
ROGUE TRADER
СУМЕРЕЧНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД
ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ВОЛЬНОГО ТОРГОВЦА

Credits

Lead Developers
Max Brooke and Tim Flanders

Writing and Development
Blake Bennet, Tim Cox, and Anthony Hicks

Editing and Proofreading
Andrew Kenrick with David Johnson and Mark Latham

Managing RPG Producer
Chris Gerber

Graphic Design Manager
Brian Schomburg

Cover Art
David Griffith

Interior Art
Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Adam Burn, Mauro Dal Bo, Zach Graves, Nicholas Gregory, Nikolaus Ingeneri, David Lecossu, Henning Ludvigsen, Jorge Maese, Jesse McGibney, Peter Mohrbacher, Ameen Naksewee, David Nash, Wayne Reynolds, Iver Saaremael, Oleg Shekhovtsov, Imaginary FS Pte Ltd, and the Games Workshop Design Studio

Managing Art Director
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Licensing and Development Coordinators
Deb Freytag and Amanda Greenhart

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks
Playtest Coordinator Zach Tewalthomas; "Unrepentant" Lachan "Raith" Conley with Aaron Wong, Nicole Gillies, Rhys Fisher, and Jordan Dixon; "The Librarians" Pim Mauve, Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, and Joris Voogd; "Well Done My Lord, You Killed Them" Siobhan Robson with Brad Wallis and Luke Caspers

Games Workshop

Licensing Managers
John French and Graham Nicoll

Head of Licensing
Jon Gillard

Games Workshop's Business and Legal Advisor
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2014. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, **Rogue Trader**, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the **Rogue Trader** game setting are either ® or TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2014, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

Product Code: PRT16

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

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Введение 4

Глава I: В бесконечную ночь 6

Предыстория приключений 6
Вольный торговец Вир Модрен 6
Сигнал бедствия 8
Призыв к приключениям 8
Последний бой Доблестного натиска 9
Последствия 12
Предложение, от которого нельзя отказаться 15
Встреча с Сильберторном 16
Кадр 19
На неизведанную территорию 20
Навигация в неизведанном 20
Покинутый 21
Древнее поле битвы 24
Налётчики 25
Поедатели мёртвых 25
Исход 26
Пересечение границы 29
Сенсориумная сеть 29

Глава II: Бурлящее царство 32

Брифинг МИ 32
Обзор: Царство Модрена 34
Миры Модрена 34
Логово ереси 36
План Сильберторна 36
Гости еретика 37
Испытание пламенем 40
Подготовка 40
Падший магос 41
Госпожа флота 43
Принц пиратов 47
Зеленокожий 51
Загадка 55
Дополнительное событие: Фанатик 58

Глава III: Падение династии 62

В змеиное логово 63
Прибытие 63
Суд еретиков 64
Ловушка захлопнулась 65
На порченной земле 67
Навигация по Скату 67
Безопасность дворца 68
Нарушение связи 69
Остужая кузницы 71
Логово еретеха 71
Во тьму 72
Эфирный 75
Вокс-глушитель 77
Всё хуже и хуже 77
Вокс-глушитель 78
Связь налажена 79
Расплата 80
Битва в пустоте 80
Дуэль 80
Заключение 83

Профили NPC 85

Главные персонажи 85
Боевой костюм XV9 шас'о Джа'Вра 89
NPC второго плана 108
Важные корабли 111



Перевод: Юрий Ульянов
специально для
https://vk.com/wh40krpg_rus
Верстка: Ingwarwer (И. Авдеев)

Введение

"Всё будет моим"

– вольный торговец Вир Модрен

Амбиции – величайший мотиватор вольного торговца. Именно амбиции стоят за постоянным исследованием и расширением границ Империума. Располагая практически неограниченными полномочиями и возможностями, эти мужчины и женщины всегда идут к новым горизонтам, стремясь к новым мирам и пределам галактик, что утопают во тьме и куда ещё не достаёт свет великого Империума людей. Они несут с собой свет, ибо каждая найденная планета исходит из тьмы и подпадает под законный контроль вольного торговца и Империума, которому он служит.

Однако, есть и те торговцы, чьи амбиции нельзя удовлетворить в пределах невероятно щедрых границ, что установлены для его братии. Управление целыми планетарными системами во имя Императора – слишком малая почесть, чтобы ею удовлетворить жажду власти, славы и богатства некоторых торговцев.

Вир Модрен – как раз такой человек, что имеет планы на область пустоты за пределами Коронуса. Он построил небольшую империю среди звёзд и ревностно защищает её, хотя алчность и амбиции заставляют его жаждать большего. Вольный торговец собрал вокруг себя флотилию пиратов, налётчиков Хаоса и ксеносов-корсаров. Они все имеют свои задачи и планы, хотя и являются для Модрена лишь средством для достижения целей. Стремясь расширить свои владения, Вир хочет ещё глубже погрузиться в нечестивую ересь в виде ксенотеха и устройств техномантов-еретехов. В своём безумии он также намерен овладеть чудодейственными технологиями Тау, дабы с их помощью уничтожить тех, кто встанет на пути его бесконечной экспансии.

