-отступил»)
- При потерях численности экипажа корабль теряет на одну единицу численности меньше.
- Бонус +10 ко всем тестам «Пилотирования», предпринятым для увеличения скорости.
- Бонус +1к5 скорости при любом маневре, если корабль не поворачивает.
- Штраф -10 на все тесты, предпринятые, когда корабль идёт тихим ходом.
- Бонус +20 на все тесты, предпринятые для тарана вражеского корабля.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАРАННЫХ КОРАБЛЕЙ

«Звери» совершенно не похожи на другие суда в орксаров. В отличие от большинства орочьих кораблей, они могут поворачивать на девяносто градусов (а не на сорок пять) и имеют высокую маневренность. С другой стороны, их вооружение довольно невелико. Вместе это делает их противоположностью большинства орочьих кораблей.

У ведущего есть два способа применять таранники. Первый – противопоставить игрокам эскадру из нескольких скоростных, лёгких «Зверей» и вести массированный огонь (см. стр. 119). Второй – это, конечно, врезаться во врага на предельной скорости и пытаться пробить его. Это делает «Зверей» неожиданно опасными противниками, что могут сбить спесь с зазнавшихся авантюристов.

КОСМИЧЕСКИЕ СКИТАЛЬЦЫ

У орков хватает способов путешествовать по галактике, но мало какой вызывает такой ужас и овсян такими легендами, как космические скитальцы. Скиталец – это скопление десятков брошенных кораблей или их остовов, камня и космического мусора, сплетённых вместе сверхъестественными потоками Имматериума. Космические скитальцы порой выходят из Варпа вблизи звёздных систем.

Генокрады, орки и другие существа часто используют скитальцы, чтобы перебраться в другую систему – они покидают эту конструкцию, когда та выйдет из Варпа. Зеленокожие очень часто пользуются таким «транспортом» и даже умеют управлять их передвижением, а крупные скитальцы становятся ядром орочьих флотов вторжения.

В Коронусе бродит несколько известных скитальцев. «Кулак Горка», на котором сюда прибыл Моргаш Кулграц – вероятно, самый известный среди людей. Впрочем, благодаря необычному преобладанию орксаров среди местных зеленокожих и большому количеству кораблей их сборки, нужда в космических скитальцев для них невелика.

С точки зрения игровой механики, космический скиталец – это исполненное судно с сотнями и даже тысячами единиц прочности, десятками орудийных узлов и почти полной неуязвимостью к критическим попаданием, просто потому что это не корабль. Более того, на многих скитальцах можно найти древние технологии, реликвии ушедших эпох и иные особо ценные тайны.



МЕТЕОР

Корпус: переделанный астероид

Тип: орочий «метеор»

Размеры: разный; до 4 км в диаметре

Масса: разная.

Экипаж: неизвестно

Максимальное ускорение: 1-2 g.

Метеоры – это не более чем крупные астероиды, выдолбленные изнутри и оснащённые двигателями, пушками и жилыми отсеками. Обычно такие «корабли» неспособны путешествовать в Варпе, но мехи умеют строить их из местных астероидов, уже прибыв на театр военных действий – неудивительно, что любая облюбованная зеленокожими система будет быстро наполняться боевыми метеорами. Впрочем, в Коронусе некоторые изобретательные механьяки сумели поставить на метеоры варп-двигатели, что позволяет им сопровождать орочьи флоты.

Метеоры настолько прочны, насколько могут быть астероиды, но их скорость очень невелика, а маневренность – ничтожна. С другой стороны, они щедро вооружены, а быстрота производства делает их значительной угрозой имперскому судоходству.

Скорость: 3

Манёвренность: -20

Обнаружение: +0

Пустотные щиты: 1

Броня: 20

Прочность корпуса: 90

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: умелый (30)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: киль (3).

Необходимые узлы: трофейный двигатель, варп-двигатель, большие зубы, пустотный щит, воздушные помпы, казармы для бойцов, мостик экипа, ищущие штуки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

• **Две килевые батареи пушек:** макробатарея, сила 1к5+2, 1к10+2, КУ 6, дальн. 6.

Выберите ещё один орудийный узел:

• **Торпедомёты:** торпедные аппараты, сила 1к5, 2к10+14, Глубина разрушения (3), дальн. 35; такие аппараты заряжены трофейными торпедами, но могут заряжаться и другими (например, абордажными) по решению ведущего.

• **Картечницы:** макробатарея, сила 4, 2к10, КУ 4, дальн. 3.

Складские отсеки: по всему кораблю разбросаны отсеки, набитые трофеями – они лежат там не потому что это специальные места для хранения, а потому что там есть место их положить. Если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +10 очков достижения.

СПЕЦПРАВИЛА И ОСЛОЖНЕНИЯ

• **Переделанный астероид:** метеоры – это не корабли, а просто летающие куски камня, набитые орками, пушками и двигателями. Всякий раз, когда узел должен быть повреждён критическим попаданием, бросайте 1к10. На 6+ атака просто попадает в камень и отнимает 1к5 единиц *прочности*, но не более того. Метеор наносит 1к10 единиц урона при таране, поскольку малая скорость не позволяет ему устраивать по-настоящему опасные тараны.

• **Неуклюжее движение:** метеорам доступно лишь одно действие манёвра. Используя его, метеор передвигается на своей скорости прямо вперёд. Он может изменить свою *скорость* только, если примет длительное действие «*Полный вперёд!*» или приказ «*Полный вперёд!*». Завершив передвижение, метеор может предпринять **средний (+0) тест «Пилотирования» + маневренности**. В случае успеха метеор может совершить поворот на девяносто градусов (или меньше) в конце своего движения.

Также сделайте один бросок по **таблице 3-1**.

ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

Такие модификаторы могут измениться из-за воздействия определённых улучшений.

- Бонус +10 на все тесты «Командования» (в том числе при абордаже и атаках «Ударил-отступил»)
- При потерях численности экипажа корабль теряет на одну единицу численности меньше.
- Штраф -10 на все тесты, предпринятые, когда корабль идёт *тихим ходом*.
- Метеор не может увеличивать или уменьшать *скорость*.
- Метеор наносит 1к10 единиц урона при таране.
- Критические попадания наносят метеору 1к5 единиц урона *прочности*, если в броске 1к10 выпало 6+.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТЕОРОВ

Подобно ударным кораблям и космолётам, метеоры хорошо вооружены и бронированы, но страдают от слабых щитов и низкой маневренности, хотя последнее отчасти искупают килевые орудия.

Метеоры нечасто встретишь у орксаров – куда чаще они встречаются в заражённых зеленокожими системах, где служат крепостями, космическими станциями и грубыми транспортом. Если авантюристы сунутся в занятую орками систему, ведущий может применять метеоры как препятствия, которые нужно обойти или одолеть, меры защиты орочьих планет или даже для того, чтобы устроить засаду в астероидном поле



ЛИНЕЙНЫЙ КОСМОЛЁТ «МОЛОТ»

Корпус: линейный крейсер

Тип: орочий линейный космолёт

Размеры: длина – 4,8 км, ширина около 1,2 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 30 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно

Максимальное ускорение: 2-7 g.

«Линейные» космолёты типа «Молот» окутаны мириадами мифов об их происхождении. Некоторые говорят, что их начали строить в империи великого деспота Дрегрука, иные утверждают, что это захваченные имперские крейсера с нова-орудиями, третьи отдают должное механьяку Гарзогу, что служил зловещему тирану Узогу Рукоотрывателю. Уникальное орудие в носу «Молота» явно было изобретено Гарзогом, что потакал безумному желанию Узога иметь на своём корабле, и большие пушки, и торпеды. Говорят, что Гарзог переделал каналы нова-орудия в огромные цилиндрические торпедомёты, что могли выпускать как торпеды, так и исполинские снаряды. Поскольку он исполнил желание своего вождя только наполовину, Узог оторвал ему только одну руку. Как бы то ни было, «Молот» – это самый пугающий и ненавистный корабль в Пространстве. Известно только одно действующее в Коронусе судно такого типа: «Смертожог», который на Флоте считают самым опасным орочьим кораблём, кроме «Мирокрушителя».

Скорость: 5

Манёвренность: +2

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 2

Броня: 24 (нос), 20 (борта и корма)

Прочность корпуса: 95

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (2), левый борт (2), правый борт (2).

Необходимые узлы: супердвигатель, варп-двигатель, большие зубы, мегаизлучатель пустотного щита, воздушные помпы, казармы для бойцов, мостик кэпа, ищущие штуки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Носовая батарея бомбард:** макробатарея, сила 1к5+4, 1к10+3, КУ 5, дальн. 9.
- **Смертоносно хитрое устройство Гарзога:** это безумное изобретение может выпалить, как торпедомёт или суперпушка (но не может стрелять, используя оба профиля в один ход). Стреляя как пушка, оно имеет профиль: макробатарея, сила 5, 1к10+6, КУ 2, дальн. 4. Стреляя как торпедомёт, оно имеет профиль: торпедные аппараты, сила 1к5+2, 2к10+14, Глубина разрушения (3), дальн. 35; такие аппараты заряжены трофейными торпедами, но могут заряжаться и другими (например, абордажными) по решению ведущего.
- **Надпалубные взлётные отсеки:** взлётная палуба, сила 2; отсек вмещает две эскадрильи истребомберов и две эскадрильи штурмовых баркасов.
- **Пушечные батареи левого и правого борта:** макробатарея, сила 1к5+1, 1к10+4, КУ 6, дальн. 5.
- **Картечницы левого и правого борта:** макробатарея, сила 4, 2к10, КУ 4, дальн. 3.
- **Загашник:** как правило, трюм космолёта завален всевозможным хламом и мусором, среди которого может найтись кое-что полезное. Если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +100 очков достижения.
- **Бронированный нос:** бонусы за исполинскую скалящуюся рожу уже включены в профиль корабля.

Также сделайте один бросок по **таблице 3-1** и один – по **таблице 3-2**.

ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

К «Молоту» применяются те же модификаторы, что и к космолёту.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «МОЛОТА»

Все указания, касающиеся смертоносного космолёта, применимы к «Молоту», но ведущему стоит помнить, что такой корабль во всём превосходит обычный космолёт. Его главный калибр очень опасен, а многочисленные истребомберы могут защитить носителя от вражеской авиации. Такой корабль должен быть злейшим врагом авантюристов и грозным противником.

«СМЕРТОЖОГ»

Орочий космолёт, известный под названием «Смертожог» больше десятилетия бесчинствует по всем Владениям Винтерскейла и погубил уже десятки человеческих и эльдарских судов. Сейчас космолёт ввязался в разгорающийся конфликт с рак'голами, которые начали совершать набеги на территории, которую неизвестный кэп «Смертожога» считает своей. Кто командует этим космолётом, пока что остаётся загадкой для Имперского Флота и Инквизиции. Этот орк, в пику обычным для зеленокожих эгоцентризму и тяге к самовосхвалению, не называет себя по вокс-каналам и не даёт никаких намёков на свою личность.

«Смертожог» редко увидишь без свиты из пяти-шести ударных кораблей. В столкновении с транспортом или патрулями, полдюжины орочьих рейдеров – это смертельная угроза. Чтобы прогнать «Смертожога», нашедшего себе новые охотничьи угодья, требуются усилия эскадры Имперского Флота или нанятого вольного торговца.

«Смертожог» – это линейный космолёт типа «Молот». Чтобы отразить его, используйте приведённый выше профиль, но не бросайте по таблице улучшений, а просто выдайте кораблю штучный двигатель, систему управления пальбой и тянущее поле. Экипаж «Смертожога» составляют кровавые топоры. Кроме того, корабль обычно сопровождает два ударных «Дикаря» и три-четыре «Разорителя». Излюбленная тактика кэпа – ударить торпедами «Разорителей» с фланга, в расчёте на то, что враг будет двигаться в сторону его флагмана.

ЭЛЬДАРЫ

«Если мы не будем уничтожать ваши корабли время от времени, вы забудете, кто и что мы такие»

- капитан корсаров Шибан Ниссин, обращаясь к врагу

Возможно, эльдары – старейшая из космических рас этой галактики. Они путешествовали среди звезд, когда земляне только слезли с деревьев. Хотя эльдары внешне похожи на людей, они отличаются высоким ростом, изяществом, острыми чертами лица и кончиками ушей. Они известны грацией движений и молниеносными рефлексам. Хотя срок жизни каждого эльдара измеряется столетиями, этот народ медленно вымирает. Их родные миры давно потеряны в катастрофе, что разрушила эльдарскую цивилизацию. Теперь они рассеяны по галактике и обитают на исполинских кораблях, размером с планеты – руковорных мирах.

КОРАБЛИ ИЗ ПРИЗРАЧНОЙ КОСТИ

В сравнении с массивными крейсерами Имперiums, эльдарские корабли кажутся хрупкими. Им недостаёт толстых бронепластин, мощных носов и ошестинившихся орудиями башен – вместо этого такие суда несут длинные мачты с похожими на паруса солнцеловителями. У эльдарских кораблей изящные корпуса с плавными обводами, а в их облике есть нечто органическое (но совершенно непохожее на квазаинсектоидные биокорабли тиранидов). Флотские офицеры, впервые встречающие эльдарское судно, по ошибке могут счесть его лёгкой добычей для своих макробатарей и лэнсов. Ничто не может быть дальше от истины.

Вероятно, эльдары – самые умелые звёздные странники в галактике. Их корабли намного совершеннее имперских и оснащены

устройствами, лежащими за гранью того, что Адептус Механикус могут понять, не говоря уже о том, чтобы повторить. Корпуса эльдарских судов сделаны не из адамантия, а из материала, что называют «призрачной костью». С ней работают ремесленники-костепевцы, что буквально выращивают её и придают нужную форму – брони, оружия, зданий или километровых пустотных кораблей. Прочная, надёжная и даже способная заращивать небольшие повреждения кость психически активна – на эльдарских судах она заменяет вокс-вещатели и когитаторы. Кроме того, этот материал частично защищает корабль и его экипаж от некоторых опасностей пустоты благодаря врождённым мерам психической защиты.

Эльдары не используют пустотные щиты – вместо этого они оснащают корабли голографическим полями. Голополе сбивает вражеские датчики с толку, создавая на них множество «призрачных» двойников, отчего неприятель не может вычислить настоящую цель. Хотя это намного усложняет попадание по кораблю, отсутствие пустотных щитов делает его уязвимым к тем снарядам, что всё же достигнут цели. Даже сверхсложная эльдарская конструкция не может быть так надёжна, как многометровый слой адамантия, тысячи дублирующих систем и десятки тысяч пустоходов.

ПАУТИНА

Должно быть, величайшее достижение эльдарской расы – их способность путешествовать по межзвёздам, не входя в Варп. Вместо этого у них есть «Паутина», сеть туннелей, восходящая ко временам, когда эльдары безраздельно правили галактикой. Через такие ходы могут странствовать как пешие эльдары-одиночки, так и целые флоты – Паутина позволяет им входить в имперский космос и покидать его почти незаметно. Кроме того, многие туннели выводят прямо на планеты, так что эльдары могут безопасно и быстро приземлиться почти где угодно. Наконец, им не нужно полагаться на сомнительные варп-двигатели и уповать на поле Геллера.



Если эльдарам нужно попасть на мир, где нет портала из Паутины, они выходят из ближайших врат и движутся на всей скорости. Также Паутина позволяет эльдарским корсарам неожиданно атаковать и бесследно исчезать. Более того – самые крупные эльдарские корабли имеют внутренние входы в Паутину (так называемые «призрачные врата»), через которые они открывают варп-порталы на поверхность планет, чтобы быстро перебрасывать силы и прикрывать их с орбиты.

УДАРИЛ-ОТСТУПИЛ

Хотя технологически эльдары превосходят большинство иных рас, зачастую этого мало, чтобы искупить малую численность. Эльдары осознают эту проблему и предпочитают наносить стремительные удары, совершать молниеносные рейды и избегать затяжных пустотных войн. Призрачные врата и Паутина позволяют им попасть почти куда угодно – именно благодаря этому ксеносы способны достигать столь многого столь малыми силами. Благодаря призрачным вратам, открытым в пустоте космоса, они могут незаметно собрать эскадру ударных кораблей и обойти оборону врага. Когда операция будет закончена, ксеносы отступят и безмолвно исчезнут в пустоте.

ЭЛЬДАРСКОЕ КОРАБЕЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

В бою эльдары полагаются на совершенное лазерное и плазменное оружие, а также сложные торпеды. Обычные макробатарей (т. н. «звёздные пушки») представляют собой установки из нескольких башен с плазменными генераторами и орудиями. Такие звёздные пушки намного мощнее одноимённых полевых и бортовых орудий наземной техники. Смертоносные залпы с пугающей точностью сеют разрушение на вражеских кораблях. Как только звёздные пушки истощат пустотные щиты неприятеля, эльдары начнут обстрел из пульсарных лэнсов – мощных лазеров, каждый из которых способен распотрошить вражеский корабль.

ФАНТОМНЫЕ И ПУЛЬСАРНЫЕ ЛЭНСЫ

Фантомные лэнсы, схожие с имперскими излучателями, требуют меньше энергии и потому устанавливаются на малые корабли. Пульсарные же орудия пожирают огромное количество энергии, но бьют очередями сверхмощных, опустошительных лазерных лучей.

МАКРООРУДИЯ

Эльдары презируют грубые снаряды и боеголовки, предпочитая изящные и смертоносные лазерные и плазменные макроорудия. Это не только очень мощное, но и опустошительно меткое оружие.

ТОРПЕДЫ

Эльдарские торпеды оснащены собственным голополями, чтобы точно добраться до цели. Также они несут сложные прицельные системы и пугающе легко находят своих жертв.

БОРТОВЫЕ ЭСКАДРИЛЫ

Огонь корабельных орудий эльдарских кораблей поддерживают вылеты бортовой авиации – например, бомбардировщиков «Орёл» и прикрывающих их истребителей «Тёмная звезда». В воздушных боях с вражескими самолётами борются «Ночные крылья», а по наземным целям бьют «Фениксы». Для перевозки войск применяется рейдер «Вампир» и его тяжеловооруженная

разновидность «Вампир-охотник». Эльдарские звёздные истребители – едва ли не лучшие в галактике; «Тёмные звёзды» способны перегнать и переманеврировать почти любую машину Имперского Флота. Кроме того, такие самолёты оснащены голополями, отчего в заходящую на атаку машину почти невозможно попасть. Вкупе с мощными звуковыми бомбами такая скрытность делает эльдарские «Орлы» одними из самых грозных бомбардировщиков в космосе.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ЭЛЬДАРСКИХ КОРАБЛЕЙ

Все эльдарские корабли подчиняются следующим специальным правилам:

- **Голографическая маскировка:** все атаки по кораблю с работающим голополем, получают штраф -40 к любому тесту в дополнение ко всем остальным штрафам (к примеру, тесту Дальнего боя, чтобы поразить корабль с голополем выстрелом лэнса, или тесту *«Пилотирования (Космические суда) + маневренности*, чтобы протаранить его). Макробатарей, благодаря величине залпа, способны накрывать огнём обширные пространства, а потому получают только штраф -20. Также корабли получают штраф -30 на все попытки применить против укрытого голополями корабля любые длительные действия, связанные с *обнаружением* (например, *«Захват цели»* или *«Точечные ауспиции»*).

- **Искусные звёздные странники:** эльдары – одни из самых умелых пустоходов в сущем, а их корабли сделаны так, чтобы сполна использовать их талант. Любой эльдар на борту эльдарского корабля может перебрасывать все тесты *«Пилотирования»* при выполнении действий манёвра.

- **Ограниченный экипаж:** эльдаров осталось мало, и это отражается в численности их экипажей. Кроме того, многие корабли частично или полностью управляются Кругом бесконечности из душ погибших эльдаров, что уменьшает требования к экипажу. Все потери *численности экипажа* на эльдарских судах увеличиваются на 1.

- **Под солнечными парусами:** корабли, оснащённые солнечными парусами, получают -1 к *скорости*, если начинают стратегический ход, двигаясь к ближайшему светилу, используют указанную в профиле *скорость*, если движутся от него, и получают +1 к *скорости*, если движутся под приблизительно прямым углом к нему. Эти модификаторы действуют только в звёздных системах – их можно игнорировать, если корабль движется в глубоком космосе.

- **Превосходная маневренность:** корабли, оснащённые солнечными парусами, могут прерывать совершаемое действие манёвра в любой миг, чтобы совершить действие стрельбы. Отстрелявшись, корабль должен завершить начатое действие манёвра. В ход можно совершить только одно действие стрельбы. Кроме того, все эльдарские суда могут поворачивать на 90 градусов, независимо от размера.

- **Преданный экипаж:** каждый эльдар жил века или даже тысячелетия. Они прекрасно знают свои задачи и не бросят их без крайней нужды. Всякий раз, когда эльдарский корабль теряет *боевой дух*, он теряет на одно очко *боевого духа* меньше.

- **Путь Воина:** когда судно с рукотворного мира вступает в абордаж, оно бросает в бой не обычных ополченцев. В первых рядах сражаются отлично подготовленные и вооружённые аспектные воины. Благодаря этому эльдары с рукотворных миров получают бонус +10 ко всем тестам *«Командования»* во время абордажа и наносят дополнительные 1к5+2 единиц урона *численности экипажа* и на 1к5+2 единиц урона *боевому духу* вражеским кораблям (это отражает то, с какой лёгкостью аспектные воины сражаются с врагами).

- **Эльдарская оборонительная доктрина:** у эльдарских кораблей нет пустотных щитов, но всегда есть голополя (если только они не будут уничтожены).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ЭЛЬДАРСКИХ ОРУДИЙ

Чтобы отразить необычную и чуждую природу эльдарского оружия, к нему применяются следующие правила:

- **Защитные голополя (для эльдарских торпед и бомбардировщиков):** эльдарские торпеды и противокорабельные бомбардировщики оснащены мощными голополями. Они игнорируют воздействие турелей вражеского корабля, которые обычно могут сбить приближающиеся торпеды или звенья авиации.
- **Превосходная точность (для эльдарских макробатарей):** эльдары получают бонус +10 на тесты Дальнего боя при стрельбе из эльдарских макробатарей.
- **Пульсар (только для пульсарных лэнсов):** давным-давно эльдары овладели всеми тайнами лазерных технологий, а их лэнс-излучатели намного превосходят грубые поделя других рас. Когда эльдарский пульсарный лэнс наносит попадание, бросайте на попадание ещё раз (с теми же бонусами и штрафами). Один пульсарный лэнс может нанести до трёх попаданий.
- **Системы самонаведения (только для эльдарских торпед):** все эльдарские торпеды используют правила систем самонаведения (см. стр. 8).

КОРСАРСКИЕ КОРАБЛИ

Типичное судно корсаров – это хорошо вооружённый корабль размером с имперский лёгкий крейсер. Благодаря пульсарным лэнсам и торпедам с голополями он легко справится со средним транспортом, не говоря уже о том, что без труда одолеет рейдер или фрегат. Конечно, большинство корсаров не охотятся в одиночку – чаще они действуют небольшими группами и объединяют силы, ведь целое – это больше, чем просто сумма его частей.

Благодаря Паутине корсары могут незаметно подбираться к цели на удивительно малое расстояние. Голополя делают их почти невидимыми для авгуров, а солнечные паруса позволяют приблизиться к жертве, не выдавая себя работой плазменных двигателей.

Начав атаку, корсары не отступают. Их удары быстры и точны – они стремятся скорее вывести жертву из строя, целясь по двигателям. Хуже того – перед атакой эльдары часто разбивают силы на два или больше звеньев, что позволяет им наступать с разных сторон. Лишь когда судно неприятеля превратится в дрейфующий остов, корсары высаживаются на борт – к этому мигу у врага уже не останется надежды. Корсарская эскадра, что известна как Вороньи духи, в некотором смысле лучше остальных – они просто уничтожают корабли, а не грабят и не убивают пустоходов.



ГОЛОПОЛЯ, ТОРПЕДЫ, БОРТОВАЯ АВИАЦИЯ И НОВА-ОРУДИЯ

Штраф -40, который накладывают голополя на все попытки попасть по эльдарскому кораблю, работает и на нова-орудия, торпеды и бортовые эскадрильи. Тем не менее, у корабля нет никакой защиты от нова-снаряда, взорвавшегося в пределах 1 ПЕ от судна – его плазменный взрыв настолько чудовищно огромен, что сметёт настоящий корабль, даже если изначально был нацелен в голографический призрак в нескольких сотнях километров.

«И тогда бесчисленные дети Цегофаха, Иши и Кхейна бежали. Пока их боги умирали в музениях, собратья дрались друг с другом, подобно диким зверям, а мифы, бывшие колыбелью их цивилизации, исчезали в пасти Губительных сил, они трусливо бежали. Они заперлись на пустотных кораблях, спрятали свои лица, боясь позора, и предоставили человечеству наводить порядок в галактике, как за нашкодившими детьми»

- из дневника Кобраса Акварра

РЕЙДЕР ТИПА «ЧЕМЕРИЦА»

Корпус: фрегат

Тип: фрегат типа «Чемерица»

Размеры: длина – 1,8 км, ширина – 0,3 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 5 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 9,5 g.

Стяжавшая славу «самого тяжело бронированного фрегата в Готическом секторе» во время опустошительной Готической войны, «Чемерица» призвана сеять смуту в вражеском флоте стремительными торпедными залпами, за которыми следует шквальный огонь батарей и пульсаров.

Скорость: 14

Манёвренность: +42

Обнаружение: +25

Пустотные щиты: 0

Броня: 14

Прочность корпуса: 25

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (50)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: нос (2), киль (1).

Необходимые узлы: солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

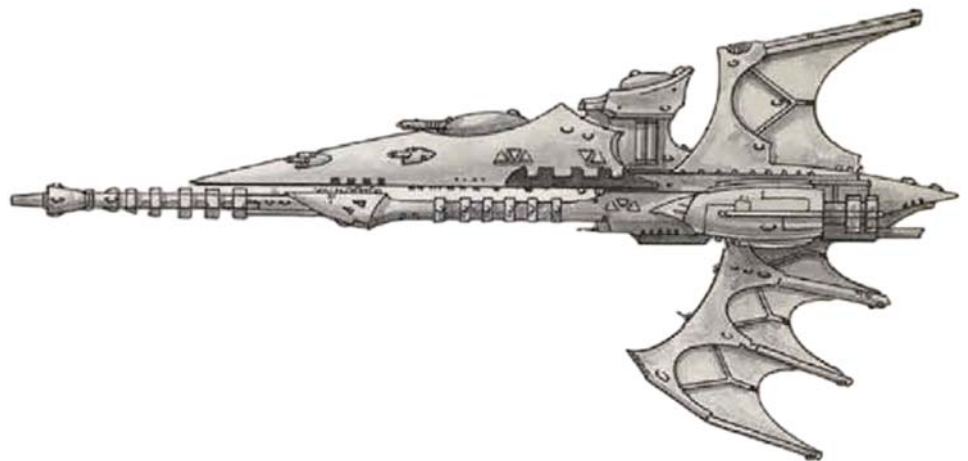
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Носовой пульсарный лэнс:** лэнс, сила 1, 1к10+3, КУ 3, дальн. 3, Пульсар.

- **Носовая установка звёздных пушек:** макробатарея, сила 3, 1к10+2, КУ 4, дальн. 4, Превосходная точность.

- **Килевые торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 2, 2к10+14, дальн. 40, Защитные голополя, Глубина разрушения (3); аппараты заряжены эльдарскими плазменными торпедами, но могут быть заменены на другие – например, вихревые (по решению ведущего). В узле храниться двенадцать торпед.

- **Голополе:** см. стр. 83.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «ЧЕМЕРИЦЫ»

«Чемерица» – это тяжеловооружённый и опасный фрегат, чей арсенал позволяет справляться с разными противниками. Это лучший кандидат на роль одинокого корсарского судна. Впрочем, стоит отметить, что «Чемерица» – это очень опасный враг для почти любого фрегата и корабля ниже классом. Эльдар будет использовать свою маневренность, чтобы оказаться с той стороны, где броня врага хуже, запускать торпеды и добивать пульсарами. Эльдары очень осторожны, так что «Чемерица» явно сбежит, если будет *полуразрушена*.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Чемерица» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -1 к *скорости* при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- Переброс тестов «Пилотирования» при манёврах.
- Увеличение всех потерь в *численности экипажа* на 1.
- Уменьшение всех потерь *боевого духа* на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатареями.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с *обнаружением*.
- Бонус +10 ко всем тестам Дальнего боя при стрельбе из звёздных пушек.
- Торпеды игнорируют вражескую *оснащённость турелями* и используют правила систем самонаведения.

«БОЛИГОЛОВ»

Корпус: фрегат

Тип: эсминец типа «Болиголов»

Размеры: длина – 1,4 км, ширина – 0,2 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 4 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 9,5 g.

Это крошечное судно построено вокруг пульсарного лэнса, что проходит по всей длине корпуса. «Болиголов» – это немногим больше, чем летающая пушка, которая полагается на быстрходность, чтобы подобраться к врагу как можно ближе и обрушить на него пульсарный шквал.

Скорость: 15

Манёвренность: +40

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 0

Броня: 12

Прочность корпуса: 18

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 0

Оснащённость орудиями: нос (1).

Необходимые узлы: солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «БОЛИГОЛОВА»

«Болиголов» – это летающее орудие. Слабая броня и малая прочность корпуса не позволяют ему пережить больше одного-двух попаданий. С другой стороны, его пульсарный лэнс крайне опасен – если сможет попасть по врагу больше одного раза. Чтобы такой противник был действительно грозен, ведущему стоит применять «Болиголовы» звеньями по два или три корабля. Они будут бросаться вперёд, окатывать врагов огнём и резко отступать, полагаясь на то, что маневренность не даст им угодить под ответный огонь. Эльдары очень осторожны, так что «Болиголов» явно сбежит, если будет *полуразрушен*.

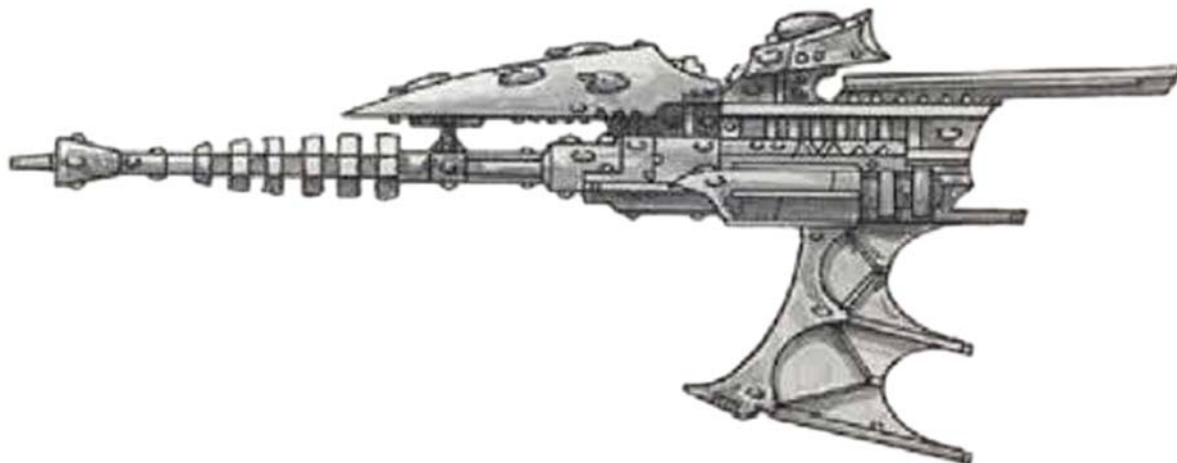
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Носовой пульсарный лэнс:** лэнс, сила 1, 1к10+3, КУ 3, дальн. 3, Пульсар.
- **Голополе:** см. стр. 83.
- **Минимальный экипаж:** у «Болиголова» крошечный, даже по эльдарским меркам, экипаж. «Болиголов» автоматически проваливает состязательные тесты при abordage с 1к5+1 степенями провала.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Болиголов» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -1 к *скорости* при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- Увеличение всех потерь в *численности экипажа* на 1.
- Уменьшение всех потерь *боевого духа* на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатарей.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с *обнаружением*.



«БЕЛЛАДОННА»

Корпус: фрегат

Тип: эсминец типа «Белладонна»

Размеры: длина – 1,3 км, ширина – 0,3 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 4 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 9,5 g.

Такие эсминцы крупнее «Болиголовов» и должны бить врага торпедами с близкого расстояния и отступать – в этом они похожи на «Кобр» Имперского Флота. Как правило, действующие звеньями по три-четыре корабля, «Белладонны» совершают стремительные налёты, выпускают торпеды и прикрывают своё отступление огнём макробатарей.

Скорость: 14

Манёвренность: +45

Обнаружение: +24

Пустотные щиты: 0

Броня: 14

Прочность корпуса: 20

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: нос (1), киль (1).

Необходимые узлы: солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Носовая установка звёздных пушек:** макробатарея, сила 3, 1к10+2, КУ 4, дальн. 4, Превосходная точность.
- **Килевые торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 4, 2к10+14, дальн. 40, Защитные голополя, Глубина разрушения (3); аппараты заряжены эльдарскими плазменными торпедами, но могут быть заменены на другие – например, вихревые (по решению ведущего). В узле храниться двадцать четыре торпеды.
- **Голополе:** см. стр. 83.

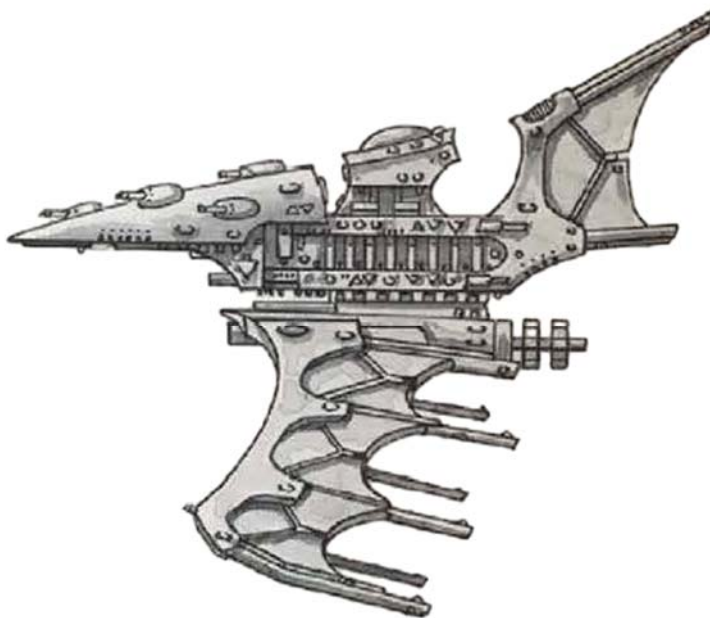
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Белладонна» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -1 к скорости при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- Увеличение всех потерь в численности экипажа на 1.
- Уменьшение всех потерь боевого духа на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатарей.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с обнаружением.
- Бонус +10 ко всем тестам Дальнего боя при стрельбе из звёздных пушек.
- Торпеды игнорируют вражескую оснащённость турелями и используют правила систем самонаведения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «БЕЛЛАДОННЫ»

«Белладонны» чуть устойчивее «Болиголовов», и несут более сбалансированный арсенал. Их главное оружие – торпеды, что требует постоянно маневрировать, выискивая слабые точки в броне врага, давать залпы с близкой станции и отходить на перезарядку. Как правило, «Белладонны» действуют группами по два-три корабля. Эльдары очень осторожны, так что «Белладонна» явно сбежит, если будет полуразрушена.



«АВРОРА»

Корпус: лёгкий крейсер

Тип: лёгкий крейсер типа «Аврора»

Размеры: длина – 3,4 км, ширина – 0,4 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 12 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 9 g.

«Аврора» – это типичный лёгкий крейсер эльдарских корсаров. Он отличается скоростью, высокой маневренностью и достаточной огневой мощью. Любопытно, что его солнечные паруса установлены не только наверху, но и по бортам, как у более крупных эльдарских крейсеров и линейных крейсеров. «Авроры» часто встречаются в корсарских эскадрах Коронуса, наряду с очень похожими «Солярисами» – подробнее они описаны в дополнении «Грань бездны».

Скорость: 14

Маневренность: +43

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 0

Броня: 15

Прочность корпуса: 48

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: нос (2), киль (1).

Необходимые узлы: большие солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

• **Два носовых пульсарных лэнса:** лэнс, сила 1, 1к10+3, КУ 3, дальн. 3, Пульсар.

• **Килевые торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 4, 2к10+14, дальн. 40, Защитные голополя, Глубина разрушения (3); аппараты заряжены эльдарскими плазменными торпедами, но могут быть заменены на другие – например, вихревые (по решению ведущего). В узле храниться двадцать четыре торпеды.

• **Голополе:** см. стр. 83.

• **Склад трофеев:** корсары не интересуются торговлей, но в их небольших грузовых отсеках лежит добыча, взятая с прошлых жертв. Если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +25 очков достижения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Аврора» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

• Штраф -1 к скорости при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.

• Увеличение всех потерь в численности экипажа на 1.

• Уменьшение всех потерь боевого духа на 1 (до минимума в 1).

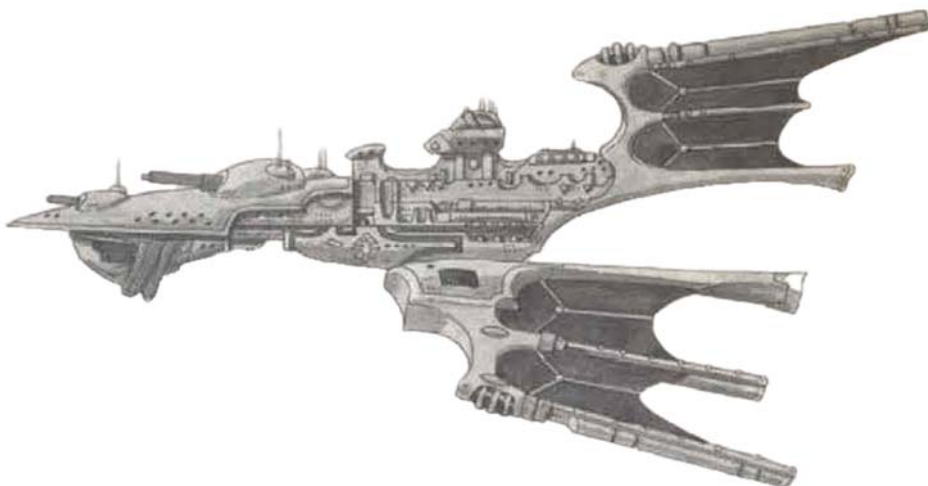
• Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатареями.

• Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с обнаружением.

• Торпеды игнорируют вражескую оснащённость турелями и используют правила систем самонаведения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «АВРОРЫ»

«Аврора» – это чрезвычайно опасный лёгкий крейсер. Его пульсарные лэнсы позволяют нанести до шести попаданий в один ход – даже без макробатарей, способных истощить щиты врага, «Аврора» может уничтожить корабль основного класса, а скорость и маневренность позволяет ей перегнать большинство рейдеров и фрегатов. Ведущему стоит сталкивать авантюристов с «Авророй» только, если они владеют мощным кораблём или готовы к тяжёлому испытанию. В бою «Аврора» окатывает врагов залпами торпед, чтобы вывести из строя малые цели, а потом сблизается с крупными судами и обрушивает на них губительный огонь пульсаров. «Аврора» может отступить, если у неё останется 5 или меньше очков прочности корпуса.



