

ROGUE TRADER™

FORSAKEN BOUNTY™



ВВЕДЕНИЕ В ROGUE TRADER
ЧАСТЬ I

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

ОТВЕРГНУТЫЙ ДАР

«Утроба. Так они называют врата в Коронус; учитывая её историю, это подходящее название. За всё время, что я занимаю капитанский трон, я видел множество кораблей и душ, что пропали в этой ненасытной пасти. Но путешественников не становится меньше, ведь в недрах Утробы лежат огромные богатства»

— лорд-капитан Эзекиль Пенгалия

«**Отвергнутый дар**» — это вводное приключение, призванное познакомить игроков с системой **Rogue Trader**. Эта история расскажет о поисках потерянного в Утробе корабля «Дар Императора» и раскроет ключевые темы игры, то есть исследование и поиски прибыли. Также оно послужит игрокам и ведущему отправной точкой для иных приключений в мрачной и опасной вселенной **Warhammer 40 000**.

НАЧАЛО

«Отвергнутый дар» задуман как самостоятельный сценарий и не требует глубокого знакомства со вселенной. Оно начинается с того, что вольный торговец Сарвус Траск и его соратники отправляются в Утробу в поисках пропавшего там корабля, а также богатств и славы, что могут принести успешные поиски. Торговец путешествует на борту «Самовластного начинания» — древнего крейсера, несущего гербы его династии. Это грозный корабль, способный уничтожать целые города и преодолевать коварные течения Варпа, а также — что очень важно для Траска и его людей — возить в огромных трюмах много груза.

БОГАТАЯ ДОБЫЧА

Цель сценария — поиски и захват корабля «Дар Императора». В системе **Rogue Trader** такие предприятия обобщённо называют *авантюрами*. Ведущему стоит объяснить игрокам, что успешная авантюра приносит богатство и славу династии — именно для этого и нужно искать «Дар». Но кроме игромеханического обоснования потребуется сюжетное. Ведущий может рассказать игрокам, откуда их герои узнали про корабль и что потребуется для успеха всего замысла. Как правило, персонажи должны добыть всё необходимое для авантюры ещё до её начала — но в этом приключении требования уже удовлетворены.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

«Отвергнутый дар» задумывался как вводное приключение, нечто вроде демо-версии игровой системы — оно вышло ещё до «Базовой книги правил» и потому содержало часть основных правил и уже созданных персонажей. Учитывая, что «Базовая книга правил» доступна, как в оригинале, так и на русском языке, я решил, что оставлять эти разделы здесь ни к чему, т. к. игроки и ведущий всё равно будут пользоваться книгой правил (которую можно найти на [Яндексе](#), [Диске](#) или в [группе ВК](#)). «Предустановленных» персонажей, тем не менее, я сохранил — их пять, но приключение позволяет добавлять новых архимилитантов, если игроки захотят.

Версия: 1.03

Переводчик: Широхов С. П.

Местоположение судна: недавно разведчик Имперского Флота засёк спасательный маяк «Дара Императора» в Поле брани — мрачном участке Утробы. Эти сведения проникли в нижний уровень командования Каликсидского линейного флота, где лежали без дела, пока один предприимчивый молодой офицер не продал их Траску и его людям вместе с частотой маяка.

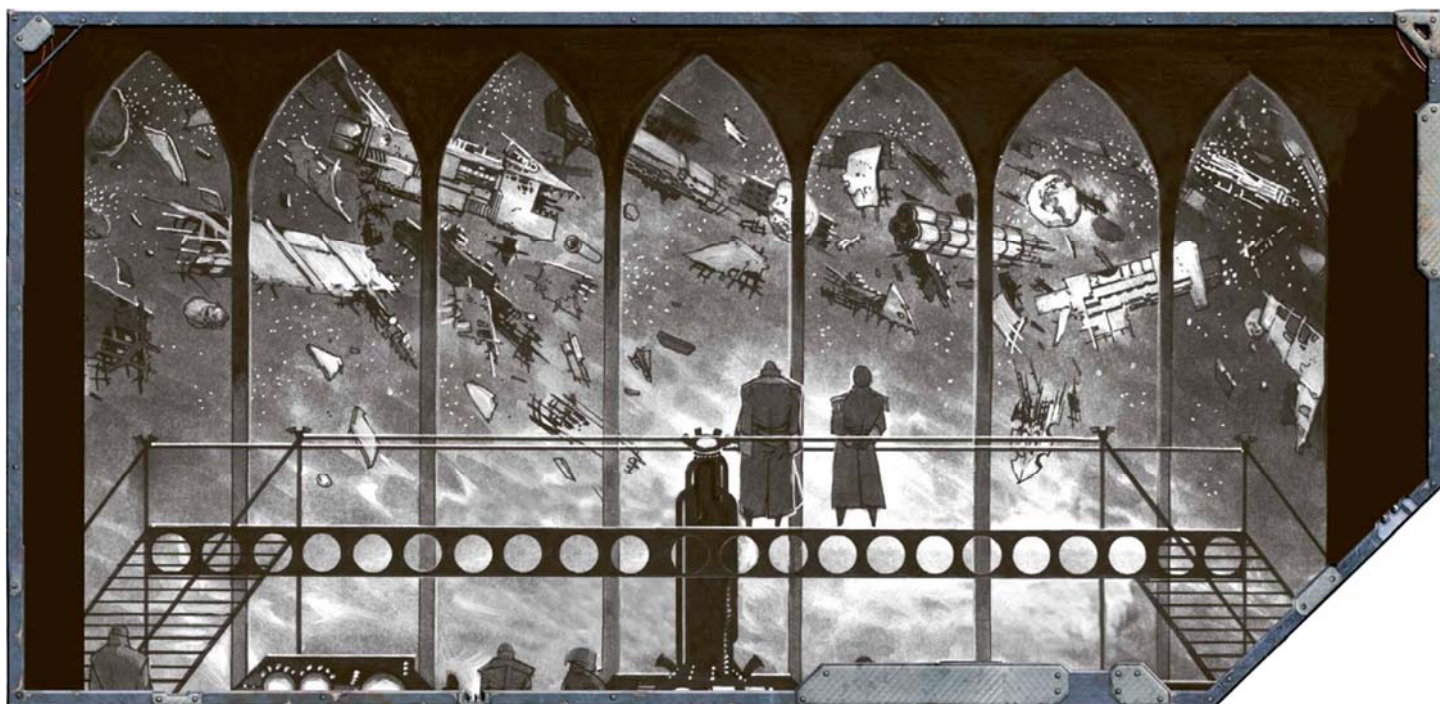
Предписание на захват: от имени Траска сенешаль Тсантос обратился к Администратуму и выбил предписание на захват «Дара». Согласно условиям документа, вольный торговец должен быть первым, кто ступит на борт заброшенного судна.

Старатели и снаряжение: раскошелившись, Траск нанял команду трофейщиков и старателей.

В рамках этого приключения показателем успеха будет получение прибавки к *уровню дохода*. Ведущему стоит внушить игрокам, что их главная цель — добыть «Дар Императора», ибо это принесёт деньги. Зачитайте или перескажите следующее:

Недавно разведчик Имперского Флота засёк маяк «Дара Императора» в Поле брани — мрачном участке Утробы, опасного прохода в Варпе, что связывает сектор Каликсида и почти неизученное пространство Коронус — регион космоса вне границ и законов Имперума.