БРИФИНГ МИ

Twilight Crusade – это приключение в трёх частях, в котором основное внимание уделяется действиям Вира Модрена и интригам его вассалаов. Приключение отправит ПИ в Великое предприятие в самое сердце царства Модрена, вместе с аколитами пылкого инквизитора и неожиданными союзниками из далёких уголков галактики – охотничьим отрядом Тау. ПИ должны проникнуть во владения Модрена, попытаться завербовать его многочисленных последователей, а затем получить разрешение на посещение личной крепости, где они смогут противостоять вольному торговцу напрямую.

Три главы приключения образуют Великое предприятие, которое даёт МИ основу для оценки прогресса и успеха ПИ, когда они отправляются в царство Модрена и интригуют с его вассалами. Предприятие можно изменить в соответствии с потребностями МИ и разбить на более мелкие или дополнить новыми целями. Кроме того, это приключение даёт МИ прекрасную возможность использовать **Tau Character Guide** для этого и последующих приключений.

ГЛАВА I: В БЕСКОНЕЧНУЮ НОЧЬ

Глава I начинается с того, что ПИ натыкаются на масштабное сражение между крейсером Имперского флота *Доблестный натиск* и несколькими кораблями отступников. С помощью корабля ПИ крейсер выживает в битве, но получает серьёзные повреждения и не может продолжать бой. Затем человек по имени Сильберторн связывается с ПИ и умоляет их о помощи. ПИ этого не знают, но Сильберторн – инквизитор, преследующий падшего вольного торговца Вира Модрена.

Инквизитор опасается, что Модрен, захватив несколько образцов технологий Тау, а также представителя таинственной касты эфирных, может попытаться использовать их секреты в нечестивых целях. И вольного торговца необходимо остановить с помощью его же сторонников.

Сильберторн стремится узнать секреты владений вольного торговца и помешать ему раскрыть тайны Тау, полностью положив конец его предательству. В этом ему помогают отряды воинов Огня во главе с неукротимым командиром Небесным рёвом, которые поклялись честью спасти потерянных эфирных.

ГЛАВА II: БУРЛЯЩЕЕ ЦАРСТВО

Глава II переносит ПИ в тайные владения Модрена. Там им предстоит пробраться в самое сердце империи – в столицу Скат. Для этого ПИ должны одолеть слуг и союзников Вира. Всего их пятеро, и эти ренегаты, ксеносы и предатели более чем способны доставить проблемы ПИ, особенно, если будут действовать сообща. К счастью для ПИ, верность только собственным амбициям ослабляют их, хотя совокупная мощь делает опасными.

Чтобы пробиться сквозь оборону Модрена, ПИ должны каким-то образом по очереди устранить каждого из его союзников. Победят ли они в открытом бою, перехитрят на политической арене или настроят против своего хозяина – все методы приемлемы.

ГЛАВА III: ПАДЕНИЕ ДИНАСТИИ

Действие последней главы происходит в крепости падшего вольного торговца. Победив вассалов, ПИ получают приглашение посетить двор Вира на его мире-крепости Скат. Подлинное ли это приглашение или ловушка, зависит от того, как вели себя ПИ в предыдущей главе.

Достигнув Ската, ПИ должны проникнуть в крепость и спасти эфирного от еретеха Форциза. В ходе исследования подземелий ПИ раскрывают истинную глубину богохульства Модрена и должны столкнуться с порченными творениями Форциза – обретшими форму и нечистую жизнь с помощью варпа демоническими машинами.

Когда союзники Вира будут побеждены, а творения варпа уничтожены, опора власти Модрена окажется разрушена. Только после этого ПИ смогут противостоять ему и победить. На этом их служба Сильберторну будет завершена, а Великое предприятие выполнено.



I

В БЕСКОНЕЧНУЮ НОЧЬ

Предыстория приключений

•

Сигнал бедствия

•

Предложение, от которого нельзя отказаться

•

На неизведанную территорию

•

Пересечение границы

Глава I: В Бесконечную ночь

"Неизвестное – это лишь то, что я ещё не покорил".

– вольный торговец Вир Модрен

В первой главе **Twilight Crusade** ПИ оказываются втянутыми в поиски с целью помешать вольному торговцу и отступнику Виру Модрену раскрыть секреты Тау, а также положить конец его амбициям по завоеванию Коронуса. Приключение начинается с того, что ПИ вступают в битву между налётчиками и кораблём Имперского флота. Независимо от исхода битвы, они получают предложение (от которого не могут отказаться) от загадочного и влиятельного человека по имени Сильберторн. После сцены отчаянного боя между кораблями у ПИ есть время передохнуть, узнать больше подробностей от Сильберторна и встретить его союзников – членов охотничьего кадра. Встреча с ксеносами с дальнего конца галактики сама по себе является важным событием для большинства ПИ. То, как закончится данная встреча, во многом зависит от мировоззрения ПИ, и МИ должен иметь это в виду. В оставшейся части главы ПИ под руководством ксеносов направляются в царство отступника Вира Модрена. По пути они сталкиваются с несколькими препятствиями: от пиратов на службе Модрена до мародёрствующих ксеносов. Однако, помимо этих потенциальных боевых столкновений ПИ предстоит преодолеть странные загадки, напряжённые переговоры и даже немного ужаса.