КРЕЙСЕР «ЗАТМЕНИЕ»

Корпус: крейсер

Тип: крейсер типа «Затмение»

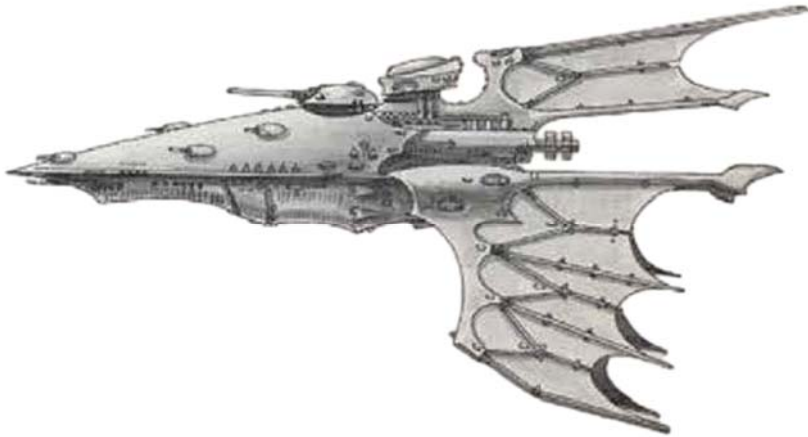
Размеры: длина – 4,7 км, ширина – 1,4 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 18 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 8 g.

«Затмение» – один из самых грозных пустотных кораблей эльдарских корсаров. Он сочетает огневую мощь пары носовых лэнсов со множеством эскадрилий бортовой авиации (обычно состоящей из «Тёмных звёзд» и «Орлов»). Это позволяет одному «Затмению» уничтожить целый караван из военных и гражданских судов.



Скорость: 9

Манёвренность: +22

Обнаружение: +25

Пустотные щиты: 0

Броня: 15

Прочность корпуса: 60

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (50)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: нос (2), киль (2).

Необходимые узлы: большие солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Два носовых пульсарных лэнса:** лэнс, сила 1, 1к10+3, КУ 3, дальн. 3, Пульсар.
- **Две килевые взлётные палубы:** взлётная палуба, сила 2, каждая палуба вмещает две эскадрильи истребителей «Тёмная звезда» и две эскадрильи бомбардировщиков «Орёл» (итого четыре эскадрильи каждого типа).
- **Голополе:** см. стр. 83.
- **Склад трофеев:** корсары не интересуются торговлей, но в их небольших грузовых отсеках лежит добыча, взятая с прошлых жертв. Если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +50 очков достижения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Затмение» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -1 к *скорости* при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- Увеличение всех потерь в *численности экипажа* на 1.
- Уменьшение всех потерь *боевого духа* на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатарей.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с *обнаружением*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЬДАРСКИХ КРЕЙСЕРОВ

Эльдарские суда сопровождения – это серьёзный, но посильный враг. Их мощное оружие и маневренность сбалансированы слабой броней и малой прочностью корпуса. Одно попадание может нанести серьёзный урон. Но эльдарские крейсера – совсем другое дело. Они довольно устойчивы к урону, а скорость и маневренность, хотя и уступают эльдарским кораблям сопровождения, всё равно может тягаться с лучшими имперскими фрегатами и рейдерами. Оба описанных здесь крейсера – одни из самых опасных эльдарских кораблей, достойным противником в дуэли с которым может быть лишь другой полноценный крейсер.

«Затмение» будет действовать издалека, терзая противника вылетами своих эскадрилий, а повредив цель при первой возможности рванёт к ней, добьёт пульсарными лэнсами и отступит. «Тени» действуют чуть более агрессивно – они расстреливают врага торпедами, а потом сближаются на расстояние выстрела из макроорудий. Крейсера отступят, если у них останется 5 или меньше очков *прочности корпуса*.

КРЕЙСЕР «ТЕНЬ»

Корпус: крейсер

Тип: крейсер типа «Тень»

Размеры: длина — 4,7 км, ширина — 1,4 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 16 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 8 g.

«Тень» сочетает в себе удивительную скорость, маневренность и огневую мощь. Это бич имперских торговых путей в секторе Коронус. Как правило, «Тени» представляют собой костяк корсарской ударной эскадры.

Скорость: 9

Манёвренность: +26

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 0

Броня: 15

Прочность корпуса: 60

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (50)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: нос (3), киль (1).

Необходимые узлы: большие солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

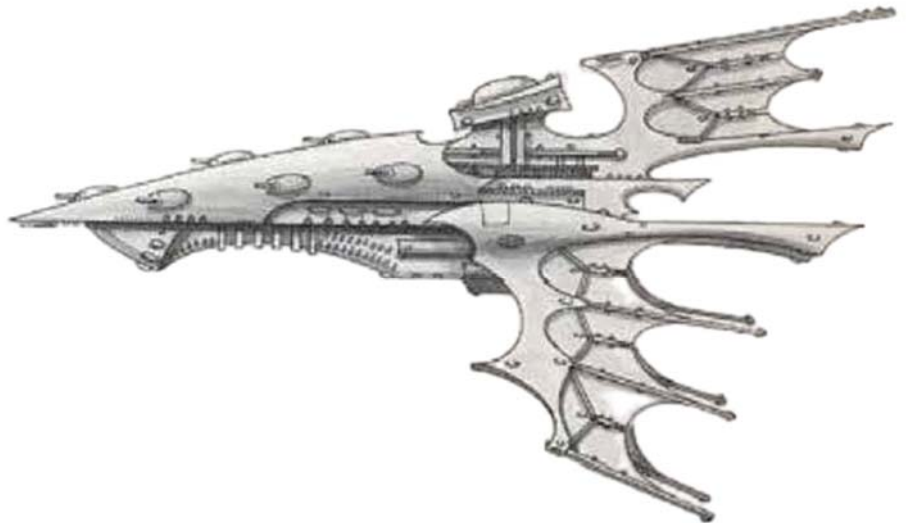
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Три носовых установки звёздных пушек:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 4, дальн. 4, Превосходная точность.
- **Килевые торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 4, 2к10+14, дальн. 40, Защитные голополя, Глубина разрушения (3); аппараты заряжены эльдарскими плазменными торпедами, но могут быть заменены на другие (по решению ведущего). В узле храниться тридцать две торпеды.
- **Голополе:** см. стр. 83.
- **Склад трофеев:** корсары не интересуются торговлей, но в их небольших грузовых отсеках лежит добыча, взятая с прошлых жертв. Если корабль будет захвачен, а этот узел — не повреждён, авантюристы получают +50 очков достижения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Тень» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -1 к скорости при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- Увеличение всех потерь в численности экипажа на 1.
- Уменьшение всех потерь боевого духа на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатареями.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с обнаружением.
- Бонус +10 ко всем тестам Дальнего боя при стрельбе из звёздных пушек.
- Торпеды игнорируют вражескую оснащённость турелями и используют правила систем самонаведения.



КОРАБЛИ РУКОТВОРНЫХ МИРОВ

Единожды увидев эльдарский рукотворный мир, его уже не забудешь. Исполин, размером с небольшую планету (а то и крупнее) он безмятежно дрейфует в глубокоом космосе, двигаясь по пути, известному лишь провидцам. Этот ковчег создан из призрачной кости – такой же, как та, что идёт на эльдарские суда, броню и машины. Исполинские миры-корабли – последнее, что осталось от бывшего величия этой цивилизации.

Как правило, каждый рукотворный мир оберегает крупный флот. Обычно он держится рядом с самим миром, ведь ему нередко приходится давать отпор космическим опасностям. Но иногда такие эскадры собираются воедино и вместе идут в бой. Как правило, походы совершают для защиты девственных миров – планет, некогда преображённых эльдарскими в рай на земле. Не раз и не два эльдары без жалости истребляли поселенцев таких планет, ведь всех не-эльдаров на девственных мирах они считают захватчиками, независимо от того, сколько колонисты там живут, и давно ли сами «хозяева» бывали на этой планете.

Во флотах рукотворных миров встречаются разные корабли – от маленьких рейдеров, предназначенных для защиты самого ковчега, до циклопических линкоров, сопоставимых с крупнейшими судами Имперского Флота. Зачастую такие корабли уступают корсарским скоростью, но превосходят прочностью и лучше подходят для традиционного линейного боя. Корсарские флоты почти никогда не используют корабли рукотворных миров, как и наоборот.

Ниже описаны примеры кораблей из флота рукотворных миров. В Корнусе они почти наверняка будут принадлежать к Казлору – этот ковчег странствует по окраинам галактики, а текущий курс приближает его к Каликсиде и Корнусу.

«ТЕНЕВОЙ ОХОТНИК»

Корпус: рейдер

Тип: судно сопровождения типа «Теневой охотник»

Размеры: длина – 0,8 км, ширина – 0,15 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 3 мегатонны (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 10 g. (минимум)

Такие крошечные корабли – одни из самых маленьких, что встречаются в эльдарских флотах. Они почти всегда действуют звеньями и предназначены для защиты ковчегов, от которых очень редко удаляются в глубокий космос. Крайне маневренные, даже по эльдарским меркам, «Охотники» способны поражать истребители огнём звёздных пушек, но нередко обстреливают и корабли основного класса. Защищая родной ковчег, они выступают как последняя линия защиты и набрасываются на врага, что пробился через крупные корабли – если потребуются, захватчика будут преследовать до самой поверхности рукотворного мира.

Скорость: 15

Манёвренность: +50

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 0

Броня: 14

Прочность корпуса: 15

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 0

Оснащённость орудиями: нос (1).

Необходимые узлы: маленькие солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

Выберите одно орудие:

● **Носовая установка звёздных пушек:** макробатарей, сила 4, 1к10+2, КУ 4, дальн. 4, Превосходная точность.

● **Носовой фантомный лэнс:** лэнс, сила 1, 1к10+3, КУ 3, дальн. 6.

Голополе: см. стр. 83.



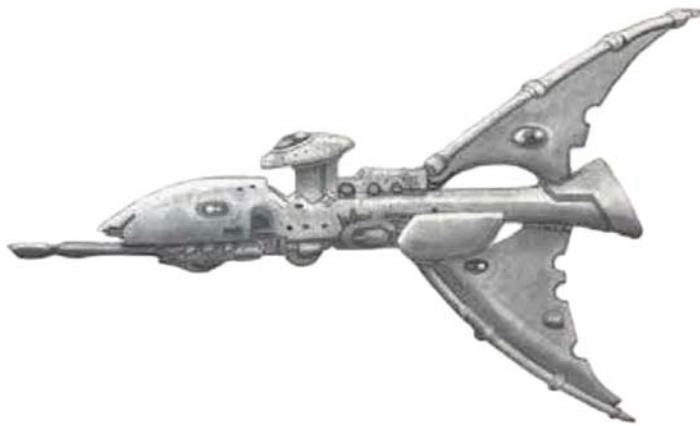
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «ТЕНЕВЫХ ОХОТНИКОВ»

«Теневые охотники» предназначены для использования эскадрами – в них должны входить два или больше кораблей со звёздными пушками и хотя бы одно, несущее лэнс – по отдельности их оружие не представляет угрозы кораблям сопоставимого размера. Ресурсы «Охотников» очень малы, а потому им нельзя удаляться от своего рукотворного мира (разве что в составе крупного флота).

В эскадренных боях, «Теневые охотники» выбивают вражеские рейдеры и защищают крупные эльдарские корабли от торпед и вражеской авиации. Капитаны «Теневых охотников» прекрасно понимают хрупкость своих судов и готовы отступить, чтобы не гибнуть без необходимости.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ОСЛОЖНЕНИЯ

- **Ограниченные ресурсы:** «Теневые охотники» должны действовать поблизости от рукотворных миров – у них небольшой экипаж, а припасов обычно хватает лишь на месяц. «Теневые охотники» не могут совершать атак «Ударил-отступил» и начинать абордажи.
- **Маленький и юркий:** в силу малого размера и сногшибательной маневренности, «Теневые охотники» могут сбивать торпеды и пустотную авиацию – при стрельбе по ним корабль не получает штрафов.



ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Теневой охотник» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -1 к *скорости* при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- Бонус +10 ко всем тестам «Командования», предпринятым в ходе абордажа.
- Увеличение всех потерь в *численности экипажа* на 1.
- Уменьшение всех потерь *боевого духа* на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатарей.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с *обнаружением*.
- Бонус +10 ко всем тестам Дальнего боя при стрельбе из звёздных пушек.

Сообщение для флота

Связь обеспечил: астропат Терник 136.815.M41

Получатель: адмирал Натаниэль Хорн, капитан «Грифона» и командир Стражи Прохода 27-Эст

Отправитель: командер Виктория Хорн, капитан «Ястреба», автономно действующего в пространстве Коронус.

Я должна признаться, что когда впервые увидела эльдарский пустотный корабль, то не поняла, почему его стоит опасаться. Их суда кажутся такими хрупкими – просто скорлупки, что не выдержат огня наших батарей и лэнсов. Но потом мне довелось сразиться с ними.

Натан, как корабль может так двигаться? В них есть бесподобная грация и изящество – наши фрегаты и крейсера рядом с ними кажутся неуклюжими. Хуже того, эти голополя путают наши авгуры и когитаторы, отчего по врагу почти невозможно попасть. Я бы предпочла сражаться с эскадрами орков, чем давать бортовые залпы в пустоту в тщетной надежде на удачу.

Но оттого слаще каждого точное попадание. Возможно, поразить эльдарский корабль почти невозможно, но несколько успешных попаданий оставят его дрейфовать в пустоте.

Конец сообщения

ПРИЗРАЧНЫЙ КОРАБЛЬ

Корпус: крейсер

Тип: лёгкий крейсер типа «Призрачный корабль»

Размеры: длина — 3 км, ширина — 0,4 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 12 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 8,5 g.

Призрачные корабли можно назвать архетипичными для флота рукотворных миров. Сделанные, как и все эльдарские суда, из призрачной кости, они известны элегантными очертаниями и почти неестественной для своей трёхкилометровой длины маневренностью. Это основа эскадр, которые защищают ковчеги, — говорят, что они не столько движутся в атаку, сколько пикируют на врага, подобно хищным птицам.

Скорость: 8

Манёвренность: +24

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 0

Броня: 18

Прочность корпуса: 55

Боевой дух: 100

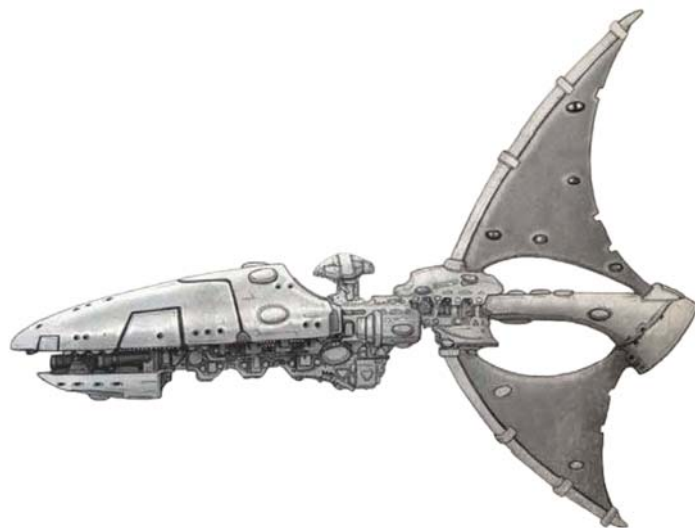
Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (50)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: нос (2), киль (1).

Необходимые узлы: большие солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

Выберите два носовых орудия:

- **Носовая установка звёздных пушек:** макробатарей, сила 4, 1к10+2, КУ 4, Дальн. 4, Превосходная точность.
- **Носовой пульсарный лэнс:** лэнс, сила 1, 1к10+3, КУ 3, Дальн. 3, Пульсар.

Выберите одно килевое орудие:

- **Килевая взлётная палуба:** взлётная палуба, сила 2, эта палуба вмещает две эскадрильи истребителей «Тёмная звезда» и две эскадрильи бомбардировщиков «Орёл» (либо из аналогии с рукотворных миров — «Ночное крыло» и «Феникс»).
- **Килевые торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 4, 2к10+14, Дальн. 40, Защитные голополя, Глубина разрушения (3); аппараты заряжены эльдарскими плазменными торпедами, но могут быть заменены на другие (по решению ведущего). В узле храниться тридцать две торпеды.
- **Голополе:** см. стр. 83.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

Призрачный корабль обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -1 к *скорости* при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- При абордаже враг получает дополнительно 1к5+2 единиц урона *численности экипажа* и *боевому духу*.
- Увеличение всех потерь в *численности экипажа* на 1.
- Уменьшение всех потерь *боевого духа* на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатарей.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с *обнаружением*.
- Бонус +10 ко всем тестам Дальнего боя при стрельбе из звёздных пушек.
- Торпеды игнорируют вражескую *оснащённость турелями* используют правила систем самонаведения.

ДРАКОНЫ

Корпус: крейсер

Тип: крейсер типа «Дракон»

Размеры: длина – 4,5-5,5 км, ширина – 0,4-0,6 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 16-20 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 7-8 g.

Термин «Дракон» не указывает на конкретный вид корабля – это скорее название целой разновидности похожих по конструкции судов, созданных по единому образцу. Такие корабли легко отличить по размеру – в эльдарских флотах мало других таких гигантов. Кроме того, в названиях их подтипов всегда есть слово «дракон». Эльдары часто дают этим кораблям собственные имена, основанные на комплекте вооружения и роли в бою.

К примеру, драконы духов называются так, потому что почти не имеют экипажа – ими управляет Круг бесконечности. Пустотные драконы оснащены для действий вдали от рукотворного мира. Эльдары с Казлора также применяют ночных драконов, оснащённых самыми лучшими авгурами и средствами маскировки, нова-драконов, вооружённых почти исключительно звёздными пушками для поддержки с близкой дистанции, и звёздных драконов, что несут пульсарные лэнсы для противостояния с вражескими кораблями. Могут существовать и иные виды драконов, с собственным оружием и задачами.

Скорость: 8

Манёвренность: +20

Обнаружение: +18

Пустотные щиты: 0

Броня: 18

Прочность корпуса: 60

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (50)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: нос (3), киль (2).

Необходимые узлы: большие солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

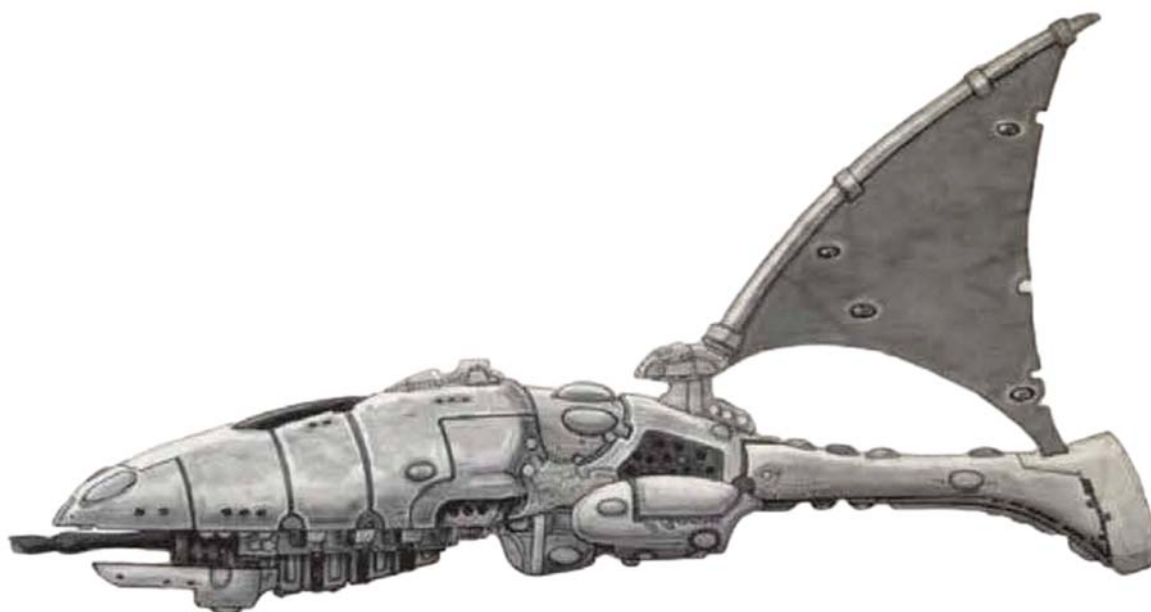
«Драконы» несут орудия из приведённого здесь списка. У каждого подвида «драконов» свой набор вооружения – подробнее подвиды описаны ниже.

● **Носовая установка звёздных пушек:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 4, дальн. 4, Превосходная точность.

● **Носовой пульсарный лэнс:** лэнс, сила 1, 1к10+3, КУ 3, дальн. 6, Пульсар.

● **Килевая взлётная палуба:** взлётная палуба, сила 2, эта палуба вмещает две эскадрильи истребителей «Тёмная звезда» и две эскадрильи бомбардировщиков «Орёл» (либо из аналоги с рукотворных миров – «Ночное крыло» и «Феникс»).

● **Килевые торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 6, 2к10+14, дальн. 40, Защитные голополя, Глубина разрушения (3); аппараты заряжены эльдарскими плазменными торпедами, но могут быть заменены на другие (по решению ведущего). В узле храниться тридцать две торпеды.



ПУСТОТНЫЙ ДРАКОН

Такие корабли оснащены складами припасов и подготовлены для долгих действий в пустоте.

Вооружение: две носовых пульсарных лэнса, одна носовая установка звёздных пушек, две килевые взлётные палубы.

Голополе: см. стр. 83.

Расширенные склады припасов: пустотный дракон может действовать в пустоте до двух лет без потерь в *численности экипажа* и *боевом духе*. Кроме того, выполнение «Срочного ремонта» восстанавливает +5 единиц *прочности*.

НОЧНОЙ ДРАКОН

Вероятно, такими кораблями с усиленными авгурами располагает только Казлор.

Вооружение: один носовой пульсарный лэнс, две носовые установки звёздных пушек, две килевые взлётные палубы.

Голополе: см. стр. 83.

Психические авгуры: ночной дракон получает +10 к *обнаружению* и может перебрасывать проваленные тесты, связанные с *обнаружением*.

НОВА-ДРАКОН

У таких кораблей одна цель – уничтожение врагов. Их звёздные пушки позволяют испарять суда неприятеля, а килевые отсеки полны торпед.

Вооружение: три носовых установки звёздных пушек, одни килевые торпедные аппараты

Голополе: см. стр. 83.

ЗВЁЗДНЫЙ ДРАКОН

Такие корабли опасны для крупных судов врага, ведь их батареи пульсарных лэнсов могут легко прожечь их броню.

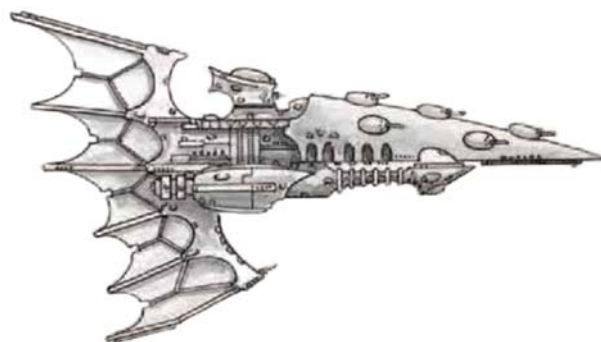
Вооружение: три носовых пульсарных лэнса, одни килевые торпедные аппараты.

Голополе: см. стр. 83.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Драконы» обладают следующими модификаторами (некоторые правила могут не применяться, если на борту нет связанных с ними узлов).

- Штраф -1 к *скорости* при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- При abordage враг получает дополнительно 1к5+2 единиц урона *численности экипажа* и *боевому духу*.
- Увеличение всех потерь в *численности экипажа* на 1.
- Уменьшение всех потерь *боевого духа* на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатарей.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с *обнаружением*.
- Бонус +10 ко всем тестам Дальнего боя при стрельбе из звёздных пушек.
- Торпеды игнорируют вражескую *оснащённость турелями* и используют правила систем самонаведения.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЗРАЧНЫХ КОРАБЛЕЙ И ДРАКОНОВ

Крупные корабли с рукотворных миров редко встречаются в Коронусе – авантюристы вряд ли смогут наткнуться на них случайно. В отличие от корсарских банд, эскадры рукотворных миров представляют собой нечто вроде эльдарского Флота, который используется лишь в определённых операциях. Если вам встретилось такое судно – значит у него была причина здесь оказаться. Такие корабли редко действуют в одиночку – если не считать пустотных драконов. Как правило, они будут частью эскадры (или хотя бы иметь сопровождение из «Теневых охотников»). Их тактика сильно зависит от вооружения – несущие корабли будут держаться поодаль и запускать эскадрильи, а обладатели макроорудий и лэнсов пойдут на сближение. Обычно суда с рукотворных миров отступают, если у них останется пять или меньше очков *прочности*.

КОРАБЛИ ДУХОВ

Эльдарская цивилизация в упадке, их численность падает, и часть кораблей пустеет. Некоторые рукотворные миры – особенно Ианден – оснащают такие суда камнями душ, чтобы пустым кораблём могли управлять духи мёртвых предков. Призраки могут усилить оставшийся экипаж или даже управлять полностью пустым кораблём благодаря Кругу бесконечности. Так или иначе, командовать подобным судном должен духовидец – могущественный псайкер, что посвятил себя общению с душами покойных. Любой призрачный корабль или дракон можно сделать кораблём духов, применив следующие правила:

Нет экипажа: корабль духов не может терять очки *боевого духа* и *численности экипажа*, так как на нём вовсе нет экипажа. В силу этого корабль автоматически проваливает попытки abordage и атак «Ударил-отступил» с 1к5+1 степенями провала, и не может совершать длительных действий (или исполнять приказов), что воздействуют прямо на экипаж.

Призрачное зрение: такие корабли получают штраф -5 на тесты *обнаружения*, поскольку души из Круга бесконечности не совсем чётко представляют себе внешний мир.

«МЕЧ ЭЛИССАРА»

Благодаря своей архаичной конструкции, «Меч Элиссара» – это один из немногих легко узнаваемых эльдарских кораблей в Коронусе. Говорят, что этому примечательному судну уже много тысячелетий, а истории о его нападениях на человеческие поселения и караваны уходят в такое далёкое прошлое, какое только можно вспомнить. «Меч» служит флагманом Вороньим духам. В последнее время Вороньи духи стали чаще нападать, как на людей, так и на своих сородичей в Пространстве, и «Меч» стали видеть всё чаще и чаще.

Те вольные торговцы, что встречались с «Мечом» и остались в живых, удивлялись, что корабль больше похож на выходца с рукотворного мира, чем на корсара. Это подкрепляет другие наблюдения, говорящие о том, что Вороньи духи – скорее обитатели ковчега, чем корсары.

«Меч Элиссара» – это пустотный дракон с несколькими дополнительными спецправилами. Вооружите его как пустотный дракон и применяйте правила пустотных драконов вместе с теми, что приведены ниже.

- **Очень большие солнечные паруса:** «Меч Элиссара» несёт уникальное парусное вооружение. Один парус установлен на высокой надпалубной мачте, второй – на не менее длинной килевой, а ещё два – на выносных опорах по левому и правому борту. Такие паруса предоставляют кораблю +5 к *маневренности* и приносят достаточно энергии для дополнительных систем.

- **Килевые батареи солнечных пушек:** в отличие от большинства ночных драконов, «Меч» имеет лишь одну килевую взлётную палубу – вместо второй установлена дополнительная дальнобойная лазерная батарея: макробатарея, сила 4, 1k10+3, КУ 4, дальн. 9, Превосходная точность).

- **Ветеран тысячелетних войн среди звёзд:** «Меч» стар даже по эльдарским меркам. Он путешествует по всему сектору и за его пределы и потому повидал очень многое. Хотя возраст берёт своё, «Меч» по-прежнему в строю. Корабль получает бонус +10 ко всем тестам ремонта и +5 к тестам Дальнего боя, предпринятым при стрельбе из корабельного вооружения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Меч» также получает все подходящие модификаторы из перечня таковых для драконов.



«ШЁПОТ АНАРИСА»

Корпус: эльдарский крейсер

Тип: неизвестен

Размеры: длина – 6,5 км, ширина – 0,8 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 30 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестно.

Максимальное ускорение: 6,5 g.

«Шёпот Анариса» – это древний эльдарский крейсер, последний «пустотный дракон» с проклятого рукотворного мира Лу’Насад. Он тысячелетиями странствовал по Пространству с единственным пассажиром на борту – провидцем Анарисом. Теперь их пути разошлись, и легендарным кораблём управляют души давно мёртвого экипажа. За последние девять тысяч лет «Шёпот» побывал почти во всём Пространстве, появляясь то там, тот тут, то помогая имперским кораблям и судам вольных торговцев, то уничтожая их.

Скорость: 5	Манёвренность: +17	Обнаружение: +20
Пустотные щиты: 0	Броня: 25	Прочность корпуса: 75
Боевой дух: 0	Численность экипажа: 0	Искусность экипажа: ветеранский (50)
Оснащённость турелями: 2		
Оснащённость орудиями: нос (4), киль (2).		

Необходимые узлы: большие солнечные паруса, варп-компас, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские отсеки для экипажа, комплекс датчиков.

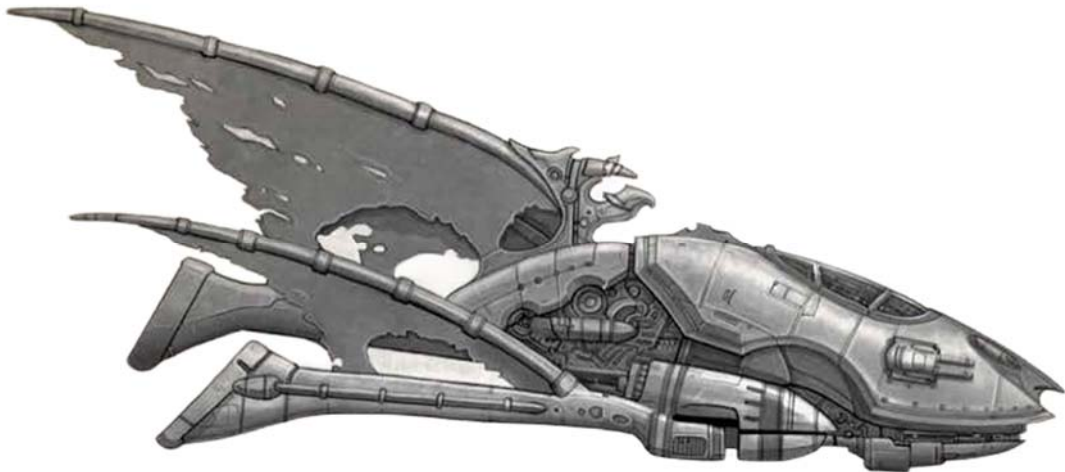
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Две носовые установки звёздных пушек:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 4, дальн. 4.
- **Два носовых пульсарных лэнса:** лэнс, сила 1, 1к10+3, КУ 3, дальн. 3; это орудие имеет носовой сектор обстрела.
- **Килевые ракетные батареи:** макробатарея, сила 5, 1к10+1, КУ 4, дальн. 6 или килевые торпедные аппараты и килевые взлётные палубы.
- **Голополе:** см. стр. 83.
- **Складские отсеки:** трюмы «Шёпота» пусты уже тысячелетия – за долгие годы весь груз уже израсходован или обратился в пыль.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Шёпот Анариса» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -1 к *скорости* при движении к ближайшему светилу, бонус +1 к при движении под прямым углом к нему, никакого эффекта при движении от него.
- Увеличение всех потерь в *численности экипажа* на 1.
- Уменьшение всех потерь *боевого духа* на 1 (до минимума в 1).
- Штраф -40 на все тесты, предпринятые, чтобы попасть по эльдарскому кораблю лэнсами, торпедами, боевыми эскадрильями или тараном, -20 на попадание макробатареями.
- Штраф -30 на все длительные действия противника, связанные с *обнаружением*.
- Бонус +10 ко всем тестам Дальнего боя при стрельбе из звёздных пушек.



СТРИКСИДЫ

«Отступить в течение шестидесяти секунд или ты откроешь огонь по нам, почтенный двуногий? Хм-м-м... А что если мы отступим в течение ста восьмидесяти секунд, но поменяем пять наших пустоходов на один из ваших гордых, прекрасных кораблей? Нет? Десять наших пустоходов?»

- неизвестное стриксидское судно выдвигает встречное предложение

Стриксиды – загадочная раса, чьей единственной понятной мотивацией остаётся одержимость торговлей. Межзвёздное «общение» прочих рас состоит из угроз, похвалы и требований не заходить на их территорию, тогда как вещание стриксидов – это идущий по всем частотам поток осторожных, вкрадчивых предложений о взаимовыгодных сделках.

Стриксиды, которых человечество повстречало в Коронусе, кажутся расой пустотников – их родной мир до сих пор неизвестен. Как ни странно, они рассматривают эти края как свою сферу интересов и хорошо осведомлены обо всём, что происходит в Пространстве – от Станций Прохода до Разломов Гекатона.

В космосе они часто путешествуют караванами от трех до пяти кораблей. Как правило, стриксиды избегают конфликтов, хотя вольный торговец Джабез Кол – а на его счету немало сделок с этими непредсказуемыми чужаками – рассказывал, что видел стриксидские корабли, ведущие яростные бои со своими сородичами. Причины таких усобиц неизвестны, хотя про стриксидов говорят, что они не побрезгуют напасть на заметно уступающего мощью или численностью противника.

КОРАБЛИ СТРИКСИДОВ

Разведка Имперского Флота предполагает, что крупные корабли этих ксеносов обозначаются термином «ксебек», а мелкие – просто «караванные суда». Делить все возможные разновидности кораблей целой расы на две группы – не слишком обычное дело, но стриксидский флот не поддаётся никакой иной классификации.

Внешне ксебеки различаются очень сильно. Это корабли-караваны в самом буквальном смысле этого слова. Каждый ксебек – это корабль, оснащённый мощными плазменными двигателями (обычно крупнотоннажный транспортник, но встречаются рейдеры, фрегаты и даже лёгкие крейсеры). За ним на сотнях исполненных цепей тащится четыре-пять остовов других судов – почти всегда не-стриксидского происхождения. Кажется, хозяева живут как в главном судне каравана, так и в буксируемых им корпусах, хотя порой они продают такие «придатки» заинтересованным покупателям.

Флот особенно озадачивает технологическая чересполосица, что царит на стриксидских кораблях – одни ксебеки могут быть оснащены лучшим имперским оборудованием, а другие полагаются на совершенно примитивные устройства, вплоть до выработки гравитации при помощи центробежной силы. В стриксидском кораблестроении будто бы нет никакой видимой логики, что лишь укрепляет их репутацию непонятных торговцев и мародёров. Кажется, что ксебеки используют плазменные двигатели, но авантюристы, которым довелось побывать на таком корабле, утверждают, что у стриксидов в ходу более мощный источник энергии, скрытый в недрах судна.

Метод варп-путешествий этих ксеносов также остаётся предметом догадок. Они совершенно точно умеют входить в Имматериум, но никто не может сказать, как они там ориентируются. Одни предполагают, что стриксиды совершают короткие, неуправляемые прыжки, подобно капитанам-хартистам; им возражают, что порой один и тот же ксебек видели в противоположных регионах Пространства с разницей всего в несколько месяцев, а такое расстояние за такой срок и человеческие корабли могут покрыть лишь за счёт навигаторов и Астрономикона. Все попытки

установить истину стриксиды встречают длинными и противоречивыми историями, каждая из которых является бесспорной ложью. Если в этих чужаках и есть нечто неизменное, кроме готовности торговать и ненависти к эльдарам, то это всеобщая скрытность и нежелание выдавать секреты, касающиеся их самих.

СТРИКСИДСКИЕ КОРАБЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

Хотя большинство кораблей стриксидов оснащено оборудованием, снятым с судов других рас, кое-где можно увидеть и их собственные необычные творения.

ВАРП-ДВИГАТЕЛЬ КСЕНОСОВ

Кажется, стриксиды применяют устройства, похожие на людские варп-двигатели, но как именно те работают – загадка. На все вопросы ксеносы обычно говорят, что «течения Варпа не разглядеть двумя глазами» и не вдаются в подробности.

ФАЗОВОЕ ПОЛЕ

Такое устройство защищает корабль от вторжения из Варпа, удерживая корабль немного «не в фазе» с Имматериумом во время перехода.

ИЗЛУЧАТЕЛЬ ПРИЗРАЧНОГО ПОЛЯ

Некоторые посланцы Механикус очень бы хотели получить образец этой технологии, что защищает лучше имперских щитов, потребляя столько же энергии.

ИСКУССТВЕННАЯ СРЕДА ОБИТАНИЯ СТРИКСИДОВ

Стриксиды, как и люди, дышат кислородом, но предпочитают сырость и прохладу, отчего устанавливают на своих кораблях собственные системы жизнеобеспечения.

ПРИЗРАЧНЫЕ ГЛАЗА (ГЛУБОКОПУСТОТНЫЕ СКАНЕРЫ)

У стриксидов встречаются крайне мощные датчики, чья работа может оставаться незаметной даже при активном сканировании.

АРСЕНАЛ СТРИКСИДОВ

Как ни странно, но вооружение – это единственное, чего стриксиды совершенно не заимствуют у иных рас. Они почти всегда полагаются на собственные непостижимые технологии.

У стриксидов нет своего аналога лэнс-излучателей – они верят в диковинное энергетическое оружие, способное убивать пустоходов прямо внутри корабля. Те, кто видели эти макроорудия в действии, говорили о «призрачном свете», и большинство проклинает такое оружие. Рассказывают о коридорах, наполненных бледно-серым светом, подобным предрассветному туману, и пустоходах, лежащих мёртвыми без единой отметины на телах.



СПЕЦПРАВИЛА СТРИКСИДОВ

Нижеописанные правила применяются ко всем стриксидским кораблям, содержащим такие узлы (все прочие узлы с точки зрения игровой механики не отличаются от имперских аналогов).

• **Течения, что видимы четырьём глазам (Варп-двигатель ксеносов):** этот узел аналогичен варп-двигателю, но при использовании есть 40%-й шанс сократить время странствия на 1к10 месяцев (до минимума в один день).

• **Зри незримое (Призрачные глаза):** когда стриксидские корабли идут *тихим ходом*, они могут предпринимать действия,

связанные с активным сканированием, но оставаться незамеченными. Также они могут предпринимать такие действия в других обстоятельствах, но никто ничего не заметит – даже торговый партнёр, пришвартованный совсем рядом.

• **Призрачный свет (Макроорудия призрачного света):** получив попадание из такого макроорудия (а не приняв на пустотные щиты), корабль теряет одно очко *численности экипажа* (даже если урон прочности нанесён не был). При объединении залпов, каждое попадание наносит одно очко урона *численности*. Этот урон наносится в дополнение ко всем обычным эффектам от стрельбы из макробатарей.

КСЕБЕК

Корпус: лёгкий крейсер

Тип: торговое судно ксеносов

Размеры: различные.

Масса: различная

Экипаж: приблизительно 10 000-30 000 (большинство – не стриксиды).

Максимальное ускорение: различное

Ксебеки – это одни из крупнейших судов в стриксидских караванах. Такой корабль нередко составлен из нескольких корпусов разного происхождения, которые тянет на буксире одно судно со множеством двигателей. Порой хозяева даже готовы продать один из корпусов такого «каравана».

Скорость: 3

Маневренность: –10

Обнаружение: +50

Пустотные щиты: 3

Броня: 15

Прочность корпуса: 55

Боевой дух: 95

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (40)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), киль (1), левый борт (1), правый борт (1)

Необходимые узлы: варп-двигатель ксеносов, фазовое поле, трофейный двигатель типа «Станки» 1-го класса, излучатель призрачного поля, трофейный коммерческий мостик, искусственная среда обитания стриксидов, отсеки кабальных рабочих, призрачные глаза.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

• **Казармы для громил и рабов:** маловероятно, что этот корабль будет выполнять *военную* или *торговую* задачу, но если так, он получит +50 очков достижения, выполнив её.