Схоласт Нейтин Тсантос, знает, что «Дар Императора» — это лёгкий крейсер типа «Станки», богатый улов для того, кто его добудет. Именем Траска он выбил в Администратуме предписание за захват, которое позволит присвоить «Дар», но требует, дабы Траск первым ступил на борт корабля. На поиски вы снарядили «Самовластное начинание» — могучий крейсер, что уже столетиями принадлежит Траскам.



ПОЛЕ БРАНИ

Приключение начинается с того, что «Самовластное начинание» входит на Поле брани. Зачитайте или перескажите следующее:

Несколько дней назад вы покинули Порт-Странствие и окунулись во тьму и дикость Утробы. Ваш корабль терзали и трепали свирепые волны Варпа, и вы не раз выходили из него в реальный мир, чтобы не сбиться с курса. В жестокой Утробе, под постоянным напором бурь ослабело и ваше поле Геллера – энергетический кокон, что защищает любой имперский корабль от губительных сущностей Имматериума. Но сейчас вы наконец прибыли в проклятое место, что называют Полем брани – всеми покинутый участок пустоты, по которому разбросаны остовы древних боевых кораблей. Где-то здесь покоится «Дар Императора», который вы намерены заполучить.

Добравшись до Поля брани, авантюристы могут взяться за поиски «Дара». Это займёт, в лучшем случае, несколько часов, а быть может и пару дней (Поле брани очень велико). Сейчас отличный миг для того, чтобы каждый игрок рассказал о своём герое и лучше понял роль, которую играет в экипаже (см. **листы персонажей**). Ведущий также может кратко описать местные пейзажи, дабы впечатлить игроков атмосферой одиночества, заброшенности и неуловимой жути, что царит на Поле брани. Когда ведущий будет готов, он может объявить, что корабль авантюристов засёк слабый вокс-сигнал с маяка «Дара», ориентируясь на который можно найти корабль.

БЛЕСТЯЩИЙ ДАР

Впрочем, добраться до «Дара» не так уж просто – он лежит в глубине обширного поля обломков около трёхсот тысяч километров в охвате. Когда корабль авантюристов приблизится к этому облаку мусора, зачитайте или перескажите следующее:

Через виста-панели судна вы начинаете различать исполинское блестящее облако, расплывшееся по пустоте. Оказавшись близко, вы узнаете полуразрушенные корпуса кораблей, иссохшие и проржавевшие за столетия пребывания в жёстком вакууме под солнечным излучением. Кажется, что давным-давно здесь гремела колоссальная битва, после которой остались обломки штурмовых кораблей, снарядов и другие свидетельства войны. Облако подобно медлительному водовороту обломков – вы своими глазами видите, как оно движется, как остовы сталкиваются и окатывают друг друга градом осколков и пыли. Вам

БОЕВОЙ КАТЕР

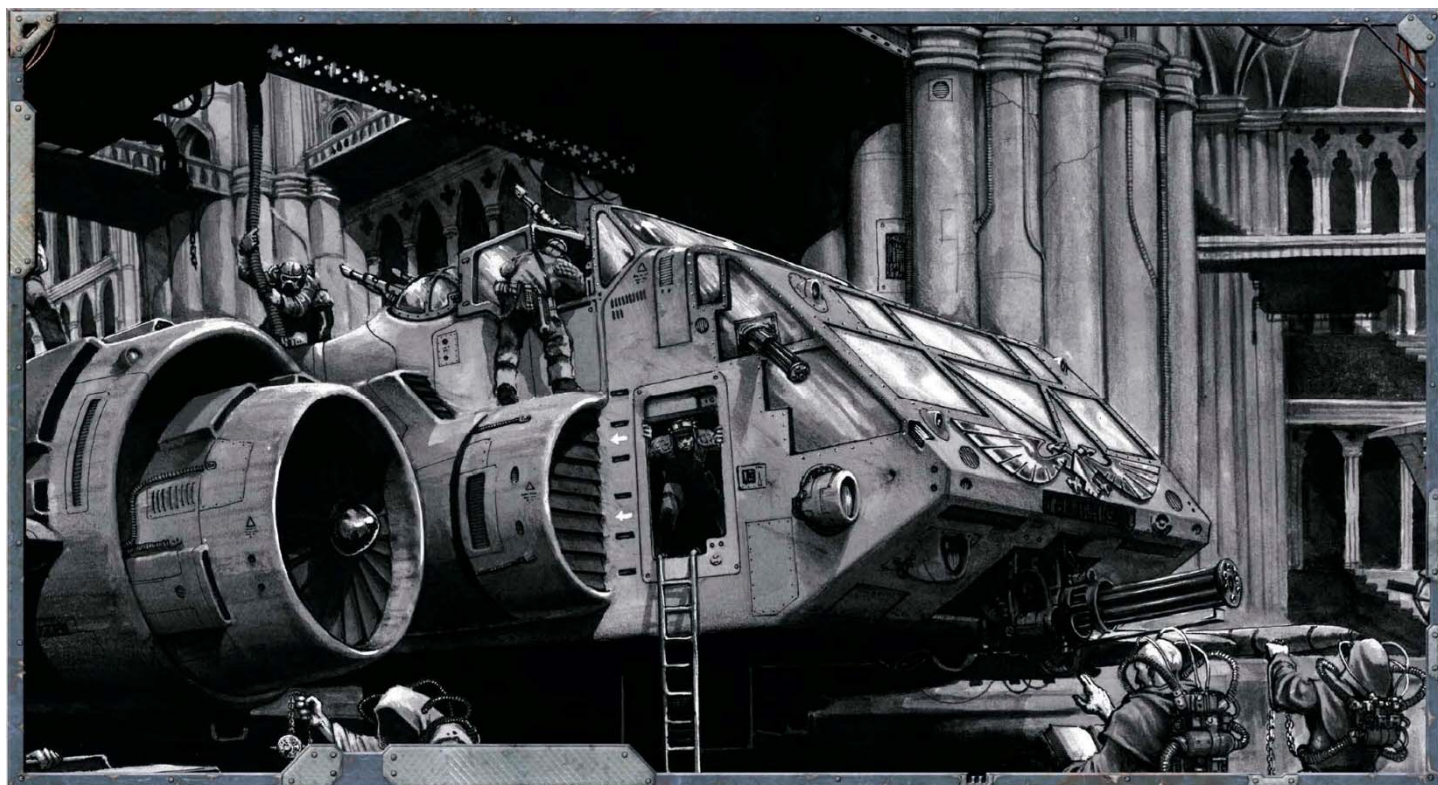
«Боевыми катерами» собирательно называют вооружённые и бронированные космические суда, что используются для внутрисистемных путешествий, перевозки груза с орбиты на поверхность и обратно, высадок в опасных местах и даже воздушных боёв. Боевой катер авантюристов укомплектован экипажем из одного или двух пилотов, одного или двух стрелков и инженера. У судна есть орудия, место для шести пассажиров и грузовой отсек, в который может вместиться около тридцати человек или соответствующее количество груза. На борту шесть пустотных костюмов. Профиль катера можно найти в дополнении «Сквозь шторм», стр. 165.

даже удаётся заметить слабый всполох плазменного двигателя, едва светящегося в космосе где-то в центре хаотичного нагромождения разбитых кораблей и почерневших остовов.

Достаточно близко от облака обломков корабельные датчики обнаружат множество опасностей – от скачков радиации до неразорвавшихся снарядов. «Дар» принесло на Поле брани несколько месяцев назад, и тогда он уже был серьёзно повреждён. Рулевой и навигатор говорят, что двигаться глубже в облако прямо на корабле – очень скверная идея, но маленькое судно сможет исследовать его намного безопаснее. Датчики также говорят, что поле Геллера на «Даре» частично работает, хотя не в полную мощь и со сбоями – но причину этого героям ещё предстоит выяснить...