Предыстория приключений

Во время путешествия, случайно или по воле Императора, но корабль ПИ выходит из варпа в непосредственной близости от места сражения между крейсером Имперского флота *Доблестный натиск* и несколькими пиратскими кораблями. Несмотря на превосходящую мощь крейсера рейдеры атаковали из засады и превосходят в численности, что приводит к медленному, но неумолимому поражению гордого корабля. Независимо от того, решат ли ПИ немедленно включиться в сражение или нет, они получат вокс-сигнал, призывающий на помощь и предлагающий награду за это. Однако даже с помощью ПИ, после завершения битвы *Доблестный натиск* не в состоянии продолжить путешествие и может даже превратиться в мёртвый скиталец. По крайней мере, один человек выживет – Сильберторн, по чьему приказу корабль и предпринял опасное путешествие вглубь Коронуса. Хотя ПИ узнают правду лишь позже, но Сильберторн является инквизитором.

Инквизитор реквизировал *Доблестный натиск* находясь в Иерихонском рубеже, где преследовал агентов падшего вольного торговца по имени Вир Модрен. Находясь в Рубеже, слуги вольного торговца столкнулись с ксеносами тау, и со значительным количеством опасных ксенотехнологий, после чего, взяв в плен члена касты лидеров эфирного, немедленно скрылись. Это было бы достаточно опасно для любого человека, но инквизитор Сильберторн знает, что Модрен является предателем человечества в худшем смысле этого слова, ибо присягнул Губительным Силам ради личной выгоды. Цель инквизитора – найти скрытое где-то за пределами известных регионов Коронуса царство вольного торговца и помешать ему раскрыть секреты Тау. Сильберторн опасается, что если Вир узнает о технологиях ксеносов или таинственных эфирных, то это может вылиться в серьёзную угрозу будущему человечества. Даже если Модрен доволен тем, что правит личной империей среди далёких звёзд, силы Архиврага уже действуют через него. Если не сам вольный торговец, то другой отпрыск Хаоса наверняка использует это мощное знание против Империума.

Сильберторн – осмотрительный человек и поделится информацией о своей миссии и истинных целях только в случае необходимости **(см. врезку Отыгрыш инквизитора Сильберторна).** Он сделает всё возможное для того, чтобы заручиться помощью ПИ, поскольку без них ему не добраться до царства Вира Модрена. Заключив любую сделку, ПИ предоставляют помощь и транспорт Сильберторну и его союзникам Тау (дополнительные указания **см. в разделе Не только ради денег**). Только с помощью странной технологии Тау ПИ могут надеяться найти далёкое и скрытое царство отступника. Путешествуя за пределы малоизученных регионов Коронуса, ПИ сталкиваются с рядом опасностей, которые угрожают положить конец миссии. И некоторые из этих опасностей служат Виру.

Вольный торговец Вир Модрен

Династия Модрен – почтенный дом, что некогда обладал немалым влиянием и уважением в чертогах власти Империума. Потомки династии командовали кораблями в ходе Анжуйского крестового похода с целью завоевать пространство Каликс и загнать врагов человечества обратно в тени. Хоть и говорят, что история повторяется, но у династии Модренов сложилось иначе. Ибо вместо того, чтобы исследовать и покорять Коронус во имя Императора, Вир стал жертвой собственных амбиций и тёмных соблазнов запретных знаний. Чёрные глубины меж звёзд – дом для неисчислимых угроз и, хотя любой вольный торговец

знает об опасности для тела и корабля, угрозы душе не менее опасны. Вероятно, это показатель решимости и твёрдости характера торговцев, поскольку лишь сравнительно небольшая часть поддаётся соблазнам звёзд. Ибо за пределами границ Империума они обладают безграничной властью и мало что способно держать их в узде помимо собственной силы воли. Для некоторых перейти от статуса посланника воли Империума к вере в то, что над ним не может быть ничьей власти, довольно несложно. Так и сложилась судьба Вира Модрена, чья жажда власти привела его некогда великую династию к проклятию.