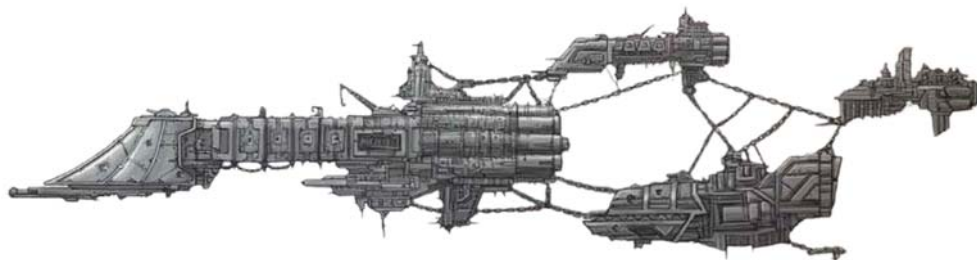
• **Макроорудия призрачного света на левом и правом бортах:** макробатарея, сила 6, 1к10+2, КУ 6, дальн. 5.

• **Многочисленные грузовые трюмы:** в добытых корпусах стриксиды оборудуют целые трюмы. Маловероятно, что этот корабль будет выполнять *торговую* задачу, но если так, он получит +100 очков достижения, выполнив её. Если авантюристы нападут на корабль и разграбят его, не повредив этот узел, это принесёт им +1к10×10 очков достижения к текущей задаче авантюры.

• **Надпалубное и килевое макроорудия призрачного света:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 6, дальн. 5.

• **Складные отсеки:** на кораблях стриксидов много крупных трюмов, хотя они всегда могут оказаться завалены бесполезными хламом. Если авантюристы нападут на корабль и разграбят его, не повредив этот узел, это принесёт им +1к100 очков достижения к текущей задаче авантюры.

• **Усовершенствованные тормозные двигатели:** преимущества, что даёт этот узел, уже включены в профиль корабля.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КСЕБЕКОВ И СТРИКСИДСКИХ КОРАБЛЕЙ

Стриксиды – интересные противники для авантюристов, особенно после схваток с мощными и опасными эскадрами эльдаров или орков. Надёжные пустотные щиты делают стриксидские суда относительно устойчивыми, хотя низкая манёвренность и слабое бронирование не позволяют долго выдерживать огонь. При этом всё общение со стриксидами должно строиться на переговорах, обмане и блефе – особенно в бою. Как правило, стриксиды атакуют лишь те корабли, что явно выглядят слабее. Если им повстречается кто-то равной или превосходящей мощи, они попытаются договориться или бежать. Аналогично, ксеносы попытаются отступить, если им грозит гибель (*прочность корпуса* упала на 10 или ниже).

РАК'ГОЛЫ

*«Очень удачно, что рак'голы остаются в изоляции.
Это ксеносы, что поклоняются Тёмным богам и
убивают слуг Имперума. Инквизиторы могут
подрататься за право уничтожить их»*

- инквизитор Марр

Рак'голы могут быть молодой расой, недавно открывшей варп-путешествия, изучая разбитые корабли других цивилизаций, или выжившими представителями вымирающего вида – это до сих пор неясно. Их суда выглядят неуклюже и покрыты следами бессистемного ремонта, так что право на жизнь есть у обеих гипотез. Впрочем, основа у всех кораблей рак'голов одна. Это цилиндр, с одного конца к которому приделан грубый ядерный двигатель, выдающийся назад. На носу и корме есть неровные выросты, по всему корпусу торчат стабилизаторы, а сама поверхность испещрена простыми символами, случайно установленным бронепластинами и множеством оборонительных турелей.

К счастью для их возможных жертв, ядерные двигатели рак'голов незащищены. Это должно подвергать экипажи невообразимому уровню радиации, но очень удобно для потенциальных врагов – корабли рак'голов ярко сияют на любых ауспиках. Говорят, что лучшая защита от их налётов – бежать, едва увидишь характерные очертания двигателя.

Изучение кораблей, что стали жертвами рак'голов, позволяет сделать явные выводы. Все павшие суда – это ограбленные остовы. Всё оборудование, которое можно снять, снято, тела пустоходов похищены, либо так чудовищно изувечены, что никого невозможно узнать. Корпуса пестрят шрамами от радиации, а внутри повреждённых отсеков фон сохраняется на столетия. Последние доклады говорили, что некоторые абордажные группы рак'голов берут пленных. Причины остаются неизвестными, как и то, долго ли протянули такие узники вблизи от ядерных двигателей. Пока хотя бы один корабль рак'голов не будет изучен, выводов делать нельзя. Отдельные рассказы позволяют выделить более крупный тип ксеносудов, оснащённых крупными атомными лучемётами. Некоторые рапорты предполагают, что у таких гигантов должны быть эскадры сопровождения. Горе одинокому имперскому кораблю, что встретит такую стаю.

КОРАБЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ РАК'ГОЛОВ

Ниже описаны узлы, что встречаются на кораблях этой расы – часто такие устройства уступают человеческим, но всё равно остаются эффективными.

ДВИГАТЕЛИ

Вместо привычных человечеству плазменных, рак'голы полагаются на двигатели, что называют «ядерными». Они намного уступают имперским и основаны на идее атомного реактора и ядерного деления, что толкает корабль вперёд. Такие устройства позволяют достигать достойной скорости, но лишают корабль манёвренности.

Ксенологи сумели выделить два типа рак'голых двигателей – прерывистый и превосходящий его размерами взрывной. Оба способны придавать кораблю высокую скорость, но не позволяют совершать изящных маневров. Имперские капитаны нередко недооценивают грубую мощь таких устройств – порой к своему горю.

Сообщение для флота

Связь обеспечил: астропат Терник
312.815.M41

Получатель: адмирал Натаниэль Хорн,
капитан «Грифона» и командир Стражи
Прохода 27-Эст

Отправитель: командер Виктория Хорн,
капитан «Ястреба», автономно действующего
в пространстве Коронус.

В ходе разведки мы добрались до Ожога. Прибыв туда, мы немедленно обнаружили судно типа «Разорение». Наши сканеры показали, что его двигатели холодны, а на связь корабль не выходил. Мы поняли, что это «Златой покупатель», принадлежащий дому Феквард. Группа высадки обнаружила нечто ужасное – я убедилась в этом и сама.

Корабль не мог быть мёртв давно – все системы были отключены, но затхлый воздух оставался пригодным для дыхания, а температура была терпимой. Но каждый коридор оказался настоящей бойней. Всё вокруг пропитал запах крови и экскрементов. Истерзанные останки экипажа были повсюду, хотя их оказалось куда меньше, чем мы ожидали найти. Бортовой журнал, высокий уровень радиации и останки ксеносов указывали, что за расправой стоят рак'голы.

Мы полагаем, что их корабль покинул эти места, я продолжаю его искать. Чудовища, виновные в этой резне, должны быть уничтожены.

Конец сообщения

ВАРП-ДВИГАТЕЛИ И ЗАЩИТНЫЕ УСТРОЙСТВА

Варп-двигатели рак'голов куда совершеннее других технологий этой расы. Осмотр нескольких остовов ксенокораблей показал, что эти устройства были установлены на борту вне связи с общей конструкцией корабля. Ещё одно подтверждение их чужеродности – странные кристаллы, составляющие часть двигателя.

Чтобы защититься от воздействия Имматериума, рак'голы полагаются на множество талисманов, амулетов и символов, встроенных в корпус их кораблей.

СИСТЕМЫ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ И ЖИЛЫЕ ОТСЕКИ

Хотя кажется, что рак'голы способны дышать кислородом, атмосфера на борту их кораблей густа и пропитана едкими химикатами, а также насыщена радиацией, исходящей от неэкранированных ядерных двигателей. Неудивительно, что ксенологи в насмешку называют их системы жизнеобеспечения «системами жизнеотнимания». Отсеки для экипажа на таких судах жаркие, сухие и окутанные радиацией.

ВООРУЖЕНИЕ РАК'ГОЛОВ

Типичное оружие рак'голов – макробатареи, выпускающие множество боеголовок и неуклюжие лэнсы.

Воюющие пушки

Так эти орудия окрестили пережившие нападение рак'голов свидетели – они описывали звук, с которыми снаряды били в корпус, как «непрекращающийся вой». Такие батареи выпускают шквал крупных снарядов, подавляющий цель огневой мощью.

Ревущие лучи

Исполинские лучемёты, испускающие «мерзейший рёв нечестивых ксеносов», видимо, проходят через весь корпус корабля. Они бьют радиационными лучами, что жадно прожигают даже самую толстую броню.

Трубящие торпедные аппараты

Такие аппараты могут выпускать по две торпеды за один залп. Они всегда заряжены абордажными торпедами, что действуют в точности как имперские.

Взлётная палуба рейдеров

В бою такие отсеки ничем не защищены от пустоты. Каждый самолёт взлетает из отдельного шлюза. Вне боя массивные двери отрезают этот узел от космоса, и внутри можно проводить ремонт и обслуживание машин – насколько рак'голы на это способны.

СПЕЦПРАВИЛА РАК'ГОЛОВ

Все корабли рак'голов подчиняются следующим спецправилам:

- **Громоздкий (прерывистые и взрывные двигатели):** корабль получает штраф -10 к маневренности (уже учтено в профиле).
- **Неэкранированный (прерывистые и взрывные двигатели):** корабль получает штраф -10 ко всем попыткам *тихого хода*. При любой попытке обнаружить этот корабль (а это может быть любое действие, связанное с *обнаружением* – например, «Активные ауспиции»), считайте, что оснащённый таким двигателем корабль находится на 5 ПЕ ближе, чем на самом деле.
- **Радиоактивные испарения:** персонажи, не являющиеся рак'голами и не носящие средств защиты, должны проходить тест Выносливости каждый час пребывания на корабле рак'голов. Провал наносит 1к10 единиц энергетического урона, от которого не спасает броня (если только не указано, что она защищает от радиации).

СПЕЦПРАВИЛА ОРУЖИЯ РАК'ГОЛОВ

- **Шквал боеголовок (Воюющие пушки):** при стрельбе из воюющих пушек каждая ступень успеха в тесте Дальнего боя приносит два дополнительных попадания вместо одного (общее количество попаданий не должно превышать *силу* орудийного узла).
- **Лучевая установка (Ревущие лучемёты):** при стрельбе из ревущих лучемётов каждая ступень успеха в тесте Дальнего боя приносит два дополнительных попадания вместо одного (общее количество попаданий не должно превышать *силу* узла).
- **Позвоночное орудие (Ревущие лучемёты):** лучемёт может быть установлен лишь в качестве носового орудия и может вести огонь лишь в носовом секторе обстрела.



«МЯСНИК»

Корпус: транспорт

Тип: ксенокорабль

Размеры: длина – 2 км, ширина – 0,6 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 9,4 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестное количество форм ксеножизни.

Максимальное ускорение: 1,8 g.

«Мясники» очень редко действуют в одиночку – рак’голы используют их в тех редких случаях, когда высаживаются на планеты. Хотя «Мясник» может сражаться в космосе, его огневая мощь и броня недостаточны. Малая скорость и нехватка маневренности лишь усугубляют проблему. Такие корабли держаться подальше от схватки и не дают покоя противнику стаями самолётов и абордажных торпед. Когда сопротивление врага будет подавлено, «Мясники» спускаются на низкую орбиту над целевой планетой и обрушивают на цели беспощадный обстрел и целый рой штурмовых судов.

Скорость: 5

Манёвренность: –5

Обнаружение: +8

Пустотные щиты: 1

Броня: 16

Прочность корпуса: 35

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: умелый (30)

Оснащённость турелями: 4

Оснащённость орудиями: нос (2), киль (2).

Необходимые узлы: прерывистый ядерный двигатель, варп-двигатель ксеносов, талисманы от Варпа, пустотный щит, мостик главы вывода, радиационно-паровая система жизнеобеспечения, норы вывода, зрящий в пустоту.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Носовые воюющие пушки:** макробатарея, сила 7, 1к5+3, КУ 5, дальн. 4)
- **Носовые трубящие торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 2, 2к10+10, дальн. 40, Глубина разрушения (2); аппараты заряжены абордажными торпедами и следуют их правилам (см. стр. 7). В узле хранится двадцать торпед.
- **Две килевые взлётные палубы:** взлётная палуба, сила 2, каждая палуба вмещает три эскадрильи истребителей «Кровавый свежеватель» (итого шесть эскадрилий).
- **Норы воинов вывода:** корабль получает бонус +10 на тесты «Командования», предпринятые при абордаже.

ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Мясник» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

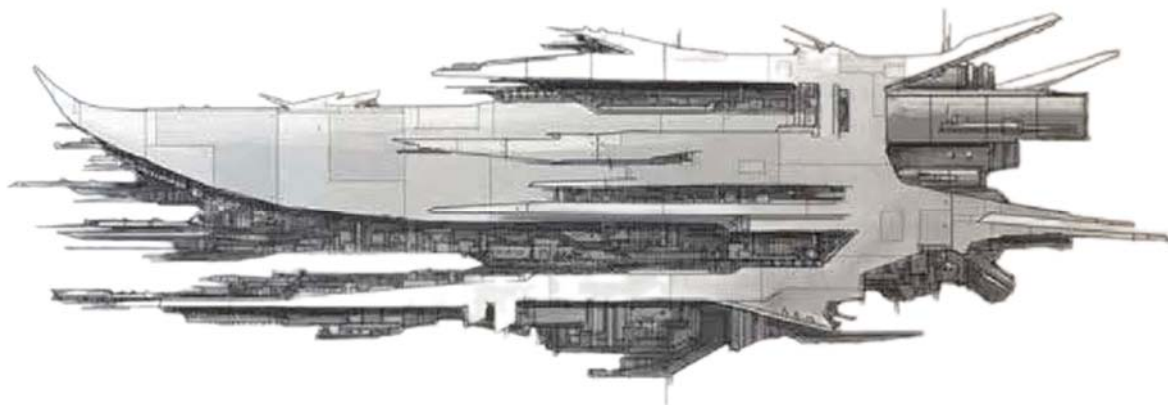
- Штраф -10 к тестам *тихого хода*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОРАБЛЕЙ РАК’ГОЛОВ

Вводя в игру силы рак’голов, ведущий должен действовать совершенно прямолинейно. Одинокий корабль этих ксеносов всегда будет идти на сближение, чтобы начать обстрел. Приблизившись, он выпустит бортовые эскадрильи и абордажные торпеды, которые позже поддержит бесконечными волнами абордажников. Рак’голы используют любые средства, чтобы получить перевес. Даже когда абордажники будут вести бой, союзные им корабли не прекратят обстреливать жертву из макроорудий. Такую тактику применяют корабли всех типов.

Один корабль рак’голов – достойный вызов для одного корабля того же класса. Исключение – «Мясник», который должен противостоять фрегату или лёгкому крейсеру, а не транспорту.

Рак’голы никогда не отступают. Они будут продолжать посылать абордажные группы, пока не победят или пока их корабль не опустеет.



«МУЧИТЕЛЬ»

Корпус: фрегат

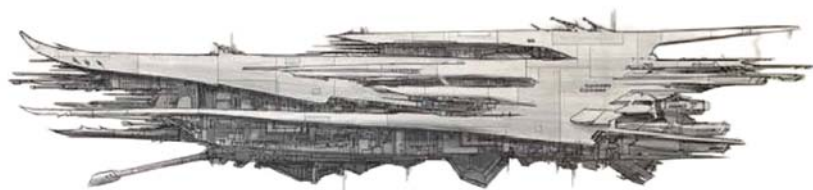
Тип: тяжёлая канонерка ксеносов

Размеры: длина – 1,3 км, ширина – 1 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 8,4 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестное количество форм ксеножизни.

Максимальное ускорение: 6 g.



«Мучители» менее распространены, чем другие рак'гольские суда сопровождения, но столкнутся с таким одинокому исследователю или торговцу всё ещё вероятно. Такие корабли могут иметь разный – иногда удивительно разный – арсенал вспомогательных орудий и средств защиты, не говоря уже о внешности. Выделяет их главный калибр – многоствольные торпедные аппараты. Они почти всегда заряжены абордажными торпедами, что позволяет свирепым ксеносам быстро войти в схватку с врагом. Подобно другим малым судам рак'голов (см. дополнение «Грань бездны»), «Мучители» обычно странствуют без поддержки других кораблей. Одиноким «Мучитель» начинает бой, давая по жертве торпедные залпы с предельно возможного расстояния, но продолжает сближаться, чтобы пустить в дело воюющие пушки. В редких случаях, когда такой корабль действует в составе эскадры, он старается держаться во второй линии, посылая вперёд торпеды и позволяя кораблям с менее дальнобойным оружием вести ближний бой.

Скорость: 8

Манёвренность: +2

Обнаружение: +14

Пустотные щиты: 1

Броня: 17

Прочность корпуса: 45

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 3

Оснащённость орудиями: нос (2), надпалубное (1).

Необходимые узлы: прерывистый ядерный двигатель, варп-двигатель ксеносов, талисманы от Варпа, пустотный щит, мостик главы выводка, радиационно-паровая система жизнеобеспечения, норы выводка, зрящий в пустоту.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Носовые воюющие пушки:** макробатарея, сила 5, 1к5+3, КУ 5, дальн. 4)
- **Надпалубные воюющие пушки:** макробатарея, сила 7, 1к5+3, КУ 5, дальн. 4)
- **Носовые трубящие торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 5, 2к10+10, дальн. 40, Глубина разрушения (2); аппараты заряжены абордажными торпедами и следуют их правилам (см. стр. 7). В узле хранится тридцать торпед.

ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Мучитель» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -10 к тестам *тихого хода*.

«КАРМИННЫЙ КОГОТЬ»

С кораблём рак'голов под названием «Карминный коготь» сталкивалось множество имперских судов – этот «Мучитель» известен чередой рейдов в окрестностях Надуеша в 739.М41. Выказывая неожиданный уровень хитрости, ксеносы поджидали купеческие корабли в засаде и нападали, лишь убедившись, чтобы добыча в одиночестве. Несмотря на характерные выбросы двигателей, «Карминный коготь» оставался незаметным, благодаря тому, что постоянно прятался за спутниками, астероидами и другими малыми небесными телами. Его рейды прекратились лишь, когда он попытался напасть на орбитальную торговую станцию. Этот рейд закончился неудачей – станция была серьёзно повреждена, но не уничтожена. До сих пор неясно, почему «Карминный коготь» остановился и отступил, и куда исчез из окрестностей Надуеша. Ещё одна необычная деталь – нападавшие забрали в качестве трофеев некоторое количество запчастей для пустотных кораблей.

С тех пор «Карминный коготь» всегда встречался в одиночестве. Хотя он продолжал использовать засадную тактику, он совершил и несколько дерзких налётов на орбитальные станции. Разные доклады описывают корабль по-разному – в одних он просто несокрушим, в других – куда хлипче обычного для рак'голов.

Приведённые ниже правила применяются только к «Карминному когтю»:

- **Кустарный ремонт:** когда корабль получает критическое попадание, атакующий может сделать два броска по таблице критических попаданий и выбрать результат.
- **Трофейные боеголовки:** корабль получает +1 к урону всех своих макробатарей. Кроме того, у него есть десять имперских плазменных торпед, которые можно использовать вместо абордажных.

«ИСТЯЗАТЕЛЬ»

Корпус: лёгкий крейсер

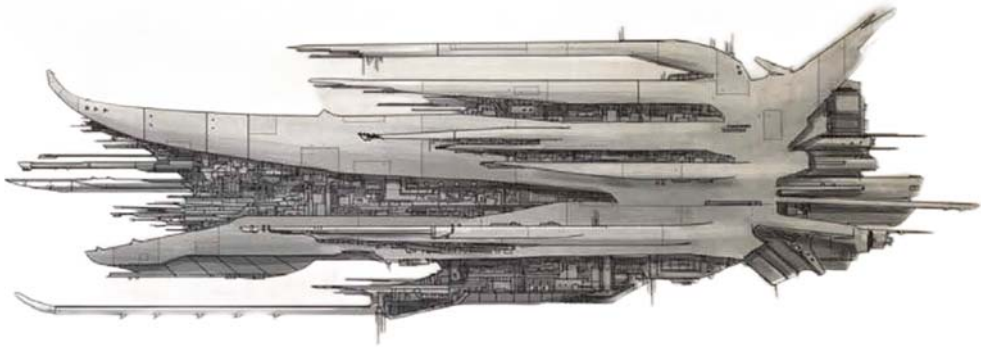
Тип: лёгкий крейсер ксеносов

Размеры: длина – 3,1 км, ширина – 1,2 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 18 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: неизвестное количество форм ксеножизни.

Максимальное ускорение: 5 g.



«Истязатели» – это полноценные боевые корабли. Эти милосердно немногочисленные корабли обычно встречаются во главе эскадры из одного-трёх «Мясников» или «Мучителей». В очень редких случаях «Истязатели» ведут более крупные формирования. Суда такого типа имеют схожий облик и вооружение, но очень различаются конструкцией. Это может быть вызвано частыми ремонтами или работой разными мастерами-корабелов. Пока что «Истязатели» остаются единственными кораблями рак’голов, способными нести лэнс-излучатели.

Такие суда, особенно вместе с кораблями поддержки, способны провести штурм небольшой колонии, а лучемёты и бортовые эскадрильи делают их грозным противником для любых кораблей, кроме самых крупных.

Скорость: 7	Манёвренность: +1	Обнаружение: +12
Пустотные щиты: 1	Броня: 17	Прочность корпуса: 55
Боевой дух: 100	Численность экипажа: 100	Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 5

Оснащённость орудиями: надпалубное (2), нос (1), киль (1).

Необходимые узлы: прерывистый ядерный двигатель, варп-двигатель ксеносов, талисманы от Варпа, пустотный щит, мостик главы выводка, радиационно-паровая система жизнеобеспечения, норы выводка, зрящий в пустоту.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Две носовые воюющие пушки:** макробатарея, сила 7, 1к5+3, КУ 5, дальн. 4.
- **Носовой ревущий лучемёт:** лэнс, сила 3. 1к10+1, КУ 3, дальн. 5.
- **Килевая взлётная палуба:** взлётная палуба, сила 2; вмещает три эскадрильи «Кровавых свежевателей».

ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Истязатель» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Штраф -10 к тестам *тихого хода*.

«СМЕТАЮЩАЯ ЛАПА»

В 801.М41 несколько колоний на Мирах-найдёнышах подверглись нападению целой эскадры из дюжины рак’голых кораблей. Флагманом был «Истязатель», получивший обозначение «Сметающая лапа». Он был приметен отсутствием позвоночного лучемёта, вместо которого нёс больше макроорудий и взлётных палуб. Эскадра состояла из четырёх ракетных «Мучителей» и шести «Мясников», а в боях было уничтожено не меньше трёх «Мясников» и, по меньшей мере один «Мучитель». Последовавшие исследования того боя – особенно в свете обычной тактики рак’голов – немало озадачили аналитиков, которые не нашли объяснений отступлению ксеносов. После этого «Лапу» видели несколько раз. Её всегда сопровождало не меньше трёх «Мясников». Отдельные сообщали ещё о двух (или больше) боевых кораблях, чей тип до сих пор неизвестен.

Капитан «Лапы» явно умеет с умом применять свою бортовую авиацию. Считается, что крейсер связан с несколькими нападениями на планеты – тогда его abordажные баркасы доставляли на поверхность миров тысячи кровожадных рак’голов. Зафиксировано два случая, когда самолёты устраивали засады на одинокие судна врага которых загонял к ним огонь орудий самого крейсера.

Приведённые ниже правила применяются только к «Сметающей лапе»:

- **Уникальный арсенал:** корабли «Лапы» оснащены дополнительной носовой воющей пушкой и килевой взлётной палубой, но лишены носового ревущего лучемёта.

Крууты

«Они грязные, отвратительные дикари и звероподобные убийцы. Единственное, что можно сказать в их пользу – когда их купишь, их не перекупят. Хвала Императору, что я купил их первым»

- сенешаль Кеплер Ксои в частном вокс-разговоре с его светлостью Жааном Оливуаром

Присутствие в Коронусе круутов-наёмников – само по себе загадка. Имперские ксенобиологи и члены Ордо Ксенос считают, что это раса происходит из противоположной части галактики. Крууты встречаются в Пространстве куда чаще, чем в Каликсиде, но это не даёт никакого объяснения.

Большинство круутских банд путешествуют вместе с нанимателями (нередко в отдельных отсеках корабля, учитывая их пищевые привычки), но у них бывают и собственные космические суда. Их форма и предназначение сполна выражаются в названии – боевые сферы. Это крупные корабли, в которых располагаются целые круутские цивилизации, движутся меж звёзд, используя тайные методы варп-путешествий. Они странствуют по Коронусу, избегая других рас, поддерживая своих сородичей в бою, связывая растущую сеть колоний и храня на борту лучшие награды за службу. Когда круут идут на войну, с ними движутся и боевые сферы.

Круутская боевая сфера

Корпус: линкор

Тип: уникальное пустотное судно ксеносов

Размеры: диаметр – 9 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 47 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: 300 000 круутов (приблизительно).

Боевые сферы огромны – габаритами они сравнимы с линкорами и занимают больше пространства, чем многие космические станции. Их осевые плазменные двигатели размерами превосходят иные боевые корабли и пылают с силой нескольких солнц. Это медленные и неповоротливые суда, хотя множество маневровых двигателей позволяет им разворачиваться проще, чем большинству пустотных кораблей.

Несмотря на название, боевые сферы – это не просто боевые корабли. На каждой живёт множество круутских семейств, давно покинувших родину и нашедших новую на борту сферы и готовые отчаянно её защищать. Каждый корабль покрыт макробатареями и может запустить множество абсорбционных баркасов, заполненных свирепыми воинами. Брать сферу на абсорбцию или таранить довольно глупо – слишком многочисленны её защитники. Впрочем, крупные сферы могут везти много ценностей и могут стать соблазнительным трофеем для целых пиратских флотов.

В отличие от множества пустотных кораблей сравнимого размера, боевые сферы могут приземляться на планеты – очень полезно, когда нужно сбежать от противника или провести ремонт. Посадка сферы представляет собой пугающее зрелище – гигантский шар заслоняет собой солнце и нисходит на землю, окутанный термоядерным пламенем. Мощные двигатели могут сравнять с землёй горы, на которые спускается сфера, чтобы устроить удобное «гнездо». Приземлившись, корабль становится базой для воинов, а нередко ещё и центром новой круутской колонии. По готовности сфера может вернуться в пустоту – это буквально потрясающее событие, о котором будут говорить поколениями.

Скорость: 2

Манёвренность: +20

Обнаружение: +35

Пустотные щиты: 2

Броня: 20

Прочность корпуса: 140

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 3

Оснащённость орудиями: киль (8), нос (2), корма (2)

Необходимые узлы: множество термоядерных двигателей на «экваторе» сферы, двигатель варп-скольжения с собственным полем Геллера, двойные пустотные щиты, шесть мостиков формирователей, водородослевая система жизнеобеспечения, тысячи озеленённых жилых блоков, всесторонний астросенсорный узел.

Откуда у круутов технологии, позволяющие конструировать межзвёздные корабли – ещё одна загадка. Среди коронусских пустоходов рассказывают, что когда-то давно на круутской родине разбился корабль ксеносов – вероятно, орков – и туземцы построили собственные суда их обломков. Не зная, какую форму придать своему творению и предпочитая природные обличия грубым металлическим конструкциям, крууты выбрали самый прочный и надёжный вариант формы – яйцо. Более практичные вольные торговцы считают, что крууты просто купили нужные технологии у неизвестных благодетелей и, возможно, всё ещё расплачиваются с ними службой – учитывая их воинственность, это вполне вероятно. Услуги таких воинов недешевы, но это превосходные и преданные бойцы. Нанять целую боевую сферу очень дорого, но такой корабль наведёт страху на любого врага.

Боевые сферы очень прочны и способны выдержать самый плотный огонь. Их корпуса собраны из огромных цилиндрических элементов, что могут располагаться разными способами в зависимости от ценности располагающихся за ними узлов или требуемой скорости. Внутри цилиндров нередко виднеются механизмы неизвестного назначения. Торговцы рассказывали о сферах разного размера, но все они были довольно большими. Некоторые круутские корабли как будто растут – многие предполагают, что богатейшие туземцы расширяют свои корабли дополнительными отсеками и орудиями. Ходят даже легенды о сферах размерами с небольшой спутник, но это явные выдумки.

Использование боевых сфер

Боевые сферы – необычное зрелище в Коронусе, но иногда они встречаются на космических путях. Это опасный противник просто в силу своей прочности и величины залпа. Впрочем, природа круутов такова, что вести с ними дела куда проще (а нередко и выгоднее), чем воевать. Крууты нечасто подражаются воевать с противником в космосе – куда больше им по нраву вторжения на планеты или абсорбации, где их способности не пропадут зря.

В бою сферы не пытаются маневрировать, понимая, что большинство кораблей превосходят их скоростью. Если не считать попыток прорыва блокады, то сферы будут лишь обороняться и попытаются отступить, если столкнутся с серьёзной опасностью.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **8 килевых макроорудий ксеносов:** сила 3, 1к10+2, КУ 6, дальн. 6.
- **2 носовых макроорудия ксеносов:** сила 4, 1к10+3, КУ 5, дальн. 4.
- **2 кормовых макроорудия ксеносов:** сила 4, 1к10+3, КУ 5, дальн. 4.
- **Палубы баркасов:** на множестве взлётных палуб сферы стоят десятки абордажных баркасов. Этот узел считается взлётной палубой с *силой* 4, на котором располагается восемь эскадрилий абордажных баркасов (используют профиль имперской «Акулы»).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

- **Высадки на планеты:** боевые сферы могут безопасно приземляться на планеты, если сохраняют хотя бы половину *прочности корпуса* и способны взлетать, если имеют 75% *прочности корпуса*. Если в вашей авантюре с темой «война» участвует боевая сфера, действующая против планетарных целей, вы получаете +200 очков в достижении целей, связанных со вторжением.
- **Избыточность систем:** все узлы сферы крайне надёжны, а каждый как будто выполняет не одну, а с полдесяток задач, что создаёт невероятно сложную систему. Когда боевая сфера получает критическое попадание, вместо него она получает пять дополнительных очков урона *прочности*. Уничтоженная сфера превращается в крупное облако обломков.
- **Многочисленный экипаж:** уменьшите все потери *численности экипажа* на 5 (до минимума в 1).
- **Огромный импульс:** боевые сферы неспособны совершать манёвров. Вместо этого они каждый ход движутся на 2 ПЕ в текущем направлении, после чего могут предпринять **средний (+0) тест «Пилотирования (Космические суда)» + манёвренности**. В случае успеха сфера движется на 1 ПЕ за каждую ступень успеха в любую сторону (до предела с 3 ПЕ). Если сфера подвигалась хотя бы на 2 ПЕ, она может изменить направление движения и повернуться «лицом» в ту сторону, в которую будет двигаться. В противном случае сфера продолжит двигаться в текущем направлении.
- **Разделение огня:** поскольку килевые орудия установлены по всему сферическому корпусу, в одно вражеское судно одновременно может стрелять только половина из них.
- **Род:** каждая боевая сфера предоставляет бонус +30 к тестам «Командования», связанным с абордажем и атаками «Ударил-отступил».

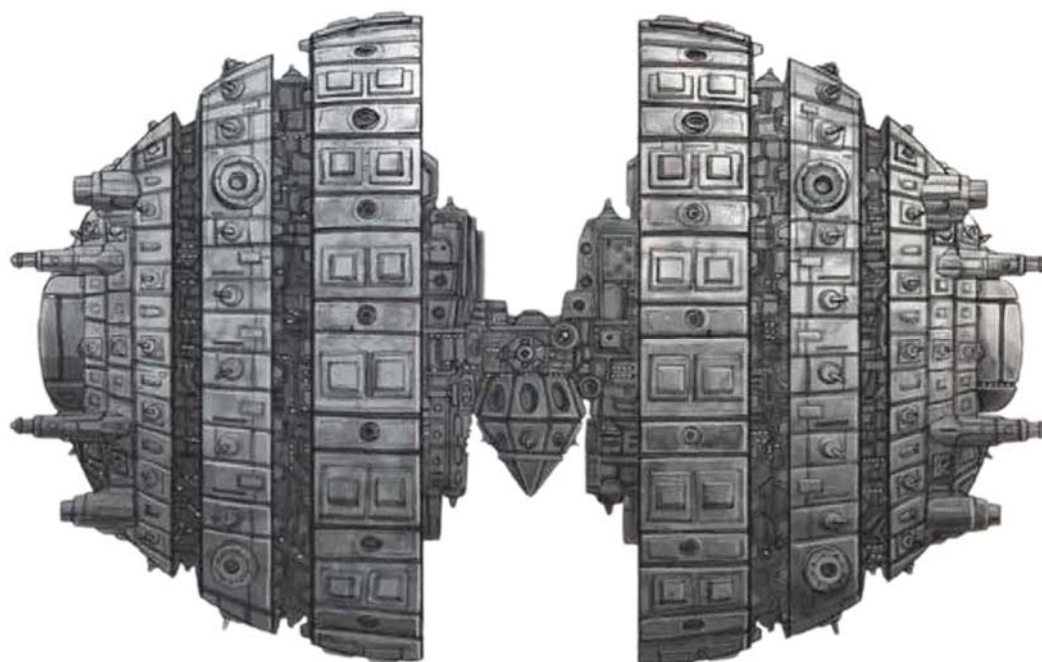
Натан

Мы путешествуем вместе с круутами. Не думала, что когда-то скажу это, брат, но с другой стороны, я не думала и, что, стоя на мостике «Ястреба», увижу один из их кораблей прямо у порта. Простых эпитетов здесь недостаточно – меня пугает, насколько он громаден. На прошлой неделе мы встретились с одним одиозным вольным торговцем и его эскадрой, в которую входила так называемая «боевая сфера» (я не могу представить себе несколько боевых сфер рядом – это было бы похоже на коллапсирующую звёздную систему). Мы должны были проводить их через регион, и это был запоминающийся опыт. Я надеялась встретить круутов в одной из своих операций, но теперь они сами встретились со мной.

Ксеносы держались на своём корабле, если не считать краткого визита. У меня сложилось впечатление, что они изучали нас не меньше, чем мы их. Эти дикари не так просты, как кому-то может казаться их облик. Они могут быть кровожадными чудовищами на поле брани, но думаю, что у них хватает хитрости и ума, которые они стараются скрывать – особенно, от возможных нанимателей.

Твоя сестра

Виктория



ГОЛОВОРЕЗЫ ХАОСА

*«Безликий владыка охотится в Пространстве
за кровью и пламенем»*

- астропат Теник во время автокаталикации

В Коронусе действует много пиратов, чьи корабли с зазубренными носами вечно ищут жертв и добычу. Эти осквернённые головорезы служат Губительным силам, а их суда –местилища Хаоса, которыми правят мутанты, безумцы и проклятые.

Многие из таких кораблей когда-то входили в имперские флотилии ещё до Ереси Гора. В те чёрные дни нашлось немало предателей, принявших сторону вероломного военного магистра, вознамерившегося покорить Терру и убить Императора. С тех пор прошли тысячелетия, и их ряды пополнились новыми кораблями, чьи капитаны канули во тьму, поддавшись соблазнам и предав своих братьев. В еретических эскадрах в большом количестве встречаются корабли определённых проектов. Считается, что некоторые типы судов прокляты и содержат ключевые изъяны, что делают корабль и его экипаж уязвимыми в тёмным силам Хаоса. Причина таких недостатков – предмет множества споров. Одни говорят, что осквернённые магосы Механикус намеренно ослабили защиту таких судов от Варпа, другие указывают на злоеущую геометрию и пропорции корпусов, либо использование таинственных материалов, что служат проводниками для скверны Имматериума. Если это правда, то такие корабли были обречены поддаться Хаосу, невзирая на честь и отвагу своих экипажей.

Суда предателей чаще всегда встречаются по одиночке или в составе небольших независимых эскадр. Большую армаду слуги Хаоса могут сформировать только подчиняясь воле крайне могущественного флотоводца, а такие (к счастью) редки. Когда же такой кулак собирается, он становится чудовищной угрозой, способной опустошать целые сектора.



ГОЛОВОРЕЗЫ В КОРОНУСЕ

В Пространстве есть разные слуги Тёмных богов, но одни из самых опасных – это головорезы, что пиратствуют на варп-маршрутах. Эти свирепые и безумные корабли несут на борту экипаж, что оторвал свет Императора.

КАРРАД ВАЛЛ

Каррад Валл, чьё гнусное имя известно всему Пространству, – это жестокий и коварный командир хищного пиратского флота. Его Волчья стая состоит из кораблей, на которых служат экипажи из отступников, безумцев и мутантов. Валл создал Стаю, покоря другие пиратские банды Коронуса, сокрушая или порабощая их вожakov. Среди пустоходов Пространства ходит немало легенд и историй о Валле. Некоторые говорят, что пирату помогает целый кабал древних и могущественных воинов, самых чудовищных и вероломных отступников и предателей, полных ненависти к Империи.

Валл, которой называют «Безликим владыкой», превратил свою Волчью стаю в серьёзную угрозу любым кораблям, что появляются вблизи Цинерис Малефикум. Под его окровавленные знамёна стекается всё больше пиратов и отступников, а армады, равной его Стае, не видели уже столетия. Это сильно беспокоит офицеров линейного флота Коронуса. Валл – искусный флотоводец, что два десятилетия назад проложил себе путь через Поступь. Даже силы прославленного Каллигоса Винтерскейла не смогли одолеть Волчью стаю.

КЛАН СЕЙНЕЙ

Когда-то Лотар Сейней и его знатное семействоправило обширными владениями в тёмных болотах планеты Сумрак. Эта отвратительная династия роднилась с мутантами, ведьмами и иными тварями. В своих нечестивых логовах они совершали множество богохульных деяний, поклоняясь демону Морд’дагану, Пожирателю мёртвых. Наконец, Инквизиция начала чистку, во время которой раскрыла множество культов и тёмных замыслов по всей Каликсиде, в которых были замешаны Сейнеи.

Патриарх клана был убит Святыми Ордосами, но большая часть семьи бежала через Утробу в Коронус на целой флотилии переоборудованных яхт удовольствий, потрёпанных купеческих кораблей и паре пиратских фрегатов. Другие тайком пробрались на паломничьи суда и большегрузы – ходят слухи, что Сейнеи заплатили за безопасный проход через Варп кровью других пассажиров. С тех пор клан терзает Пространство, подобно болезни, нападает на одинокие колонии и корабли вольных торговцев.

На нижних палубах Порт-Странствия и в залах Поступи ходят мрачные истории о Сейнее; говорят, что в клане принято людоедство, а многие члены пережили страшные мутации. Часто Сейнеев считают колдунами – немало вольных торговцев рассказывало о кораблях, которыми управляли чернокнижники, или утлых пиратских судах, набитых ведьмами и порождениями Варпа. Иные утверждают, что встречали целые корабли, одержимые демонами, которых колдуны призвали в тварный мир и заключили внутрь корпуса. Впрочем, в самом клане таких чародеев держат на коротком поводке – им позволено советовать, но не командовать.

Обитателям Коронуса повезло, что ресурсы Сейнея ограничены; большая часть их кораблей – латанные-перелатанные рейдеры и фрегаты, лишённые мощного вооружения. Клан часто полагается на внезапность, стремясь взять врага на абордаж и затопить его палубы волнами кровавадных мутантов, нечистых псайкеров и сумасшедших. Сейней постоянно ищет богатства и новые корабли, а также расширяет своё семейство, ловя рабов и беря пленных, отчего многие их налёты на границах Пространства принимают за нападения эльдарских пиратов. Нет сомнений, что главная опасность Сейнея – их союз с опальным навигатором Эмбер Ностромо. Её «Монарх шёпотов» дал клану то, чего он бы лишён раньше – настоящий боевой корабль.

РАБСКИЙ КОРАБЛЬ «КЛЕТКА ДУШ»

Корпус: транспорт

Тип: транспортный корабль Хаоса типа «Клетка душ»

Размеры: длина – 2 км, ширина – 0,5 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 10 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: 30 000 человек плюс сотни тысяч рабов (приблизительно).

Максимальное ускорение: 3 g.