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ОБЛОМКИ

Теперь персонажам нужно отыскать лучший способ вызволить «Дар» из облака обломков. Стоить дать понять игрокам, что не стоит влетать внутрь облака на своём корабле – даже если авантюристам удастся добраться до цели живыми, урон судну будет таков, что добыча с «Дара» попросту не окупит ремонта собственных повреждений. Лучше всего пробраться на борт крейсера и вывести его из облака своим ходом или хотя бы забрать самое ценное. Очевидный способ сделать это – полететь на маленьком судне (так называемом боевом катере – у авантюристов есть такой для высадки на планеты и тому подобных дел). Катер сможет миновать самые опасные обломки, а если и врежется в мину или торпеду, что сила удара будет недостаточно велика, чтобы та взорвалась.



Тем не менее, полёт не обойдётся без трудностей и потребует **среднего (+0) теста «Пилотирования»**. Провал означает, что катер врезался в обломок или древний боеприпас, отчего понёс урон, но всё ещё может добраться до цели. Умные персонажи могут дойти до мысли расчислить себе путь огнём корабельных орудий. Если игроки заявили это действие до вылета на катере, их тесты «Пилотирования» будут **лёгкими (+30)**.

ПОИСКИ В ОБЛАКЕ

Персонажам также может прийти в голову прочесать само облако обломков в поисках ценностей. Хотя большинство местных островов либо проржавело до невозможности, либо давно стало жертвой других старателей, терпение и труд могут принести плоды. Если авантюристы предпримут такие поиски, они могут пройти **средний (+0) тест «Пользования техникой»** (они должны быть на борту своего корабля и иметь возможность работать с его датчиками). В случае успеха, они найдут что-нибудь потенциально ценное и смогут передать эти сведения старательским бригадам и получить с этого доход (см. раздел «Награды»).

НА БОРТУ «ДАРА»

Когда авантюристы приблизятся к «Дару», зачитайте или перескажите следующее:

Приблизившись, вы видите в каком плачевом состоянии пребывает «Дар Императора» – корпус покрывают обширные пробоины, бастионы и надстройки изъедены месяцами пребывания в пустоте безо всякой защиты. Впрочем, двигатели испускают лёгкое свечение, а по виста-куполу мостика бродят тени – значит, плазменные реакторы ещё не совсем остыли.

Авантюристы могут без труда найти шлюз – либо около мостика, либо в протяжённости корпуса – и надёжно к нему пристыковаться. Слабо светящиеся янтарные руны указывают, что внутри корабля есть воздух, так что герои смогут ходить без полных пустотных костюмов, хотя специальные дыхательные аппараты могут пригодиться. Когда катер пристыкуется, а шлюз будет открыт, авантюристов накроет затхлый, пыльный воздух, несущий с собой сухой вкус смерти.

Герои вольны обыскивать корабль. Путешествия на пыльном коридорам откроют им следующее:

Лабиринт теней: хотя плазменные реакторы ещё действуют, выработка энергии ничтожна. Фонари в коридорах едва светятся, а большинство помещений и переходов погружены во мрак. Внутренние ворота, панели, ауспики и корабельная вокс-сеть не работают. **Рутинный (+10) тест «Пользования техникой»** подскажет, что мостик снабжается энергией в полной мере.

Трупы и пыль: по всему кораблю разбросаны иссохшие, покрытые пылью тела членов экипажа и останки сервиторов, валяющимися на палубах или упавшими прямо на панели управления. Оружие у всех в кобурах, а на телах нет следов насильственной смерти – на первый взгляд вообще непонятно, от чего они погибли. **Средний (+0) тест «Медики»** подскажет, что самая вероятная причина – удушье.

Шлюзы и печати: исследуя корабль, авантюристы увидят, что большая часть судна закрыта внушительным гермодверями – им не попасть на многие нижние палубы и реакторные ярусы. Двери покрыты пылью и багровыми рунами, предупреждающими о ядовитом воздухе или вакууме. Чтобы пробиться через эти преграды или подать воздух в нужные помещения, потребуется время, и куда проще сделать это с мостика.

Чем бы не занимались игроки, им придётся идти на мостик, чтобы обрести власть над кораблём и заставить его работать. Ведущий может предложить это игрокам сам или устами сопровождающего их NPC. Впрочем, исследования и сами могут привести героев к мосту.

БОЛЬШЕ СТЫЛОВ

Персонажи могут пожелать взять с собой свиту. На их «Начинании» большой экипаж (около ста тысяч человек), но многие необходимы для управления судном, да и сроду не держали в руках оружия. Катер может везти шестерых, и свободные места могут занять старатели или иные менее важные члены экипажа. Все характеристики таких помощников равны 25, в порядке инициативы они занимают последнее место, а вооружены автостабами (30 м., 1/3/-, 1к10+3, ББ 0, Маг 8, ПД).

Игрокам может прийти в голову отправить на катере кого-то вместо себя. Ведущему стоит напомнить игроку (тому, который играет Тсантосом), что по условиям предписания о захвате вольный торговец должен первым ступить на борт брошенного корабля, чтобы этот захват считался законным в глазах Администратума, не говоря уже о том, что ни один истинный вольный торговец не откажется от возможности лично взять такой ценный приз.

ИСТОРИЯ «ДАРА ИМПЕРАТОРА»

«Дар» пал жертвой смертоносного устройства Гало – психарского червя, принесённого на порт не подозревающим его губительной природы капитаном Янраком Спарганом, путешествовавшим в Пространстве. Артефакт «спал» на обратном пути Спаргана в Каликсиду, пока его не осмотрел навигатор Ордин Хворт из дома Бенетек, что верно служил в экипаже Спаргана много лет. Увы, он оказался не готов к столкновению с психарским червём и его древней злобой. Как только навигатор прикоснулся к проклятому артефакту, тот вцепился в его лицо и заставил открыть третий глаз. Воспользовавшись тесной связью навигатора с Варпом, Червь напитал Ордина сверхъестественным могуществом и внушил чужацкие желания. Покорённый Червём навигатор спустил большую часть воздуха с корабля в космос, погубив сотни пустоходов. Так Червь попытался захватить власть над «Даром», оживляя только что убитых. Завязалось ожесточённое и кровавое противостояние, в котором погибли почти все уцелевшие пустоходы – в том числе капитан. Горстка выживших после бойни не смогла ни убить Ордина, ни уничтожить Червя, но сумела вывести судно из строя, не дав навигатору захватить над ним власть. Потерпев в этом поражение Ордин ищет новый способ сбежать.

УСТРОЙСТВА ГАЛО

Артефакты Гало – это ксенотех, что находят в руинах древних чужацких городов на планетах в Звёздах Гало. Такие вещицы наделены странными и могущественными способностями и очень высоко ценятся в Империи, где коллекционеры готовы покупать такие артефакты, ибо те могут придать телесных сил или даже победить саму смерть. Не стоит и уточнять, что владение столь опасным ксеноархеотехом – ересь высочайшего порядка.

ПСИХАРСКИЙ ЧЕРВЬ

Задолго до появления людей Звёзды Гало были домом для диких и ужасных ксеноимперий. Порой оставшиеся от погибших цивилизаций артефакты попадают в руки торговцам, исследователям и контрабандистам, а через них – просачиваются в Империю. Психарский червь – один из таких предметов. Он выглядит так старая медная статуэтка, изображающая червя, шести дюймов в длину. Червь холоден и на ощупь кажется маслянистым, но производит впечатление просто мрачноватой диковинки. Однако в связи с Варпом он обретает злокозненный ум, а также способность оживлять мёртвых и никогда не живших, превращая их в свои марионетки.