Совсем недавно, два поколения назад, династия Модренов была успешным домом с приличной флотилией и владениями на сотне миров. Подобно многим домам вольных торговцев со связями в Каликсиде, Коронус был для династии очевидной новой территорией для изучения и эксплуатации. Также, как и столь многие дома, потомки династии понесли большие потери в неизведанных пределах Коронуса, утратив немало судов и перспективных наследников из-за хищных пиратов, ксеносов и звёздных аномалий, но ещё больше попросту пропало без вести. Однако, династия Модрен в Коронусе пострадала особенно сильно, ибо из-за потерь бесценных космолётов в опасных глубинах, её некогда могучий флот сократился до горстки кораблей. Хоть некоторые члены династии и предпочли бы уйти из Коронуса, другие замечали, что дом уже заплатил слишком высокую цену, чтобы так поступить, и продолжение трудов принесёт свои плоды. Из этого-то лагеря и был Вир Модрен. По мере того, как шло время и династия всё больше страдала, а сыны и дочери дома терялись в пустоте, торговый патент перешёл к Виру. Имея авторитет вольного торговца, он решил удвоить усилия в Коронусе, лично командуя львиной долей уцелевших сил династии. Модрен намеревался зайти в такие глубины, где ещё никто не был, дабы гарантировать, что именно он будет первым, кто присвоит любые ожидающие там сокровища. В ходе опасного путешествия между разломами Гекатона и Невиданными далями он пересёк общепринятые границы неизведанного Коронуса.

Прошли годы, а флотилия Модрена так и не вернулась, хотя несколько разбитых остовов кораблей всё же были найдены – их покалеченные останки дрейфовали среди течений варпа. Такие события лишь подпитывали общее мнение, что предприятие Модрена стоило ему жизни и покончило с некогда могучей династией. Однако, это было совершенно неверно. За пределами даже самой слабой хватки Империума, что протянулась к Коронусу, Вир Модрен намеревался создать собственное царство – целиком независимое и подотчётное только ему. Хотя долгом вольного торговца является колонизация новых планет во имя Императора, Модрен так не считал. Поддавшись амбициям, он обратился к проклятым силам с целью воплотить видение в жизнь, заключив союз с чужаками и даже заигрывая с силами Тёмных Богов.



Сигнал бедствия

"Здесь, в Коронусе, нельзя ожидать, что кто-нибудь придёт вам на помощь. Вы должны полагаться исключительно на собственные силы".

– вольный торговец Вир Модрен

Twilight Crusade начинается с того, что ПИ неожиданно встречают Сильберторна. Задание инквизитора по поиску и поимке падшего вольного торговца Вира Модрена находится под угрозой полного провала из-за множества пиратских кораблей. Влияние этой и последующих сцен будет максимальным, если ПИ (и игроки) будут застигнуты врасплох. Для этого МИ рекомендуется включить данное событие в текущую кампанию. Это может быть обычная поездка с целью посетить колонию или иное владение династии, или даже середина другого приключения или предприятия. Предполагая, что ПИ позже вернутся к своему первоначальному плану, лучше всего использовать такое событие, что не зависит от времени. Иначе может статься так, что игроки откажутся помогать инквизитору.

Руководство МИ: отыгрыш инквизитора Сильберторна

Сильберторн – загадочная фигура, и МИ должен попытаться подчеркнуть это. Важно иметь в виду, что он не раскрывает свой статус инквизитора; поступить так не соответствовало бы его философии и предпочитаемому методу работы. Сильберторн предпочитает действовать тонко, часто выполняя операции исключительно через своих агентов и аколитов, и никогда не принимая личного участия. Он производит впечатление мудрого и авторитетного человека, разговаривая мягко, но уверенно. Инквизитор говорит только по необходимости, стараясь не тратить лишних слов, и с такой же вероятностью ответит на вопрос просто подняв бровь. В разговорах с ПИ он не раскрывает никакой информации до тех пор, пока не сочтёт это необходимым, предоставляя ПИ лишь минимальные необходимые знания. Это означает, что скорость, с которой Сильберторн выдаёт информацию, зависит от ПИ: если они зададут больше вопросов или откажутся сотрудничать, ибо не знают деталей, то только тогда Сильберторн расскажет больше.

Призыв к приключениям

Конкретное место битвы Доблестного натиска с пиратами не определено, и МИ может запустить её в любой части Коронуса на пути следования ПИ. Она может происходить во тьме между звёздами, и ПИ замечают её только тогда, когда выходят из варпа для корректировки курса, или это могло произойти в звёздной системе недалеко от планеты, в которой ПИ имеют некоторую заинтересованность.

Где бы МИ ни решил провести это событие, как только корабль ПИ выйдет из варпа, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Как только вы выходите из бурного варпа в иллюзорное спокойствие реального пространства, авгуры обнаруживают присутствие нескольких кораблей менее чем в 30 000 километров от вас. При дальнейшем сканировании колебания энергии показывают, что в бою участвуют примерно четыре корабля. Спустя несколько мгновений раздаётся вокс-сигнал. Окутанный слоями помех глубокий, сильный голос объявляет: "Это капитан Гестерон с корабля Доблестный натиск боевого флота Каликсиды. Мы подверглись нападению и просим немедленной помощи. Во имя Императора, помогите!»