В отличие от многих других судов Хаоса, такие транспорты, встречающиеся в Коронусе, редко участвуют в боях. Они путешествуют по Пространству вслед за волчьими стаями и пиратами, чтобы покупать, выменивать или красть несчастных, что попали в руки головорезов живыми. Большая часть «Клеток» играет важную роль во флотилиях Валла, другие действуют самостоятельно, ставя прибыль выше риска. Почти все «Клетки» – это переделанные имперские транспорты. Осквернив иконы и «освятив» корабль сигилами и знаками новых богов, хаоситы устраивают в грузовых трюмах многочисленные палубы для рабов. Плоть и дух сотен тысяч людей ломают, чтобы сделать из них новых слуг Хаоса. Здесь некуда деваться от порчи, ведь воздух вокруг осквернён, всюду раздаются богохульные песнопения, а бессмысленные пытки губят сами души. Пленников заставляют поклоняться отвратительным идолам и клеймят кощунственными знаками – всё для того, чтобы сделать бездумных рабов, готовых сражаться и умирать по повелению господина. Должным образом «обработанные» рабы приносят хозяевам хорошую прибыль во владениях Хаоса или даже на мирах, принадлежащих ксеносам. Впрочем, некоторых пленных оставляют чистыми и держат в статических капсулах, чтобы использовать их непорочность в ритуальных жертвоприношениях, трапезах и иных ужасных деяниях.

Скорость: 3

Манёвренность: –10

Обнаружение: +5

Пустотные щиты: 1

Броня: 15

Прочность корпуса: 35

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: неумелый (20)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1).

Необходимые узлы: плазменный двигатель фрегата, варп-двигатель, антиварповое поле уровня «Иота», пустотные щиты, мостик рабовладельца, испаряющая система жизнеобеспечения, отсеки для экипажа, комплекс авгулов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Носовые макроорудия «Хеллус»:** макробатарей, сила 4, 1к10+3, КУ 4, дальн. 6.
- **Надпалубные вторичные макроорудия:** макробатарей, сила 2, 1к10+2, КУ 5, дальн. 4.
- **Трюм для рабов:** содержит 1к10+5 тысяч рабов.
- **Стенания душ:** непрерывные кощунственные песнопения и неумолкающие крики терзаемых душ порождают нечистую психическую какофонию. Псайкеры в пределах 1 ПЕ от не *полуразрушенной* «Клетки душ» получают штраф -10 на все тесты, связанные с применением психических способностей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «КЛЕТКИ ДУШ»

Уничтожить «Клетку душ» довольно просто, хотя она может стать достойным соперником для авантюристов, летающих на транспортном корабле. Куда сложнее захватить корабль целиком, чтобы освободить рабов.

Риски и награды спасательной операции

Попытка взять «Клетку душ» на абордаж, чтобы спасти рабов – это очень рискованное, но многообещающее предприятие. Попытка абордажа понижает *боевой дух* на -1 независимо от исхода – такова оскверняющая природа «Клетки», не говоря уже об ужасных слухах, которые потом будут передавать на вашем корабле. Успешное нападение может вызвать бунт рабов (который приносит дополнительные ступени успеха в успешных тестах «Командования» при абордаже и атаках «Ударил-отступил»), а также может позволить авантюристам пополнить свой экипаж (по решению ведущего).

КОРАБЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ И ВООРУЖЕНИЕ ХАОСА

В отличие от прошлых разделов этой главы, описанные здесь враги – это люди (по крайней мере, изначально), а потому их корабли конструируются по тому же принципу, что и имперские. Хотя некоторые орудия и узлы могут быть древними и даже археотехническими, они мало отличаются от имперских аналогов. Для флотилий Хаоса нет никаких общих специальных правил.

КОРАБЛЬ ДЛЯ ШТУРМА ПЛАНЕТ

«НЕСУЩИЙ АД»

Корпус: лёгкий крейсер

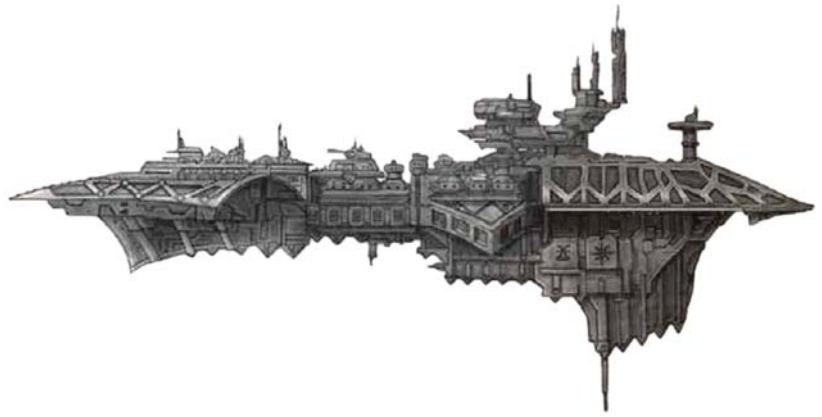
Тип: корабль для штурма планет «Несущий ад»

Размеры: длина — 4 км, ширина — 0,5 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 22 мегатонны (приблизительно).

Экипаж: 40 000 человек плюс 100 000 десанта
(приблизительно).

Максимальное ускорение: 5 g.



Эксперты линейного флота Коронуса не могут сказать, является ли «Несущий ад» местным вариантом существующей модели или чем-то совершенно новым, созданным в Пространстве на основе других кораблей головорезов. Как бы то ни было, экипажи таких судов живут лишь для того, чтобы разорять планеты, и неважно, кому они принадлежат — холуям Лжеимператора, непонятым ксеносам или другим слугам Истинных богов. Прибывая в ничего не подозревающую систему, крейсер начинает обстреливать планету и одновременно выпускает множество штурмовых судов. Когда поверхность будет размолочена в пыль, небеса заполнят челноки: десант быстро подавит любое сопротивление, захватит рабов, разграбит всё ценное, а потом отступит, прежде чем противнику придёт подмога. Изредка такие корабли атакуют и пустотные комплексы, сочтя их беззащитными, после чего станции превращаются в пустые, выжженные корпуса. Неважно, кто его цель — прибытие «Несущего ад» означает погибель.

Скорость: 8

Манёвренность: +15

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 1

Броня: 18

Прочность корпуса: 56

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1), левый борт (1), правый борт (1)

Необходимые узлы: плазменный двигатель лёгкого крейсера, варп-двигатель, антиварповое поле уровня «Гамма», пустотные щиты, стратегический мостик, испаряющая система жизнеобеспечения, отсеки для экипажа, комплекс авгуров.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Надпалубные макроорудия «Хеллус»:** макробатареи, сила 4, 1к10+3, КУ 4, дальн. 6.
- **Носовое бомбардировочное орудие «Крушитель черепов»:** макробатарея, сила 3, 1к10+6, КУ 2, дальн. 3.
- **Взлетные палубы на левом и правом бортах:** взлётная палуба, сила 1. Каждая палуба оснащена одной эскадрильей истребителей «Стремительная смерть» и одной эскадрильей бомбардировщиков «Погибельный огонь» (итого две эскадрильи каждого типа).
- **Пусковые отсеки для «Когтей ужаса»:** этот узел хранит тридцать «Когтей ужаса», которые может запускать по десять штук за один раз. Эти «Когти» могут применяться лишь для вторжения на планеты (см. стр. 124), но не для боя в космосе.
- **Трюмы с трофеями:** на «Несущем ад» устроены обширные отсеки для добычи с разорённых планет. Если корабль будет захвачен, а этот узел — не повреждён, авантюристы получают +50 очков достижения к одной из текущих задач.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Несущий ад» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- **Сокрушительный обстрел:** все тесты Дальнего боя против планетарных целей получают бонус +10, и все формирования, имеющие вокс-связь с «Несущим ад» считаются снаряжёнными мультикомпасами. Кроме того, крейсер предоставляет бонус +20 к тестам «Запугивания» против находящихся на планете персонажей, а его бомбардировочные орудия поражают вдвое большую площадь, наносят 20 единиц дополнительного урона крупным формированиям и 10 единиц — отдельным персонажам и технике (см. стр. 137).

«ПОРАБОТИТЕЛЬ СВЕТА»

Уже семнадцать планет были опустошены и превращены в руины огневой мощью этого корабля. Его неизвестный капитан прославился хитростью — нередко сперва он атакует охранные суда, чтобы узнать вокс-коды и частоты, которые вместе с бортовыми ауспиционными шифраторами позволяют беспрепятственно подобраться к целевой планете.



КРЕЙСЕР ТИПА «ОПУСТОШЕНИЕ»

Корпус: крейсер

Тип: крейсер типа «Опустошение»

Размеры: длина – 5 км, ширина – 0,8 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 28,5 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: 80 000 человек (приблизительно).

Максимальное ускорение: 2,4 g.

Такие крепкие и надёжные крейсеры очень ценят пиратские банды и полководцы-отступники. «Опустошение» несёт дальнобойные лэнс-батареи на каждом борту, носовую турболазерную установку и может поднимать в космос значительное количество авиации со своих взлётных палуб. На борту хватает мощностей для ремонта и обслуживания самолётов, а на нижних уровнях целые грузовые трюмы отданы под жилища для орд мутантов, культистов и безумцев, которые послужат экипажами для абордажных «Когтей ужаса». В Коронусе экипажи «Стремительных смертей» и «Погибельных огней» представляют собой сплочённые кланы, в которых лётчики и бойцы постоянно состязаются друг с другом в свирепых поединках.

Скорость: 7

Манёвренность: +5

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 2

Броня: 20

Прочность корпуса: 70

Боевой дух: 98

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (2), правый борт (2)

Необходимые узлы: двигатель юпитерского модели 4-го класса, варп-двигатель «Стрелов-2», поле Геллера, двойные пустотные щиты, капитанский мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров М-100.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ:

- **Бортовые лэнс-батареи «Губительный огонь» на левом и правом бортах:** лэнс, сила 2, 1к10+2, КУ 3, дальн. 12)
- **Носовая батарея турболазерных разрушителей:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 5, дальн. 6)
- **Взлётные палубы «Опустошение» на левом и правом бортах:** взлётная палуба, сила 2; каждая палуба оснащена двумя эскадрильями истребителей «Стремительная смерть», двумя эскадрильями бомбардировщиков «Погибельный огонь» и двумя эскадрильями штурмовых судов «Коготь ужаса» (итого четыре эскадрильи каждого типа).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

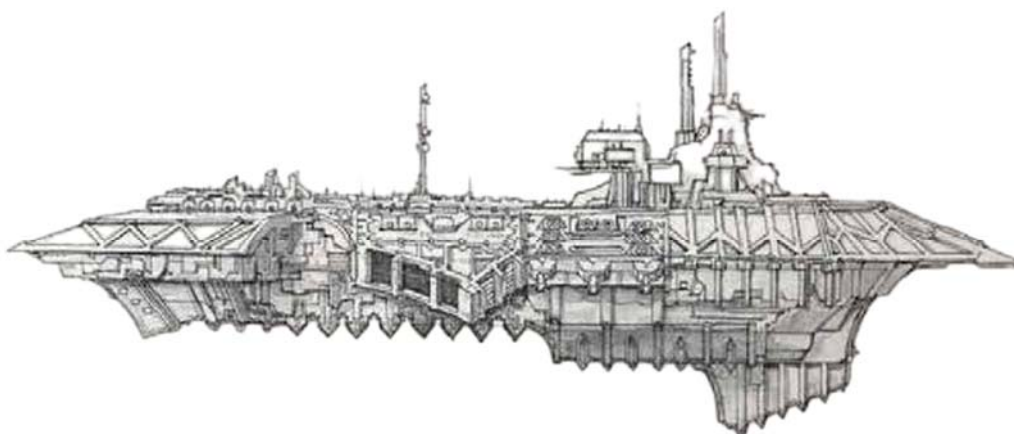
Бесчисленные орды: крейсера «Опустошение» несут целые палубы штурмовых «Когтей ужаса». Все тесты «Командования», предпринятые в ходе абордажа и атак «Ударил-отступил», получают бонус +5, если вы применяете «Когти ужаса».

«Опустошение» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Все тесты «Пилотирования» и «Навигации» получают бонус +5.
- Все тесты Дальнего боя при стрельбе из корабельных орудий получают бонус +10.
- Все тесты «Пилотирования», связанные с бортовыми эскадрильями, получают бонус +10.
- Все тесты «Командования», предпринятые в ходе «Ударил-отступил» и иных вылетов бортовых эскадрилий, получают бонус +10.

«ЭКСКРУЦИАН»

Во флотилиях Каррада Валла немало кораблей, но среди них не найти столь же зловещего, сколь «Экскруциан». Этот крейсер типа «Опустошение» входит в состав почётной гвардии Валла, а его обширные бортовые эскадрильи дают ему немалые атакующие и оборонительные возможности. Экипаж «Экскруциана» удивительно хорошо подготовлен, а за последние сорок лет крейсер выдержал дюжину жестоких сражений. На Поступи поговаривают, что между пилотами «Экскруциана» идёт жестокое соперничество, а самых лучших между вылетами держат в стазисных камерах, чтобы унять их жестокий дух.



ГРАНД-КРЕЙСЕР «ВОЗДАЯТЕЛЬ»

Корпус: гранд-крейсер

Тип: «Воздаятель»

Размеры: длина – 6,2 км, ширина – 1,4 км
(приблизительно, у стабилизаторов).

Масса: 38 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 140 000 (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,5 g

«Воздаятели», как и многие иные корабли Хаоса, когда-то служили Империи, но были переведены в резервные флоты и гарнизоны, когда на смену им пришли новые модели. В М35 во время Предательства Галана массово взбунтовались «Воздаятели» из гарнизонной флотилии Галана V. После двух дней ожесточённых сражений вокруг спутников планеты уцелевшие гранд-крейсеры отступили. Спустя тысячелетие они всё ещё продолжают терзать сегментумы Обскурус, Соляр и Ультима и встречаются во флотах одиозных полководцев-отступников и легионов-предателей. Имперский Флот в ответ почти прекратил использовать оставшиеся у него «Воздаятели».

Такие гранд-крейсеры – это опасные противники, чья роль схожа с имперскими «Экзорцистами». Они вооружены лэнс-излучателями, макробатареями и оснащены взлётными палубами для авиации и могут дать отпор кому угодно. Известен лишь один «Воздаятель», действующий в Коронусе – это жуткий «Монарх шёпотов». Впрочем, не исключено, что среди далёких звёзд встретятся и другие «Воздаятели».

Скорость: 5

Маневренность: +5

Обнаружение: +5

Пустотные щиты: 3

Броня: 20

Прочность корпуса: 90

Боевой дух: 98

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (50)

Оснащённость турелями: 3

Оснащённость орудиями: левый борт (3), правый борт (3)

Необходимые узлы: древний двигатель сатурнской модели, варп-двигатель, поле Геллера, тройные пустотные щиты, мостик авиамаршала, пиратские кубрики, система жизнеобеспечения, остросфокусированный комплекс авгуров.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

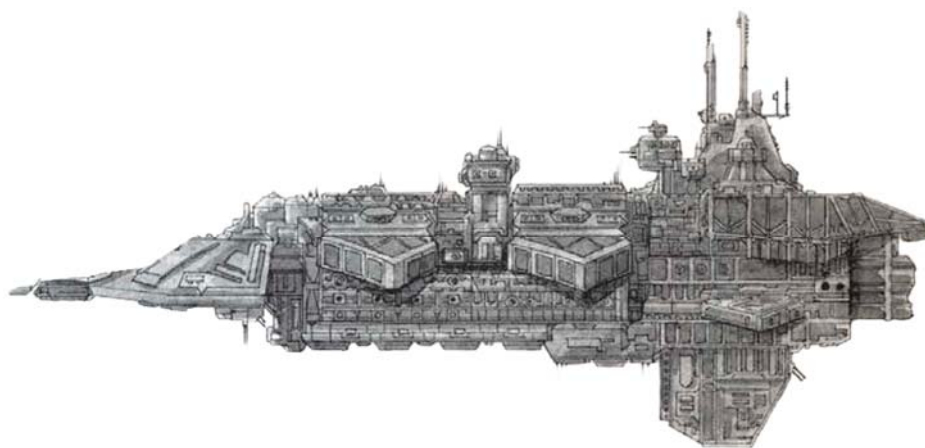
• **Взлётные палубы «Воздаятеля» на левом и правом бортах:** взлётные палубы; сила 2. Каждая палуба содержит две эскадрильи истребителей «Стремительная смерть» и две эскадрильи десантных капсул «Коготь ужаса»; итого по четыре эскадрильи каждого типа.

• **Бортовые батареи макроорудий на левом и правом бортах:** макробатарея, сила 5, 1к10+2, КУ 5, дальн. 5.

• **Лэнс-батареи на левом и правом бортах:** лэнс, сила 2, 1к10+3, КУ 3, дальн. 8.

• **Казармы:** на борту находится много пиратского сброда и свирепых мутантов (бонус уже включен в перечень модификаторов).

• **Осквернённый храм:** фанатичное поклонение Губительными силами увеличивает верность экипажа (бонус уже включен в перечень модификаторов).



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Воздаятель» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Все тесты «Командования», связанные с абордажем и атаками «Ударил-отступил», получают бонус +20.
- Все тесты «Командования», предпринятые для руководства бортовыми эскадрильями, получают бонус +5.
- Понижьте все потери боевого духа на 1 до минимума в 1.

«МОНАРХ ШЁПОТОВ»

Изначально «Монарх шёпотов» был реликвией доголгенных времён, которым командовал вольный торговец Бурос Хан. В 717.М41 удача ему изменила – его навигатор, Эмбер Ностромо перехватила власть над кораблём и выбросила капитана в шлюз. Отступница стала пираткой, собрала целый кабал ведьм, колдунов и убийц из клана Сейней. Уже сотню лет «Монарх шёпотов» остаётся одним из самых разыскиваемых кораблей в Пространстве – Навис Нобилите назначила за него огромную награду. Среди преступлений Ностромо – уничтожение поста Миссионария Галаксия в Звёздах язычников – говорят, что навигатор смеялась, когда лэнсы её корабля сжигали целый континент.

ЛЁГКИЙ КРЕЙСЕР ТИПА «МОР»

Корпус: лёгкий крейсер

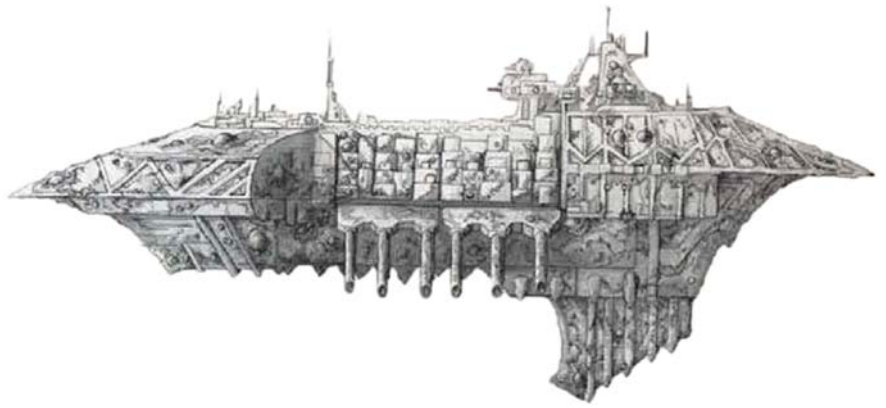
Тип: «Мор»

Размеры: длина – 5 км, ширина – 0,9 км
(приблизительно, у стабилизаторов).

Масса: 39 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 50 000 (приблизительно), а также
множество младших демонов

Максимальное ускорение: 2 g



Такие пугающие хищники кажутся неповоротливыми и раздутыми – они покрыты ржавым, потускневшим металлом, а по всему корпусу видны открытые раны и странные органические отростки. Но внешность несопоставима с боевыми возможностями корабля – сама его болезненная природа управляет энергиями, что движут его механизмами и пустоходами. Считается, что «Мор» – это давно забытый тип древних лёгких крейсеров, чьей скоростью пожертвовали в пользу бронирования и вооружения. Большинство таких судов некогда были гордыми боевыми кораблями, ныне опустившимися до нечестивого рабства после бунта или захвата слугами Архиврага.

Скорость: 5

Маневренность: +5

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 1

Броня: 22

Прочность корпуса: 65

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: умелый (30)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1), левый борт (1), правый борт (1)

Необходимые узлы: переделанный двигатель сатурнской модели, варп-двигатель, сбоящее поле Геллера, пустотные щиты, мостик-храм, ржавые отсеки для экипажа, грибные респираторы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Макробатарей «Хеллус» на левом и правом бортах:** макробатарея, сила 5, 1к10+3, КУ 4, дальн. 6.
- **Надпалубные мelta-орудия:** макробатарей, сила 3, 1к10+4, КУ 3, дальн. 3.
- **Носовые торпедные аппараты:** торпедные аппараты, сила 4, 2к10+10, дальн. 40, Глубина разрушения (1); аппараты заряжены вирусными торпедами (см. стр. 8), но вместо них можно заряжать абордажные. В узле хранится 32 торпеды.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

- **Чумной корабль:** такое судно до краев полно самыми изысканными болезнями и хворями – нечего и думать проникнуть внутрь. Все попытки абордажа и атак «Ударил-отступил» автоматически проваливаются с 1к5+3 ступенями провала.
- **Гниль Нургла:** экипаж этого корабля заражён чудовищными болезнями. Всякий раз, когда это судно идёт на абордаж, совершает атаку «Ударил-отступил» или становится жертвой таких действий, противник немедленно теряет +1к5 единиц численности экипажа и боевого духа. Также существует 50%-й шанс, что его люди подхватят болезнь, и на корабле врага начнётся эпидемия (см. стр. 220 «Базовой книги правил»). Тесты «Медики», предпринятые против неё, окажутся **очень сложными (-30)**, а болезнь будет наносить урон каждую неделю, пока её не остановят.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЕВЫХ КОРАБЛЕЙ ХАОСА

Силы Хаоса – архетипичный противник Имперiums, и это ярко отражается в их боевых кораблях. Суда Хаоса обычно быстрее и вооружены дальнбойными лэнсами и макробатареями. У них нет бронированных носов, а вместо торпед они применяют бортовые эскадрильи. В бою слуги Тёмных богов пытаются держаться вне зоны поражения врага и бить его с дальней дистанции, полагаясь на дальнбойность своих орудий и авиации. В некоторых случаях (корабли типа «Идолопоклонник» и «Бойня» тому пример) это невозможно – в таком случае приходится делать ставку на скорость, позволяющую быстрое сближение с противником.



КРЕЙСЕР ТИПА «БОЙНЯ»

Корпус: крейсер

Тип: «Бойня»

Размеры: длина – 5 км, ширина – 0,8 км
(приблизительно, у стабилизаторов).

Масса: 28,5 мегатонн (приблизительно)

Экипаж: 80 000 (приблизительно)

Максимальное ускорение: 2,4 g

Крейсера «Бойня» – вероятно, одни из самых быстроходных имперских кораблей в истории. Они оснащены особыми двигателями «Скартикс».

Эта сложная модель намного эффективнее сопоставимых по размеру двигателей. Катушки «Скартикса» просты и надёжны, хотя чинить их долго и трудно. Сведения о таких двигателях хранились в инфохранилищах кузницы Сетелан, пока в 126.М34 она не была уничтожена внезапным налётом «Покорного» (крейсера типа «Бойня», позже переименованного в «Бездушного»). Скорость «Бойни» – не единственное её преимущество; такие корабли часто несут орудия малой дальности – в том числе, высокомошные лэнс-башни и турбоорудия «Деструктор» на обоих бортах. «Бойни» способны посеять хаос в имперских боевых порядках, если окажутся способны подобраться на расстояние выстрела и стремительно отступить.

Скорость: 9

Маневренность: +5

Обнаружение: +5

Пустотные щиты: 2

Броня: 20

Прочность корпуса: 68

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (2), правый борт (2)

Необходимые узлы: двигатель «Скартикс» (см. правило «Катушка Скартикса» ниже), варп-двигатель «Стрелов-2», поле Геллера, двойные пустотные щиты, капитанский мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров М-100.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

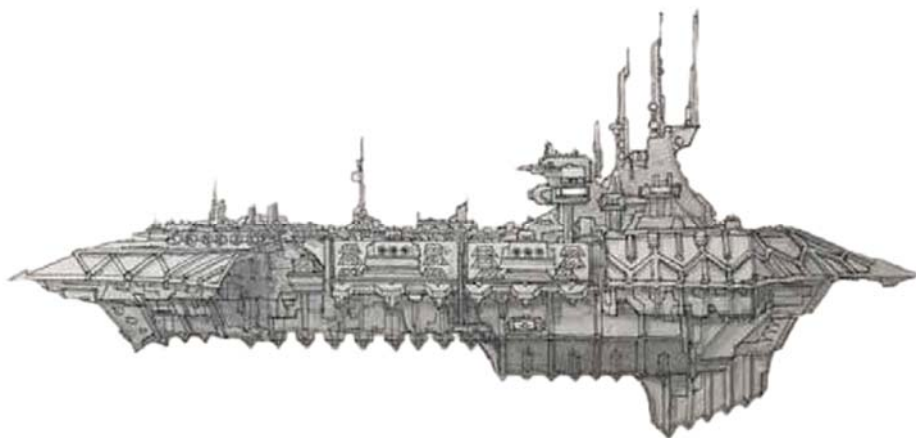
• **Бортовые батареи орудий «Деструктор» на левом и правом бортах:** макробатареи, сила 6, 1к10+3, КУ 5, дальн. 5.

• **Носовая батарея орудий «Деструктор»:** макробатареи, сила 6, 1к10+3, КУ 5, дальн. 5.

• **Бортовые лэнс-батареи на левом и правом бортах:** лэнс, сила 2, 1к10+4, КУ 3, дальн. 6.

• **Казармы:** корабль полон сумасшедших убийц – преимущества, что они дают, указаны в перечне модификаторов.

• **Телепортарий:** преимуществ этого узла указаны в перечне модификаторов.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

• **Катушка «Скартикса»:** мощный плазменный двигатель позволяет «Бойне» резко набирать скорость. Выполняя манёвр «Смена скорости» или «Смена курса и скорости», крейсер получает одну дополнительную ступень успеха (или проходит +1 ПЕ, если применяет приказ «Полный вперёд!»).

«Бойня» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

• Все тесты «Командования», предпринятые, чтобы защититься от абордажа и атак «Ударил-отступил», получают бонус +5. Все атаки «Ударил-отступил» против врагов получают бонус +20.

• Все тесты «Пилотирования» и «Навигации» получают бонус +5.

• Все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельных орудий, получают бонус +10.

«ВЕЧНЫЙ ПЛАЧ»

В отличие от других крупных пиратских кораблей, «Вечный плач» предпочитает охотиться в одиночку. Этот крейсер типа «Бойня», полагаясь на свою неочевидно высокую скорость и недальнобойные орудия, уже устроил череду засад вблизи Орна. Плотные астероидные поля позволили ему без труда охотиться на грузовые корабли и даже некоторых эксплораторов. По словам немногочисленных выживших, капитан «Плача», чем бы он не был, ведёт себя чрезвычайно дерзко и опрометчиво. Действовать в густом поле астероидов – пугающая задача для крейсера, но «Вечный плач» без труда обходит все опасности.

КРЕЙСЕР ТИПА «РЕЗНЯ»

Корпус: крейсер

Тип: крейсер типа «Резня»

Размеры: длина – 5 км, ширина – 0,8 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 28,5 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: 80 000 человек (приблизительно).

Максимальное ускорение: 2,4 г.

Задуманный как корабль поддержки эскадры, «Резня» должна прикрывать союзные корабли, поражая врага на дальней дистанции. К сожалению, такие крейсеры страдали от множества проблем при производстве – в том числе, технических сложностей с энергосистемами для дальнобойных батарей, составленных из фазированных плазменных макроорудий. Такие трудности привели к яростным спорам в линейном флоте Обскурус, что разделили десятки влиятельных капитанов на два лагеря. Хотя теперь этот раскол преодолен, множество крейсеров предало Империи – в том числе, самый первый корабль этого типа. Ходят слухи, что в конструкции «Резни» существуют какие-то странные, сводящие с ума особенности, неминуемо толкающие экипаж к бунтам. «Резня» – это грозный противник, способный калечить вражеские корабли опустошительными залпами дальнобойных макробатарей.

Скорость: 7

Манёвренность: +5

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 2

Броня: 20

Прочность корпуса: 73

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: искусный (40)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: нос (1), левый борт (2), правый борт (2).

Необходимые узлы: двигатель юпитерской модели 4-го класса, варп-двигатель «Стрелов-2», поле Геллера, двойной пустотный щит, капитанский мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров М-100.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

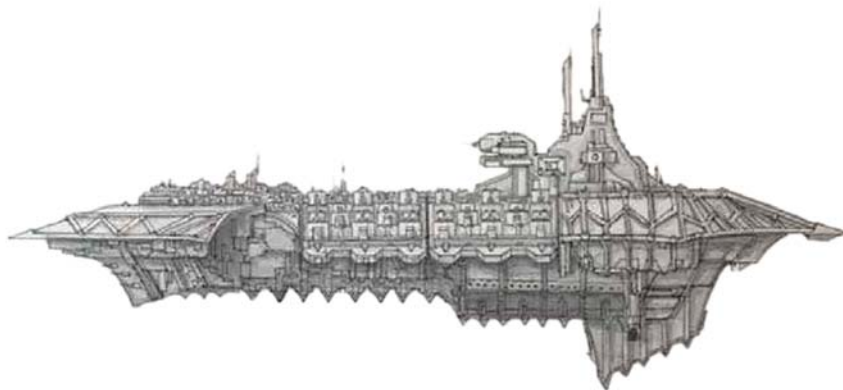
● **Фазированные плазменные батареи на левом и правом бортах:** макробатарея, сила 6, 1к10+2, КУ 4, дальн. 12.

● **Бортовые батареи макроорудий на левом и правом бортах:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 6, дальн. 9.

● **Носовая фазированная плазменная батарея:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 4, дальн. 12.

● **Укреплённые внутренние переборки:** бонус за этот узел уже включён в профиль.

● **Раздельный грузовой трюм:** если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +75 очков достижения для одной из своих текущих задач.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

● **Объединённые залпы:** дальнобойные батареи «Резни» особенно опасны, когда крейсеры удаётся сосредоточить их огонь на одном враге. «Резня» получает +5 ко всем тестам Дальнего боя, предпринятым при стрельбе из корабельных орудий, если они бьют одной и только одной цели в течение стратегического раунда.

«Резня» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

● Все тесты «Командования», предпринятые против вражеского абордажа и его атак «Ударил-отступил» получают бонус +5. Все атаки «Ударил-отступил» получают бонус +20.

● Все тесты «Пилотирования» и «Навигации» получают бонус +5.

● Все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельных орудий, получают бонус +10.

«МОРТИС ЭКС АСТРА»

«Мортис Экс Астра», что часто видят среди сил Валла у Цинерис Малефикум, – это крейсер типа «Резня», что уничтожил не меньше семи кораблей основного класса – в том числе «Часового», крейсер типа «Тиран». Флагман Каллигоса Винтерскейла схватывался с «Мортис Экс Астра», стоявшей над Гемельшотом, но сверхъестественная меткость врага вынудила вольного торговца отступить. В Порт-Странствии и на Поступи объявлена весома награда за уничтожение «Мортис Экс Астры».

ТЯЖЁЛЫЙ КРЕЙСЕР ТИПА «АИД»

Корпус: тяжёлый крейсер

Тип: тяжёлый крейсер типа «Аид»

Размеры: длина – 5,2 км, ширина – 0,8 км
(приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 33,5 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: 130 000 человек (приблизительно).

Максимальное ускорение: 2,4 g.

Когда-то тяжелооружённые грозные крейсера этого типа были основой линейного флота. Даже линкоры побаивались сражаться с «Аидами», опасаясь их дальнобойных сдвоенных лэнс-установок и тяжёлых ракетных батарей на каждом борту. Есть подозрения, что конструкция «Аида» содержит неевклидовы элементы архитектуры, неизменно вызывающие безумие и поклонение сущностям Варпа – возможно, это намеренная диверсия создателей. Как бы то ни было, всем известно, что эти тяжёлые крейсера часто возглавляют эскадры предателей.

Скорость: 7

Манёвренность: +5

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 2

Броня: 20

Прочность корпуса: 75

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Искусность экипажа: ветеранский (50)

Оснащённость турелями: 2

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1), левый борт (2), правый борт (2).

Необходимые узлы: двигатель юпитерской модели 4-го класса, варп-двигатель «Стрелов-2», поле Геллера, двойной пустотный щит, капитанский мостик, система жизнеобеспечения «Витэ», отсеки кабальных рабочих, комплекс авгуров М-100.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Носовые и надпалубные лэнс-батарей «Губительный огонь»:** лэнс, сила 2, 1к10+2, КУ 3, дальн. 12.
- **Бортовая ракетная батарея «Смертельный удар»:** макробатарея, сила 6, 1к10+3, КУ 5, дальн. 9.
- **Пиратские трюмы с добычей:** если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +100 очков достижения для одной из своих текущих задач.
- **Вторичный командный мостик:** бонусы за этот узел уже включены в профиль.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

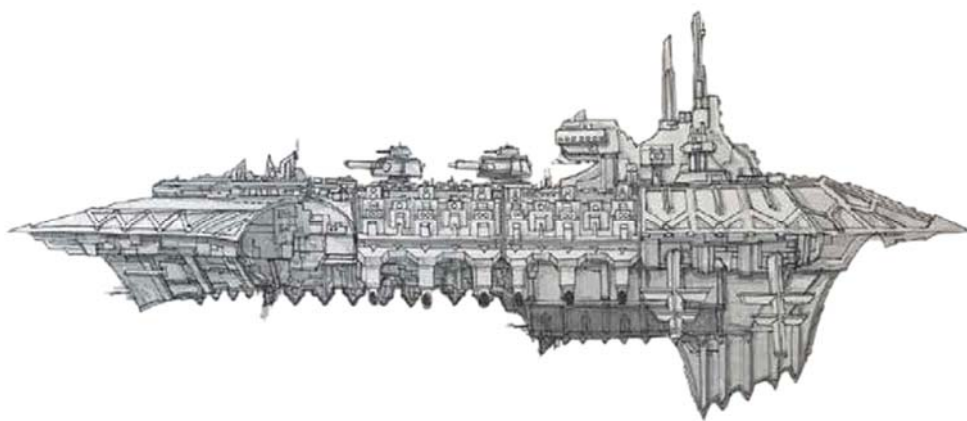
- **Странная геометрия:** конструкция «Аидов» включает в себя элементы, что повреждают рассудок и приводят к людей к служению Губительным силам. Такие безумцы обращают меньше внимания на гибель товарищей – уменьшите все потери боевого духа на «Аиде» на 1 (до минимума в 1).
- **Командное судно:** «Аид» часто выступает в роли флагмана – при этом все тесты «Пилотирования» и «Навигации», что совершают союзные корабли в пределах 10 ПЕ от него, получают бонус +5.

«Аид» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Все тесты «Пилотирования» и «Навигации» получают бонус +5.
- Все тесты Дальнего боя, предпринятые для стрельбы из корабельных орудий, получают бонус +10.

«ОПТИМУС НЕМЕЗИС»

Нечестивый повелитель пиратов Каррад Валл использует тяжёлый крейсер «Оптимус Немезис» в качестве флагмана своих армاد. Его название со страхом произносят вольные торговцы и офицеры – «Оптимус Немезис» схватывался с десятками кораблей Каликсидского линейного флота и несколькими вольными торговцами. Множество сражений не смогли погубить крейсер, а его пересечённый глубокими шрамами корпус зримо свидетельствует о нечестивой стойкости флагмана. Ходят слухи «Оптимусом» командует космодесантник Хаоса, и именно в этом заключается секрет его внушительной череды побед. Несмотря на это, некоторые доклады говорят, что сейчас Каррад Валл строит на орбите Беззакония ещё больший корабль, на котором явно будет держать флаг, если судно будет достроено.



РЕЙДЕР ТИПА «БЕЗБОЖНИК»

Корпус: рейдер

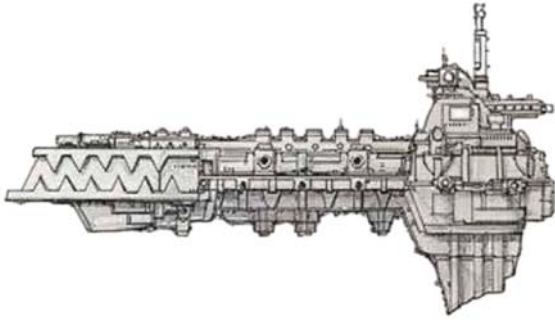
Тип: рейдер типа «Безбожник»

Размеры: длина – 1,5 км, ширина – 0,25 км (приблизительно, у стабилизаторов)

Масса: 6 мегатонн (приблизительно).

Экипаж: 24 000 человек (приблизительно).

Максимальное ускорение: 5 g.



Считается, что «Безбожник» был создан из украденных чертежей крупных имперских кораблей сопровождения, что должны были заменить устаревшие «Кобры». «Безбожник» – это относительно новая конструкция, сочетающая мощные макробатареи и внушительные торпедные аппараты в носу. Быстроходный, надёжный и очень опасный при действиях в составе эскадры «Безбожник» быстро стяжал дурную славу в глазах своих врагов из Имперского Флота. Нечестивые капитаны используют такие рейдеры для неожиданных ударов – они запускают массу абордажных торпед и следуют прямо за ними, поражая всех выживших залпами батарей.

Скорость: 10	Манёвренность: +25	Обнаружение: +10
Пустотные щиты: 1	Броня: 17	Прочность корпуса: 33
Боевой дух: 98	Численность экипажа: 100	Искусность экипажа: умелый (30)

Оснащённость турелями: 1

Оснащённость орудиями: надпалубное (1), нос (1).

Необходимые узлы: двигатель юпитерской модели 2-го класса, варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, пустотный щит, боевой мостик, система жизнеобеспечения L-12.b, отсеки каменных рабочих, комплекс авгуров M-100.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

- **Надпалубная макробатарея:** макробатарея, сила 4, 1к10+2, КУ 5, дальн. 5.
- **Носовые торпедные аппараты рейдера:** торпедные аппараты, сила 4, 2к10+14, дальн. 40, Глубина разрушения (3). Аппараты заряжены плазменными торпедами. В узле храниться тридцать торпед.
- **Укреплённые внутренние переборки:** бонус за этот узел уже включён в профиль.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ПЕРЕЧЕНЬ МОДИФИКАТОРОВ

«Безбожник» обладает следующими модификаторами (воздействие всех узлов учтено):

- Бонус +10 ко всем тестам ремонта.

ЭСКАДРА «КОГОТЬ»

«Когтем» называется небольшая группа «Безбожников», действующая в Невиданных далях, нападающая на колонии и корабли уже пятьдесят лет. Совсем недавно «Коготь» серьёзно повредил корабль Иеремии Блитца, и пылкий молодой торговец поклялся превращать в груды обломков каждый «Безбожник», что ему встретится.

ЭСМИНЕЦ ТИПА «ИКОНОБОРЕЦ»

Многие пираты любят «Иконоборцы» за огневую мощь и простоту конструкции. Такие суда легко маскировать под корабли других типов, а потому они отлично подходят для засад и неожиданных нападений. «Иконоборца» относительно дёшево достать и ремонтировать, а потому их часто можно увидеть у головорезов Хаоса.

Чтобы отобразить «Иконоборец» Хаоса, используйте корпус со стр. 38 и снабдите его перечисленными ниже необходимыми и дополнительными узлами. Необходимые узлы не меняют характеристик, но нужны для работы корабля, а также дают один пустотный щит, 100 единиц численности экипажа и 100 единиц боевого духа. У такого «Иконоборца» нет спецправил.

- **Необходимые узлы:** двигатель юпитерской модели 2-го класса, варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, пустотный щит, пиратский мостик, система жизнеобеспечения L-12.b, пиратские кубрики, комплекс авгуров M-100.
- **Дополнительные узлы:** две надпалубных макробатареи (макробатарея, сила 3, 1к10+2, КУ 6, дальн. 6), трюмы с добычей головорезов (если корабль будет захвачен, а этот узел – не повреждён, авантюристы получают +20 очков достижения для одной из своих текущих задач).