ЧЕЛЮСТИ СТЫКАЮТСЯ

На мостике «Дара» царит тишина (отчего становится лишь беспокойнее), повсюду лежат трупы, и всё покрыто слоем пыли. В отличие от остальной части корабля, здесь явно шёл бой. Переборки покрыты подпалинами от лазерных лучей и дырами от болтерных снарядов, на трупах видны следы насильственной смерти, а по палубе разбросаны гильзы, опустевшие магазины и батареи. Исследуя мостик, авантюристы быстро поймут, где бой шёл жарче всего. Зачитайте или перескажите следующее:

Переступая через тела погибших пустоходов, вы поднимаетесь на возвышение, где стоит трон лорда-капитана. У его подножия лежит изувеченный труп – вероятно, это и есть убитый капитан. Провода и кабели грубо вырваны из гнезд. На троне же восседает человек в одеяниях навигатора. Его голова склонена – видимо, он мёртв. Капюшон у незнакомца откинут, и вы видите, что во лбу, где должен быть третий глаз, у незнакомца вживлено какое-то металлическое устройство, похожее на червя. Внезапно покойник поднимает голову, и вы встречаетесь взором с его пустыми, мёртвыми глазами.

Ордин быстро заметил авантюристов и их корабль и увидел в этом возможность покинуть ставший тюрьмой «Дар»; незваные гости будут полезны для него лишь мёртвыми. Когда герои подойдут к трону, навигатор немедленно запечатает все двери на мостик, о чём свидетельствует шипение, с которым обрушиваются гермодвери. Червь собирается с силами и вокруг навигатора появляется красноватое сияние. Всё это происходит в несколько секунд, за которые авантюристы могут попытаться напасть на навигатора или заговорить с ним. Впрочем, и то, и другое обречено на провал – Ордин не станет отвечать на вопросы и будет укрыт мощным пси-щитом, который отводит удары холодного оружия и отбивает летящие в него болты и разряды, кроме самых мощных. Авантюристам должно стать очевидно, что устройство в голове навигатора как-то защищает его от вреда.

Как только мостик будет опечатан, из устройства по лбу навигатора вырвутся уродливые потоки энергий Варпа и окутают разбросанных вокруг мертвецов. Мгновение спустя покойники начнут шевелиться. Сперва всего пара-тройка медленно поднимется на ноги и зашагает к авантюристам, явно намереваясь их убить, но постепенно с пыльной палубы будут подниматься всё новые и новые. Разномастное собрание убитых пустоходов и сервиторов (некоторые выбираются из ям, другие вырывают себя из пультов управления, к которым были подключены) накапывает на авантюристов подобно волне. Ведущему стоит начать с полудюжины *марионеток Варпа*, сделанных из людей или сервиторов (см. стр. 6). Они «оживают» в нескольких метрах от героев, так что у тех будет время среагировать. Через два раунда к бою присоединяются ещё шесть ходячих трупов, а ещё через пять – целая дюжина. Кроме того, пробудившийся Ордин начинает спускать с мостика воздух, отчего пыль облаками поднимается вверх и уходит в вентканалы (см. врезку «Воздух выходит!»). Сам Ордин во время этой сцены не будет атаковать авантюристов, положившись на свои способности. Он сбежит, если гости сумеют нанести ему урон.

ВОЗДУХ ВЫХОДИТ!

Во время исследования «Дара» авантюристы могут столкнуться с нехваткой воздуха. Вот что при этом происходит:

- В первые пять раундов без воздуха авантюрист испытывает лёгкое головокружение, что приносит штраф -10 на все тесты умений.
- Каждый раунд после пятого авантюрист должен предпринимать **тест Выносливости** с накопительным штрафом -5 или получать одно очко урона (от которого не спасают ни броня, ни бонус Выносливости). Если персонаж потеряет все раны, он потеряет сознание и умрёт через 1к5 минут.

Если персонажи носят пустотные дыхательные аппараты, всё это им не вредит.

БОЙ С ОРДИНОМ

Навигатора защищает Червь, а потому просто убить его почти невозможно. Ведущий должен дать игрокам понять, что их удары или выстрелы останавливают какое-то светящееся багровое поле. Обладатели «Учёного знания (*Легенды, Оккультизм или Тактика Империалис*)» могут предпринять **средний (+0) тест** этого умения, чтобы распознать мощный пси-щит. Это поле не вполне материально и не совсем постоянно – виной тому всплески энергии от поля Геллера, что создают помехи Червью.

Ведущему не стоит возражать против **среднего (+0) теста «Логики»**, который поможет авантюристам понять, как это связано (большинство пустоходов, особенно рождённых в пустоте, могут почувствовать усиление и ослабление поля Геллера по мурашкам на коже). Эти всплески мало ослабляют щит – Ордина всё ещё невозможно просто убить. Ведущий может позволить персонажам **средний (+0) тест «Бдительности»**, что позволит заметить треснувшие виста-панели или видимые энергетические кабели, ведущие к капитанскому трону. Это открывает несколько возможных путей:

Мощный взрыв: если авантюристы заложат достаточно взрывчатки (например, найденной на «Даре») или пройдут **трудный (-10) тест «Пользования техникой»**, у них получится уничтожить или перегрузить накопители энергии капитанского трона, что явно повредит Ордину. Он попытается отступить в навигаторский окукус (его отход будет прикрывать *марионетки*) и перекроет путь у себя за спиной.

Брешь в стене: при помощи той же взрывчатки или оружия с бронебойностью 4+, персонажи могут пробить виста-панель мостика и выпустить в помещение жестокий вакуум. Это вынудит Ордина отступить (как выше), чтобы его не утащило в пустоту. Все персонажи, не носящие пустотных костюмов, получают 2к10 единиц урона, от которого не спасает броня, и начнут задыхаться (см. врезку «Воздух выходит!»).

ПРИБЕГ С МОСТИКА

В любом случае героям нужно бежать с мостика, чтобы не стать жертвой вакуума или марионеток, которых прибывает всё больше. Вот пара способов, как это можно сделать:

Пробив двери: если у авантюристов есть помощники или нужное снаряжение, они могут пробить двери огнём своего оружия или применив подходящие инструменты. Это непростая задача – потребуются одновременные усилия трёх человек на протяжении трёх раундов. Остальным придётся защищать «взломщиков». Также один из героев может пройти **сложный (-20) тест «Пользования техникой»**, чтобы вручную открыть двери с главной панели управления, но такое действие займёт три раунда, в течение которых персонажа ничто не должно отвлекать.

По вентиляции: персонаж может потратить полное действие, чтобы выбить решётку, ведущую в вентиляцию и скользнуть в темноту канала. Чтобы найти подходящую вентиляцию, в которой при этом не крутилось бы вентилятора, нужно пройти **средний (+0) тест «Поиска»**. Если тест предпринимают несколько персонажей, достаточно, чтобы успеха добился один. Если тест будет провален или авантюрист просто прыгнет в вентиляцию наудачу, он может угодить прямо в винт, рухнуть глубоко вниз или пострадать иным образом. Отчаянному придётся пройти **средний (+0) тест Ловкости** или получить 1к10+4 единицы урона. Ведущий может отыграть пару сцен, в которых герои будут бороться за свои жизни, а марионетки – ползти по вентиляции вслед за ними (возможно, попадая под лопасти вентиляторов).