Для многих игроков простое выполнение долга по оказанию помощи слугам Бессмертного Императора является достаточным стимулом. Возможность получить союзника среди Имперского флота в качестве награды или, по крайней мере, оказать им услугу, может быть достаточной ценой для многих. Другим может потребоваться дополнительный стимул. Если ПИ спросят о возможности оплаты или вознаграждения, то после нескольких минут раздумий по воксу раздастся другой голос – голос Сильберторна. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Вокс снова оживает, но на этот раз раздаётся спокойный размеренный голос, почти шёпот. "Добрые служители Императора, я не сомневаюсь, что вы поможете нам, как того требует долг. Однако я чувствую, что должен ясно дать понять, что вы будете хорошо вознаграждены за свои усилия".

Прежде чем оказывать помощь, ПИ могут захотеть узнать подробности об обещанной награде. Сильберторн призывает их поторопиться, поскольку время имеет решающее значение, но уверяет, что они смогут обсудить награду, как только *Доблестный натиск* окажется вне опасности. Советы о том, как вести этот и другие диалоги с загадочным инквизитором, см. врезку Руководство МИ: отыгрыш инквизитора Сильберторна. В настоящее время у него нет абсолютно никакого желания раскрывать свою истинную личность. Однако ситуация отчаянная, и он готов сделать это в крайнем случае, если ПИ не захотят вступать в битву. Если это произойдёт, у инквизитора останется явно неприятное первое впечатление об ПИ, о чём МИ должен помнить во время последующих взаимодействий.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ ДОБЛЕСТНОГО НАТИСКА

То ли из-за чувства долга, то ли из-за обещания награды, но ПИ бросаются в бой с вражескими кораблями. Когда ПИ приближаются к битве, их авгуры фиксируют, что *Доблестный натиск* сражается с тремя меньшими кораблями, в то время как чётвертый дрейфует неподалеку в виде горящего остова. Если у ПИ больше одного судна или мощный корабль (например крейсер), то МИ должен увеличить количество врагов. Борьба за спасение Доблестного натиска не должна быть утомляющей, но должна стать разумным вызовом для ПИ.

Атакующие корабли укомплектованы отступниками, пиратами и прочим отребьем на службе Вира Модрена. Эти безжалостные убийцы оставили свет Императора и теперь служат только жадности и жажде крови. Они мародерствуют где и когда хотят, отдавая часть добычи Модрену в обмен на поддержку и безопасную гавань за пределами правосудия Империума. Нападение ренегатов на *Доблестный натиск* представляет собой редкий случай, когда их жертва – нечто большее, чем просто жирная добыча. Модрен заподозрил, что деятельность его слуг в Иерихонском рубеже не осталась незамеченной, и поручил пиратам перехватить и уничтожить любого преследователя.

Когда ПИ приблизятся к битве, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Впереди вы видите крейсер Имперского флота, храбро сражающийся с несколькими рейдерами. Неподалеку дрейфует мёртвый остов. Меньшие корабли окружают Доблестный натиск, подвергая могучий корабль беспощадному обстрелу, используя численное преимущество и внезапность. Хотя крейсер уничтожил одного из нападавших, корабль явно получил значительные повреждения – видно, как пламя вырывается из огромных дыр, подобно крови раненого животного, когда стая волков приближается к нему, чтобы добить.*

Начало битвы

Доблестный натиск получил значительные повреждения, на момент прибытия ПИ несколько компонентов повреждены или уничтожены. Так что, даже если он переживёт битву, то не сможет доставить Сильберторна куда надо. Считайте, что крейсер получил критическое попадание “Поломка двигателей”, поэтому его скорость снижена до 1. Кроме того, лэнс-батарея также была повреждена в результате удачного попадания первого залпа противника, что поставило военный корабль в явно невыгодное положение. По ходу боя *Доблестный натиск* получает дополнительный урон.

Если ПИ не вмешаются, рейдеры уничтожат крейсер за пять стратегических раундов, тогда как *Доблестный натиск* за это время калечит ещё одного нападавшего.

Если предположить, что ПИ вмешаются, то результат битвы зависит от их успеха. Даже если ПИ пострадают от тотального невезения и неверного тактического выбора, и не нанесут значительного урона врагу, то даже часть огня макропушек, которая в противном случае была бы нацелена на *Доблестный натиск*, поможет, позволяя крейсеру продолжать сражаться дольше.

Есть несколько способов, которыми МИ отыграть эту битву. Однако, чтобы не оставлять игроков в качестве простых наблюдателей и гарантировать, что исход битвы будет соответствующим образом развиваться по сюжету, рекомендуется, чтобы МИ управлял Доблестным натиском и атакующими рейдерами. ПИ и атаки против их кораблей должны следовать обычным правилам.