ЗАКОНЫ ВОЙНЫ

ЭСКАДРЫ

•

КОРАБЛИ-ПРС

•

СБОР ФЛОТА

•

ВЕДЕНИЕ ВОЙН

•

ПЛАНЕТАРНЫЕ ВОЙНЫ

•

МАСШТАБНЫЕ ВОЙНЫ

•

ВОЕННЫЕ АВАНТЮРЫ

•

ПРИЛОЖЕНИЯ

ГЛАВА IV

ЗАКОНЫ ВОЙНЫ

«Люди, что командуют звёздными кораблями, принадлежат к тем немногим, что держат в руках судьбы тысяч. Но всегда помните того, кто единственный в галактике держит в руках судьбы всего человечества – Император, наш владыка, к которому вы должны обратиться, когда придёт время отдавать приказы»

- контр-адмирал Зойла Касч, обращаясь к мичманам в 812.М41

Эскадренные бои очень сложны. Игроки могут легко научиться командовать собственным кораблём – благо, он у них один. Но ведущему может потребоваться управлять целыми эскадрами рейдеров и фрегатов.

Впрочем, это верно для любого боя – чем больше NPC в нём участвует, тем меньше внимания ведущий может уделить каждому из них и каждому игроку. Это раздел представляет необязательные правила и советы, что позволяет ведущему ускорить отыгрыш космических сражений, упростив расчёты и действия NPC.

Как говорится выше, эти правила совершенно необязательны – ведущий может отказаться от них, если хочет. В столкновениях с малым количеством кораблей или сценах, где нужны подробности, лучше применять обычные правила из «Базовой книги».

ЭСКАДРЫ

«Эскадра «Сабля», это «Сабля» лично. Всем полный вперед»

- командер Махт, командир «Серебряной сабли»
и глава эскадры «Сабля»

Звёздные корабли всех видов и организаций могут действовать вместе. В особенности это важно для рейдеров и фрегатов, эскадр легковооружённых судов, что вместе могут одолеть большой корабль, который не по зубам одиночке. В масштабных битвах даже крейсера объединяются в эскадры, чтобы концентрировать огневую мощь и давать одновременные опустошительные залпы.

Два или более судов могут сформировать эскадру и сражаться как единое целое. Для этого нужно внести в их правила некоторые изменения – они описаны ниже.

СОСТАВ ЭСКАДРЫ

Эскадра состоит из двух и более судов схожего размера. Как правило, в эскадры могут объединяться только корабли с одним типом корпуса. Впрочем, иногда стоит сформировать группу из фрегатов и рейдеров или свести гранд-крейсера с линейными и обычными. Если не ударяться в детали, то различия в скорости, структуре и вооружении делают слишком сложным формирование эскадр из кораблей разного типа – особенно если различия между ними очень велики.



Кроме того, разномастное вооружение также может создать проблемы – если в эскадре есть всего один торпедоносец, то действие, потраченное на перезарядку торпедных аппаратов будет полезно лишь для него, а для всех остальных пропадёт втуне.

Как правило, эскадры могут формировать транспорты, рейдеры и фрегаты, лёгкие крейсера, крейсера и линейные или гранд-крейсера. Впрочем, по решению ведущего, в одной эскадре могут быть объединены корабли с разными типами корпусов.

ПОСТРОЕНИЕ ЭСКАДРЫ

Регулярное сообщение между кораблями эскадры по астротелепатической и вокс-связи позволяет каждому кораблю знать, что он должен делать. Командир эскадры должен отдавать приказы каждому судну под его началом, а дальние расстояния могут замедлить столь нужную скорость передачи сообщений.

Каждый корабль с эскадре должен оставаться в пределах 3 ПЕ от хотя бы одного другого корабля этой эскадры. Эскадра должна формировать единую «цепь», в которой не будет ни единой прорехи больше 3 ПЕ длиной. Если это построение нарушается, следующее действие манёвра этой эскадры должно вернуть корабли в верное построение, если эскадра и дальше хочет действовать как эскадра. Для действий в составе эскадры нужна постоянная и быстрая связь, а все корабли имеют приказ перегруппировываться, если построение будет нарушено.

ЭСКАДРЫ, ЭКИПАЖИ И ПРИКАЗЫ

Эскадры движутся и сражаются как единое целое. Они должны поддерживать строй и вести огонь по одним целям.

Для всех кораблей эскадры применяется один показатель *искусности экипажа*. Если разные корабли имеют разные показатели, всегда используется **наименьший**.

В начале боя определите инициативу эскадры, бросив 1k10+X, где X – наивысший бонус *обнаружения* в эскадре. В ходе каждого стратегического раунда каждая эскадра должна предпринять одно действие манёвра, а также может предпринять одно действие стрельбы и столько длительных действий, сколько ведущий сочтёт возможным.

Маневры, что совершает эскадра, должны быть одинаковыми для всех входящих в неё кораблей – например, все должны передвинуться на определённую дистанцию и повернуть в определённую сторону. Если манёвр требует теста, бросается один тест на всю эскадру, использующий *искусность экипажа* эскадры и самый низкий показатель *маневренности*. Как обсчитываются действия стрельбы – см. ниже. Длительные действия также применяются эскадрой одновременно – один тест определяет успешность действия на всех кораблях.

ЭСКАДРЫ И СТРЕЛЬБА

Стрельба по эскадрам должна рассчитываться немного иначе, чем огонь отдельных кораблей. При стрельбе по эскадре главной целью становится судно эскадры, что находится ближе всего к стреляющему.

Первое попадание в стрельбе по эскадре всегда приходится по главной цели. Все остальные попадания можно распределить в иные корабли эскадры, но не меньше половины попаданий, нанесённых этим орудийным узлом, должны прийтись по главной цели.

- При стрельбе из макробатарей складываются все попадания и броски урона, распределённые по одному кораблю.
- При стрельбе из лэнс-излучателей, урон рассчитывается по общим правилам.
- Особенности торпед, бортовых эскадрилий и нова-орудий таковы, что они будут атаковать любое судно, мимо которого пролетят, независимо от того, входит оно в эскадру или нет.

Корабли получают урон и критические попадания отдельно, но урон *численности экипажа* и *боевому духу* рассчитывается коллективно для всей эскадры.

СТРЕЛЬБА ЭСКАДР: МАССИРОВАННЫЙ ОГОНЬ

Эскадры способны создавать небывалую плотность огня – эта способность называется *массированный огонь*. Когда эскадра ведёт массированный огонь, выберите любое количество макробатарей **или** лэнсов (смешивать макробатарей и лэнсы нельзя). Затем из числа выбранных орудийных узлов выберите один и бросайте кости на попадание по общим правилам. Каждый дополнительный узел сверх первого, что ведёт массированный огонь, приносит броску +10 на попадание и +1 к *силе* на этот выстрел (то есть, фактически, увеличивает количество выстрелов на один). Урон, дальность поражения и КУ определяются орудийным узлом, что совершает атаку, но враг должен находиться в пределах дальности поражения всех участвующих в массированном огне узлов. Наконец, поскольку вы совершаете всего один бросок, то и нанести можете всего одно критическое попадание.

Совершая массированный огонь, эскадры могут бить в разные цели – например, если всего в эскадре есть восемь макробатарей, вы можете открыть массированный огонь из всех восьми или дать два залпа из четырёх батарей каждый или комбинировать их любыми другими способами.

Такие правила нужны, чтобы ускорить бои, в которых участвуют эскадры NPC, а также дать малым кораблям возможность действовать вместе и одолевая крупные.

КОРАБЛИ-NPC

«Цель в семидесяти тысячах километров и продолжает сближение; вычисляю положение для открытия огня...»

- констапель Августин Маченко с «Бича проклятия»

Этот раздел предназначен для быстрого и простого управления кораблями-NPC. Зачастую группа авантюристов совместно управляет одним кораблём, но ведущему приходится командовать несколькими. Эти правила призваны упростить ему работу.

ДЕЙСТВИЯ И ПРИКАЗЫ

Обычные правила, связанные с длительными действиями, в первую очередь, предназначены для авантюристов. Они подразумевают, что кто-то из героев будет делать что-то, несвязанное с манёврами и ведением огня, и, фактически, количество длительных действий, что может выполнить корабль, ограничено количеством авантюристов. Но для кораблей-NPC это не так. Ими управляет типичный экипаж, а не группа выдающихся людей. Конечно, можно продумать таких офицеров для каждого судна, но такие лишние сложности замедлят игру и потребуют долгой подготовки.

Чтобы играть проще и быстрее, ведущий может использовать систему приказов. Вместо того, чтобы совершать длительные действия, действия манёвра и стрельбы, корабль-NPC может исполнить один *приказ*. Приказы не требуют бросков и превосходят длительные действия масштабом. Эффективность приказа зависит от *искусности экипажа*, что будет его исполнять.

Ниже перечислены возможные приказы.

АВИАЦИЯ, НА ВЗЛЁТ! (*Launch Attack Craft*)

Повинуясь приказам мастера-артиллериста, истребители, бомбардировщики и абордажные баркасы поднимаются на боевой вылет.

Эффект: взлётные палубы выпускают готовые к вылету эскадрильи. Сколько вылетов можно обеспечить по такому приказу – зависит от *искусности экипажа*.

- **Неумелый (20):** один вылет.
- **Умелый (30):** один вылет.
- **Искусный (40):** два вылета.
- **Ветеранский (50):** три вылета.
- **Отборный (60):** четыре вылета.

БОРЬБА ЗА ЖИВУЧЕСТЬ (*Damage Control*)

Ремонтные бригады пытаются заставить корабельные узлы работать.

Эффект: этот приказ позволяет вернуть работоспособность количеству *повреждённых, выведенных из строя, разгерметизированных* или *обесточенных* узлов, равному бонусу *искусности экипажа*, либо потушить столько же пожаров. Сколько ходов займёт этот ремонт – зависит от *искусности экипажа*. Начав исполнение этого приказа, корабль может исполнять другие приказы в следующие ходы.

- **Неумелый (20):** 4 хода
- **Умелый (30):** 4 хода
- **Искусный (40):** 3 хода
- **Ветеранский (50):** 2 хода
- **Отборный (60):** 1 ход

ЗАХВАТ ЦЕЛИ (*Target Lock*)

Пустоходы настраивают и умачают авгуры и прицельные системы, чтобы лучше обнаруживать и поражать неприятеля.

Эффект: каждый корабль получает бонус к *обнаружению* и броскам на попадание. Какой именно – зависит от *искусности экипажа*.

- **Неумелый (20):** +5 к *обнаружению* и +5 на попадание.
- **Умелый (30):** +5 к *обнаружению* и +10 на попадание.
- **Искусный (40):** +10 к *обнаружению* и +15 на попадание.
- **Ветеранский (50):** +10 к *обнаружению* и +20 на попадание.
- **Отборный (60):** +15 к *обнаружению* и +20 на попадание.

ПЕРЕЗАРЯЖАЙ! (*Reload Ordnance*)

Экипаж закладывает торпеды в аппараты, заправляет самолёты и пополняет их боекомплект.

Эффект: торпедные аппараты корабля будут заряжены, а количество бортовых эскадрилий, равное общей *силе* взлётных палуб, будет подготовлено к вылету.

ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД! (*All Ahead Full*)

Машиноведы перенаправляют энергию на двигатели, готовясь к броску.

Эффект: в этом стратегическом ходе *скорость* корабля увеличивается (насколько – зависит от *искусности экипажа*), но двигаться он должен по прямой.

- **Неумелый (20):** +1 ПЕ
- **Умелый (30):** +1к5 ПЕ
- **Искусный (40):** +1к5+1 ПЕ
- **Ветеранский (50):** +1к5+2 ПЕ
- **Отборный (60):** +2к5 ПЕ

ПРИГОТОВИТЬСЯ К МАНЁВРУ! (*Prepare to Manoeuvre*)

Машиноведы подают энергию на маневровые двигатели, готовясь совершить поворот или резко изменить скорость.

Эффект: корабль получает прибавку к *маневренности*. Какую именно – зависит от *искусности экипажа*.

- **Неумелый (20):** +5 к *маневренности*.
- **Умелый (30):** +5 к *маневренности*.
- **Искусный (40):** +10 к *маневренности*.
- **Ветеранский (50):** +10 к *маневренности*.
- **Отборный (60):** +15 к *маневренности*.

УРОН ПО КОРАБЛЯМ НРС

Как и многие иные правила звёздных кораблей, всё, что касается критических попаданий, *численности экипажа* и *боевого духа*, описанное в «**Базовой книге**», предназначено, в первую очередь, для игроков и их корабля. В этих правилах хватает деталей, необязательных для NPC. Ниже приведены упрощённые правила на критические попадания, падение *боевого духа* и снижение *численности экипажа*.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Воздействие большей части критических попаданий использует лишь первые пять пунктов таблицы из «**Базовой книги**». Многие результаты в ней оказывают долгосрочный эффект, что неважно для кораблей NPC, которые могут никогда вам больше не встретиться. Поэтому вы можете пользоваться упрощённой таблицей, приведённой ниже. Бросайте кости по ней вместо оригинальной. Помните, что она может применяться лишь при расчёте критических попаданий, а не когда корабль теряет все очки *прочности*.

Ведущий может использовать эту таблицу, чтобы сильно упростить критические попадания в бою – она связана только с тем, что может произойти во время сражения и лучше всего работает с сюжетно неважными кораблями врага. В эпических дуэлях между авантюристами и их злейшими врагами лучше и интереснее использовать таблицу критических попаданий со стр. 215 «**Базовой книги правил**».

Вышел из строя: этот результат несколько раз встречается в таблице. Суть проста – указанный узел перестаёт работать и должен пройти ремонт.



Численность экипажа и боевой дух

Необходимость учитывать *численность экипажа* и *боевой дух* создаёт целый пласт расчётов. Падение этих показателей обычно имеет долгосрочный эффект, а потому становится ненужным балластом, когда применяется к кораблям-NPC – для них это излишне.

Тем не менее, эти показатели не настолько незначительны, чтобы их можно было игнорировать. Падение куража и сокращение числа рабочих рук – это важные факторы в космическом бою. Поэтому ниже представлен упрощенный метод их учёта.

Корабли-NPC могут выдержать количество урона *численности экипажа* или *боевому духу*, равное сумме *прочности корпуса* и бонуса *искусности экипажа* (т. е. количества десятков в показателе *искусности экипажа*). Таким образом, корабль с 40 очками *прочности* и *умелой* (30) командой, может выдержать 43 единицы урона *численности экипажа*. Этот порог «допустимых потерь» не может превышать предельные показатели *численности экипажа* и *боевого духа* корабля.

Корабли-NPC не страдают от обычного воздействия, что оказывает падение *боевого духа* и *численности*, описанного на стр. 217 «**Базовой книги**». Переход порога «допустимых потерь», означает, что на борту не осталось желания или возможности сражаться – с этого мига корабль пытается выйти из боя. Если *боевой дух* или *численность экипажа* упадут до нуля, значит, корабль либо превратился в пустую, холодную могилу, либо экипаж взбунтовался и перебил офицеров. Бунтари ещё могут пытаться сбежать, сражаться или вести переговоры с врагом – как решит ведущий. Этот метод многократно облегчает подсчёты и позволяет авантюристам побеждать вражеские корабли, не уничтожая их. Стоит ещё раз отметить – эти правила стоит применять лишь в отношении мелких и неважных врагов, а не сюжетных противников.

Таблица 4-1 «КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ ПО КОРАБЛЯМ NPC»

Бросок к10	Результат
1	Переборки корабля ломаются или его корпус трескается. Это наносит +2 единицы урона <i>прочности</i> . Если урон был нанесён орудием, что действует сразу на несколько узлов, вместо этого корабль получает +4 единиц урона <i>прочности</i> .
2	Удачное попадание – и один оружейный узел по выбору атакующего <i>выходит из строя</i> .
3	Вражеский огонь повреждает датчики корабля. Судно получает -10 на тесты Дальнего боя, пока этот урон не будет отремонтирован.
4	Маневровые двигатели повреждены или выведены из строя. Корабль получает -20 к <i>маневренности</i> , пока урон не будет отремонтирован.
5	Пожар!: на борту звучат тревожные сирены, и пламенное inferно несётся по проходам и отсекам. Огонь нужно сдерживать и потушить, пока он не уничтожил корабль. Каждый ход судно теряет 1к10 единиц <i>численности экипажа</i> и <i>боевого духа</i> , а один узел (по выбору ведущего), <i>выходит из строя</i> .
6+	Чрезвычайно мощный взрыв выводит из строя пустотные щиты цели. Пока урон не будет отремонтирован, щиты не действуют.

Сообщение для флота

Связь обеспечил: астропат Терник-750.815.M41

Получатель: адмирал Натаниэль Хорн, капитан «Грифона» и командир Стражи Прохода 27-Эст

Отправитель: командер Виктория Хорн, капитан «Ястреба», автономно действующего в пространстве Коронус

Сегодня, к восьми склянкам мой корабль завершил совместный со «Стремительностью» патруль во Владениях Винтерскейла. «Стремительность» сопровождала два хартистских судна с грузом нефтя с Дыхания Люцина. Мы предложили свою помощь и двигались вместе две недели. В 743.815 во время перехода в Материуме мы попали в засаду у Обратных отмелей, но нападающие не могли сравниться с двумя имперскими боевыми кораблями. Один враг был уничтожен, второй бежал в Варп. Я прилагаю к сообщению всё, что мне известно об этих судах.

Конец сообщения

Постскриптум: действовать вместе с командером Риверс было одним удовольствием, как и всегда, Нат. Наши корабли отлично дополняли друг друга – мои лэнсы поддерживали её макробатарей, а эскадрильи – перехватывали все мелкие судёнышки.

Но это нападение меня беспокоит. Мы легко отбили его вдвоём, но в одиночку у «Стремительности» были бы неприятности. Кажется, во Владениях Винтерскейла стало больше пиратов, но что если они специально отслеживают наши корабли?

СБОР ФЛОТА

«Пустота – жестокая и смертоносная госпожа,
и вашему виду не дано её укротить»

- Анастрелин Холодный осколок, повелитель
«Архитектора боли»

Для отыгрыша космических сражений требуется скрупулёзность. В этой игре много переменных и особенностей, а пара удачных или неудачных бросков или неверно выбранный противник превратят битву, что задумывалось, как отчаянное противостояние в лёгкую победу (или наоборот). Этот раздел содержит советы и подсказки по созданию космических боёв.

НАСТУПЛЕНИЕ И ОБОРОНА

Важное соображение, которое ведущий должен учесть – сила врага не всегда прямо связана с количеством его кораблей. Обдумывая наступательный потенциал неприятеля, необходимо учитывать его огневую мощь и количество целей, что может эффективно атаковать каждый корабль, а надёжность обороны будет связана с количеством пустотных щитов.

Корабль всего с одним, не способным похвастаться скорострельностью, орудием рискует вовсе не повредить врага, укрытого двумя пустотными щитами – его залпы будут не в силах пробиться через них, не говоря уже о значительном уроне *прочности* или критическом уроне.

С другой стороны, обладатель арсенала из макробатарей и лэнсов будет каждый ход наносить серьёзный урон цели со слабыми щитами – они будут постоянно перегружаться, а залпы врага – оставлять пробоины в корпусе и нередко наносить критические попа-



дания, выводить из строя узлы и снижать возможности противника. В целом, всегда эффективнее сосредоточить на одном враге огонь хотя бы двух орудийных узлов с расчётом на то, что щиты неприятеля будут перегружены, и он получит хоть какой-то урон.

Ещё один важный и вытекающий из первого аспект – типы кораблей, участвующих в сражении, и применяемая тактика. Суда разного класса по-разному оснащены оружием, имеют разное соотношение скорости, маневренности и бронирования.

ТРАНСПОРТЫ

Такие суда редко оснащаются для боя. Обычно это медленные, неуклюжие и слабо вооружённые корабли, что не могут быть опасным противником. Мало какой транспорт несёт достаточно вооружения, чтобы серьёзно навредить врагу, и считанные единицы способны переманеврировать настоящий боевой корабль или сбежать от него.

РЕЙДЕРЫ

Скоростные, но слабо бронированные рейдеры способны нести значительное вооружение, но не выдержат ответного огня, отчего должны полагаться на быстроту и манёвр. Большая часть орудий у таких кораблей – носовые, а значит им приходится сближаться с целью, атаковать и резко отступать, чтобы не подставляется под ответный удар. Для рейдеров характерны долгие заходы на цель.

ФРЕГАТЫ

Такие корабли сильно отличаются от рейдеров – они уступают им маневренностью, но превосходят бронированием и универсальностью вооружения. Как правило, на фрегатах стоят надпалубные орудия – это даёт кораблю широкий сектор обстрела, а в сочетании с достаточной скоростью и маневренностью, это делает их отличными охранниками для медленных, тяжёлых и уязвимых судов.

ЛЁГКИЕ КРЕЙСЕРЫ

На самом деле, существует две разновидности лёгких крейсеров. Первые – быстрые и ловкие, способные атаковать врага с флангов. Вторые – медленные и тяжёлые, что служат дешёвой заменой полноценным крейсерам. Все корабли этого класса способны поражать врага с любого направления благодаря рядам макроорудий по бортам, лэнс-батареям и залпам из множества торпед.

КРЕЙСЕРЫ

Это первый класс, что выделяется способностью давать мощные бортовые залпы, – по крайней мере, таковы имперские крейсера. Количество, мощь и универсальность вооружения у крейсера так велики, что он может одновременно сражаться с несколькими врагами или сокрушать одинокого противника целыми шквалами огня. Конечно, это зависит от размещения и природы орудий (например, у эльдаров и орков почти всё вооружение установлено на носу, а имперцы полагаются на бортовые залпы, что делит огневую мощь крейсера на две половины). Как правило, это медленные и громоздкие суда, но тяжёлая броня, надёжность и несколько пустотных щитов позволяют им долго жить под обстрелом.

ЛИНЕЙНЫЕ КРЕЙСЕРЫ

Во многом корабли такого класса похожи на обычные крейсера, но превосходят их вооружением. Всё, что касается крейсеров, справедливо и здесь, хотя большее количество орудий позволяет вести бой с более опасными врагами.

ГРАНД-КРЕЙСЕРЫ

Относительно редкие и крайне опасные гранд-крейсера полагаются на очень мощные бортовые залпы в ущерб универсальности. Как правило, их орудия не могут поворачиваться, а в носовое вооружение вовсе отсутствует.

ЛИНКОРЫ

Столь чудовищные корабли по величине залпа могут сравниться с двумя крейсерами или целой эскадрой фрегатов и рейдеров. Линкору не хватает скорости и маневренности, что он искупает броней, прочностью и многослойными пустотными щитами. В зависимости от вооружения и структуры, линкоры могут сосредоточить на одной цели огонь четырёх или пяти орудийных узлов – для любого уступающего им размерами судна это губительно.

ВООРУЖЕНИЕ КОРАБЛЯ

Разные типы вооружения предназначены для исполнения разных задач, и чтобы продумать космический бой, вам нужно знать их природу.

МАКРОБАТАРЕИ

Скорострельные, но не слишком точные макробатарей эффективно перегружают щиты неприятеля и способны нанести достойный урон *прочности* врагу, что слабо бронирован или лишён пустотных щитов. Увы, в бою против наделённых крепкой броней или многослойными щитами противников макроорудия могут рассчитывать лишь на удачу. У большинства кораблей есть хотя бы одна макробатарея – например, для того, чтобы снять цели щиты перед применением иного оружия.

ЛЭНС-ИЗЛУЧАТЕЛИ

Лэнсы превосходят макроорудия мощностью и точностью, но уступают скорострельностью. Они эффективны против тяжело-бронированных целей и чаще наносят критические попадания, однако почти не способны справляться со щитами в силу малой скорости огня. Вооружённые излучателями корабли отлично покажут себя против противника со сбитыми огнём макроорудий щитами – выстрелы лэнсов слишком ценны и случаются слишком редко, чтобы разменивать их на щиты врага.

ТОРПЕДЫ

Немного похожие на макробатарей торпеды наносят большой урон, от которого не спасают пустотные щиты. Впрочем, истинная сила торпед – в навязывании врагу манёвра. Торпедный залп не поражает цель мгновенно, а движется по пространству «поля боя», и такая угроза не менее ценна, чем сам урон, поскольку вынуждает врага отказываться от задуманных передвижений.

Конечно, такое «торпедоводство» сработает только, если игроки или их управляемые ведущим враги трезво оценивают риск – какие-нибудь сумасшедшие орки не будут так беспокоиться о торпедах, как более осторожные противники.

ВЗЛЁТНЫЕ ПАЛУБЫ И БОРТОВЫЕ ЭСКАДРИЛЬИ

Корабли-носители открывают капитанам множество тактических возможностей, и усложняют работу ведущему. На применение авиации нужно тратить длительные действия или приказы, чтобы сокращает «командный ресурс» персонажей. Впрочем, урон от налёта абортдажных баркасов и бомбардировщиков или оборонительные возможности истребителей, искупают такую цену.

Бортовые эскадрильи – это мощный и универсальный ресурс. Бомбардировщики и абортдажные баркасы могут нанести врагу значительный урон и добиться нескольких критических попаданий, а истребители – сбивать торпеды и вражескую авиацию.

НОВА-ОРУДИЯ

Нова-орудия непросто использовать с толком. Их относительная неточность – серьёзный недостаток, но возможный урон по нескольким целям делает новы ценным оружием для тех, кто готов прилагать усилия. Перед стрельбой будет очень полезно захватить цель, чтобы увеличить шансы на попадание. Один точный выстрел нова-орудия может нанести чудовищный ущерб и несколько критических попаданий.

Возможность бить по площадям также делает нова-пушки средством навязывать врагу манёвр. Даже неточный выстрел может зацепить несколько кораблей, а значит враг не захочет держать плотный строй. Как и в случае с «торпедоводством», эффективность этого будет зависеть от осторожности авантюристов и их противников.

НЕБЕСНЫЕ ФЕНОМЕНЫ

Космос – это не просто пустое пространство. Здесь есть газовые облака, астероидные поля, планеты, влияние гравитации и странные явления, что могут изменить расклад сил в космическом бою, помогая или мешая тем, кто оказывается рядом. Сражения редко происходят в совершенной пустоте – обычно бои гремят в звёздных системах, а именно там и встречаются небесные феномены.

Таким образом, на «поле брани» всегда можно выставить несколько небесных феноменов, чтобы повлиять на расклад сил или просто сделать бой интереснее (например, чтобы отыграть погоню в астероидном поле или охоту на неприятеля в загадочной туманности), и это не будет натяжкой.

Пираты и налётчики часто и хитро применяют небесные явления – прячутся среди астероидов, в туманностях или за спутниками, чтобы пропасть с авгуров будущих жертв. Это позволяет атаковать врага из засады, а для легкобронированных рейдеров, из которых часто состоят пиратские эскадры, очень важно подойти к врагу, не дав расстрелять себя с большого расстояния. Это же справедливо для попыток двигаться *тихим ходом*, но против осторожной жертвы этот приём не столь действенен.

Подробные правила на разные виды небесных феноменов см. на стр. 219 «Базовой книги правил».

ПРОЧИЕ СООБРАЖЕНИЯ

На ход космического боя влияют не только типы кораблей и их вооружение. *Искусность экипажа* может принести победу или обречь на поражение, повышая шансы на успех или позволяя больше действий. Умелая команда довольно важна для авантюристов, но для NPC *искусность экипажа* – это ключевой показатель, что определяет, насколько эффективно может действовать корабль. У опытных пустоходов будет больше длительных действий или приказов каждый ход, они будут чаще попадать, яростнее сражаться в абортдаже и лучше маневрировать. Несколько рейдеров с *ветеранскими* (50) экипажами, способными бить и отступать, могут оказаться опаснее целой эскадры с просто *умелыми* (30) пустоходами.

Дополнительные узлы, такие как муниторий или телепортарий либо наращивают эффективность обычной тактики, либо открывают новую, а такие нешаблонные приёмы как тараны и абортдажи служат ещё одним способом сокрушить врага на предельно близкой дистанции. Особенно это верно в случае с орками и им подобными врагами – от их таранов и абортдажей защититься непросто.

ВЕДЕНИЕ ВОЙН

«Война – это естественное состояние человека, ибо в бою он добивается главных своих достижений. Война – сердце любой авантюры, а тот, кто говорит иначе, обречён погибнуть от тех самых мечей, которые осуждает»

- приписывается святому Друзу

Искусство успешно воевать крайне важно для вольного торговца – не меньше, чем его дипломатические, деловые и пустоходческие способности. Даже в Империи сильная рука и угроза расправы придадут словам вес, а в столь отверженных и незаконных местах, как Коронус, воинская доблесть – единственное мерило, по которому будут судить вольного торговца. Мудрый обладатель патента понимает это и будет изучать ратное дело с тем же пылом, что ремесло купца. Он знает цену войне до последнего трона и понимает, что её истинная стоимость куда выше, чем цифры, указанные в grossбухах и списках погибших. Вольный торговец должен уметь взвесить каждую составляющую войны – от цены на оружие до политических выгод, что принесут её последствия. Это отличает обладателя патента от простого свободного капитана или купеческого союза. Он имеет возможность собирать целые армии и эскадры и использовать их благодаря тому, что на его стороне закон, мораль и Администратум. Именно это делает его уникальным. Уникальным и опасным, ибо правами, которые дарует патент, особенно теми, что касаются войн во имя Бога-Императора, легко злоупотребить.

Война – это сложный танец, где вечно меняются союзники, а будущее всегда туманно. В неё нельзя ввязываться, не подумав, и вольный торговец должен будет приложить все свои силы, отвагу и жестокость – иначе он не увидит плоды своих трудов. Участие в войне – прямое или опосредованное – это всегда дорого, рискованно и опасно. Такие авантюры погубили больше династий, чем возможно подсчитать. Почему же другие вольные торговцы всё равно в них участвуют? На этот вопрос есть несколько ответов, столь же разнообразных и красноречивых, как мужчины и женщины, что дают эти ответы. Не существует единого перечня условий, который поможет определить, разумно ли ввязываться в войну.

Твёрдо можно сказать только одно. Война может принести колоссальные выгоды и сделать человека королём, но цена поражения в ней – смерть (одна настоящая или мириады маленьких смертей, таких как унижение, потеря власти, денег или даже свободы). Когда впереди война, незначительных вопросов не бывает, и лишь глупец будет с этим спорить.

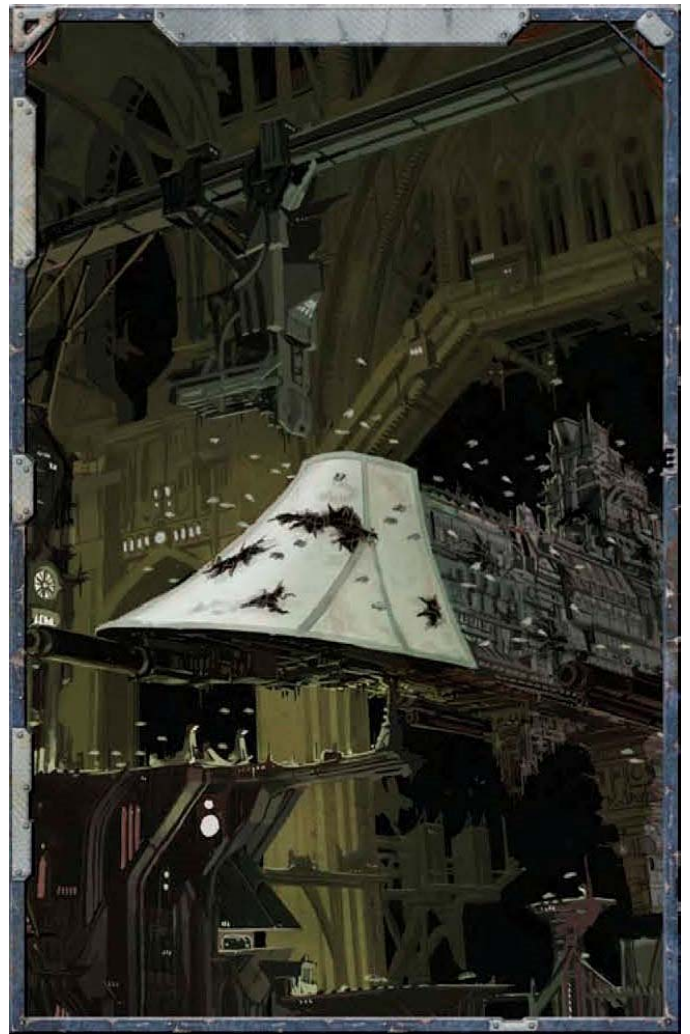
ПРИЧИНЫ ДЛЯ ВОЙНЫ

За долгие эпохи войны шли по самым разным причинам, и в беспросветном мраке сорок первого тысячелетия они особенно разнообразны. Целью может быть завоевание, насаждение истинной веры или простая выгода.

ЗАВОЕВАТЕЛЬНАЯ ВОЙНА

Завоевательные войны – это военные кампании, в которых атакующий пытается подчинить противника силой оружия. Их ведут ради конкретной цели – захвата земель или природных ресурсов, но нередко также рабов или иных богатств. Поскольку завоеватель мечтает владеть землями неприятеля, господствовать над его подданными и пользоваться его ресурсами, такие войны очень сложны. Они требуют отличного планирования, масштабной и долгосрочной поддержки, а также несколько большей искусности, чтобы не превратиться в планетарную бойню. Кроме того, вступающие в войну войска планируют остаться здесь надолго, так что для таких войн характерна протяжённость.

Вольные торговцы нечасто ввязываются в такие конфликты – по крайней мере, в качестве завоевателей. Такая война привязывает



человека к одному месту и вынуждает его отвечать за рутинные наземные операции, оборону, восстановление городов и покорение местного населения. Большинство вольных торговцев не выносят такого ярма – залу правительства они предпочтут мостик пустотного корабля, а потому в таких войнах обычно выступают лишь на вторых ролях. Обладатели патентов могут подвозить оружие и припасы, снабжать участников деньгами или временно передавать им корабельных солдат и войска династии, налаживать цепочки снабжения и возить контрабанду в попытках нажиться.

ВОЙНА ВЕРЫ

Нет сомнений, что религиозные войны – самые частые в Империи Человека. Объяснить такие проще простого – нередко первые залпы кровавого похода предвещались лишь словами *«Такова воля Императора»*. Впрочем, любые конфликты, которые ведёт Империя, имеют религиозную подоплёку... или, по крайней мере, выдают себя за таковые. Подобные «справедливые войны» основаны на церковной доктрине, позволяющей любые зверства и преступления, если они совершаются во имя Императора. Настоящие причины таких конфликтов бывают неважны даже для генералов и адмиралов, командующих войсками. *«Такова воля Императора»* – этого достаточно, ведь воля Императора должна быть исполнена.

Природа имперской религии такова, что войны веры часто ведут с теми, кто выступает против власти Человечества, будь то чужаки, еретики или повстанцы. Впрочем, есть враги, которых Империя ненавидит особенно – слуги Губительных сил.

Как правило, войны веры полыхают быстрее и жарче всех прочих, ибо их цель – скорее разрушение, чем завоевание. Нередко они заканчиваются лишь, когда все намеченные язычники и еретики будут истреблены, обращены или получают достаточно суровый урок. На смену войскам могут прийти миссионеры и церковные чиновники, которые проследят, чтобы победы не пропали втуне,

а новообращённые не вернулись к старым обрядам. На обожжённых такими войнами планетах могут оставаться и гарнизоны, чтобы поддерживать мир и насаждать новые доктрины, но большая часть сил вторжения вернётся на свои базы, переложив работу на адептов и священников.

Учитывая относительную быстротечность, возможную высокую доходность и лёгкость, с которой врага можно объявить еретиком, религиозные войны пользуются любовью вольных торговцев. Одни могут быть охвачены подлинным пылом, другие – использовать религию как удобный предлог, но все будут яро высказывать свою веру и бить себя в грудь. В отличие от завоевательных войн, в которых обладатели патентов чаще остаются на вторых ролях, в религиозных конфликтах вольные торговцы с удовольствием играют первую скрипку. Что лучше докажет вашу набожность, как не истребление врагов Императора? Кроме того, многие патенты требуют от обладателя воевать с еретиками и нести Его свет в безбожные языческие земли в дальних пределах космоса.

КСЕНОЦИД

Ксеноцид, в теории напоминающий геноцид, – это война на поголовное истребление чуждых видов. В Империи ксеноцид считается приемлемым и даже одобряемым способом исполнять свой религиозный долг перед человечеством, а вести такие кампании – обычное требование торгового патента.

Хотя не все вольные торговцы обязаны истреблять чужаков, почти ото всех ждут помощи имперским силам в войнах с чужими. Хотя обладатели патентов покорно принимают обязанности при получении грамоты, на практике они не спешат исполнять её требования. Вдали от бдительного ока Империи многие прагматичные вольные торговцы порой поворачиваются спиной к человеческим колониям, осаждаемым ксеносами, если бросить сордичей на произвол судьбы окажется выгоднее, чем спасать.

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ВОЙНА

Настоящая оборонительная война ведётся в ответ на нападение агрессора. Впрочем, многие разжигатели войн хотят верить, что тоже «всего лишь обороняются». Они оправдывают свои действия настоящей или мнимой опасностью, но за таким предлогом стоят жажда богатств, земель и власти. По-настоящему оборонительные войны ведут не ради захвата вражеских земель или ресурсов – нередко победа лишь позволяет сохранить то, что имел раньше. Хороший пример – долгая оборона Кадийских врат против Чёрных крестовых походов в Готическом секторе, или недавняя война с орками на Дамарисе. Хотя обороняющиеся нередко бывают застигнуты врасплох в начале конфликта, у них есть и преимущества – они сражаются на своей земле, у них есть линии снабжения, и они понимают, что должны победить или все погибнут. Такие конфликты не сулят большой наживы, так что вольные торговцы редко в них участвуют. Впрочем, потенциальную выгоду от вовремя оказанной помощи (денежную

или в виде доброй славы) нельзя недооценивать. Пиратку и мерзавку Эсме Хорду стали почитать как героиню Империи, стоило той уничтожить скиталец «Котёл свирепости» в 673.М40.

ВОЙНА ДЛЯ ОТВЛЕЧЕНИЯ

Что может лучше отвлечь внимание от незаконных и сомнительных дел, чем кровавая бойня? Для некоторых это звучит чудовищно, но разжигание конфликта в таких целях может быть совершенно законным, хоть и коварным, приёмом. Такие войны часто ведут чужими руками. Вольные торговцы, благодаря самому образу своей жизни, нередко имеют под рукой наёмников и платных громил, которых можно использовать именно в таком случае. Пока они сеют беспорядок и разжигают войну, обладатель патента может заняться своими делами.

ВОЙНА ЧУЖИМИ РУКАМИ

Иногда вольному торговцу необходимо ввязаться в войну, но нельзя делать это открыто. Когда нужно сделать грязную работу, но марасть собственные руки неуместно или политически опасно, к услугам обладателя патента множество частных военных организаций – в том числе, другие вольные торговцы.

Участники такой войны нередко даже не знают, в чьих интересах сражаются – их ведут профессиональные кондотьеры и другие агенты, нанятые через множество подставных имён и ширм. Это кажется безопасным и целесообразным способом достигать своих интересов, но не стоит недооценивать риски. Не имея возможности прямо управлять событиями, легко выпустить их из-под контроля, и не достичь тех целей, ради которых всё и затевалось.

ВОЙНА РАДИ ПРИБЫЛИ

Иногда быть поставщиком выгоднее чем полководцем. Нажива на войне так же стара, как сама война, и так же, как саму войну, её превозносят и клеймят. Люди и целые организации делают деньги, продавая участникам нужные товары – от гвардейца, что сбывает лазган павшего товарища, до крупнейших каликсидских концернов – меровехского, Лои или Линдворма. Хотя при словах «нажива на войне» в первую очередь можно подумать о продаже оружия, боевых машин и другого военного снаряжения, в лихие времена возникает нужда во множестве иных товаров, на чём также можно сделать денег. Театры военных действий в огромных количествах поглощают медикаменты, провиант и сырьё. Хитроумный делец может торговать с обеими сторонами конфликта. Известны случаи, когда торговцы сами разжигали вооружённые конфликты лишь для того, чтобы заработать на снабжении, продавая нуждающимся свои товары втридорога.