МАРИОНЕТКА ВАРПА

Эта отвратительная пародия на человека – покойники, оживлённые и управляемые Червём. Они медлительны и неуклюжи, а потому не представляют настоящей опасности в одиночку, но целая толпа может быть смертоносной.

МАРИОНЕТКА ВАРПА								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
33	13	64	21	11	-	12	13	-
Количество ран: 6				Скорость: 1/2/3/6				

Умения: нет.

Таланты: «Владение оружием (Подходящее)».

Особенности: «Мясная марионетка».

Оружие: острые обломки, напитанные силой Варпа (1к5+6, ББ 2) или лазпистолет (30 м., 1/-/-, 1к10+3).

Снаряжение: нет.

Мясная марионетка: такие существа не живы, и не мертвы – это просто предметы, приведённые в движение психарским червём. Их невозможно по-настоящему убить. Когда их количество ран падает до нуля, они валятся наземь, но через пять раундов встают опять, невзирая на зияющие раны и отсечённые конечности. Уничтожить их навсегда может лишь большой урон – требуется нанести не меньше 15 очков одним попаданием. Ведущий может позволить авантюристам порубить «неактивных» марионеток холодным оружием. Такие существа применяют лишь «Натиск» и «Стандартную атаку».

ОРДИН, РАБ ПСИХАРСКОГО ЧЕРВЯ

От настоящего Ордина почти ничего не осталось – психарский червь подточил его разум. Его воспоминания превратились в череду кратких вспышек человеческой памяти среди чужацких образов и желаний, внушённых Червём.

ОРДИН								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
53	13	34	51	47	40	39	58	12
Количество ран: 21				Скорость: 4/8/12/24				

Умения: нет.

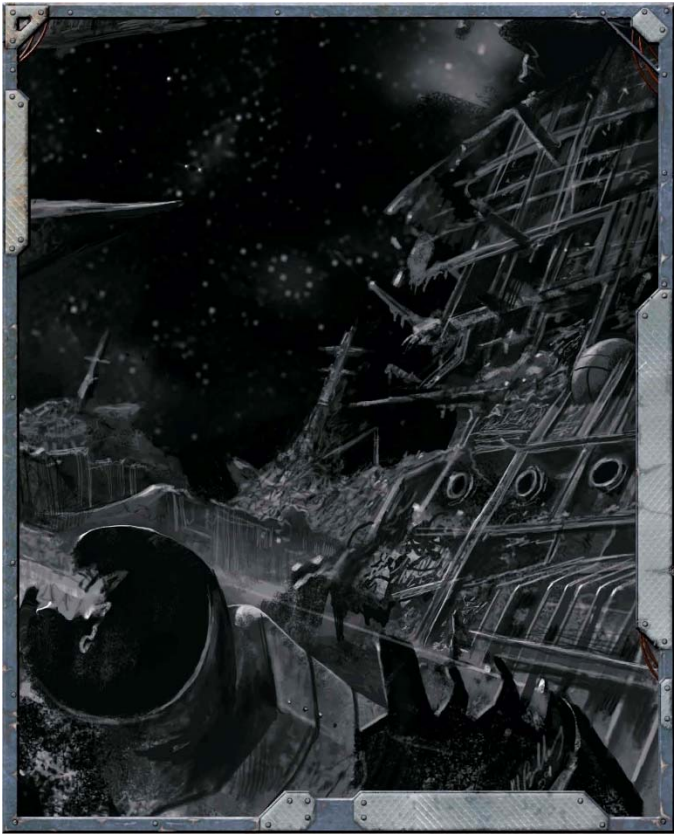
Таланты: нет.

Оружие: наполненные энергией кулаки (2к10+4).

Броня: нет.

Снаряжение: нет.

До тех пор, пока Червь имеет связь с Варпом, он может заживать раны Ордина, даже если навигатор будет убит.



ПРИЗРАКИ ИМПЕРАТОРА

Унеся ноги с мостика, персонажи явно захотят связаться с своим кораблём и вернуться на катер. К сожалению, у них не выйдет ни первое, ни второе. В воксе слышны лишь помехи, а дорога к шлюзу перекрыта – Ордин запечатал двери и выстудил отсеки. Попытки добраться до катера будут встречать группы *марионеток* (сперва малочисленные, но потом их число возрастёт) и необходимость преодолевать лишённые воздуха части корабля. Они в ловушке – если кто-то вздумает рубить двери или искать обходные пути, пусть он натолкнётся лишь на новые непреодолимые препятствия. Повсюду натыкаясь на марионеток, авантюристы будут вынуждены отступать или ввязываться в краткие перестрелки, тратя драгоценные боеприпасы. После пары неудачных попыток они должны наткнуться на Эрарта – одного из немногих выживших с «Дара».

Потрёпанный и грязный человек, одетый как пустоход, появляется из теней, поднимает руки и просит не стрелять. Если авантюристы послушаются, то подойдёт и расскажет, что его зовут Эрарт, и он может отвести их в безопасное место. Отвечать на вопросы прямо здесь Эрарт откажется и предложит всё обсудить, когда они окажутся внизу. Пустоход готов умолять авантюристов пойти с ними, но если они твёрдо откажутся, он оставит их в покое. Если же они пойдут за ним, он приведёт гостей в цепочку запертых на кодовые замки туннелей обслуживания в самых недрах корабля и объяснит, что вблизи реактора сила Червя слабеет. В этой отвратительной мешанине коридоров авантюристы встретятся с другими выжившими – несчастными мародёрами, что выглядят ещё страшнее марионеток Варпа.

Уцелевшие не доверяют незнакомцам, так что их придётся убеждать. Это можно отыграть в разговоре, где один из авантюристов изложит свои причины Эрарту, которого выжившие считают своим главой. В зависимости от тона беседы, может потребоваться **рутинный (+20) тест «Обаяния», «Обмана» или «Запугивания»**, но если авантюристы скажут, что хотят избавиться от Ордина и выбраться с судна и с Поля брани, выжившие будут готовы им помочь. Эрарт расскажет, что случилось с кораблём (см. раздел «История «Дара Императора»») и то, что он знает об устройстве Гало (которое он называет просто «Червём»). Также Эрарт поведает, как выжившие пытались убить Ордина – они тоже напали на мостик. Именно тогда они поняли, насколько силен Червь и пришли к выводу, что устройство питает своей мощью Ордина и не даёт убить его.

Но надежда есть. Перед смертью капитан сказал, что Червя подпитывает Варп, и он действует лишь благодаря близости Ордина и его третьего глаза. Червь спал во время перехода в Варпе, когда действовало поле Геллера. Эрарт считает, что если включить поле на полную мощность, то связь артефакта с Варпом прервётся, и Ордина можно будет убить. Конечно, это лишь предположение. Кроме того, расправившись с экипажем, Ордин отключил центральный когитатор корабля и очистил его машинного духа, что позволило Червью управлять бортовыми системами. Без когитатора и его духа поле Геллера не включить.

Эрарт попытается убедить персонажей, что именно они должны пробиться к центральному когитатору и пробудить машинного духа. Если авантюристы спросят выживших, почему те сами не сделают этого, он пояснит, что никто из них не смог бы добиться от когитатора ответа (на самом деле, они все слишком напуганы, чтобы покидать убежище, и слишком слабы, чтобы попытаться убить Ордина).

Если персонажи решат не пытаться пробудить машинного духа, им остаётся лишь ждать помощи.