Если предположить, что ПИ ничего не делают, в ходе битвы разыгрывается следующая последовательность событий начиная со Стратегического раунда, в котором ПИ прибывают на место битвы:

- **Первый стратегический раунд:** *Доблестный натиск* поражён макропушкой одного из рейдеров и получает критическое попадание “Внутренние повреждения”.
- **Второй стратегический раунд:** *Доблестный натиск* не получает существенного урона, поскольку пустотные щиты поглощают входящий огонь.
- **Третий стратегический раунд:** *Доблестный натиск* получает ещё один залп из макропушек. Повреждения серьёзные, и судно получило повреждение “Отказ двигателей”.
- **Четвёртый стратегический раунд:** *Доблестный натиск* получает критический урон “Обезглавливание”. Капитан Гестерон мгновенно погибает, но Сильберторн и его помощники отступают с мостика незадолго до смертельного залпа. Если в этот момент ПИ находятся в вокс-контакте с *Доблестным натиском*, то слышат ужасающие звуки режущего металла, взрывающихся терминалов и крики офицеров мостика, а передача капитана Гестерона обрывается на полуслове.
- **Пятый стратегический раунд:** *Доблестный натиск* оказывается между двумя рейдерами, его пустотные щиты лопнули. В каскаде взрывов крейсер практически уничтожен. Игромеханически считается, что он получил критический урон “Катастрофический урон”, в результате чего превращается в тлеющую громаду. К счастью, плазменные и варп-двигатели не детонируют.



Если ПИ вмешаются в битву, у них будет возможность минимизировать ущерб и потенциально спасти судно. Повреждая вражеские корабли или поглощая выстрелы, которые в противном случае достигли бы *Доблестный натиск*, ПИ могут выиграть время для крейсера. Каждый раз, когда корабль ПИ уничтожает один из рейдеров, наносит критическое попадание или получает урон Прочности, он откладывает следующий эффект Доблестного натиска на один стратегический раунд. Например, атака рейдеров в четвёртом Стратегическом раунде разрушает мостик. И если судно ПИ получает или само наносит критическое попадание в третьем Стратегическом раунде, то *Доблестный натиск* не получит никаких эффектов в четвёртом раунде, но потеряет мостик в пятом, если только ПИ не нанесут или не получат дополнительный урон до этого времени тогда он не уничтожается до шестого раунда).

Во время битвы ПИ могут общаться через вокс с капитаном Гестероном и/или Сильберторном, обсуждая тактику и в целом извлекая выгоду из сотрудничества. По усмотрению МИ, особенно умные планы также могут продлить жизнь *Доблестному натиску* как описано выше.

Рейдерам приказано уничтожить крейсер, а не судно ПИ. Поэтому они сосредоточат атаки на Доблестном натиске, если только ПИ не окажутся большей угрозой. Если ПИ повредят или уничтожат один из рейдеров, оставшиеся вражеские корабли отреагируют соответствующим образом. Если *Доблестный натиск* будет сильно повреждён, рейдеры могут полностью переключить внимание на корабль ПИ, намереваясь прикончить искалеченный крейсер после того, как справятся с непосредственной угрозой в лице ПИ. Если *Доблестный натиск* по-прежнему представляет угрозу, рейдеры могут продолжать сосредоточивать на нём огонь, надеясь как можно быстрее нейтрализовать одну цель. Если ПИ уничтожат хотя бы одного рейдера и станет очевидно, что те проигрывают, то оставшиеся ренегаты попытаются бежать.

Абордаж

Если игроки хотят, то могут отправить своих персонажей на борт Доблестного натиска для отражения абордажа в рамках продолжающейся космической битвы. Если МИ захочет познакомить ПИ с таусятами несколько раньше, то это также даст возможность увидеть ксеносов в действии, когда те будут защищать корабль от ренегатов.

Во время битвы МИ может предупредить игроков о том, что один из рейдеров начал абордаж *Доблестного натиска*. Некоторые игроки могут решить самостоятельно помочь. Альтернативно МИ от лица капитана Гестерона или Сильберторна может связаться с ПИ и попросить помощи в отражении абордажа. Если у игроков есть

собственный план, то МИ может с ним поработать. В противном случае капитан Гестерон просит ПИ удерживать одну или несколько конкретных локаций. Если МИ использует абордаж вместе с космическим сражением, то лучше всего провести одиночное боевое столкновение на борту *Доблестного натиска*. Однако, если все ПИ сочтут целесообразным подняться на борт крейсера, то МИ может сосредоточиться на сражениях в трюмах, а космическую битву вести повествовательно. В этом случае МИ может поручить ПИ удерживать одну точку против последовательных волн нападающих или перемещаться из одной локации в другую, помогая экипажу *Доблестного натиска*.

Во время пребывания на борту крейсера ПИ могут столкнуться с некоторыми из членов охотничьего кадра, возможно в паре с Сильберторном. Должно быть ясно, что ксеносы также защищают корабль. Хороша будет история, если ПИ прибудут на защищаемую локацию и обнаружат там ксеносов, сдерживающих приближающихся врагов залпами своих винтовок. Либо же встретят их на перекрёстке, либо синекожие прибудут в ответственный момент и спасут ПИ. В последнем случае это добавит дополнительный стимул для помощи Сильберторну и его союзникам-ксеносам.