Вольные торговцы прекрасно умеют наживаться на войнах. У них есть все возможности дешево покупать товар, корабли, чтобы доставлять его на фронты, и продавать желающим. Такая война-торговля лежит в основе богатства многих династий.

ТОРГОВЕЦ-МИЛИТАНТ

Торговый патент – могущественный документ, что не только позволяет обладателю бывать за границами Империи и действовать без надзора, но и вести войны во имя Императора. Хотя большинство вольных торговцев ввязываются в мелкие конфликты, некоторые ценят войну превыше всего. В Империи таких кровавых дельцов чаще называют «военными торговцами», а коллеги называют их грамоты «полководческими патентами». Подобные милитанты ведут себя почти как высокопоставленные генералы. Грамота позволяет им призывать и снаряжать большие армии и держать их под ружьём в дополнение к своей придворной гвардии, подписывать договоры с наёмниками и даже принимать помощь Имперской Гвардии, Флота и Адептус Астартес. Хороший военный торговец найдёт толковое применение таким полномочиям.

Тем не менее, такие люди встречаются редко. Формально их патенты могут давать право на реквизицию войск, но на деле многие губернаторы и старшие члены Адептус имеют достаточно политической и военной мощи, чтобы отклонять такие требования. Таким образом «военными торговцами» становятся либо те, у кого есть много власти и золота, либо зарекомендовавшие себя слуги Империи – например, высшие офицеры Имперской Гвардии и Флота, получившие патент за заслуги. Есть ли у героя прошлое, что позволяет считаться «военным торговцем», – решать ведущему с оглядкой на историю персонажа. Если есть, ведущий может дать бонус +10 на все социальные тесты и тесты приобретения, когда дело идёт о заключении контрактов, планировании битв и командовании в сражении.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ВОЙНЫ

«Мы не хотим воевать, но идём в неизведанное делать невозможное для неблагоприятных. Мы делали это так часто, так долго и такими малыми силами, что теперь способны что угодно безо всяких сил».

- так издревле говорят гвардейцы

Войны в системе **Rogue Trader** можно разделить на два типа — те, что гремят на поверхности планет, и те, что происходят в пустоте. «Базовая книга правил» и «Линейный флот Коронуса» уже немало рассказали о космических боях. Однако вольному торговцу нередко приходится спускаться на землю, высаживать людей, выгружать боевые машины и начинать планетарную войну. Этот раздел описывает правила таких конфликтов.

Здесь вы найдёте сведения о разных родах войск, способах их найма, сбора и снаряжения, а также отыгрыша крупных битв, в которых сражаются сотни или тысячи бойцов. Наконец, здесь же описаны военные авантюры.

Теперь вольные торговцы и их соратники смогут вязаться в почти любые войны — от мелкой стычки на фронтире до крупного крестового похода — и зарабатывать на этом.

СБОР ВОЙСК

Если у вас есть достаточно тронов, то купить можно всё, что угодно — в том числе, всё необходимое для войны. Когда вольный торговец задумывается над созданием армии, у него есть три пути — собрать и снарядить войско своими силами, взять на службу наёмные части или выбить вооружённые силы у Империи, положившись на свой патент. Каждый подход требует затрат и имеет свои преимущества — их стоит тщательно взвесить, прежде чем начать собирать людей под свои стяги.

- Создание собственной армии пожирает много времени и средств, но позволяет снабдить солдат тем оружием, бронёй, боевыми машинами, снаряжением, провиантом и укрытиями, что вольный торговец сочтёт нужным. Организация может растянуться на месяцы или даже годы, а по карману такое обычно лишь настоящим богачам.

- Пригласить кондотьеров куда проще — особенно в Коронусе, где обретается много наёмных воинов и банд. Плата таким наймитам не уйдёт впустую. Каждая вольная рота имеет свою репутацию, так что наниматель обычно знает, что получит за свои деньги. Увы, надёжные наёмники стоят дорого.

- Наконец, некоторые патенты позволяют владельцу требовать содействия Имперской Гвардии. Такая возможность кажется привлекательной, но в теории это работает намного лучше, чем на практике. Есть масса причин, по которой вольный торговец может ничего не получить, а местные губернаторы способны упорно не замечать запросов, не желая отдавать хорошо обученных и снаряжённых солдат. Имперские губернаторы не менее могущественны, чем иные вольные торговцы, и могут отказать неодолимыми соперниками, что бы не говорил патент.

ТИПЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Современная война в Империи Человека ведётся множеством типов подразделений разных специальностей. От чёрной пехоты штрафных легионов до боевых братьев Караула Смерти, по всей галактике мужчины и женщины ведут самолёты и танки, штурмуют крепости, наводят артиллерийские обстрелы и разрушают города. У каждого подразделения есть четыре главных показателя — сила, численность, боевой дух и скорость.

- Сила:** умозрительная мера наступательных и оборонительных возможностей отряда.

- Численность:** размыто выраженный размер подразделения. Как правило, это показатель составляет одну десятую от реального числа бойцов, но на него могут влиять и иные факторы.

- Боевой дух:** абстрактное представление о готовности солдат сражаться и их храбрости.

- Скорость:** примерное выражение того, какое расстояние формирование может пройти за указанное время.

И хотя галактика поражает разнообразием родов и типов войск, можно выделить несколько видов таковых, что найдутся в большинстве армий.

ПЕХОТА (СИЛА 4)

Пехота — это основа любого воинства. Отделения солдат со стрелковым оружием и приданные расчёты огневой поддержки непосредственно сталкиваются с врагом в пешем порядке. Это же самый распространённый род войск. Снаряжение солдата зависит от его родного мира — например, воин с феодальной планеты может носить меч и кольчугу, а почти все имперские гвардейцы получают флак-броню и лазган. Хотя почти все остальные привыкли смотреть на пехоту сверху вниз, хорошо обученные и снаряжённые роты могут стойко держаться под натиском неприятеля. Пехота может быть лёгкой, средней и тяжёлой, а также различаться в зависимости от технического уровня своего мира.

- Лёгкая пехота:** это подвижные подразделения, что должны связывать врага боем, не давая ему продвигаться вперёд. Это быстрые и легковооружённые воины, что исполняют много специальных задач, где применение средней или тяжёлой пехоты неуместно. Это могут быть горнострелковые части, воины джунглей, застрельщики, налётчики, разведчики, партизаны, десантники или подразделения специального назначения.

- Средняя пехота:** это самые обычные солдаты, что составляют костяк гвардейских полков. Это наконецник копыя Империи, и несмотря на репутацию неумех и дураков, на крепких спинах и острых глазах таких бойцов держится всё Человечество. Должно быть, самые odioзные части средней пехоты — это штрафные легионы, собранные из преступников с тысяч каторжных миров. Инженеры и сапёры, что обычно действуют отделениями и взводами, также считаются средней пехотой в силу своего снаряжения и оснащённости взрывчаткой.

- Тяжёлая пехота:** такие подразделения снабжены самым тяжёлым оружием и лучшей броней. Эти воины способны вести опустошительный огонь, разбивать превосходящие числом силы врага и удерживать сложные позиции. Гренадеры, тяжеловооружённые ветераны в панцирной броне с плазмомётами, мелятами, гранатомётами и огнемётами — это один тип тяжёлой пехоты. Второй составляют части бронебойщиков с ракетными установками и лазпушками.

КАВАЛЕРИЯ (СИЛА 4)

Кавалерийские части выставляют дикие, феодальные и некоторые промышленные общества. Они состоят из солдат, едущих верхом на лошадях или иных зверях. Всадники быстры и маневренны — они способны наносить молниеносные удары, изводить врага налётами и сеять хаос на поле битвы.

- Лёгкая кавалерия:** такие части подобны лёгкой пехоте — это разведчики, застрельщики и налётчики, вооружённые саблями и лазкарабинами. Обычно они не ходят в лобовые атаки, а бьют с флангов или снабжают информацией своё командование.

- Средняя кавалерия:** такие всадники лучше вооружены и защищены. Их них складываются ударные эскадроны. Львиная доля верховых частей состоит именно из таких всадников, на которых лежит тяжесть повседневных боевых операций. Они могут использовать не самых обычных ездовых зверей или просто опасных и хищных тварей. Должно быть, самыми известными кавалеристами этого типа остаются всадники смерти с разорённого войнами Крига и их искусственно выращенные кони.

● **Тяжёлая кавалерия:** это настоящие ударные части, чьё наступление всегда представляет собой удивительное зрелище. Такие всадники могут ехать на тяжёлобронированных скакунах или иных зверях, несут мощное оружие и облачены в надёжные доспехи. Порой в таких эскадронах встречаются исполинские звери, что служат орудийными платформами и могут нести до десятка человек. Почти мифическая волчья кавалерия Космических Волков – яркий пример тяжёлых верховых частей.

МЕХАНИЗИРОВАННАЯ ПЕХОТА (СИЛА 5)

Механизированная пехота, что выставляют позднеиндустриальные, развитые и имперские миры – это хорошо подготовленные и вооружённые части, что передвигаются и воюют на боевых машинах пехоты и бронетранспортёрах. Такие отряды можно быстро перебрасывать, они могут иметь больше тяжёлого оружия поддержки, а благодаря броне – эффективнее наступать и дольше жить под огнём. Обычно такие части используют для поддержки обычной пехоты – если не считать боевых машин, то мотострелки ничем не отличаются от своих немеханизированных товарищей.

● **Лёгкая механизированная пехота:** такие части служат подвижными ударными отрядами и выполняют те же задачи, что обычная лёгкая пехота. Их боевые машины – это слабо вооружённые бронетранспортёры или боевые мотоциклы и трициклы. Примером могут послужить некоторые мобильные части Астартес.

● **Средняя механизированная пехота:** это основа механизированных частей. Гвардейцы обычно едут в бой на «Химерах» – почти что танках, ошестившихся тяжёлым оружием.

● **Тяжелая механизированная пехота:** это ударные части, оснащённые мощным оружием и предназначенная для истребления пехоты, кавалерии и артиллерии, а также поддержки своих танков и орудий. Эти формирования получают самые мощные боевые машины своего типа – например, «Лэнд Рейдеры» Космодесанта.

БРОНЕТЕХНИКА (СИЛА 7)

В такие лёгкие, средние и тяжёлые части объединены танки и другие боевые машины Империи. Подобно кавалерии, техника используется для сильных и молниеносных ударов по врагу, борьбы с его танками и вызывает у неприятеля великую скорбь. Такие формирования очень дорого создавать и обеспечивать – танки требуют много труда и умения. Лишь обитатели промышленных и более развитых миров могут выставлять бронетехнику.

● **Лёгкие танковые части:** такие подразделения состоят из лёгких танков и шагоходов – например, «Саламандры» и «Часовых». Обычно их используют для разведки, боёв с легковооружённым противником и его авангардом. Их преимущество – в подвижности (пусть ей они чуть уступают кавалерии) и малой уязвимостью перед легковооружённым врагом.

● **Средние танковые части:** в таких полках на вооружении стоят пугающе могучие боевые машины. Обычно это средние танки – такие как «Леманы Руссы» разных моделей. Их дело – прорыв линии фронта и уничтожение лёгкой бронетехники и кавалерии.

● **Тяжёлые танковые части:** части сверхтяжёлых боевых машин, таких как «Клинок бури» или «Махарий», остаются самыми грозными и смертоносными врагами на поле боя. Они очень дороги в содержании, им недостаёт скорости, но это искупает огневую мощь. Применяются тяжёлые части почти так же, как средние, хотя размеры и масса сверхтяжёлых танков не позволяют применять их так же повсеместно, как «Леманы Руссы».

О бронетехнике и окапывании: танковое формирование может окапываться не хуже пехотного (см. раздел «Приказы» на стр. 119). Обычно подразумевается, что боевая машина спрятана, а наружу торчит только ствол главного калибра, тогда как башня и большая часть корпуса укрыты. Когда танковое формирование окапывается, оно получает +1к10 очков укрытия.

АДЕПТУС АСТАРТЕС

Боевые братья Адептус Астартес, возможно, остаются лучшими воинами в галактике. Хотя древние договоры требуют от них помогать Империи в час нужды, между Космодесантом и коронусскими вольными торговцами очень мало таких соглашений. Однако астартес вполне могут прийти на помощь вольному торговцу на войне – особенно, когда угроза велика, а цели совпадают.

Авантюристы не могут получить космодесантников простым тестом *приобретения*. Подразделения Адептус Астартес так сильны, что сами собой могут положить конец многим конфликтам ещё до того, как будет сделан первый выстрел, а чтобы заручиться их помощью, нужны месяцы переговоров, сделок и хорошего отыгрыша. Полученные космодесантники считаются элитными формированиями тяжёлой пехоты с *силой* 20 и *боевым духом* 100. Кроме того, поскольку каждый астартес стоит множества обычных солдат, *численность* такого формирования впятеро выше обычного количества космодесантников в нём. Подробнее астартес, их ордена, оружие, снаряжение и тактика описаны в игровой системе **Deathwatch**.

О ТИТАНАХ

Священные богомашины Адептус Механикус нечасто встретишь на полях сражений. Коллегия Титаника ревниво оберегает эти шагающие воплощения Омниссии и бросает их в бой лишь в самых отчаянных обстоятельствах или, когда колоссальной огневой мощи Флота и Гвардии оказывается недостаточно. Это непревзойдённые боевые машины – мощные, ценные, но малочисленные, отчего их редко можно увидеть в деле. Авантюристы не могут получить титанов, как и космодесантников, простым тестом *приобретения*. Чтобы залучить в свои силы хотя бы одну богомашину, не говоря уже о легионе, потребуются месяцы отыгрыша и (скорее всего) множество побочных заданий, в ходе которых герои докажут свою ценность Адептус Механикус. Каждый полученный титан считается отдельным формированием со следующим профилем:

● **Разведывательный («Гончая»):** численность 50, сила 25

● **Средний («Разбойник»):** численность 75, сила 35

● **Линейный («Полководец»):** численность 100, сила 45

У титанов нет показателя *боевого духа* – богомашины способны удариться в панику или сломать боевые порядки. Все тесты *боевого духа* они проходят автоматически.

Артиллерия (СИЛА 6)

Пехота – это наковальня, а артиллерия – молот, чьё вмешательство (или его отсутствие) может переломить ход битвы. Орудия гремят в наступательных и оборонительных боях, снаряды летят за горизонт, поддерживая товарищей и снося вражеские укрепления. Как в случае с танками, лишь обитатели промышленных и более развитых миров могут выставлять артиллерию.

● **Лёгкая артиллерия:** в таких частях есть много тяжёлых миномётов и ракетных установок. Это быстрое и подвижные подразделения, обычно работающие в тесной связке с пехотой. Дальность поражения лёгкой артиллерии – 5 км.

● **Средняя артиллерия:** в таких частях можно увидеть лёгкие и средние буксируемые установки, осадные танки, подобные «Медузам», и средние самоходные установки – например, «Василиски». Как правило, они бьют за горизонт на пределе дальности и потому им требуются мощные авгуры или постоянное снабжение разведанными для корректировки огня. Дальность поражения лёгкой артиллерии – 20 км.

ПРОТИВОВОЗДУШНАЯ ОБОРОНА

Хотят зенитные части можно считать артиллерийскими, они оснащены иным вооружением и используются не так, как их товарищи-пушкеры. Как правило, зенитчики действуют в составе пехотных, танковых и кавалерийских частей, либо размещаются на определённых позициях. Они обладают теми же силой, дальностью поражения и численностью, что обычные артиллеристы, но также предоставляют товарищам и укреплениям дополнительную защиту от воздушных атак.

- **Лёгкие зенитные части:** в таких на вооружении стоят тяжёлые болтеры и стабберы, турели с автопушками и ракетами, а также пехотные ракетные установки. Такие зенитки имеют радиус покрытия в 5 км и предоставляют 10 очков укрытия всем дружественным формированиям в этом радиусе против воздушных атак.
- **Средние зенитные части:** эти формирования собраны из средних боевых машин и установок, оснащённых спаренными автопушками, ракетами и «Гидрами». Это отличный компромисс между дальностью поражения, огневой мощью и подвижностью. Такие зенитки имеют радиус покрытия в 10 км и предоставляют 20 очков укрытия всем дружественным формированиям в этом радиусе против воздушных атак.
- **Тяжёлые зенитные части:** такие подразделения обычно занимают постоянные или почти постоянные позиции и ведут огонь из тяжёлых и сверхтяжёлых пушек, ракетных батарей «Мантукора» и тому подобных установок. Такие зенитки имеют радиус покрытия в 30 км и предоставляют 30 очков укрытия всем дружественным формированиям в этом радиусе против воздушных атак.

● **Тяжёлая артиллерия:** тяжёлые части состоят из самых медленных и грозных орудий – ракет «Мантукора» и «Смертельный удар» и колоссальных осадных пушек. Тяжёлая артиллерия имеет самую большую дальность поражения – до 40 км.

АВИАЦИЯ (СИЛА 8)

Существует множество типов атмосферных и заатмосферных истребителей, бомбардировщиков и штурмовиков. Военно-воздушные части совершают атаки по наземным целям, ведут разведку и завоевание превосходства, наносят бомбовые удары и остаются важной частью любой серьёзной армии. Зачастую сбор и подготовка авиационных частей чудовищно дороги, требуют огромного количества обслуживающего персонала и мощностей, а их пилоты – это хорошо подготовленные и надменные офицеры с чёткой специализацией, что хорошо делают только одно – летают. Лишь обитатели развитых и современных миров могут представлять авиацию.

- **Лёгкая авиация:** такие полки собирают из маленьких, легковооружённых и быстрых машин – перехватчиков, разведывательных самолётов и скоростных безоружных транспортов. Хороший пример – «Молнии» из Имперского Флота. Дальность поражения лёгкой авиации – 1 км (при стрельбе из авиапушек и подобных орудий) и 5 км (при стрельбе ракетами и подобными снарядами).
- **Средняя авиация:** это рабочая лошадка военной авиации. В ней встречаются ударные «Шаровые молнии», самолёты завоевания превосходства, вроде «Громы» и тяжеловооружённые транспорты и штурмовики – например, «Валькирии» и «Стервятники». Средняя авиация поддерживает наземные части и завоевывает господство в воздухе – она необходима любой армии. Дальность поражения средней авиации – 1 км (при стрельбе из авиапушек и подобных орудий) и 10 км (при стрельбе ракетами и подобными снарядами).
- **Тяжёлая авиация:** такие эскадрильи и авиакрылья несут тысячи тонн пушек и бомб и поражают врага с большой высоты. Как правило, в них входят сверхтяжёлые истребители или бомбардировочные «Мародёры». Машины орбитального или космического базирования – например, «Фурии» и «Звёздные ястребы» – также попадают в категорию тяжёлой авиации. Дальность поражения тяжёлой авиации – 1 км (при стрельбе из авиапушек и подобных орудий) и 20 км (при стрельбе ракетами и подобными снарядами).

ХАРАКТЕРИСТИКИ ФОРМИРОВАНИЙ

Определившись с размером, типом и техническим уровнем формирования, вы можете рассчитать его *силу, численность, боевой дух и скорость* по описанным ниже правилам. После этого останется только придумать название, и формирование готово отправиться в бой. Такие правила позволяют ведущему и игрокам создавать свои воинства, как им захочется. Ведущий может продумывать врагов, полки Имперской Гвардии и наёмные роты, а игроки – в деталях определиться со своей придворной гвардией или особыми вооружёнными силами.

- **Сила:** этот показатель умозрительно выражает эффективность формирования в наступлении и обороне. Сила задаётся родом войск, модифицируется типом (лёгкое формирование, среднее или тяжёлое) и техническим уровнем. Сила имеет две вторичные характеристики – наступление и оборона. Наступление равно $4k10 + \text{Сила формирования}$, а оборона – удвоенной силе и работает как броня персонажей (см. стр. 137).
- **Численность:** эта характеристика отражает, много ли урона отряд может вынести, прежде чем потери или утрата боеспособности погубят его или вынудят отступить. Всякий раз, когда формирование получает урон, оно теряет количество очков *численности*, равное количеству полученного урона. Показатель *численности* равен 10% от общего количества людей в составе формирования.
- **Боевой дух:** это игромеханическое выражение храбрости войск, их сплочённости и готовности сражаться наилучшим образом. Части, что получают хорошее снабжение, которым оказывают требуемую поддержку и ставят чёткие цели, обычно имеют высокий *боевой дух*. Изначальный *боевой дух* зависит от качества войск (см. **таблицу 4-5** на стр. 130). Когда формирование несёт потери и теряет *численность*, оно также теряет и *боевой дух*, отчего может бежать с поля брани.
- **Скорость:** у каждого формирования есть показатель *скорости*, отражающий сколько километров оно может преодолеть в один стратегический раунд. Это число подразумевает усреднённую скорость передвижения – она указана в **таблице 4-3**. Ведущий может немного увеличить или уменьшить её, исходя из состава формирования, его типа и иных факторов, которые считает нужным учесть.



ФОРМИРОВАНИЯ И СОЕДИНЕНИЯ

Формирования и соединения – это те кирпичики, из которых строятся армии и фронты. Формирования – относительно небольшие однородные части, состоящие из подразделений единообразных войск (пехота, бронетехника и т. д.). Формированиями считаются все боевые единицы от взвода до корпуса. Бригады и дивизии считаются соединениями.

Несмотря на эдикты и наставления из «Тактики Империалис» и «Памятки имперского гвардейца», в галактике встречаются самые разные формирования. То, что на одном мире называют ротой, на другом сходит за батальон и наоборот. Когда части с разных планет впервые сражаются вместе, это может привести к организационному и логистическому кошмару. Чтобы навести хоть какой-то порядок, Департаменту Муниторум выпустил инструкции, что действуют в Каликсиде и – в меньшей степени – в пространстве Коронус. Ниже перечислены установленные Муниторумом формирования. В скобках указаны названия, характерные для Аэронавтики, иных воздушных сил и авиационных частей СПО.

- **Рота (Звено):** это самые маленькие неоднородные формирования – они состоят из нескольких взводов и насчитывают от полусотни до ста человек.
- **Батальон (Эскадрилья):** батальоны складываются из рот одного типа (пехотных, танковых, кавалерийских) и насчитывают от одной до пяти сотен бойцов.
- **Бригада (Авиакрыло):** бригады состоят из нескольких батальонов разных типов (танковых, артиллерийских, пехотных) и могут включать от двух до двадцати тысяч солдат.
- **Дивизия (Авиадивизия):** это крупные соединения, состоящие из бригад разного типа, общей численностью способные потягаться с небольшим городком. Некоторые дивизии представляют собой сбалансированное сочетание родов войск, другие имеют специализацию. Так или иначе, это многочисленное и неповоротливое соединение, которое возглавляет высший офицер с большим штабом. В дивизии может быть от сорока до ста тысяч человек.
- **Армия или крестовый поход:** выставить такие силы обычно может лишь Империи, отступники Хаоса или могучие ксенодержавы. Армии и крестовые походы возглавляют генералы, лорды-генералы, лорды-милитанты или даже военные магистры, под чьим началом собираются миллионы солдат. Как правило, в составе такого соединения действуют войска разных ведомств – Имперской Гвардии, Имперского Флота, Легионов титанов и даже Космического десанта.

Важно отметить, что в огромных соединениях из десятков и сотен тысяч людей далеко не каждый будет сражаться. В пехоте почти

каждому предстоит встретиться с врагом, но в танковых, артиллерийских и кавалерийских формированиях только часть строевых будет вести бой на танках, самолётах или боевых зверях. Численность таких боевых единиц складывается не только из экипажей техники или пилотов, но и штабных офицеров и технических бригад, необходимых для обслуживания сложных боевых машин. Конечно, а танковом взводе меньше танков, чем в пехотном – пехотинцев, но с точки зрения игровой механики надёжность боевых машин позволяет присвоить им более высокий показатель *численности*.

МАЛЫЕ ФОРМИРОВАНИЯ И БРОСКИ КОСТЕЙ

Хотя малочисленные подразделения могут выполнять важные задания, им недостаёт грубой силы. Батальоны (Эскадрильи) и более крупные формирования при атаке делают бросок 4к10. Роты (Звенья) бросают только 3к10, а уступающие им численностью группы солдат – всего 2к10 или даже 1к10 (по решению ведущего). Кроме того, если ведущий считает это уместным, более многочисленные формирования могут бросать больше костей в бою с уступающими им численностью отрядами (впрочем, ведущему стоит помнить, что крупные части обычно не могут задействовать против отдельных врагов всю свою мощь). Ведущему следует изменить или отменить такие штрафы, если речь идёт о малочисленных, но отборных частях – например, космодесантниках и титанах.

Таблица 4-3 «СКОРОСТЬ ФОРМИРОВАНИЙ»	
Род формирования	Дистанция передвижения, км.
Пехота	20
Кавалерия	60
Механизированная пехота	280
Бронетехника	140
Артиллерия	100
Авиация	2400

Таблица 4-4 «ДОСТУПНОСТЬ ФОРМИРОВАНИЙ»	
Род формирования	Модификатор доступности
Пехота	Скучное (+0)
Кавалерия	Очень редкое (-20)
Механизированная пехота	Редкое (-10)
Бронетехника	Редкое (-10)
Артиллерия	Редкое (-10)
Авиация	Чрезвычайно редкое (-30)

Таблица 4-2 «МОДИФИКАТОРЫ ФОРМИРОВАНИЙ»		
Тип формирования	Модификатор силы	Модификатор приобретения
Лёгкое	-2	0
Среднее	0	-10
Тяжёлое	+2	-20
Технический уровень	Модификатор силы	Модификатор приобретения
Дикий	-1	+30
Феодалный	0	+20
Промышленный	+1	+10
Развитый	+2	+0
Современный	+3	-10

ТЕХНИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

Разница технического уровня разных имперских планет поражает. В одной звёздной системе едва вышли из каменного века, а в соседней люди живут в циклопических городах-ульях. Это различие отражается системой *технических уровней*, к одному из которых принадлежит каждое формирование. Каждый из пяти уровней по-своему влияет на эффективность формирования на поле боя.

- **Дикий:** дикари бывают двух типов. Первые – обычные племена каменного века, что на войнах Империи служат пушечным мясом. Свои шкуры и копыта они могут считать произведениями искусства, а авантюристов принимать за богов или демонов. Более смыслённые дикари могут быть сопоставимы с развитыми цивилизациями Бронзового века – у них могут быть металлические орудия труда, оружие и доспехи, сложная религия, государственный строй и непростая структура общества. Из дикарей можно набирать только пехотные формирования.
- **Феодалный:** как говорилось на стр. 292 «Базовой книги», феодальные миры населены людьми, чья цивилизация откатилась к временам чёрного пороха или более ранним. У них может быть сложная религия, структура общества и управления. Из уроженцев феодальных миров можно набирать пехотные, традиционные кавалерийские и отчасти артиллерийские формирования.
- **Промышленный, он же индустриальный:** подобно диким мирам, промышленные имеют два подвида. Раннеиндустриальные планеты освоили пар и создали сложные общества, а позднеиндустриальные открыли двигатели внутреннего сгорания и более совершенные технологии. Раннеиндустриальные миры могут выставить пехоту, артиллерию и традиционную кавалерию – обычно очень высокого качества. Позднеиндустриальные миры также способны формировать танковые и механизированные части, хотя они будут очень примитивны, а качество таковых оставляет желать лучшего.
- **Развитый:** цивилизации таких планет живут в информационный век и могли сделать первые шаги в космос. Их развитие всего на несколько столетий отстаёт от Империи. На таких планетах можно набирать любые формирования.
- **Современный:** такие планеты имеют доступ к имперским технологиям. Обычно они входят в Империю или близки к этому, а их общества развиты не хуже, чем средний мир-улей. На таких планетах можно набирать любые формирования.

ЗНАТЫЕ ВОИНЫ

Подобно экипажам кораблей, войска могут иметь разный уровень подготовки, что выражается их характеристиками и умениями, а также модификатором доступности – см. *таблицу 4-5*.

- **Призывники:** это последние из последних – фермеры, преступники, отбросы, безумцы, нищие и другие отверженные с тысяч миров. Обычно такие бойцы проходят самую простую подготовку, получают лазган и уходят в самоубийственную атаку. Их характеристики и боевой дух очень низки. Таких людей можно встретить в любой армии, а характерный пример – штрафные легионы Имперской Гвардии.
- **Десятинные:** такие бойцы на шаг выше призывников. Они составляют большую часть СПО, Имперской Гвардии и служат в придворных армиях вольных торговцев. Это могут быть добровольцы или завербованные, но как правило, такие солдаты лучше снаряжены и обучены, так что представляют собой надёжных бойцов. Их боевой дух выше, чем у призывников, но страх и хаос жаркого боя могут легко сломить их.
- **Профессионалы:** это умелые солдаты, что уже понюхали пороху и сделали войну своим ремеслом. Из таких людей состоят опытные и прославленные гвардейские части, младший офицерский корпус и многие наёмные роты.
- **Ветераны:** такие люди прошли много боёв, теряли друзей и товарищей по оружию, видели лучшее и худшее в человечестве, и стали лучшими воинами и солдатами. Ротные офицеры или отборные формирования Имперской Гвардии часто относятся к этой категории. Их боевой дух высок, и сломить его почти невозможно.
- **Элита:** Адептус Астартес, грозные и уважаемые полки штурмовиков и лучшие наёмники – это примеры элитных частей. Они окружены большим уважением и заботой и получают лучшее оружие. Это самые опасные и самые дорогие солдаты. Их боевой дух очень высок, а внести смуту в их ряды едва ли возможно.

Таблица 4-5 «Качество войск ПРС»			
Качество войск	Модификатор доступности	Умения и характеристики	Исходный боевой дух
Призывники	+10	20	50
Десятинные	+0	30	60
Профессионалы	-10	40	80
Ветераны	-20	50	90
Элита	-30	60	100

ИМПЕРСКИЙ ПОЛК

Полки Имперской Гвардии – это особые части, что создают на планетах и передают Администратуму в рамках десятины. По структуре они схожи с бригадами и дивизиями – это многочисленные формирования из разных составляющих, что пополняют Имперскую Гвардию людьми и военным снаряжением.

В зависимости от типа и населённости родного мира, полк может иметь разный размер – от батальона до дивизии. Гвардейские полки должны быть самодостаточными и тактически гибкими воинскими частями, а потому могут включать пехотные, артиллерийские и тыловые подразделения, а для простоты управления делятся на батальоны и роты (впрочем, на разных мирах встречаются разные названия). Впрочем, нередко у полка есть специализация, во многом определяющаяся его родиной – например, он может быть артиллерийским или штурмовым. К примеру, элизийские части – десантные, а стальные легионы Армагеддона представляют собой механизированную пехоту, благодаря производственным мощностям и дурному климату родной планеты.

Если авантюристы получили под командование полк Имперской Гвардии, в их распоряжении будет хорошо подготовленная и универсальная часть, но это требует успешных тестов *приобретения* и хорошего отыгрыша.

СНАРЯЖЕНИЕ ВОЙСК

Когда солдаты будут собраны, вам предстоит вооружить их. Наёмники и имперские гвардейцы, к счастью, уже имеют оружие, боевые машины и прочее оснащение, но когда вольный торговец создаёт себе армию с нуля, ему нужно быть не только полководцем, но и тыловиком. Чтобы успешно воевать, бойцам нужно огромное количество снаряжения. Кроме оружия, брони и танков, необходимо позаботиться о провианте, медикаментах, инструментах, полевом снаряжении, униформе и иной амуниции. На такие закупки придётся потратить тысячи тронов – обычно намного больше, чем на наём солдат. У вольного торговца есть две способа урезать траты – покупать нужное оптом или согласиться на низкокачественный товар.

Оснащение армии может быть логистической задачей в военной авантюре или фоновой авантюрой, которая будет проходить, пока герои занимаются чем-то более интересным. В последнем случае всю работу можно перепоручить подчинённым, положившись на их способности. Это позволяет ведущему вводить уместные осложнения, которые свяжут происходящее с другими приключениями или проблемами в составе этой авантюры. Фоновые авантюры подробно описаны в дополнении «Сквозь шторм» (см. стр. 192).

СНИЖЕНИЕ КАЧЕСТВА

Солдат будет хорошо сражаться, если у него будет хорошее снаряжение. Некоторые военные схоласты утверждают обратное, и считают, что усердные тренировки искупают скверное оружие, но на деле, нет разницы, насколько хорошо подготовлен гвардеец, если его лазган не стреляет, а флак-жилет зияет прорехами.

Увы, но при формировании больших армий приходится жертвовать качеством, а бойцам – сражаться тем, что дали. Всё снаряжение может иметь один из трёх уровней качества – *низкое, среднее и хорошее*. Они совпадают с уровнями качества из **таблицы 9-35**, что на стр. 259 «Базовой книги правил» и имеют те же показатели *доступности*.

В снаряжении войск нужно выдержать осторожный баланс. Хорошее снаряжение стоит дорого, но радует бойцов. Дешёвое и скверное позволяет потратить меньше денег, но покупатель получает то, за что платит, и желание иметь армию вкупе с неготовностью потратить лишний трон приведёт к тому, что вы получите плохую армию. Как именно снаряжение влияет на настрой войск – см. в **таблице 4-6**.

УСТАВНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Чтобы не усложнять правила, всё снаряжение, что получают войска, считается единым набором – оружие, броня, боевые машины, вся нужная амуниция и т. д. Если солдат получает снаряжение *хорошего качества*, значит таким уровнем качества обладает вся его экипировка от шлема до ботинок, от содержимого карманов до оружия и даже боевой техники.

Таблица 4-6 «Модификаторы боевого духа за счёт снаряжения»	
Качество	Модификатор боевого духа
Низкое	-1к10
Среднее	0
Хорошее	+1к10



ПЕРЕБРОСКА И РАЗМЕЩЕНИЕ СИЛ

Когда войска будут собраны и снаряжены, их предстоит перебросить туда, где они требуются. Для этого можно использовать специально оснащённые корабли, суда сопровождения, что будут защищать их, а также челноки, десантные катера и капсулы, что обеспечат доставку на поверхность. Предполагается, что на планете солдаты будут иметь всю нужную технику – танки, истребители, ездовых зверей, которых приобретали вместе с самими войсками. Если у авантюристов нет нужных кораблей и воздушных машин (и они не могут легко получить их у династии), придётся заключать контракт на перевозку. Лучший перевозчик для вольного торговца – другой вольный торговец или свободный капитан. Их корабли уже будут оснащены всем необходимым, они сами заслуживают доверия, а их помощь можно оплатить некоторыми услугами. Если такого союзника не нашлось, вольный торговец может обратиться к частным военным компаниям, занимающимся тем, что в их деле называется «пустотной перевозкой» – то есть, доставкой людей, военных грузов и боевых машин между зонами боевых действий. Важно отметить, что Имперский Флот также может посодействовать в перемещении армий, но это сильно зависит от патента и отношений его владельца с Флотом – адмирал скорее прислушается к уважаемому торговцу, чем к наполювину пирату. Кроме того, держатели патентов – это пэры Империи, и их права на реквизицию распространяются и на Флот... Впрочем, флотские явно не захотят перевозить армии, не подчиняющиеся Империи.

Переброска войск может быть логистической задачей в военной авантюре или фоновой авантюрой, которая будет проходить, пока герои занимаются чем-то более интересным. В последнем случае вся работа достанется подчинённым персонажам, а потому есть риск провала. Подробнее о фоновых авантюрах читайте в дополнении «Сквозь шторм», а о военных – на стр. 140 этой книги. Это позволяет ведущему вводить уместные осложнения, которые свяжут происходящее с другими приключениями или проблемами в составе этой авантюры.



Уставное снаряжение 484-го

Да будет известно, что имперский пехотинец обязан всё время носить нижеуказанные предметы при себе. Находясь в его распоряжении, они остаются собственностью наисвятейшего Бога-Императора. Солдат обязан защищать это добро ценой своей жизни. Повреждение или утрата снаряжения, особенно сияющего Его светом оружия и брони, грозит дисциплинарным взысканием, вплоть до смертной казни.

Меморандум Департаменту Муниторум VMMMDCCLXXXVIII

Униформа и броня

Полковая полевая форма
Четыре нижних рубахи
Пять пар носок
Пять перемен нижнего белья
Шинель
Специальная одежда для дурных погодных условий
Полевая обувь на шнурках
Благословенный флак-доспех

Снаряжение для переноски

Гамаши
Каркасный рюкзак
Благословенный шлем с вокс-бусиной

Оружие, боеприпасы и инструменты по уходу

Стандартный благословенный лазган
Четыре батареи
Штык-нож и ножны
Автоматический или автоматический (только для офицеров)
с четырьмя магазинами или батареями и кобурой
Четыре фраз-гранаты
Набор по уходу за оружием

Инструменты

Шанцевый инструмент
Ручной топорик
Многоцелевой набор инструментов
Стандартный фонарик

Личные вещи

Четыре мешка для песка
Комплект столовых принадлежностей
Аптечка
Фляга
Холщовый мешок
Спальный мешок
Бинокль
Противогаз
Запасные шнурки для ботинок
Запас пайков
Солдатские жетоны
Палатка со всем оборудованием (на двух человек)
Свисток
«Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа»
Клейкая лента
Огниво
Набор гигиенических принадлежностей

Я нашла этот документ, когда проходила через самые старые инфохранилища «Ястреба». Вместе с ним были и другие бумаги, указывавшие, что когда-то в далёком прошлом корабль вёз войска для вторжения на Упокорение Далета. Тогда взлётные палубы «Ястреба» были забиты десантными кораблями и «Громами», а в трюмах разместился целый полк Имперской Твардии — кадийский 484-й.

Нет никаких указаний, где или когда шла эта война. В Каликсиде, во времена Толгеннова похода? Или на другой стороне галактики?

Эти забытые документы напомнили мне, насколько древен мой корабль и сколько ещё он, хочется верить, сменит капитанов, когда я покину его.

— Хори

ПСЫ ВОЙНЫ

«За войну, за смерть и за Бога-Императора!»

- традиционная здравица наёмников

Сколько эпох существует человечество, столько на полях его битв существуют наёмники. Сражаться за деньги, а не по воле вождя или бога – возможно, это вторая древнейшая профессия, на которую за все тысячелетия войн смотрели то с восхищением, то с отвращением. Наёмники побывали почти на каждой войне в истории, и сейчас в галактике нет числа наёмным силам – от небольших групп милитантов до частей планетарной обороны, которые нечистый на руку губернатор «продаёт» соседям. Многие наёмники даже не люди – хищные крууты и нечестивые локсатли остаются самыми известными примерами (и самыми презренным в случае локсатлей).

Империи терпит существование наёмников, если те не вредят его интересам в большом масштабе. Последнее случается редко – у большинства кондотьеров нет кораблей, а их действия ограничены пределами звёздной системы или планеты. Другое ограничение состоит в том, что Адептус Терра предпочитает «принимать» псов войны в Имперскую Гвардию, а не нанимать их. С третьей стороны, вольные торговцы из Коронуса – это естественные клиенты, способные доставить бойцов на самый далёкий театр военных действий. Из-за этого в Пространстве и соседней Каликсиде существует немало наёмных частей, и самые крупные уже выработали нечто вроде неформального кодекса поведения.

В бурные времена основания сектора законы Милитис Лекс Легис были собраны в единый труд более трёх тысяч страниц длиной – он служит руководством для каликсидских солдат удачи (а в меньшей степени – и для их коллег из Коронуса). Этот свод нужен для того, чтобы снизить конкуренцию, избежать междоусобиц и – самое важное! – не накликать на себя гнев Империи и не искушать его уничтожить наёмные армии за проступки отдельных людей. Этот кодекс перечисляет правила найма и урезает число тех, кто может владеть частными армиями, ограничивая количество Пакто Милитус. Пакто Милитус или Солдатский договор даёт держателю право собирать и обучать наёмников. Соблюдение таких законов обеспечено готовностью самих кондотьеров карать тех, кто нарушает или обходит Милитис Лекс Легис. Хотя у наёмников нет единой организации, разные воинства посылают своих представителей на встречи, что каждые пять лет проходят в синтиллийском Свинцовом городе.