ПРОБУЖДЕНИЕ МАШИННОГО ДУХА

Чтобы добраться до центрального когитатора, авантюристы должны преодолеть большую часть корабля. Такое путешествие может стать серьёзным испытанием — их ждут повреждённые коридоры, заваленные обломками трюмы и сбоящие гравитационные помпы — но персонажи должны справиться с этими опасностями без особых проблем. Когда они доберутся до когитаторной, зачитайте или перескажите следующее:

Вы оказываетесь в огромном цилиндрическом зале, полном энергетических кабелей и жидкостных обменников, спиралями уходящих во тьму вверх и вниз. Посреди этого хаоса из труб и проводов недвижимо стоит окружённая выключенными сервиторами конструкция из массивных медных сфер. Это центральный когитатор.

Чтобы пробудить машинного духа, требуется начать с правильных обрядов и молитв. Это не требует тестов — пока авантюристы следуют указаниям Эрарта, у них всё получится, хотя работа с каскадами рун и наполнение жидкостью всех цистерн, что вернёт древнюю машину к жизни, может потребовать почти час. Если же с группой нет Эрарта или героям хочется сделать всё по-своему, успешный **простой (+10) тест «Пользования техникой»** также позволит достичь успеха.

Пробуждённый машинный дух говорит с авантюристами через предназначенного для этого морщинистого сервитора (от которого остались лишь голова и торс) и требует представиться. Ведущему стоит передать хладнокровную и логичную сущность этого не совсем живого существа. Авантюристам предстоит дать удовлетворительные ответы и убедить духа включить поле Геллера на полную мощность.

- **Кто вы?:** машинный дух станет сотрудничать только, если один из авантюристов назовётся капитаном «Дара». Если игроки забыли имя капитана (его упоминал Эрарт), то **лёгкий (+30) тест Интеллекта** позволит вспомнить его.

- **Почему не был учтён большой временной отрезок?:** игроки не могут просто объяснить, что дух не работал, потому что был отключен — он не понимает, что значит «отключен», ведь был создан для того, чтобы оберегать судно вечно. Придётся что-то сочинять — если они обвинят в сбое варп-переход или иной подобный феномен, дух поверит.

Дух будет задавать эти вопросы, пока не получит удовлетворяющие его ответы. Дав их, авантюристы смогут задавать собственные вопросы. Учитывая состояние корабля — вряд ли они смогут узнать от духа что-то новое. Если они потребуют включить поле Геллера на полную мощность, дух ответит, что это не требуется, ведь сейчас не происходит варп-перехода. Объяснение про Ордина и устройство Гало дух не поймёт. Чтобы убедить его, придётся привести один из следующих доводов:

- Капитан хочет проверить работу поля Геллера;
- Корабль приближается к варп-разлому, и поле Геллера нужно, чтобы усилить пустотные щиты;
- Корабль готовится к варп-переходу, и навигатор велит включить поле раньше;
- На борт проникла сущность Варпа, которую нужно изгнать.

По решению ведущего, могут помочь и иные логичные доводы. Помните, что корабль не может войти в Варп (для этого он слишком повреждён), и машинный дух это понимает. Если игроки не смогут ничего придумать, ведущий может позволить одному герою **средний (+0) тест «Логики»**, успех в котором подскажет верную тактику.

СХВАТКА С ЧЕРВЬМ

Когда дух будет пробуждён, поле Геллера заработает на полную мощность, и авантюристы будут готовы вернуться на мостик и убить Ордина. Червь попытается помешать им, бросая в бой марионеток или пытаясь выстужать отсеки. Умные герои смогут добраться до мостика незаметно для навигатора, пользуясь сведениями от машинного духа. Ведущему стоит позволить игрокам составить план, который позволит избежать встречи с большей частью врагов — если план будет разумен, пусть он удастся.

На мостике им предстоит бой. Ордин стоит у трона в окружении дюжины марионеток. Как только навигатор заметит авантюристов, его кулаки начнут светиться от энергии Варпа. К счастью, пси-щита больше нет, и Ордину может повредить обычное оружие. Кроме того, без связи с Варпом, Червь не сможет заживлять раны Ордина.

ЗАВЕРШЕНИЕ И НАГРАДЫ

Когда Ордин будет убит, Червь опять заснёт, превратившись в обычную чужацкую диковинку. Марионетки рухнут там, где стояли. Авантюристы могут попытаться уничтожить Червя, но того не возьмёт никакое стрелковое оружие. Даже в присутствии псайкеров артефакт будет оставаться всё равно, что мёртвым. Что герои сделают с устройством — решить им, но Червь более чем способен принести неприятности в будущем (см. приключения «Тёмный рубеж», прямо продолжающее это).

Авантюристам предстоит решить, что делать с выжившими. Добросердечные персонажи могут доставить тех в Каликсиду или даже принять на службу, хотя также людей можно продать или выбросить через шлюз, если вольный торговец пожелает. Теперь авантюристы могут продолжать работу на «Даре Императора» или вернуться на свой корабль и покинуть Поле брани.

НАГРАДЫ

За усилия по поиску и захвату «Дара» каждый персонаж должен получить 500 ОО. Они завладели «Даром», который можно будет медленно разбирать на части — это принесёт деньги, что выражается в увеличении *уровня дохода* на +10. Этот бонус может измениться в зависимости от действий игроков в ходе приключения:

- Успешно просканировали поле обломков: +2.
- Боевой катер был повреждён: -1.
- Персонажи сумели вывести «Дар Императора» из облака, чтобы работать на нём было проще: +5.
- «Дар Императора» понёс серьёзный урон от корабельных орудий или т. п.: -3.
- Персонажи решили помочь выжившим: +2.
- Корабль авантюристов попытался войти в облако: -8.

Имя персонажа: Сарвус Траск

Имя игрока _____

Ранг: 1

Родной мир: Пустота (Порт-Странствие)

Род занятий: вольный торговец

Устремление: погоня за славой

Цитата: *Запомни моё имя. Скоро его будут повторять по всему Пространству.*

Описание: Сарвус Траск – это дерзкий, харизматичный человек высокого происхождения и культуры. Он был рождён в Порт-Странствии и воспитывался как отпрыск молодой династии вольных торговцев. Семья, основанная Джорвом Траском – дедом Сарвуса – переживает не лучшие времена, но Траск настроен добиться для неё величия.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой Дальний бой

ББ

ДБ

Сила

Сил

Выносливость

Вын

Ловкость

Лов

Интеллект

Инт

Восприятие

Вос

Сила воли

СВ

Товарищество

Тов

4 4

3 4

3 0

3 1

3 8

4 2

3 3

4 6

5 1



УМЕНИЯ

Бдительность (Вос)

Обаяние (Тов)

Обыденное знание (Империум) (Инт)

Обман (Тов)

Уклонение (Лов)

Пилотирование (Космические суда) (Лов)

Учёное знание (Инт)

Астромантия

Оккультизм

Поиск (Вос)

Базовое	Изучено	+10%	+20%
☒	☒	☐	☐
☒	☒	☒	☐
☒	☒	☐	☐
☒	☒	☐	☐
☒	☒	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☒	☒	☐	☐
☒	☒	☐	☐
☒	☒	☐	☐

СНАРЯЖЕНИЕ

Вокс-бусина, пустотный дыхательный аппарат, изысканный гардероб, плащ из шкуры ксеноса, два барабана для револьвера.

ТАЛАНТЫ И СПЕЦПРАВИЛА

Особая способность «Выдающийся лидер»: один раз за раунд Траск может дать бонус +10 к любому тесту одному союзнику, который видит и слышит Траска.