Независимо от ситуации, в которой ПИ сталкиваются с синекожими во время абордажа, это должна быть возможность продемонстрировать впечатляющую огневую мощь синекожих и их безупречную военную дисциплину. На данный момент ПИ не видят весь контингент, но должны столкнуться, как минимум, с отрядом из шести-двенадцати воинов Огня. Кроме того, если МИ действительно захочет продемонстрировать устрашающие технологии Тау, то может включить в эпизод один или несколько боевых костюмов Кризис.

Однако на данном этапе во время любого взаимодействия с таусятами МИ должен помнить некоторые моменты. Во-первых, ксеносы ничего не знают об имперской иерархии и не понимают значения титула “вольный торговец”. Они, скорее всего, предполагают, что ПИ – это просто экипаж корабля. Хотя и могут озадачиться отсутствием у персонажей уставной формы. Чтобы сгладить любые трудности коммуникации и избежать превращения встречи в конфликт между ПИ и тау, на первый раз желательно включить в отряд ксеносов Сильберторна. С другой стороны, присутствие инквизитора может ускорить некоторые открытия, из-за чего потребуется корректировка раздела Неожиданные пассажиры и даже событий Предложения, от которого нельзя отказаться.

Что касается абордажа, используйте **профиль Отступника со стр. 435 ОКП Rogue Trader rus.** Число врагов должно зависеть от того, является ли бой на борту основным вкладом ПИ в битву или просто дополняет их действия в общекорабельном сражении. А также от поддержки, которую они получают от экипажа, тау, личных телохранителей и т.д. Базовый уровень: пиратов должно быть в два раза больше ПИ и числа союзных NPC. МИ должен увеличить это число для особенно боеспособных групп или если средний ранг ПИ равен 4 и выше.

Вместо того, чтобы перебирать атаки для каждого дружественного и вражеского NPC, МИ должен просто рассказывать о происходящем вокруг бое, пока ПИ уничтожают атакующих их лично врагов. Если какие-то исключительные обстоятельства не требуют иного, дружественные NPC должны победить противников, потеряв при этом примерно половину своего числа. Если в число союзных NPC входят воины Огня или костюмы Кризис, то они должны действовать значительно лучше, поскольку передовое вооружение ксеносов буквально выкашивает пиратский сброд.

Если МИ решит, что сражение ПИ должно быть основным компонентом космической битвы, а битву между кораблями вести повествовательно, то может бросить несколько волн отступников. Это может произойти как в одном месте судна, так и в нескольких областях. В таком случае ПИ придётся столкнуться с тремя волнами пиратов, причём последнюю волну возглавит офицер (используйте профиль Капитана космических пиратов со **стр. 435 ОКП Rogue Trader rus).**



ПОСЛЕДСТВИЯ

Последствия битвы во многом зависят от действий ПИ и их успеха. Причём крайне важно, чтобы Сильберторн выжил и связался с ПИ (см. раздел Предложение, от которого нельзя отказаться). В конечном счёте, события после сражения остаются на усмотрение МИ, поскольку любое количество возникших во время битвы факторов может повлиять на последующие события, не последним из которых является состояние *Доблестного натиска* и его экипажа. Основной результат заключается в том, что Сильберторн и ПИ договариваются о встрече либо на борту собственного корабля, либо на Доблестном натиске. Если ПИ спасают корабль, то капитан Гестерон лично благодарит их и, если они ещё не поговорили с ним, представляет Сильберторна. Если врагам удастся уничтожить *Доблестный натиск*, то опасаясь возмездия они быстро отступят. Вскоре после этого ПИ получают исходящий из шаттла вокс-сигнал от инквизитора.

В любом случае Сильберторн объясняет ПИ, что ему нужны их услуги для выполнения очень важной миссии и что он может хорошо вознаградить их за помощь. В зависимости от характера игроков и предпочтений МИ, детали миссии могут стать предметом обсуждения на этом этапе или позже, после личной встречи. Инквизитор предпочитает обсуждать столь деликатные вопросы лично. По связи он раскрывает лишь минимум информации, дабы убедить ПИ встретиться с ним лично. Однако Сильберторн ничего не говорит о синекожих, и в этом случае ксеносы сойдут вместе с ним с шаттла в ангаре.

Судьба Доблестного натиска

В зависимости от участия ПИ в битве, по её завершению *Доблестный натиск* мог быть повреждён, искалечен или уничтожен. Если ПИ спасли судно от неминуемого разрушения, то заслужили уважение и признательность капитана Гестерона, который мог бы стать потенциальным союзником в будущих приключениях. Однако даже если корабль не получил критических повреждений, состояние двигателей и другие разрушения делают его непригодным для выполнения миссии Инквизиции. Кроме того, как только Сильберторн узнает, что ПИ – вольный торговец со свитой, то посчитает их гораздо полезнее для проникновения во владения Модрена.