Без сомнения, самой важной частью их соглашения остаётся Положение X – если любой держатель Пакто Милитис попытается применить свои армии против Империи или будет вмешиваться в его дела, он должен быть уничтожен силами других наёмников, дабы гнев Империи не обрушился на них всех.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ КОНТРАКТА

Чтобы нанять солдат удачи, потребуются осторожные переговоры с сильными, порой жестокими людьми, а иногда и умение находить в законах лазейки. Самая важная часть для любых сделок такого рода – посредник. Это профессиональный представитель, что зарабатывает свой хлеб, помогая вольным торговцам и наёмным ротам заключать договоры, благодаря постоянному изучению имперских законов и Милитис Лекс Легис. Контракт, составленный при помощи посредника, ценится выше, чем что бы то ни было другое, что есть у роты, и многие наёмники-люди предпочитают работать по ним.

Такие наёмничьи посредники стремятся быть на виду и на связи, а потому многие работают на Поступи, в Порт-Странтвии или жестоком и взрывном Свинцовом городе. За услуги, которыми они обязаны широкой сети связанных, соратников и поделщиков в правительстве сектора, посредники берут немалую долю с обеих сторон договора, но остаются почти незаменимы в институте наёмничества. Конечно, заинтересованные клиенты и солдаты удачи могут договариваться и напрямую, но посредник служит гарантией сделки.

ВОЛЬНЫЙ ТОРГОВЕЦ-НАЁМНИК

Вольный торговец тоже может быть наёмником. Такая жизнь привлекает некоторых держателей патента и тому есть причины. Быть может, династия в упадке и ей срочно нужны троны. Быть может, ему по сердцу азарт битвы. Возможно, у вольного торговца есть тайные причины сражаться. Так или иначе, из таких людей получаются превосходные кондотьеры. Как правило, он будет обладать нужными знанием и умением руководить бойцами, а также достаточными ресурсами, чтобы обеспечивать их.

Вольный торговец, что хочет взяться за наёмничество или создать собственную частую армию, должен добыть Пакто Милитум (если, конечно, не владеет полководческим патентом). Поиск такого документа может сам по себе вылиться в череду приключений, после чего торговцу стоит подумать, хочет он начать собственное дело или готов присоединиться к одной из организаций – например, Братству. Так или иначе, ему могут пригодиться услуги посредника. Тот подскажет с чего начать – быть может, действовать как небольшое войско, базой которому служит корабль, или разворачивать целую корпорацию.

Вольному торговцу с посредником предстоит составить хартию, где будет указано, за какую работу они будут браться и от кого готовы брать заказы, а также изложены прочие сведения, что бывают в документах любых предпринимателей. Когда все бумаги будут подписаны, а взятки попадут в нужные руки, герои смогут взяться за новые авантюры в роли наёмников.

БРАТСТВО И МИЛИТИС ЛЕКС ЛЕГИС

Братством называют крайне шаткое объединение наёмных частей Коронуса – от небольших отрядов до рот из нескольких сотен бойцов (или даже больше). У Братства есть несколько баз в Пространстве, Порт-Странтвии на Поступи, а также небольшие посты на Надуеше и сухопутном линкоре «Неспоримый», что на Зейте.

У Братства есть интересный обычай, что требует от кандидатов отслужить рекрутом прежде, чем стать полноправным членом. Рекрут обязан иметь собственное оружие и снаряжение, отчего роты Братства часто состоят из нескольких отборных бойцов и скверно вооружённого пушечного мяса. Если член Братства попадёт в плен, его ручаются выкупить, что отчасти страхует воинов от превратностей избранной ими судьбы. В ответ оно требует от всех действующих его именем бойцов следовать нормам, большая часть которых взята из Милитис Лекс Легис. Вот некоторые из них:

- **Верность:** настоящий воин не откажется от своей преданности Империи Человека и Братству. Наёмники или наёмные армии оставляют за собой право выйти из конфликта, если он потребует поднять оружие друг против друга.
- **Доверие:** наёмники не договариваются «под честное слово». Доверяй Братству и товарищам по ремеслу, но не нанимателю. Любые соглашения сперва должен дотошно проверить посредник. Нарушения священного контакта или любых отдельных его положений нанимателем позволяет наёмнику или наёмной армии прекратить сражаться за него, а Братству – взять того на заметку.
- **Профессионализм:** подписав контракт, наёмник или наёмная армия отдают свою верность нанимателю. Все положения священного контракта должны исполняться так быстро и умело, как это возможно. Наёмник должен вести себя как профессионал, дабы не быть изгнанным из Братства и не лишиться жизни.

МАСШТАБНЫЕ ВОЙНЫ

«Всякая стратегия хороша до первой встречи с врагом»

- майор Эрскин Долмет, 3-й полк бронтовых длинных ножей

Дело идёт к кульминации недель и месяцев планирования и труда – войска покидают десантные корабли и начинают наступление. Авантюристы уже потратили много времени на сбор и оснащение бойцов, составление планов и определение условий победы – пришло время добиться её. Как только прозвучат первые выстрелы и появятся первые потери, линия фронта начнёт меняться и сыпаться, а осторожность и предусмотрительность сгинут в тумане войны.

Игроки долго планировали свою войну, а теперь смогут играть в ней активную роль. Ниже описаны правила, позволяющие ведущему и игрокам, управлять боевыми действиями с таким уровнем детальности, какой будет им по душе.

В БОЙ!

Когда все планы лягут на столы, солдаты получают инструктаж, а армии – займут позиции, придёт время сражаться. Масштабные войны, в которых сходятся крупные армии и соединения, отличаются от скоротечных, смертоносных схваток и поединков, к которым привыкли игроки. Обстановка на поле брани постоянно меняется, а наступательные действия армии или её частей будут занимать долгие часы или дни. Предстоит высылать разведчиков, вести артподготовку, строить и уничтожать лагеря – и всё этого до того, как бойцы с разных сторон увидят друг друга. Битва может длиться дни и недели, бойцы – подолгу окапываться, погода – мешать очередной операции, а с обеих сторон на помощь товарищам будут подходить подкрепления. Всё это превращает войну в долгий, вымощенный трупами путь к победе, и требует особых правил.

РАУНДЫ, ХОДЫ И ВРЕМЯ НА ПОЛЕ БРАНИ

Как в бою звёздных кораблей (см. стр. 206 «Базовой книги правил»), в масштабных войнах время нужно считать по-другому. Размещение войск на позициях, перемещение людей и снаряжения с баз или орбитальных кораблей на передовую – всё это отыгрывается в повествовательном времени. Это отражает «затишье перед бурей» и позволяет авантюристам в последний миг изменить планы или снаряжение, а ведущему даёт возможность ввести осложнения, вроде нарушений связи или искажённых приказов.

Как только битва начнётся, игра переключится в структурированное время. Как и космические сражения, планетарные битвы делятся на стратегические раунды и стратегические ходы. Стратегический раунд длится примерно четыре часа, в ходе которых каждое формирование совершает стратегический ход. Эти ходы накладываются друг на друга, а каждое формирование движется, атакует и защищается в соответствии с порядком инициативы. Стратегический раунд завершается, когда каждое участвующее в бою формирование сделает ход.

Структура масштабных войн

Когда начинается стратегический раунд, ведущий и игроки поочередно совершают ходы – примерно, как в обычном бою. Тем не менее, здесь есть ключевые отличия – они описаны ниже.



ВНЕЗАПНОСТЬ

По многим факторам одно формирование вполне может атаковать другое внезапно. Перед тем, как начнётся бой, ведущий должен постановить, не захвачен ли кто-то из участников *внезапно*.

Инициатива

В начале стратегического раунда каждое формирование или его часть (если вы используете более подробные правила) бросает $1d10+X$, где X – бонус характеристики войск (который зависит от их качества – см. **таблицу 4-5**). Если при формировании находится авантюрист и командует им, персонаж **не** добавляет к показателю инициативы свои личные бонусы. О внезапности в масштабных войнах см. врезку на стр. 135.

СОВЕРШЕНИЕ ХОДОВ

Когда порядок инициативы будет определён, а приказы – розданы, формирования начнут совершать ходы, начиная с обладателей наивысшей инициативы. В свой ход формирование может исполнить один приказ. Пребывающий при формировании персонаж также может совершать длительные действия, чтобы помочь этому формированию.

КОНЕЦ СТРАТЕГИЧЕСКОГО РАУНДА

Когда все формирования совершат стратегический ход, раунд заканчивается. Бой будет продолжаться новыми раундами, пока одна из сторон не одержит чистую победу или не достигнет любой из своих стратегических целей (о них подробнее читайте на стр. 141).



КАК ЗАХВАТИТЬ ПРОТИВНИКА ВРАСПЛОХ

В масштабной войне эффекты *внезапности* действуют только в первый стратегический раунд. Какие подразделения были захвачены враспloh – решать ведущему, исходя из действий игроков и NPC, а также условий местности. Вот некоторые рекомендации.

- **Разведка:** командир, владеющий свежими разведанными, всегда будет иметь преимущество над врагом и сможет вывести свои войска на выгодную позицию ещё до того, как противник узнает об их присутствии.
- **Ландшафт:** хитроумный командир будет использовать условия местности, чтобы нанести неожиданный удар. Утёсы, кратеры, долины, холмы, леса и горные хребты – всё это может скрывать войска от любопытных глаз.
- **Погода и освещение:** наблюдать за перемещениями войск ясным днём куда проще, чем вглядываясь в тумань или ночную тьму. Умный командир сможет использовать погодные условия не хуже, чем ландшафт. Впрочем, дурная погода и время суток не только скрывают передвижения солдат от глаз врага, но ограничивают дальность видимости и таят иные препятствия, что делает труднее их собственные действия, включая передвижение.
- **Лазутчики и предатели:** порой формирование забрасывает на территорию неприятеля отдельные группы, призванные сеять хаос и собирать разведанные. Такие диверсанты могут выдавать себя за врагов и передавать важные сведения сослуживцам, чтобы дать им преимущество в грядущем бою. Вражеское формирование, в которое проник лазутчик, может пройти тест «*Проницательности*», модифицированный ведущим, чтобы вычислить и ликвидировать чужака.

Чтобы вовремя заметить врага, подразделения могут проходить тесты «*Бдительности*», используя свои характеристики (с бонусами за подходящее снаряжение и штрафами за природные условия). Используя советы, приведённые выше, или иные принципы, ведущий может определить, были ли какие-то войска захвачены *внезапностью* в начале боя. *Внезапность* приносит атакующим +10 единиц урона в первый стратегический раунд боя.

ПРИКАЗЫ

Приказами называются распоряжения, отданные формированию – сопровождающим его авантюристом или через средства связи. В один стратегический ход формирование может исполнить один приказ – например, «*Продвижение*», «*Наступление*» или «*Окапывание*». Приказы можно отдавать из тыла или с передовой.

Приказы, отдаваемые удалённо, как правило, исходят от полководца – например, вольного торговца, находящегося на борту своего корабля – а их исполнение остаётся на усмотрение NPC – офицеров и унтер-офицеров подразделения. Точно так же герои могут препоручать действия на борту корабля (см. врезку «*Действия NPC*» на стр. 208 «*Базовой книги правил*»). Предпринимая тест умения или характеристики за такое формирование, полководец (как правило, всё тот же вольный торговец) использует показатели умения и характеристик этого формирования (см. **таблицу 4-5**). Это позволяет командиру передавать полномочия подчинённым, но NPC обычно уступают авантюристам искусностью и характеристиками, а потому могут не справиться.

Авантюрист, действующий непосредственно при формировании, обычно занимающий командную должность, считается приданным этому формированию. Отдаваемые им приказы используют его показатели умений и характеристик. Таковы преимущества личного руководства войсками и возможность постоянно приглядывать за ними.

ВОЗДУШНОЕ ПАТРУЛИРОВАНИЕ (Combat Air Patrol)

Авиация совершает патрулирование и атакует наземные и воздушные цели по мере возможности, а также поддерживает дружественные наземные части. Патрулирующее формирование может прикрывать пятьдесят квадратных километров и будет перехватывать всю авиацию противника, которую встретит.

ЛОЖНЫЙ УДАР (Feint)

Это овеянный веками тактический приём – подразделение наносит ложный удар, отвлекая внимание врага от истинной цели. Успешно пройдя **трудный (-10) тест «Обмана»**, формирование обыгрывает противника и отвлекает его от настоящей цели. Атакующее формирование получает +5 к урону против настоящей цели на 1к5 стратегических раундов – когда этот срок выйдет, неприятель разгадает уловку и поспешит организовать оборону. Если ложный удар не удался, враг разгадывает уловку, и атакующий истинную цель отряд до конца стратегического хода будет захвачен *внезапностью*, поскольку не ожидал отпора.

НАСТУПЛЕНИЕ (Attack)

Самый простой и расхожий приказ – идти в наступление. Дело простое – двигаться к позициям врага и попытаться уничтожить его или обратить в бегство. Если два формирования войдут в *соприкосновение*, они атакуют друг друга – см. стр. 137.

НАТИСК (Charge)

Ничто не вселяет такой ужас в сердца врагов, как старая добрая лобовая атака, будь то пехотная волна со штыками наперевес или лава атакующей конницы. Пройдя **среднюю (+0) проверку «Запугивания»**, формирование наносит врагу такой удар, что он теряет 1к10 единиц *боевого духа* и до конца стратегического раунда наносит совершившему натиск формированию на 1к10 единиц урона меньше.

ОКАПЫВАНИЕ (Dig In)

Формирование окапывается, чтобы подготовиться к долгому сражению. Солдаты могут находить надёжные укрытия, строить полевые укрепления (окопы, валы, траншеи и т. д.) и занимать их. Успешный **средний (+0) тест «Учёного знания (Тактики Империи)»** позволит формированию окопаться и считаться имеющим 10 очков укрытия. Провалив этот тест, отряд всё равно приведёт какие-никакие укрепления, что принесут 5 очков укрытия.

ОСТОРОЖНОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ (Cautious Advance)

Часто скорость в бою очень важна, но иногда благоразумие становится лучшей частью доблести, и солдаты сбавляют шаг. Формирование, исполняющее этот приказ, движется медленно, но осторожно, постоянно сохраняя бдительность. Его *скорость* падает вдвое против обычной на этот стратегический раунд, но при столкновении с врагом формирование не получит никаких штрафов. См. врезку «*О продвижении*».

О ПРОДВИЖЕНИИ

Формирование, что движется из одной точки в другую, может стать жертвой неожиданной атаки. Формирование, что исполняет приказ «*Продвижение*», не готово немедленно начать бой. Если оно войдёт в *соприкосновение* с вражеским формированием, то сможет прервать марш и вступить в бой, но до конца стратегического хода будет бросать на одну кость меньше в бросках урона.

ЛАНДШАФТ И УКРЫТИЯ

Когда формирования движутся по пересечённой местности, они могут пользоваться укрытиями, что предоставляет такой ландшафт. В бою формирование получает укрытие, определяемое местностью, в которой оно находится. Это постоянная величина, что сохраняется, пока отряд не переменит позицию. Очки укрытия, полученные иными средствами – например, за счёт патрулирующей небо авиации или окапывания – складываются с теми, что приносит местность.

Ландшафт также замедляет передвижение солдат, и это служит ещё одним фактором, над которым стоит задуматься ведущему и игрокам при размещении войск. Конечно, сверхтяжёлые танки можно отправить в горы. Там они будут надёжно укрыты, пока до них не доберутся пешие бронебойщики и не перестреляют стальных монстров, как в тире.

Вот пять типов ландшафта:

- **Открытая местность:** бескрайние равнины или невысокие холмы. Никаких деревьев, скал и иных препятствий. Такая местность не даёт укрытия и не влияет на скорость передвижения.
- **Труднопроходимая местность:** заросли, древние руины, остатки городов, сожжённых дотла, снег, мелкие болота и пески. Такая местность приносит два очка укрытия и снижает скорость на 25%.
- **Непроходимая местность:** горные хребты, глубокий снег, ледяные торосы. Такая местность приносит три очка укрытия и снижает скорость на 50%.
- **Городская застройка:** это может быть феодальный город, автоматизированная фабрика или небольшие жилые блоки. Такая местность приносит одно очко укрытия и снижает скорость на 25%.
- **Плотная городская застройка:** ульи, космические станции и недра миров-кузниц. Укрытия здесь на каждом шагу. Такая местность приносит пять очков укрытия и снижает скорость на 75%.

ПЕРЕГРУППИРОВКА (*Disengage*)

Формирование отступает, чтобы перегруппироваться и получить передышку, но не бежит с поля боя. При помощи **трудного (-10) теста «Командования»** отряд выходит из *соприкосновения* с врагом и покидает зону поражения его оружия, чтобы залечить и залатать раны. В начале следующего стратегического хода успешно перегруппировавшиеся отряды также считаются окопавшимися и получают все преимущества этого действия. Провал означает, что формирование не смогло выйти из боя и сейчас пребывает в панике и беспорядке. Все тесты, предпринятые формированием, что провалило этот тест, получают штраф -10, вызванный тем, что всем приходится отвлекаться по поиск отставших и поимку побежавших. Перегруппировку можно повторить после двух стратегических раундов и успешного **сложного (-20) теста «Командования»**.

ПРОДВИЖЕНИЕ (*Advance*)

Исполняющее такой приказ формирование движется со своей полной *скоростью*. Это очень простой приказ – не более, чем передвижение из точки в точку. Отряд не готов вести бой и будет более уязвим перед врагом, если тот поймает его при продвижении. См. врезку «**О продвижении**».

ПРОРЫВ (*Push Through*)

Войска могут положиться на грубую силу, чтобы прорваться через ряды врага и быстро оказаться у него в тылу, рассеять противника или отрезать неприятеля от частей поддержки. Это требует от формирования **сложного (-20) теста «Командования»** или **«Запугивания»**, который нужен, чтобы сплотить солдат и повести в кажущуюся самоубийственной атаку. Успешный бросок означает, что идущие на прорыв достигли своей цели (рассеяли врага, нанесли ему страшные потери, отрезали от своих, прорывались через боевые порядки), однако враг наносит им дополнительные 1к10 единиц урона. Если тест был провален, попытку прорыва отбывают, а враг наносит ему дополнительные 2к10 единиц урона.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ОТСУПЛЕНИЕ (*Strategic Withdrawal*)

На войнах случаются отступления – это неприятный факт. По разным причинам командование может решить, что пора проявить лучшую часть доблести – благоразумие – и попытаться выйти из боя. Чтобы предпринять стратегическое отступление, формирование должно пройти **сложный (-20) тест «Командования»**. В

случае успеха отряд может покинуть поле боя, двигаясь с половиной обычной *скорости*. Все атаки по отступающим наносят +5 единиц урона. Провал теста означает, что формирование неспособно организовано отступить и теперь пребывает в хаосе и панике. Все тесты, предпринятые им, получают штраф -10 на два следующих стратегических раунда – это отражает усилия, что уходят на перегруппировку, поиски отставших и бежавших.

ФЛАНГОВЫЙ ОБХОД (*Flank*)

Такие манёвры необходимы, чтобы ударить врага во фланг. Пройдя **простой (+10) тест «Учёного знания (Тактика Импералис)»**, **средний (+0) тест «Обыденного знания (Война)»** или **трудный (-10) тест «Логики»**, формирование может выйти врагу во фланг, нанести удар и прижать противника к земле. Успешно совершив фланговый обход, формирование наносит +10 единиц урона следующие 1к5 стратегических раундов, поскольку врагу необходимо время, чтобы перестроить боевые порядки и дать отпор. Провал флангового обхода означает, что формирование не смогло занять удачные позиции и не получит бонуса. По решению ведущего провал может дать его несостоявшейся жертве возможности пойти в контратаку (и принести бонус к ней).

ФОРСИРОВАННЫЙ МАРШ (*Forced March*)

Иногда скорости, с которой движутся войска, недостаточно. Если формированию нужно добраться куда-то очень быстро, оно может выложиться на полную. Пройдя **средний (+0) тест Выносливости**, формирование удваивает количество километров, которое может преодолеть за один стратегический ход. Увы, после такого марш-броска солдаты будут вымотаны и получают штраф -10 на все тесты и будут наносить на три кости урона меньше, пока не отдохнут хотя бы один стратегический ход.

ОБ АВИАЦИИ

Приказы предназначены для наземных сил, но многие можно использовать для руководства авиацией. В эту группу входят следующие приказы: «*Продвижение*», «*Осторожное продвижение*», «*Перегруппировка*» (с той разницей, что военновоздушные части не могут окапываться), «*Фланговый обход*», «*Форсированный марш*» (для авиации его можно называть «*Специальный перелёт*»), «*Стратегическое отступление*», «*Наступление*», «*Натиск*», «*Ложный удар*» и «*Прорыв*». Также авиация может участвовать в ключевых событиях.

ОБСТРЕЛЫ ПЛАНЕТ

Пустотные корабли на низкой орбите могут оказаться ценным подспорьем для солдат благодаря возможности вести жестокие обстрелы. Ущерб и площадь таких атак зависят от выбранного оружия. У макробатарей и лэнс-излучателей есть по два вида урона – против крупных целей и отдельных людей и единиц техники.

Крупные формирования, попавшие под обстрел, в одночасье теряют десятки и сотни людей, что выражается в значительном падении *численности*. Пережившие обстрел немедленно утрачивают боеспособность и бегут с поля боя, если только пребывающий при них авантюрист не пройдет **напряженный (-40) тест «Командования»**, чтобы навести порядок. Все попавшие под обстрел получают урон по общим правилам – им помогает броня, укрытия и бонус Выносливости. От такого урона нельзя *уклониться* и его невозможно *парировать*. Если персонаж не был убит на месте, он явно окажется на пороге смерти и ему придется срочно оказывать помощь. Ведущий может свободно присваивать жертвам обстрела иные состояния, если сочтет нужным – глухоту, психические травмы или постоянные увечья.

- **Лэнс-излучатели:** при обстреле планет площадь поражения лэнсом относительно невелика – всего несколько сотен метров. Всё, что попало под удар, будет полностью уничтожено – шансов уцелеть нет. Кроме того, в радиусе одного квадратного километра расходится ударная волна, что вызывает пожары, кипит вода в озёрах и оставляет после себя лишь пепел и оплавленный камень. Крупные цели получают 75+5к10 урона *численности*. Отдельные цели – 5к10+10 Э, ББ 6 (но если отдельная цель находится в радиусе изначального попадания, то она просто погибает – чтобы выжить, нужно тратить *очко судьбы*).

- **Макробатарей:** такие пушки поражают цель снарядами размером с дом, ракетами, облаками кипящей плазмы или потрескивающими лазерными лучами. Подобно лэнсу, каждое отдельное попадание поражает относительно малую площадь (не больше нескольких десятков метров), а прямое попадание убивает на месте. Кроме того, сама величина залпа и килотонны взрывчатки, свирепое плазменное пламя и ударные волны сметаю всё в пределах десяти квадратных километров. Крупные цели получают 40+5к10 единиц урона *численности*. Отдельные цели – 4к10+5, ББ 4 (но если отдельная цель находится в радиусе изначального попадания, то она просто погибает – чтобы выжить, нужно тратить *очко судьбы*).

На заметку: хитрые игроки заметят, что здесь нет правил на вирусные бомбы, циклонные торпеды и иные имперские средства для экстерминации планет. Такие виды оружия лежат за пределами этих правил, и обычно находятся вне досягаемости даже самых богатых вольных торговцев.

СОПРИКОСНОВЕНИЕ

Когда составляющие одного формирования находятся в пределах километра от другого формирования, считается, что эти формирования пребывают в *соприкосновении* и между ними может начаться бой. Это не значит, что все потенциальные участники находятся в пределах километра или что все войска готовы к бою. *Соприкосновение* – это просто констатация того факта, что солдаты расположены достаточно близко, чтобы видеть друг друга и стрелять, отчего может начаться серьёзный бой. Как указано выше, когда формирования входят в соприкосновение, одно из них может быть захвачено *внезапно*, если так решит ведущий. Это верно для пехоты и танков, что ведут прямые бои, но в случае артиллерии и авиации всё происходит несколько по-иному. Артиллеристы и самолёты могут бить «за горизонт», а в их описании указано расстояние, показывающее, насколько далеко они могут достать врага. К примеру, средняя артиллерия имеет дальность поражения в двадцать километров – значит она считается находящейся в *соприкосновении* со всеми врагами, что находятся от неё в двадцати километрах и может атаковать их, но они не могут бить в ответ.

АТАКИ

Когда одно формирование находится в пределах дальности поражения другого, каждое формирование наносит врагу урон (исключая те случаи, когда одно формирование не может бить в ответ – например, если вражеская артиллерия слишком далеко. В таком случае формирование не наносит урон в ответ). Не требуется никаких тестов – формирования просто должны находиться в дальности поражения друг друга. Когда сражаются целые полки солдат, один бросок не может определять исход боя.

Каждое формирование определяет урон, затем из него вычитается броня и укрытие врага. Оставшиеся урон бьёт по *численности* противника. **Если формирование получает преимущества от укрытия, то сперва его показатель укрытия прибавляется к показателю брони.**

Как правило, формирование атакует все вражеские формирования, с которыми находится в *соприкосновении* в ходе стратегического раунда (и получает атаки от них), если только командование не прикажет обратного.

АТАКИ И АВИАЦИЯ

Наземные формирования, не являющиеся специальными зенитными частями, наносят авиации только половину урона. Это отражает тот факт, что простые «сухопутчики» могут защитить себя от самолётов, хотя и не предназначены для боёв с ними.

ИСТОЩЕНИЕ И БОЕСПОСОБНОСТЬ

Когда разгорается бой и начинают гибнуть люди, боеспособность войск и их сплочённость начинают падать. За каждые потерянные в бою десять очков *численности*, формирование теряет 1к10 единиц *боевого духа*. За каждые двадцать потерянных очков *боевого духа*, отряд получает штраф -5 к тестам умений и характеристик, а любой авантюрист, что руководит им, получает штраф -5 на свои тесты «Командования» и Товарищества. Когда *боевой дух* падает до половины от предельного, необходим тест *боевого духа* против его изначальной величины. В случае успеха формирование продолжает бой, но должно предпринять ещё один такой тест, когда показатель *боевого духа* упадёт до 25% от изначального. Если у приданого авантюриста есть подходящие умения, он может пройти **средний (+0) тест «Командования»**, чтобы сплотить бойцов – это принесёт бонус +10 ко всем тестам *боевого духа*. Отряд, что провалил тест *боевого духа* или (что редко) чей *боевой дух* упал до нуля, но ещё находится на поле брани, ударяется в бегство.

Если *численность* формирования упала до нуля, оно считается разбитым и не может вести бой, пока не будет пополнено людьми, оружием и снаряжением. Нулевая *численность* не значит, что все солдаты убиты, а все имущество уничтожено – она просто отражает полное падение боеспособности из-за тяжёлых потерь, утраты боевых машин, оружия и средств поддержки. Это можно исправить тестами *содержания*, но если у одного из авантюристов есть под рукой подходящие ресурсы (например, люди или оружие).



Пример:

Третий гренадерский сражался со свирепыми орками несколько часов и понёс потери. Полк потерял 40 единиц **численности** и 14 единиц **боевого духа**. Солдаты устали, несколько офицеров и сержантов погибло, подкрепления не подходят, но гренадеры стойко дают отпор зелёной волне. Если они потеряют ещё 6 очков **боевого духа**, командующий боем игрок или авантюрист, приданный полку, должен будет пройти тест **боевого духа**, модифицированный любым успешным тестом «**Командования**», чтобы продолжить держать позиции.

Ключевые события

Ключевыми событиями называют мгновения масштабного сражения, в которые у авантюристов есть возможность прямо повлиять на ход битвы. Герой может вызвать авиаудар в нужный миг, отправиться в рекогносцировку или сразить вражьего командира в разгар боя. Ключевые события должны оправдывать своё название и быть ключевыми для битвы или даже войны, где судьбы тысяч решаются решительными и умелыми поступками единиц. Кроме того, для авантюристов это возможность лично взяться за оружие, а не оставлять всё веселье слугам!

Ключевые события должны совместно продумывать игроки и ведущий. В идеале они должны происходить в гуще боя в ответ на сложности, возникающие на поле брани. Ведущий может создать ситуацию, из которой вырастет ключевое событие, но и игроки могут использовать ключевое событие для того, чтобы разрешить ситуацию. Ключевые события могут быть краткими сценами для одного игрока и состоять из пары тестов, а могут оказаться сложными, масштабными боями для всей команды. Кроме того, ключевые события могут пожирать много времени, а злоупотребление ими перегрузит историю повторяющимися сценами. Применяя ключевые события, ведущий и игроки могут использовать следующие рекомендации:

- На авантюриста должно приходиться не больше двух ключевых событий в один день игрового времени. Ведущий и игроки могут устраивать много простых событий для разных участников, либо одно-два сразу для всех, либо искать баланс. Кроме того, такое ограничение позволяет всем участвовать в событиях.
- Ключевые события должны иметь цели. Простым и средним событиям хватит одной цели, которую нужно достичь для успеха. Сложным событиям нужно выдумать три цели – главную и две второстепенных. Успех засчитывается за выполнение главной или обеих второстепенных.
- Простые события предназначены для одного-двух авантюристов и требуют малого количества тестов.
- Средние события могут занимать двух-трёх авантюристов и требовать больше тестов – возможно, даже включать простое *исследовательское изыскание* или *социальную сцену*. В таких событиях возможны и бои, но в них должно быть очень немного противников и раундов.
- Сложные события требуют участия всех авантюристов и разных тестов, либо включать *каверзное исследовательское изыскание* или *социальную сцену*, либо масштабный бой.
- Если авантюристы успешно завершили ключевое событие, они должны получить бонус – в следующем стратегическом раунде все прямо задействованные в бою формирования получают бонус +20 ко всем тестам и наносят +1к10 единиц урона. Некоторые события могут приносить иные, уникальные награды.

Ниже описаны примеры ключевых событий, что ведущий и игроки могут использовать в планетарных войнах.



Численность и боевой дух

Численность – это умозрительная величина, что отражает общую эффективность формирования и боевые потери. Она отличается от *боевого духа* – подразделение может потерять в *численности*, но сохранить высокий *боевой дух*, как и наоборот.

Маленькие подразделения могут потерять всю *численность* за один-два стратегических раунда, сохранив *боевой дух*. Это отражает то, что малочисленный отряд может быстро погибнуть, но его члены верны друг другу и ценят честь мундира. Такое формирование можно восстановить и пополнить свежими бойцами.

Крупные соединения – например, дивизии и целые армии – состоят из множества формирований, и включают десятки тысяч солдат. Они теряют *боевой дух* быстрее, чем *численность*. Крупные формирования очень сильны и могут вынести большие потери. Увы, когда цепочки командования и снабжения будут нарушены, многочисленное подразделение быстро растеряет *боевой дух*, даже если ещё может сражаться. Крупное формирование, потерявшее весь *боевой дух*, распадается на составляющие его части, что часто бегут с поля брани, если быстро не восстановить командование.

Артиллерийский обстрел (Простое)

Подобно удару с воздуха, артобстрел – это огневая поддержка от дружественных частей. Он может использоваться как огневой вал перед наступающими, призванный «размягчить» оборону врага, либо применяться против крепостей и окопавшихся противников, как и удары с воздуха. В любой миг стратегического раунда авантюрист может предпринять **средний (+0) тест «Навигации (Планетарная)»** или **сложный (-20) тест Интеллекта**, чтобы точно навести на цель батарею, вместе с которой он действует, или иное артиллерийское формирование. Это не идёт в счёт приказов в раунде и подразумевает относительно небольшой залп. Артиллеристы совершают атаку, что наносит на 3 единицы урона меньше обычного, но либо лишает врага 1к10 единиц укрытия, либо наносит 3к10 единиц урона *боевому духу* (в зависимости от приказа – сокрушить укрепления или бить по скоплениям противника, чтобы подорвать дух). В случае провала, обстрел ложится не там, где нужно – ведущий может определить это, воспользовавшись **схемой направлений** со стр. 239 «Базовой книги правил».

Вокс-электронная борьба (Простое)

Используя вокс-оборудование, авантюрист может нарушить связь вражеского формирования. Пройдя **сложный (-20) тест «Пользования техники»**, он заглушает противнику связь. В следующем стратегическом раунде жертва вокс-электронной борьбы получает штраф -10, вызванный падением боеспособности. Провал означает, что враг сумел дать отпор, и его формирование не получает штрафов. Конечно, хитроумный вокс-связист неприятеля может понять, что его глушат и отследить источник помех. Ведущий может придумать любые уместные последствия неудачной попытке оборвать коммуникации.

Диверсия (Сложное)

Диверсии устраивают сапёры, партизаны и инженеры. Уничтожение дорог и подрыв мостов, нарушение линий снабжения, ликвидация боевых машин и установка ловушек – всё это диверсии. Такое ключевое событие требует указать одну или несколько целей. Подобраться к ним можно **средним (+0) тестом «Скрытности»** или **«Бесшумного шага»**, а уничтожить – **средним (+0) тестом «Подрывного дела»**, хотя также диверсантам может потребоваться уничтожить охрану, украсть транспорт и выполнить другие задачи. Это сложное событие, которое нужно провести, как отдельную сцену. Успешная диверсия означает, что её жертва наносит на два очка урона меньше в бою, теряет 2к10 единиц *численности* и 4к10 – *боевого духа*.

НЕОЖИДАННЫЕ ПОСТАВКИ (ПРОСТОЕ)

Солдат, как ломает, так и топает, а сытое и хорошо снабжаемое подразделение – это счастливое подразделение. Увы, проза войны – это вечные усталость и истощение, что дурно сказывается на боеспособности. Успешно пройдя **средний (-10) тест «Ловкости рук»** или **сложный (-20) тест «Обмана»**, авантюрист может добыть дополнительные припасы для солдат – пайки, снаряды, медикаменты или лх, которые «просто лежали» и «были ничьими». Это навсегда поднимает *боевой дух* формирования на 2к10.

ОБСТРЕЛ ПЛАНЕТЫ (СРЕДНЕЕ)

Корабль может обратить батареи своих чудовищных макроорудий и лэнс-излучателей на планету и обрушить смертельный огненный шквал. Обстрел планеты чрезвычайно разрушителен – даже силами одного корабля можно уничтожать армии и города, а объединённая мощь эскадры способна обращать в пепел целые континенты. Призыв такой мощи остаётся на усмотрение авантюристов. Пустотный корабль должен спуститься на опасно низкую орбиту и выйти на позицию над целью. После этого он должен пройти **напряжённый (-40) тест «Пилотирования (Космические суда)»** и **напряжённый (-40) тест Дальнего боя**, чтобы успешно провести обстрел. Если оба броска были успешны, цель накрыта. Если один или оба теста провалились, подсчитайте совокупное количество ступеней провала. Атака поражает цель, находящуюся в 2к10+Х километрах от изначально заданной, где Х – количество ступеней провала в обоих тестах. В какую именно сторону смещается обстрел, определите броском по **схеме направлений** со стр. 239 «Базовой книги правил».

Какой урон получают жертвы см. врезку «Обстрелы планет».

РЕКОГНОСЦИРОВКА (СРЕДНЕЕ)

Разведотряды – глаза и уши любой армии. Используя специальные авгуры и ауспики, а также собственные глаза, разведчики могут узнать всё о передвижениях и составе вражеских войск и передать это командованию. Авантюристы и разведчики должны подобраться к позициям врага незаметно и разузнать всё, что нужно, пройдя хотя бы один **средний (+0) тест «Бесшумного шага»**, **«Скрытности»** и **«Бдительности»**. Ведущий может потребовать и иных бросков – **«Пользования техники»**, **«Навигации»**, **«Безопасности»** и **«Поиска»**. Успех позволит дружественным войскам атаковать врага с бонусом +10 и наносить +1к10 единиц урона в текущий и следующие стратегические раунды. Провал любого теста срывает разведывательную операцию и не позволяет ей принести бонусов своим, а сама группа может оказаться под огнём.

СОРТИРОВКА РАНЕННЫХ (ПРОСТОЕ)

Это событие отражает усилия военных медиков и хирургов. Пройдя **сложный (-20) тест «Медики»**, авантюрист может уменьшить потери *численности* у формирования на половину, а потери *боевого духа* – на четверть. Это событие может происходить только если формирование понесло потери в прошлый стратегический раунд.

СПЛОЧЕНИЕ (ПРОСТОЕ ИЛИ СРЕДНЕЕ)

Несколькими вдохновляющими или вселяющими страх словами авантюрист может удивительного много добиться от своих солдат. Успешный **трудный (-10) тест «Трёпа»**, **«Командования»**, **«Обмана»** или **«Запугивания»** позволит персонажу сплотить бойцов, восстановит 2к10 единиц *боевого духа* и принесёт бонус +5 к боевым тестам в текущем стратегическом раунде. Провал окажет противоположный эффект – неумелое враньё обрушит *боевой дух* на 1к10 и принесёт штраф -5 ко всем боевым тестам в текущем стратегическом раунде.



Чтобы сделать из этой сцены среднее ключевое событие, ведущий может воспользоваться правилами *социальных сцен* из дополнения **«Сквозь шторм»**, чтобы авантюристы могли поднять дух своих бойцов разными способами. Бонусы при этом возрастают до 3к10 и +10 соответственно.

УДАР С ВОЗДУХА (ПРОСТОЕ ИЛИ СРЕДНЕЕ)

Авантюрист запрашивает точечный удар союзной авиации, чтобы уничтожить конкретную цель – укреплённый бункер, наступающие танки или вражескую батарею.

- Простой вариант: один авантюрист на земле должен пройти **средний (+0) тест «Навигации (Планетарная)»**, чтобы определить координаты цели, а потом пройти **средний (+0) тест «Командования»**, чтобы направить самолёт к ней.

- Средний вариант включает второго авантюриста, что сидит за штурвалом ведущего самолёта, совершающего удар, – он должен пройти **средний (+0) тест «Пилотирования»**, чтобы выйти на цель, атаковать и подсчитать урон в зависимости от того, какое оружие и против кого применялось (техника или здание). Он получает бонус +5 к тесту **«Пилотирования»** и броскам атаки за каждую ступень успеха, что его товарищ набрал в тесте **«Навигации»**. Если цель будет уничтожена, то в следующем стратегическом раунде вражеское формирование, что было целью этого события, наносит на 2 очка меньше урона, а по решению ведущего может потерять в *численности*.



КАРТЫ, ЖЕТОНЫ И МИНИАТЮРЫ

Правила масштабных войн придуманы так, чтобы ведущий мог проводить крупные сражения абстрактно и повествовательно, обходясь карандашом и листом бумаги. Тем не менее, они неплохо работают в сочетании с тактическими картами и миниатюрами. Если ведущий и игроки готовы вдаваться в подробности, они могут использовать советы по применению карт из врезки «Абстрактный и детальный бой» на стр. 207 «Базовой книги правил», внося в них некоторые изменения. Для масштабных наземных сражений каждый квадрат тактической карты будет означать один квадратный километр, а каждый дюйм – один километр. Помните, что несколько формирований могут занимать один квадрат. Сколько именно и какие модификаторы получают так сгрудившиеся войска – остаётся на откуп ведущему и его здравому смыслу.

УПРОЩЕННЫЕ МАСШТАБНЫЕ ВОЙНЫ

Выше изложены очень подробные правила, что открывают ведущему и игрокам удивительный уровень контроля на происходящим. Тем не менее, такой подход требует времени. Если участникам неинтересна эта система (или они почему-то не могут её применять), они могут переключиться на простые правила масштабных сражений со стр. 277 «Базовой книги». Те правила поощряют повествовательный подход к бою, но позволяют авантюристам вмешиваться в ключевые мгновения и совершать броски важных умений.