Сбалансированное: силовой меч Траска сделан настоящим мастером и отлично послужит умелому мечнику. Траск получает +10 к тестам Ближнего боя при *парировании* ударов своим мечом.

Силовое поле: силовой меч Траска окутан энергетическим полем, что увеличивает его урон и бронебойность (бонус уже включён в профиль). Когда этот меч используется для *парирования* оружия, что не имеет «Силовой поля», это оружие будет уничтожено с вероятностью 75%.

Парное оружие: Сарвус Траск – амбидекстр, что учился вести бой мечом и пистолетом одновременно. В свой ход он может совершать одну *стандартную атаку* любым оружием без штрафов. Вместо этого он может потратить полное действие, чтобы одновременно атаковать и мечом, и пистолетом.

Вот три важных вещи, которые нужно помнить, играя Траском:

- Вы отличный мечник и уверенно чувствуете себя в бою.
- Вы урождённый лидер и прекрасно умеете вести дела с людьми.
- Вы твёрдо намерены вернуть свою семью к былой славе.

ОРУЖИЕ

Название: силовой меч

Класс: холодное

Урон 1k10+8

ББ: 6

Спецправила: Сбалансированное, Силовое поле

Название: кулский стаб-револьвер "Смерть шестерым"

Класс: пистолет

Урон: 1k10+4

ББ: 2

Дальн.: 30 м.

РО: 1/-/-

Маг: 6

Перезарядка: ПД

Спецправила: Нет

БРОНЯ

Панцирный доспех штурмовика

Очки брони: 6

КОЛИЧЕСТВО РАН

Всего: 12

Текущее _____

Усталость _____

СКОРОСТЬ

Половина: 3 м.

Полное: 6 м.

Натиск: 9 м.

Бег: 18 м.

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего: 3

Текущие _____

Имя персонажа: Лорейн Торнхоллоу
Родной мир: имперский мир (Венерис)
Устремление: жажда отмщения

Имя игрока
Род занятий: архимилитант

Ранг: 1

Цитата: Я чувствовала сладкий вкус войны и мести. Я жажду почувствовать его снова.

Описание: до семнадцати лет Лорейн жила мирной жизнью на храмовом мире Венерис. Стараниями одного купца её семья разорилась, а брат девушки покончил с собой. Снедаемая гневом и отчаянием, Торнхоллоу покинула дом и отправилась странствовать. Она стала наёмницей, потом охотилась за головами и так научилась воевать. Наконец, Лорейн настигла того купца и заставила его дорого заплатить за прошлое. Сарвус Траск взял её к себе в телохранительницы, и с тех пор женщина служит ему.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	Дальний бой	Сила	Выносливость	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Сила воли	Товарищество
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
3 5	4 5	3 3	4 1	4 3	4 3	3 7	3 5	4 3



УМЕНИЯ

	Базовое	Изучено	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Империзм	☒	☒	☐	☐
Война	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☒	☐
Медика (Инт)	☒	☒	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Тактика Импералис	☒	☒	☐	☐
Поиск (Вос)	☒	☒	☐	☐

СНАРЯЖЕНИЕ

Вокс-бусина, пустотный дыхательный аппарат, памятная болтерная гильза, медицинская сумка, оковы, инфопланшет, полный заказов на головы, два магазина для болтера.

ТАЛАНТЫ И СПЕЦПРАВИЛА

Особая способность «Знатор оружия»: сражаясь любым лёгким оружием (в том числе, своим болтером «Локк»), Лорейн получает +10 на попадание, +2 к урону (уже включено в профиль) и +2 к инициативе.

Разрывающее: болтер Торнхоллоу стреляет очередями бронебойных снарядов, что взрываются при ударе в цель. Определяя урон от выстрела, сделайте два броска 1к10 и выберите наибольший результат.

Боевое построение: Лорейн может подготовить своих товарищей к опасности. Перед тем как определять инициативу, все члены команды (в т. ч. сама Лорейн) могут решить использовать её бонус Интеллекта (4) для расчёта инициативы всех членов команды вместо их собственных бонусов Ловкости. Помните, что только Лорейн получает +2 к инициативе, когда сражается своим болтером.

Вот три важных вещи, которые нужно помнить, играя Лорейн:

- Вы – мастер стрелкового боя, и вам нет равных, когда в руках верный «Локк».
- У вас есть умение «Медика», и вы умеете латать раны товарищей.
- Вы обожаете охотничий азарт и наслаждаетесь кровавым хаосом боя.

ОРУЖИЕ

Название: болтер модели "Локк"
Класс: лёгкое **Урон:** 1к10+7 **ББ:** 4
Дальн.: 90м. **РО:** 1/2/4 **Маг:** 24 **Перезарядка:** ПД
Спецправила: Разрывающее

БРОНЯ

Лёгкий панцирь силовика
Очки брони: 5

КОЛИЧЕСТВО РАН

Всего: 15
Текущее
Усталость

СКОРОСТЬ

Половина: 4м. **Полное:** 8 м.
Натиск: 12 м. **Бег:** 24 м.

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего: 3
Текущие

Имя персонажа: Нейтин Тсантос

Родной мир: имперский мир (Спекторис)

Устремление: гордыня

Описание: Нейтин Тсантос – мечтатель и богач, а таким скверно живётся на его родном аграрном Спекторисе. Тсантос дал взятку нужному свободному капитану и вскоре был на пути к другим мирам, где можно было стать более образованным и культурным человеком. Со временем Тсантос стал одержим знанием и направил свои деньги и силы на то, чтобы попасть в пространство Коронус, где великие открытия лишь ждут, когда про них напишет его автоперо. Вольный торговец Сарвус Траск встретился с Тсантосом и нашёл в нём брата по разуму. Тсантос согласился поставить свои знания на службу Траску в обмен на власть и признание и теперь сопровождает того в путешествиях.

Имя игрока _____

Род занятий: сенешаль

Ранг: 1

Цитата: Пространство полнится историями, которые ждут, когда их расскажут.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	Дальний бой	Сила	Выносливость	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Сила воли	Товарищество
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
3 7	3 9	3 4	3 1	3 6	4 8	3 8	4 8	4 7

УМЕНИЯ

	Базовое	Изучено	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Империиум	☒	☒	☐	☐
Преступный мир	☒	☒	☐	☐
Война	☒	☒	☐	☐
Обман (Тов)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Логика (Инт)	☒	☒	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☒	☒	☐	☐
Бюрократия	☒	☒	☐	☐
Легенды	☒	☒	☐	☐
Поиск (Вос)	☒	☒	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☒	☒	☐	☐

СНАРЯЖЕНИЕ

Автоперо, инфопланшет, вокс-бусина, два костюма, хроно, две батареи для хеллпистолета, пустотный дыхательный аппарат.

ТАЛАНТЫ И СПЕЦПРАВИЛА

Особая способность «Искатель знания»: Нейтин может потратить очко судьбы, чтобы автоматически пройти тест «Логики» или «Знаний», потратив предельно малое количество времени.

Точное: археотехнический хеллпистолет Нейтина – это древнее оружие, отлично подходящее меткому стрелку. Когда Нейтин совершает *прицеливание* с этим оружием, он получает бонус +10 на следующий тест Дальнего боя к дополнению к обычным бонусам «Прицеливания».

Быстрое выхватывание: Нейтин может выхватить своё оружие за свободное действие.

Одарённый (Пользование техникой): Нейтин умеет чинить механизмы и разбирается в необычных технологических артефактах. Он получает бонус +10 к тестам «Пользования техникой».

Вот три важных вещи, которые нужно помнить, играя Нейтином:

- Вы – живое хранилище знаний и можете во мгновение ока вспомнить малоизвестный факт или легенду.
- Вы умеете обращаться со множеством технических устройств и общаться с машинными духами.
- Вы жаждете стать одним из самых выдающихся схоластов Пространства благодаря открытиям и учёным трудам.

Название: археотехнический хеллпистолет

Класс: пистолет

Урон: 1k10+5

ББ: 7

Дальн: 35 м.

РО: 1/–/–

Маг: 20

Перезарядка: ПД

Спецправила: Точное

ОРУЖИЕ

БРОНЯ

Ксеноячеистая броня

Очки брони: 4

СКОРОСТЬ

Половина: 3 м.

Натиск: 9 м.

Полное: 6 м.

Бег: 18 м.

КОЛИЧЕСТВО РАН

Всего: 12

Текущее _____

Усталость _____

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего: 3

Текущие _____

Имя персонажа: Малахай Трент

Родной мир: мир смерти (Мортресса)

Устремление: тяга к испытаниям

Описание: Малахай Трент – набожный миссионер и единственный выживший с паломнического судна «Благочестивый свет», погибшего с стычке с орксарами. Спасательную капсулу с Малахаем нашёл Сарвус Траск. С тех пор миссионер путешествует с Траском, дабы у династии было благословление Бога-Императора, а слово Экклезиархии звучало на языческих планетах за границами Империиума.

Имя игрока _____

Род занятий: миссионер

Ранг: 1

Цитата: Бог-Император дал моей жизни цель – нести Его свет во тьму.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	Дальний бой	Сила	Выносливость	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Сила воли	Товарищество
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
4 5	3 1	4 0	4 1	3 5	3 2	3 3	4 9	4 2



УМЕНИЯ

	Базовое	Изучено	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Обаяние (Тов)	☒	☒	☐	☐
Обыденное знание (Имперская вера) (Инт)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запутывание (Сил)	☒	☒	☐	☐
Медика (Инт)	☒	☒	☒	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Имперская вера	☒	☒	☐	☐
Оккультизм	☒	☒	☐	☐
Поиск (Вос)	☒	☒	☐	☐

СНАРЯЖЕНИЕ

Вокс-бусина, пустотный дыхательный аппарат, ряса и посох паломника, книга учений святого Друза, канистра топлива для огнемёта.

ТАЛАНТЫ И СПЕЦПРАВИЛА

Особая способность «Гнев праведника»: атакуя врага, Малахай может потратить *очко судьбы*, чтобы нанести +1к5 единиц урона.
Сбалансированное: цепной меч Малахая – это тяжёлое и мощное оружие, которым легко отбивать чужие удары. Малахай получает +10 к Ближнему бою, когда *парирует* вражеские удары своим мечом.

Разрывающее: в праведном гнев Малахай рвёт врагов ревушим клинком своего меча. Определяя урон от удара, сделайте два броска 1к10 и выберите наибольший результат.

Огненное: у огнемётов только одна дальность поражения. При стрельбе не нужно бросать тесты Дальнего боя – огонь зацепляет всех в пределах конуса с углом 30 градусов и длиной, равной дальности поражения. Враги, попавшие в зону поражения, должны пройти **тест Ловкости** или будут обожжены и получают урон по общим правилам.

Вот три важных вещи, которые нужно помнить, играя Малахаем:

- Вы отлично сражаетесь в ближнем бою.
- Вы умеете говорить с людьми и сведущи в искусстве медицины.
- Вы верите, что Бог-Император уготовил вам великое предназначение – и чтобы исполнить его, вы готовы принять любое бремя.

ОРУЖИЕ

Название: цепной меч

Класс: холодное **Урон:** 1к10+6 **ББ:** 2

Спецправила: Сбалансированное, Разрывающее

Название: абордажный огнемёт мезоанской модели

Класс: лёгкое **Урон:** 1к10+4 **ББ:** 2

Дальн: 20 м. **РО:** 1/–/– **Маг:** 6 **Перезарядка:** 2 ПД

Спецправила: огненное

БРОНЯ

Гвардейская флак-броня

Очки брони: 4

СКОРОСТЬ

Половина: 3 м.

Полное: 6 м.

Натиск: 9 м.

Бег: 18 м.

КОЛИЧЕСТВО РАН

Всего: 15

Текущее _____

Усталость _____

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего: 3

Текущие _____

Имя персонажа: Доминик ван Горен

Родной мир: аристократия

Устремление: алчность

Описание: Доминик – восьмой сын адмирала Линейного флота. Происхождение дало ему уникальную возможность самому определять свою жизнь. Набравшись опыта, этот пустотный волк оставил своих алчных братьев и сестёр, пренебрёг жёсткими порядками Флота и отправился на рубежи Империи, где стал лётчиком-асом и ценным соратником Траска, которому был нужен умелый пилот.

Имя игрока: _____

Род занятий: пустотный волк

Ранг: 1

Цитата: *Моя судьба среди звёзд, и я вырву её из пустоты, что бы не случилось.*

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	Дальний бой	Сила	Выносливость	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Сила воли	Товарищество
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
4 0	4 1	4 3	4 5	3 1	3 2	3 3	2 9	3 2



УМЕНИЯ

	Базовое	Изучено	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Империи	☒	☒	☐	☐
Война	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☒	☐
Пилотирование (Космич. суда) (Лов)	☒	☒	☒	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Астромантия	☒	☒	☐	☐
Поиск (Вос)	☒	☒	☐	☐

СНАРЯЖЕНИЕ

Вокс-бусина, пустотный дыхательный аппарат, благословенный корабельный жетон, пикт-писец, боцманский жезл, два магазина патронов «Ампутатор».

ТАЛАНТЫ И СПЕЦПРАВИЛА

Особая способность «Мастер-пилот»: управляя боевым катером, истребителем, бомбардировщиком или другим малым судном, Доминик может перебрасывать тесты «Пилотирования».

Разброс: флотский дробовик Доминика – очень опасное оружие при стрельбе в упор. Ведя огонь по врагу, находящемуся в трёх метрах или ближе, Доминик наносит врагу одно дополнительное попадание за каждые две ступени успеха в тесте Дальнего боя. Увы, на большом расстоянии, картечь неэффективна – если Доминик стреляет по врагу, находящему на дальней или сверхдальней дистанции, считается, что враг имеет вдвое больше очков брони.

Патроны «Ампутатор»: флотский дробовик Доминика заряжен особыми патронами, что начинены взрывной микрошрапнелью. Он получает +2 к урону (уже включено в профиль).

Вот три важных вещи, которые нужно помнить, играя Домиником:

- Вы – одарённый пилот и опасный боец.
- Вы выглядите грозно и впечатляюще.
- Ваша главная цель – разбогатеть, но не унаследовать состояние, а заработать его.

ОРУЖИЕ

Название: мононож

Класс: холодное **Урон:** 1к5+5 **ББ:** 2

Спецправила: нет.

Название: флотский дробовик

Класс: лёгкое **Урон:** 1к10+6 **ББ:** 0

Дальн.: 30 м. **РО:** 1/–/– **Маг:** 8 **Перезарядка:** 2 ПД

Спецправила: Разброс, патроны «Ампутатор»

БРОНЯ

Гвардейская флак-броня

Очки брони: 4

СКОРОСТЬ

Половина: 3 м.

Натиск: 9 м.

Полное: 6 м.

Бег: 18 м.

КОЛИЧЕСТВО РАН

Всего: 15

Текущее: _____

Усталость: _____

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего: 4

Текущие: _____