ЗАЧИСТКА

Войны редко заканчиваются полным разгромом – как правило, одна сторона достигает своих целей или берёт верх в нескольких сражениях и объявляет о своей победе. Когда бои прекращаются, остаётся разобраться с их последствиями.

Если целью войны было полное истребление врага по всей планете, войскам остаётся лишь обобрать трупы, разграбить города и уходить. Если велась завоевательная или религиозная война, нацеленная на обращение, а не уничтожение еретиков, авантюристам придётся месяцами или годами восстанавливать разрушенное, приводить к власти верное Империи правительство, подавлять беспорядки и ловить повстанцев. Всё это можно отразить в виде военной авантюры, в которой герои деятельно отстраивают разрушенное, чтобы потом получить с этого прибыль в виде контрактов и торговых путей. Если же у авантюристов есть более интересные занятия, они могут передать такие работы подчинённым, если готовы получить меньше доходов (или применить правила фоновых авантур из дополнения «Сквозь штурм»).

ВОЕННЫЕ АВАНТЮРЫ

«Нет мира среди звёзд»

- древнее присловье

В сорок первом тысячелетии, вести войну – это поприще, мало отличающееся от других открытых вольному торговцу, а обладатель патента может ступить на поле брани так же легко, как в губернаторский дворец или исполинскую приёмную пустотного корабля. Это раздел расширяет обычные правила авантур из «Базовой книги правил». Они позволяют с головой погружаться в созданные и управляемые игроками вооружённые конфликты – от срыва переговоров и планирования действий до водружения своих знамён на руинах вражеской столицы.

ВЕДЕНИЕ ВОЙН

Военные авантюры очень похожи на обычные. Они также имеют три уровня размаха и состоят из отдельных задач, описывающих боевые действия и поддержку войск. Это смесь сражений, планирования и управления ресурсами сполна отражает сложную природу войны с точки зрения полководцев. Отличия кроются в структуре таких авантур, а также в том, кто их создаёт.

- Ведущий может использовать военные авантюры, чтобы выстроить единый сюжет – в таком случае он будет целиком отвечать за происходящее, свыше задавая игрокам стратегические цели или условия победы, а также определяя тактические и логистические задачи (последнее можно передать в руки игроков только, если это оправдано ролью их персонажей).

- Игроки, продумывающие военную кампанию, не должны следовать слову ведущего – они сами отвечают за все уровни и этапы создания авантюры, кроме сотворения NPC и их формирований, вроде наёмных рот, вражеских сил и полков Имперской Гвардии. Также ведущий будет задавать цену отдельных задач в очках победы и определит сумму таковых, необходимую для успеха всей авантюры. Игроки сами придумают себе стратегические цели и условия победы, сами придумывают тактические и логистические задачи. Кроме того, им предстоит определить собственные вооружённые силы (наёмные части, Имперская Гвардия, собственная армия) по правилам, изложенным выше в этой главе.

Чтобы быстро набросать военную авантюру, ведущий и игроки могут использовать следующий список. Это позволит им ничего не забыть и провести войну как по нотам.

- **Определите стратегические цели:** игроки определяют цель своей войны и решают, чего надеются добиться, достигнув её. Их амбиции могут определить размах всего конфликта – сместить планетарного губернатора намного проще, чем очистить от ксеромерзости целую систему.

- **Определите размах войны (горячая точка, военный поход, театр военных действий):** заявив цели, игроки или ведущий решают, насколько масштабна будет их война. Размах определит количество тактических и логистических задач, цену ведения боевых действий и размер награды за её успех.

- **Определите логистические задачи, тактические задачи и условия победы:** масштаб военной авантюры определяют, сколько логистических и тактических задач нужно выполнить и каковы условия победы. Эти задачи напоминают задачи в рамках обычных авантур и также могут иметь разную сложность и важность.

- **Подсчитайте очки достижения:** как и в обычных авантюрах, персонажи будут накапливать очки достижений, выполняя тактические и логистические задачи, а также занимаясь местечковыми проблемами, что придумает ведущий. Сколько именно очков приносит каждая составляющая можно определить волей ведущего или разделив общее количество очков достижений авантюры соответствующего масштаба (см. таблицу 4-7).

- **Подберите подходящие темы:** каждая логистическая и тактическая задача могут иметь тему, что прояснит, какие ресурсы или умения нужны, чтобы выполнить её. Опираясь на тему, игроки могут решить, какие персонажи, снаряжение и ресурсы лучшего всего подойдут, чтобы решить конкретную задачу. Это увеличивает шанс на успех выполнения задачи, а значит – и всей авантюры.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ЦЕЛИ

Первый шаг в планировании войны – определить свои стратегические цели. Это могут быть конкретные результаты или желаемый исход конфликта. В зависимости от масштабов военная авантюра может иметь 1-5 стратегических целей.

ЛОГИСТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Такие задачи составляют большую часть любой военной авантюры – это любые действия, не касающиеся ведения боёв, что призваны поддерживать солдат на всех этапах конфликта. Это может быть сбор войск, добыча военных ресурсов, установление торговых путей и цепочек снабжения, переговоры, наём кондотьеров и иные действия, сравнимые с рядовыми задачами обычной авантюры.

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Такие задачи описывают боевые столкновения в рамках военной авантюры. Персонажи могут командовать войсками и сражаться сами или действовать чужими руками, пытаясь достичь своих стратегических целей. Тактические задачи довольно конкретны – завоевать господство в воздухе, нарушить линии снабжения врага, провести диверсию или победить в масштабном сражении.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Условия победы похожи на схожие требования обычных авантур – их нужно достичь, чтобы авантюра считалась успешной.

МАСШТАБ ВОЕННЫХ АВАНТЮР

В галактике гремят самые разные войны, но для упрощения правил, все военные авантюры делятся на три типа – горячие точки, военные походы и театры военных действий. Каждая требует **навсегда потратить** несколько очков *уровня дохода*, чтобы начать войну, набрать определённое количество очков победы и может повысить *уровень дохода* на определённое число, если увенчается успехом.

Горячая точка

Такие конфликты низкой интенсивности – примерный аналог *мелких* авантур. Их действие разворачивается на одной планете, станции или городе. У них всего одна стратегическая цель, три-пять логистических и тактических задач, а участвуют в них обычно немногочисленные и небольшие профессиональные отряды и внутрисистемные корабли. Участие в таких боевых действиях потребует потратить 1-3 единицы *уровня дохода* (в зависимости от количества людей и снаряжения). Успех в таком противостоянии требует 1200 очков достижения и увеличивает *уровень дохода* на 2-4 единицы.

Военный поход

Такие кампании – это войны, охватывающие одну-две звёздные системы. Они примерно соответствуют *крупным* авантюрам и требуют значительных вложений времени и ресурсов. У похода может быть две-четыре стратегические цели и от шести до девяти логистических и тактических задач. Участие в походе потребует потратить 2-5 единицы *уровня дохода*. Успех в таком противостоянии требует 1800 очков достижения и увеличивает *уровень дохода* на 3-6 единиц. Сама война может длиться два-три года.



ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Подобный аналог *грандиозной* авантюры – это масштабная война, что состоит из множества походов и горячих точек. Она может длиться десятилетиями, иметь три-пять стратегических целей и охватывать сколько угодно звёздных систем в указанном регионе космоса. Участие в таких боевых действиях очень затратно – оно потребует потратить 3-7 единиц *уровня дохода* – рискованное дело даже для самых богатых вольных торговцев. Успех в таком противостоянии требует 2400 очков достижения и может увеличивать *уровень дохода* на величину до 10 очков.

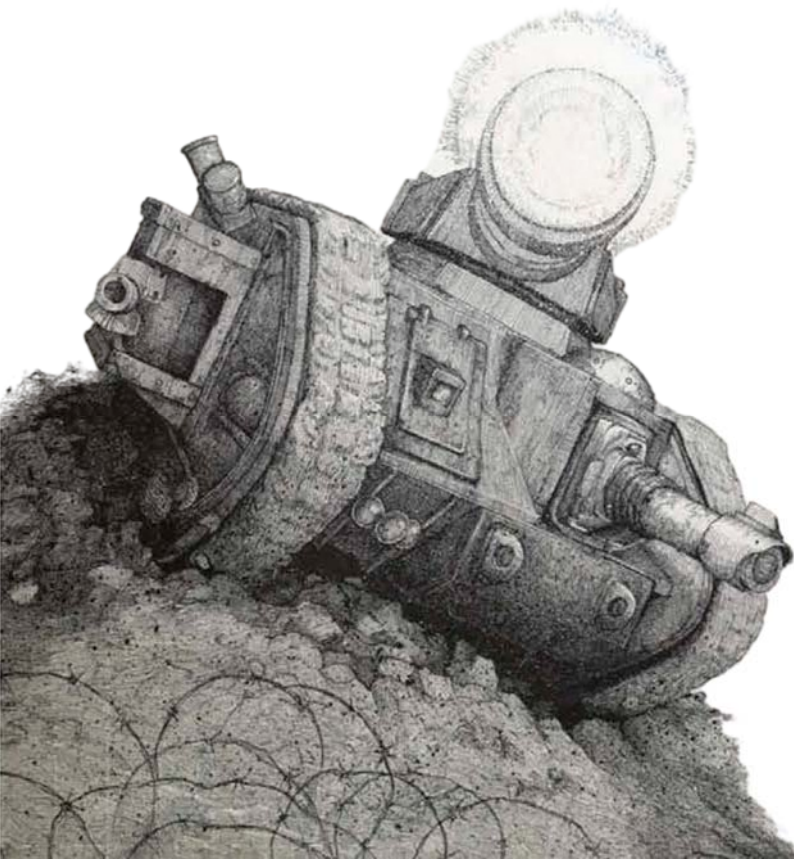
ВОЕННЫЕ АВАНТЮРЫ И УРОВЕНЬ ДОХОДА

Игроки и ведущий быстро заметят, что военные авантюры требуют тратить *уровень дохода*. Ведение войны, независимо от масштабов, всегда очень накладно, а победный исход на гарантирован никогда. Делая первые выстрелы, персонажи ставят на карту не только свои деньги, но и свою репутацию, а быть может, и жизнь. Если война окончится победой, вложения окупятся. Если герои потерпят поражение, они потеряют не только потраченные средства, но и не извлекут никакой выгоды. Война – это игра с высокими ставками.

Количество единиц *уровня дохода*, что игроки должны потратить и могут получить, варьируется в широких рамках, чтобы отразить разницу между войной за чужие интересы (где меньше вложения, меньше риск, а значит и награда) и сражениями за себя самих.

Пример:

Лидия Ефремова, вольный торговец, действующий в Коронусе и Каликсиде, планирует начать мелкую войну. Её стратегическая цель – выदाвить из важного региона Друзовой марки конкурента и стать монополистом в торговле гроксами. Логистические цели включают приём на службу наёмных кораблей для рейдерства, перевооружение личной армии и заключение предварительных контрактов с агромирами региона, которые вступят в силу, если с её соперником произойдёт «несчастный случай». Тактические цели такой авантюры – уничтожение флагмана конкурента и его груза, а также пиратство на торговых путях, что не позволит сопернику исполнить свои обязательства перед агромирами. Условия победы – уничтожение флагмана врага, нарушение его грузоперевозок и получение контрактов.



ВОЕННЫЕ ЦЕЛИ И СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ЦЕННОСТЬ

В ходе военных авантур ведущему стоит награждать игроков за изобретательные и решительные действия. Ведущий может предлагать очки достижения за решение связанных с ходом авантюры проблем – например, вводя военные цели. Это могут быть люди, объекты или задания, лишь косвенно связанные с ключевыми задачами авантюры, но способные приблизить победу – скажем, кража припасов, уничтожение инфраструктуры, обнаружение новых технологий. Такие цели должны иметь стратегический рейтинг 1-5, а их поражение должно приносить 25×Х очков достижения, где Х равен рейтингу. К примеру, разрушение главных электростанций и систем водоснабжения могут подкосить способность врага защищать свой мир. Важная электростанция может иметь рейтинг 4, а её разрушение, что оставит столицу без энергии, принесёт 100 очков достижения.

ТЕМЫ ВОЕННЫХ АВАНТЮР

Как и в случае с обычными авантюрами, составляющие военных авантур может иметь разные темы, что подскажут игрокам, как лучше взяться за каждую конкретную задачу – подробнее о темах см. стр. 263 «Базовой книги правил».

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДЫ

Что может быть слаще с трудом завоёванной победы? Игроки могут объявить о своём триумфе, когда накопят достаточно очков победы и выполнят все условия таковой. Игроки могут позволить себе провалить одну-две задачи, искупив это решениями мелких проблем, но они обязаны достичь условий победы, иначе авантюра будет провалена.

Поражение означает не только гибель людей и потерю денег – это сильный удар по вольному торговцу, его соратникам или даже всей династии. На его репутацию ляжет несмываемое пятно, а никто из вкладчиков или коллег не захочет иметь дело с неудачником. Обладателя патента могут начать преследовать победоносные противники и гоняться за ним по всему Коронусу, требуя репараций или ища мести. В очень редких случаях – обычно при тесном сотрудничестве с имперскими силами – он может даже лишиться патента. Администратум вправе аннулировать грамоту под весом настоящих или вымышленных проступков, ведь власть имущие Империи не любят выглядеть глупцами, что разбрасываются людьми и своей благосклонностью на дурных полководцев. Ведущий может наложить на проваливших военную авантюру героев любые штрафы, которые сочтёт уместными. Никто не может вести войны и не страдать от последствий.

Таблица 4-7 «Масштаб военных авантур»	
Масштаб авантюры	Очки победы
Горячая точка	2000
Военный поход	3000
Театр военных действий	4500

ПРИЛОЖЕНИЕ: ПУСТОТНАЯ АВИАЦИЯ

Этот раздел дополняет правила из дополнения «Сквозь шторм» и в деталях описывает пустотные истребители, бомбардировщики и иную авиацию авантюристов и их врагов. Даже если у вас нет этого дополнения, описания и характеристики вам не помешают. Все описанные в этом разделе самолёты – космические, а некоторые предназначены для действий против кораблей основного класса. Это отражается правилами – «Космическое судно» и «Бомбардировщик», которые приведены в самом начале, чтобы не тратить место в описании каждой машины.

Космическое судно: это судно может покидать атмосферу. В атмосфере оно действует как глиссер или самолёт (по решению пилота). Это приносит машине все преимущества и недостатки глиссера или самолёта. Действуя как самолёт, она должна двигаться на расстояние, равное хотя бы половине *крейсерской скорости* или уйдёт в крутое пики. Если машина будет полностью обездвижена из-за урона, не применяйте правила *крушений* – машина просто считается уничтоженной.

Бомбардировщик: этот самолёт несёт противокорабельное оружие. Его едва ли получится применять против «малых» целей, вроде других самолётов или людей, но если попадание всё же случится, оно мгновенно уничтожит цель. Также это оружие можно применять в ходе налётов на укрепления и другие крупные неподвижные наземные цели – зона поражения будет исчисляться десятками метров, а урон окажется сопоставим с тем, что наносит мощное противотанковое оружие – например, лазпушки.

АБОРДАЖНЫЙ БАРКАС «АКУЛА» МОДЕЛИ СТАНКОВ

Такие баркасы обычно пятидесяти пяти метров в длину, предназначены для прорыва систем защиты вражеского корабля и переброски солдат внутрь. «Акулы» подобны торпедам – их груз и есть их оружие. Неудивительно, что почти все модели «Акул» имеют лишь оборонительное оружие, а каждый кубометр пространства отдан двигателям, броне и пассажирам. На вылет вместе с баркасами обычно отправляются истребители, что защитят «Акул» от перехватчиков. Чтобы держать строй с лёгкими машинами, баркасы оснащают двигателями, чья мощность почти не уступает истребительным. Впрочем, управляемость у десантных судов бывает хуже. В Каликсиде «Акул» обычно используют эскадрильями по восемь машин.

«АКУЛА» (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО)	
Прочность: 50 Броня: лоб 45, борт 45, корма 30.	Скорость: крейсерская – 2400 км/ч или 10 ПЕ (в космосе), тактическая – 28 м. или 18 ВЕ
Размер: огромный (7)	Маневренность: -10

Транспортная вместимость: 50 солдат.

Экипаж: пилот, второй пилот, стрелок/командир, техножрец-машиновед.



ВООРУЖЕНИЕ:

- **Спаренные лазерные пробойники** (управляется вторым пилотом, лоб, 220 м (2 ВЕ), 1/-/, 3к10+10 Э, ББ 15, Маг 10, Перезарядка – нет, Неточное, Спаренное).
- **Бронебойная автопушка** (управляется стрелком, круговой обстрел, 300 м. (3 ВЕ), 1/2/5, 4к10+5 У, ББ 8, Маг 200, 2 ПД).

СПЕЦПРАВИЛА:

Абордажное судно: чтобы перебрасывать солдат на борт вражеских кораблей, на носу «Акулы» установлены мощные захваты и мельта-заряды. Пройдя **средний (+0) тест «Пилотирования (Космические суда)»**, пилот может закрепить «Акулу» на борту корабля. Чтобы прорезать корпус мельта-зарядами и лазерным пробойником, потребуется четыре полных раунда.

Космическое судно: см. стр. 143.

Укреплённый корпус: когда эта машина получает критическое попадание, ополовиньте результат (округлять вверх). Это не срабатывает на броски, вызванные *праведным гневом*.

Доступность: *очень редкая*.

БОМБАРДИРОВЩИК «ЗВЁЗДНЫЙ ЯСТРЕБ» КАЛИКСИДСКОЙ МОДЕЛИ

«Звёздные ястребы» меньше баркасов, медленнее и хуже защищены. Они везут запас плазменных бомб, бронебойных ракет и (иногда) торпеды. Каликсидские модели оснащены носовыми подвесками на десять противокорабельных крак-ракет, а за бомболюками у них кроются многочисленные бомбы. «Ястреб» способен окатить цель ракетным шквалом, сблизиться и отбомбиться по корпусу. Экипаж из десяти-пятнадцати человек предназначен для управления не только противокорабельным оружием, но и лёгкими турелями для защиты от перехватчиков. На борту есть тесный жилой отсек, что позволяет «Ястребам», как и сопровождающим их «Фуриям» совершать долгие вылеты. В Каликсиде «Ястребов» обычно используют эскадрильями по десять машин.

«ЗВЁЗДНЫЙ ЯСТРЕБ» (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО)	
ПРОЧНОСТЬ: 45 БРНЯ: лоб 35, борт 35, корма 30.	СКОРОСТЬ: крейсерская – 1800 км/ч или 6 ПЕ (в космосе), тактическая – 15 м. или 10 ВЕ
РАЗМЕР: огромный (7)	МАНЕВРЕННОСТЬ: -10

Транспортная вместимость: носовая подвеска с десятью противокорабельными ракетами, кормовой отсек с сорока плазменными бомбами.

Экипаж: пилот, второй пилот, пять стрелков, бомбардир, техножрец-машиновед.

ВООРУЖЕНИЕ:

- **Носовые спаренные лазпушки** (управляются стрелком, лоб, 600 м. (6 ВЕ), 1/-/, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 200, Перезарядка – нет, Спаренное).
- **Две башни со спаренными длинноствольными мультилазерами** (управляются стрелками, круговой обстрел, 500 м. (5 ВЕ), -/-/10, 3к10+3 Э, ББ 4, не требует перезарядки (питается от бортового реактора), 2 ПД, Спаренное).
- **Две установки со спаренными тяжёлыми болтерами в турелях на крыльевых узлах** (удаленно управляются стрелками, лоб/левый борт/корма или лоб/правый борт/корма, 120 м. (2 ВЕ), -/-/10, 2к10+2 В, ББ 5, Маг 1000, Перезарядка – нет, Разрывающее, Спаренное).

СПЕЦПРАВИЛА:

Бомбардировщик: см. стр. 143.

Космическое судно: см. стр. 143.

Укреплённый корпус: когда эта машина получает критическое попадание, ополовиньте результат (округлять вверх). Это не срабатывает на броски, вызванные *праведным гневом*.

Доступность: *чрезвычайно редкая*

ИСТРЕБИТЕЛЬ «СТРЕМИТЕЛЬНАЯ СМЕРТЬ» МОДЕЛИ «БЕЗЗАКОНИЕ»

Тёмные силы любят такие древние пустотные машины за их универсальность. Быстрые, юркие и смертоносные «Смерти» – извечный враг имперских «Фурий». Впрочем, несмотря на преимущества, что даёт маневренность, относительная хрупкость и слабое вооружение нередко губит такие истребители.

В галактике существует много вариантов «Смертей», но тот, что чаще всего встречается в Коронусе, считают собранным на Беззаконии, хотя чётких доказательств того, что их строят на этой проклятой луне, нет. «Беззаконные» модели оснащены, как для космического, так и для атмосферного боя, но такая разносторонность ухудшает их эффективность.

«СТРЕМИТЕЛЬНАЯ СМЕРТЬ» (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО)	
ПРОЧНОСТЬ: 30 БРНЯ: лоб 34, борт 32, корма 28.	СКОРОСТЬ: крейсерская – 2750 км/ч или 11 ПЕ (в космосе), тактическая – 30 м. или 25 ВЕ
РАЗМЕР: большой (6)	МАНЕВРЕННОСТЬ: +15

Транспортная вместимость: нет.

Экипаж: пилот, второй пилот.

ВООРУЖЕНИЕ:

- **Три носовые фокусированные плазменные пушки** (управляются пилотом, лоб, 500 м. (5 ВЕ), тяжёлое, 1/2/-, 3к10+15 Э, ББ 15, Маг 50, Перезарядка – нет, Ненадёжное).
- **Шесть поисково-ударных ракет** (управляются вторым пилотом, лоб, 50 км (50 ВЕ), тяжёлое, 1/-/, 4к10+10 В, ББ 8, Маг 1, Перезарядка – нет, Точное, в один ход второй пилот может выпустить две ракеты в разные цели).

СПЕЦПРАВИЛА:

Космическое судно: см. стр. 143.

Орудия под управлением пилота: все орудия, помеченные как «управляется пилотом» могут стрелять за одно действие стрельбы по целям, находящимся не далее, чем в 1 ВЕ друг от друга. Бросайте на попадание и урон отдельно для каждого орудия.

Доступность: *чрезвычайно редкая*, если есть связи с головорезами Хаоса.



БОМБАРДИРОВЩИК «ПОГИБЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ» МОДЕЛИ «БЕЗЗАКОНИЕ»

«Погибельным огнём» называют целое семейство похожих бомбардировщиков. Модели, что встречаются в Коронусе, обычно превосходят имперских «коллег» скоростью, но не уступают мощностью полезной нагрузки. Бомбардировщики производства Беззакония вооружены исключительно мelta-ракетами – это позволяет им наносить более точные удары, чем оснащённым плазменными бомбами «Звёздным ястребам», но вынуждает сосредотачивать огонь, чтобы нанести сопоставимый ущерб. Некоторые вольные торговцы якобы встречали «Погибельные огни», переоснащённые в транспортники и машины поддержки, но это не совсем обычная модификация. В таком обличии «Погибельный огонь» вместо ракет может вести двадцать пять солдат или сопоставимый груз.

«ПОГИБЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ» (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО)	
Прочность: 40 Броня: лоб 32, борт 32, корма 30.	Скорость: крейсерская – 2200 км/ч или 7 ПЕ (в космосе), тактическая – 18 м. или 12 ВЕ
Размер: огромный (7)	Маневренность: -5

Транспортная вместимость: тридцать мelta-ракет.
Экипаж: пилот, второй пилот, три оружейных раба, еретех.

ВООРУЖЕНИЕ

- **Носовая длинноствольная лазпушка** (управляется вторым пилотом, лоб, 900 м. (9 ВЕ), тяжёлое, 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 200, Перезарядка – нет, Точное).
- **Три турели с тяжёлыми автопушками** (управляются оружейными рабами, лоб/левый борт, лоб/правый борт или корма, 450 м. (5 ВЕ), тяжёлое, 1/2/5, 4к10+11 У, ББ 4, Маг 200, 2 ПД).

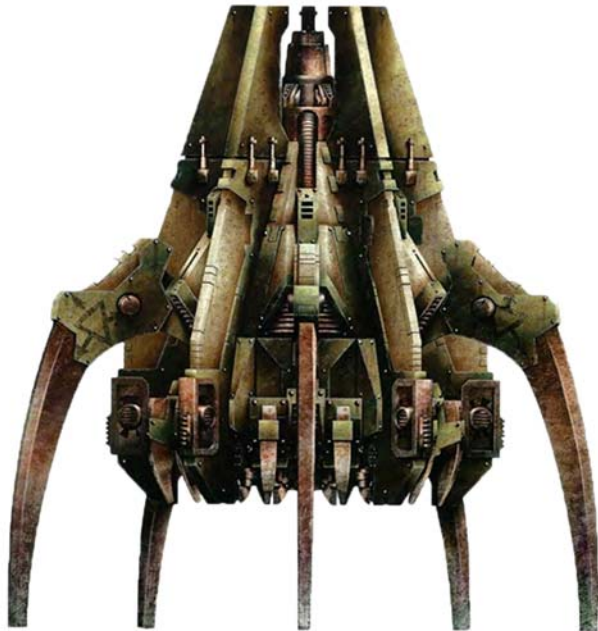
СПЕЦПРАВИЛА

Бомбардировщик: см. стр. 143.
Космическое судно: см. стр. 143.

Доступность: *чрезвычайно редкая*, если есть связи с головорезами Хаоса.

ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА «КОГОТЬ УЖАСА» МОДЕЛИ «БЕЗЗАКОНИЕ»

«Когти ужаса» можно применять для абордажей или при штурмах планет. Их можно запускать со взлётных палуб или выстреливать из торпедных аппаратов. Древние излучатели фазовых полей позволяют капсуле за несколько минут прорезать самый толстый корпус и высадить штурмовиков ещё до того, как враг успеет собрать силы. В отличие от имперских десантных капсул, «Когти ужаса» могут самостоятельно взлетать после приземления, за что платят меньшей скоростью.



«КОГОТЬ УЖАСА» (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО)	
Прочность: 30 Броня: лоб 30, борт 30, корма 30.	Скорость: крейсерская – 2500 км/ч или 11 ПЕ (в космосе), тактическая – 15 м. или 15 ВЕ
Размер: большой (6)	Маневренность: -5

Транспортная вместимость: десять бойцов в силовой броне или двадцать – без силовой брони.
Экипаж: осознающий себя машинный дух.

ВООРУЖЕНИЕ

Нет.

СПЕЦПРАВИЛА

Абордажное судно: «Коготь ужаса» создан для того, чтобы брать вражеские суда на абордаж, а его фазовые поля способны быстро прорезать корпус. «Когтю ужаса» не требуется тестов, чтобы закрепиться на корпусе вражеского корабля, а пробить его получится за два полных раунда.

Высадка: если «Коготь ужаса» применяется для высадки десанта на планету, то его просто запускают в сторону планеты и ждут приземления. Его тактическая скорость при этом равна 100 ВЕ. Летящая капсула не может совершать манёвров, хотя если её запускают с высоты хотя бы в 500 км, то точка посадки может быть скорректирована прямо в полете на расстояние до 25 км. Вся стрельба по падающему «Когтю» получает штраф -30. При приземлении, выберите точку посадки – капсулу сносит на 2к10 метров в случайном направлении. Севший «Коготь ужаса» может взлетать и действовать как глиссер, а также способен покинуть атмосферу и вернуться в космос. В пустоте «Коготь ужаса» можно применять как абордажный баркас.

Дикий машинный дух: «Коготь ужаса» – это хитроумный противник. Вся стрельба по движущемуся «Когтю» получает штраф -10. Этот штраф не складывается со штрафами за спецправило «Высадка».

Доступность: *чрезвычайно редкая*, если есть связи с головорезами Хаоса.

ШТУРМОВОЕ СУДНО РАК'ГОЛОВ

«КРОВАВЫЙ СВЕЖЕВАТЕЛЬ»

На штурм вражеского корабля рак'голы могут летать на всём, способном двигаться в пустоте. Они используют даже корабли других рас – вероятно, переделывая пилотские кабины под свои габариты. Впрочем, чаще всего с «Мясников» запускают штурмовые катера, получившие обозначение «Кровавый свежеватель».

Эти баркасы предвещают появление целой стаи кровожадных и тяжеловооруженных рак'голов. «Свежеватель» жертвует маневренностью ради скорости и брони, а потому такие катера чаще идут в лобовые атаки. Кажется, рак'голы используют их, и как истребители, и как абордажные баркасы. Радпушки таких судов могут за несколько минут пробить корпус корабля, а флешшето-мёты на крыльевых узлах прекрасно справляются с вражескими звёздными истребителями.

«КРОВАВЫЙ СВЕЖЕВАТЕЛЬ» (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО)	
ПРОЧНОСТЬ: 40 БРОНЯ: лоб 40, борт 30, корма 25.	СКОРОСТЬ: крейсерская – 2200 км/ч или 9 ПЕ (в космосе), тактическая – 18 м. или 18 ВЕ
РАЗМЕР: огромный (7)	МАНЕВРЕННОСТЬ: -5

Транспортная вместимость: двадцать тяжеловооружённых ксено-сов.

Экипаж: неизвестное количество ксено-сов.

ВООРУЖЕНИЕ

- **Радиационная пушка** (лоб, 150 м. (2 ВЕ), 1/-/-, 3к10+10 Э, ББ 10, Маг 100, 2 ПД, Ненадёжное).
- **Две флешшето-мёта** (лоб/левый борт/корма или лоб/правый борт/корма, 300 м. (3 ВЕ), 1/4/-, 3к10+10 Р, ББ 3, Маг 500, 2 ПД, +10 на попадание по боевой технике; на короткой дистанции наносит не 3к10+10 единиц урона, а 3к10+20).

СПЕЦПРАВИЛА

Абордажное судно: «Свежеватель» создан для абордажей. Пройдя **средний (+0) тест «Пилотирования (Космические суда)»**, пилот может закрепить «Свежевателя» на борту корабля. Чтобы прорезать корпус потребуется пять полных раундов.

Космическое судно: см. стр. 143.

Укреплённый корпус: когда эта машина получает критическое попадание, ополовиньте результат (округлять вверх). Это не срабатывает на броски, вызванные *праведным гневом*.

† Тут баркас почему-то называют «Bloodfury», тогда как в главах I и III самолёт рак'голов носит название «Bloodflayer». Это явно одна и та же машина, и надо было остановиться на одном имени – я выбрал последнее за тематичность.

ИСТРЕБИТЕЛЬ «ТЁМНАЯ ЗВЕЗДА» С

РУКОТВОРНОГО МИРА КАЗНОР

«Тёмная звезда» – это изящная машина с характерными крыльями в форме клинков и обычным для эльдарской авиации носом, похожим на наконечник стрелы. Это крайне скоростной и удивительно маневренный истребитель. Сложные гасители инерции позволяют ему разворачиваться почти на сто восемьдесят градусов – вражеские экипажи нередко узнают о такой особенности «Звёзд» перед самой своей гибелью. Истребитель оснащён кристаллом-генератором, что делает его намного более автономным, чем самолёты Империи. У «Тёмных звёзд» довольно тонкая броня, а для защиты от огня противника они полагаются на голополю, пусть и уступающие мощностью тем, которыми оснащены другие эльдарские самолёты.

«ТЁМНАЯ ЗВЕЗДА» (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО)	
ПРОЧНОСТЬ: 25 БРОНЯ: лоб 34, борт 34, корма 26.	СКОРОСТЬ: крейсерская – 2750 км/ч или 12 ПЕ (в космосе), тактическая – 30 м. или 24 ВЕ
РАЗМЕР: большой (6)	МАНЕВРЕННОСТЬ: +15

Транспортная вместимость: нет

Экипаж: эльдар-пилот и оператор бортовых систем.

ВООРУЖЕНИЕ

- **Два световых копья** (управляются пилотом, лоб, 600 м. (6 ВЕ), 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 30, Магазин и Перезарядка – нет, Точное).
- **Две звёздные пушки** (управляются пилотом, лоб, 400 м. (4 ВЕ), 1/-/4, 3к10+10 Э, ББ 10, Магазин и Перезарядка – нет, Точное).

СПЕЦПРАВИЛА

Голополе: все стрелковые атаки по движущейся «Тёмной звезде» получают штраф -20.

Космическое судно: см. стр. 143.

Орудия под управлением пилота: все орудия, помеченные как «управляется пилотом» могут стрелять за одно действие стрельбы по целям, находящимся не далее, чем в 1 ВЕ друг от друга. Бросайте на попадание и урон отдельно для каждого орудия.

Превосходная маневренность: когда «Тёмная звезда» увеличивает угол поворота, действуя в космосе, тест «Пилотирования» остаётся **средним (+0)**, независимо от угла поворота. Кроме того, «Тёмная звезда» может поворачивать, преодолев 3, а не 4 ВЕ.

Укреплённый корпус: когда эта машина получает критическое попадание, ополовиньте результат (округлять вверх). Это не срабатывает на броски, вызванные *праведным гневом*.



БОМБАРДИРОВЩИК «ОРЕЛ» С РУКОТВОРНОГО МИРА КАЭЛОР

«Орлы» уступают скоростью «Тёмным звёздам», но оснащены усовершенствованными голополями – такие обычно скрывают крупные корабли от вражеских датчиков и прицельных систем. Бомбардировщик вооружён звёздными пушками для самообороны, но его главное оружие – разрушительные звуковые заряды. Благодаря сложным прицельным системам, их можно сбрасывать с удивительной точностью. При ударе каждый заряд испускает губительный сейсмический взрыв, ударная волна от которого может разорвать метровой толщины броню. «Орлы» достаточно манёвренны, чтобы выходить живыми из схваток с истребителями.

«ОРЕЛ» (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО)	
Прочность: 30 Броня: лоб 36, борт 36, корма 30.	Скорость: крейсерская – 2000 км/ч или 9 ПЕ (в космосе), тактическая – 20 м. или 19 ВЕ
Размер: огромный (7)	Маневренность: +10

Транспортная вместимость: пятьдесят самодвижущихся звуковых зарядов.

Экипаж: эльдар-пилот, второй пилот/стрелок, бомбардир.

ВООРУЖЕНИЕ

• Три установки звёздных пушек (управляются вторым пилотом, лоб/левый борт, лоб/правый борт или корма, 400 м. (4 ВЕ), 1/-/6, 3к10+10 Э, ББ 10, Бесконечный магазин, Перезарядка – нет, Спаренное, Точное).

СПЕЦПРАВИЛА

Бомбардировщик: см. стр. 143.

Голополе: все стрелковые атаки по движущемуся «Орлу» получают штраф -20.

Космическое судно: см. стр. 143.

Орудия под управлением второго пилота: все орудия, помеченные как «управляется вторым пилотом» могут стрелять за одно действие стрельбы по целям, находящимся не далее, чем в 1 ВЕ друг от друга. Бросайте на попадание и урон отдельно для каждого орудия.

Укреплённый корпус: когда эта машина получает критическое попадание, ополовиньте результат (округлять вверх). Это не сбавляется на броски, вызванные *праведным гневом*.



ИСТРЕБОМБЕР

У орков не бывает «стандартных» моделей самолётов, хотя те, кому не повезло сталкиваться с ними в бою, рассказывают, что в бортовой авиации зеленокожих можно выделить некоторые типы. Самые распространённые машины, что встречаются на их кораблях орки называют «истребомберами». К досаде Адептуса Механикус, тем же словом обозначают и атмосферные самолёты, и единственное выявленное различие кроется в том, что «космические» истребомберы бывают немного больше. Учёные магосы не могут объяснить, как машина, предназначенная для воздушных боёв способна действовать в пустоте. Истребомберы несут большой запас противокорабельных бомб, хоть и не такой большой, как «Звездные ястребы» и другие пустотные бомбардировщики.

ИСТРЕБОМБЕР (КОСМИЧЕСКОЕ СУДНО / САМОЛЁТ)	
Прочность: 25 Броня: лоб 25, борт 25, корма 25.	Скорость: крейсерская – 2200 км/ч или 8 ПЕ (в космосе), тактическая – 20 ВЕ
Размер: большой (6)	Маневренность: +5

Транспортная вместимость: всевозможные бомбы, ракеты и управляемые гротами боеприпасы.

Экипаж: орк-пилот, два-четыре грода-чинильщика, один-два грода-стрелка.

ВООРУЖЕНИЕ

• Четыре носовые большие стрелялы (управляются пилотом, лоб, 400 м. (4 ВЕ), 1/3/10, 1к10+6 У, ББ 4, Маг 1000, Перезарядка – нет, Ненадёжное, Неточное).

• Турель с большими-пребольшими стрелялами с расчётом из гrotов (левый борт/правый борт/корма, 400 м. (4 ВЕ), 1/3/10, 2к10+10 У, ББ 5, Маг 1000, Перезарядка – нет, Ненадёжное, Неточное, Спаренное).

СПЕЦПРАВИЛА

Бомбардировщик: см. стр. 143.

Космическое судно: см. стр. 143, но в атмосфере эта машина может действовать только как самолёт, а не как глиссер.

Пали-пали-пали!: философия орков проста – если один выстрел не убил врага, сделай ещё десять. Вместо того, чтобы стрелять из каждого оружия отдельно, пилот может объединять их огонь, делая один бросок за все четыре больших стрелялы. При этом их совокупный урон будет равен 3к10+20, ББ 4.

Доступность: *чрезвычайно редкая*, если есть связи с орксарями.

ОРОЧИЙ ШТУРМОВОЙ КАТЕР

Орки больше всех прочих рас любят использовать чужие машины и снаряжение – конечно, по-своему их «улучшив». Многие абордажные баркасы зеленокожих сделаны из захваченных имперских. Чтобы отобразить орочий штурмовой катер, воспользуйтесь профилем «Акулы», но нарастите её лобовую броню до 50, снизьте кормовую до 25 и замените оружие на четыре турели с большими-пребольшими стрелялами и расчётами из гrotов.

ПРИМЕЧАНИЯ И FAQ

В эту русскоязычную версию «**Линейного флот Коронуса**» мною включена последняя существующая эррата (версии 1.4) – вносимые ей поправки уже вставлены в текст, а идущий в комплекте с ней FAQ вы видите на этой же странице. Кроме того, я дополнил книгу некоторыми мелочами из готовых приключений. 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. 70	Цитата «Честь. Долг...»	Официальное приключение « Сумеречный крестовый поход »
Стр. 84	Цитата «И тогда бесчисленные дети...»	Официальное приключение « Варп-шторм »
Стр. 97	Раздел «Шёпот Анариса»	Официальное приключение « Варп-шторм »

Вопрос: много ли солдат может вместить один узел «Казармы» с точки зрения показателей *силы* и *численности*?

Ответ: точное количество солдат, размещённых в казармах намеренно оставлено абстрактным, поскольку на разных кораблях в Коронусе могут быть самые разные казармы. Тем не менее, как правило одни казармы могут вместить один полк пехоты.



ROGUE TRADER™

BATTLEFLEET KORONUS™

Могучие корабли ведут дуэли во тьме космоса!

За вратами Утробы у Империи много свирепых врагов. С помощью Имперского Флота вольные торговцы должны вооружаться, дабы в кровопролитных войнах отнять сокровища своих противников!

Новые правила и корабельные узлы позволят авантюристам завладеть самыми могучими кораблями в Пространстве. Встаньте на мостик линейного или гранд-крейсера и сокрушайте неприятеля залпами торпед, налётами бортовых эскадрилий и огнём грозных нова-орудий.

Узнайте больше об Имперском Флоте и его частях, действующих в Пространстве – славном Линейном флоте Коронуса. Его корабли могут оказаться ценными союзниками или опасными врагами. Изучите суда нечестивых ксеносов и головорезов Хаоса, ведь чтобы сокрушить врага, его надо знать!

Дополнительные правила на корабли-NPC и эскадры облегчат вам отыгрыш космических сражений, а механика планетарных войн позволит устраивать целые походы.

Начните свои войны за обогащение!

Подходит для игроков всех уровней.

Для использования этого дополнения необходима «Базовая книга правил Rogue Trader».



www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



935DEC10

Battlefleet Koronus
ISBN: 978-1-61661-071-5

RT09



9 781616 610715 53995