Если *Доблестный натиск* выживет, Сильберторн прикажет капитану Гестерону вернуться на ремонт. Он сделает это конфиденциально, "за кадром", чтобы не раскрыть свой статус инквизитора ПИ. По воксу Сильберторн объясняет ПИ, что у него есть для них предложение, которое потенциально может оказаться очень прибыльным, и просит обсудить детали лично. Если ПИ спросят о его связи с Доблестным натиском или предположат, что он офицер флота, то Сильберторн также объяснит, что *Доблестный натиск* сопровождал его до места назначения и что с учётом повреждений ему теперь потребуется помощь ПИ. Сильберторн непреклонен в том, что детали необходимо обсудить лично. Если ПИ будут протестовать или окажутся чрезмерно любознательными, Сильберторн заявит, что ему нужна помощь в борьбе с предателем Империума, и что награда будет велика.

Если *Доблестный натиск* будет уничтожен в битве, Сильберторн выживет вместе со своими аколитами и союзниками тау. Когда положение корабля станет отчаянным, инквизитор отступит в ангар к посадочным модулям – как принадлежащим Имперскому флоту, так и небольшой горстке шаттлов Тау. Как и имперские лихтеры, корабли Тау способны путешествовать только на короткие расстояния, и было бы невозможно завершить путешествие к царству Модрена с их помощью. В ходе опасного манёвра шаттлы остаются рядом с *Доблестным натиском*, даже когда он подвергается вражескому обстрелу, а затем прячутся среди обломков после его разрушения. Как только вражеские корабли уйдут или потерпят поражение от ПИ, Сильберторн свяжется по воксу.

Опциональное событие: Отчаянное спасение

В качестве альтернативы описанному выше исходу, МИ может призвать ПИ спасти Сильберторна и его союзников. Это усложняет битву за корабль, но также может ещё больше связать ПИ с инквизитором, добавив дополнительный стимул для дальнейшего сотрудничества.

После того, как *Доблестный натиск* повреждается (в четвёртом стратегическом раунде после прибытия ПИ, если только их действия не отсрочат гибель), Сильберторн связывается с судном ПИ по воксу и просит помощи. Ситуация ужасная, и при необходимости он сошлётся на свои полномочия инквизитора. Однако предпочтёт держать данный факт в секрете и сначала попытается другими способами убедить ПИ спасти его. Сначала он попросит ПИ помочь в эвакуации важных пассажиров с корабля. Если ПИ задержатся или спросят о награде, Сильберторн пообещает им большую плату за помощь, хотя и не раскрывает подробностей.

Спасение Сильберторна с обречённого *Доблестного натиска* – опасное дело, которое усложняется ещё больше, если корабль ПИ также подвергнется нападению. Есть два основных способа, с помощью которых ПИ могут вызволить Сильберторна и его союзников, хотя МИ должен быть непредвзятым и учитывать любые предложения игроков. Первый способ – доставить пассажиров с помощью шаттлов, лихтеров или других небольших судов. Второй способ – ПИ должны максимально близко подойти к союзному кораблю как во время абордажа. Хотя второй вариант сложнее, оба опасны – первый оставляет пассажиров практически незащищёнными от врага на борту шаттлов, а второй подвергает судно ПИ большей опасности. По умолчанию у ПИ есть только один Стратегический раунд, в котором они должны спасти Сильберторна и остальных. Можно выиграть дополнительное время, если их корабль не получит повреждений, они нанесут урон вражескому кораблю или предпримут иное действие, которое МИ сочтет подходящим.

Для эвакуации пассажиров на лихтере или шаттле, судно ПИ должно находиться в пределах 5 ПЕ от *Доблестного натиска*. Число пассажиров, которых Сильберторн хочет эвакуировать – он сам, его аколиты и отряд членов охотничьего кадра. Это количество слишком велико для одного шаттла, если только у ПИ нет доступа к тому типу посадочных модулей, которые обычно используются для военных учений (например, десантный корабль типа «*Ангантюр*»). ПИ могут либо попытаться эвакуировать пассажиров на нескольких шаттлах в течение одного Стратегического раунда, либо по одному в течение двух и более раундов. Однако последний подход обречён на провал, если только действия ПИ не задержат уничтожение *Доблестного натиска*. Для эвакуации пилот шаттла должен пройти **Ординарный (+10) тест Пилотирования (Космический корабль).** Погрузка пассажиров занимает некоторое время, поэтому шаттл должен дождаться начала следующего Стратегического раунда, чтобы отправиться в обратный путь. После чего пилот должен пройти ещё один **Ординарный (+10) тест Пилотирования (Космический корабль).** В случае провала пилоту требуется дополнительный Стратегический раунд для сбора пассажиров из-за того, что он пришвартовался не в том отсеке или выбрал окольный маршрут во избежание огня противника. Если шаттл проходит в пределах 1 ПЕ от вражеского корабля, то пилот получает штраф к тесту в соответствии с рейтингом турели этого корабля. Если шаттл подвергается обстрелу вражеской турели и пилот проваливает тест на четыре и более степени, то его сбивают.

Если игроки решат прибегнуть ко второму варианту и подойти на близкое расстояние (1 ПЕ), то от рулевого потребуется пройти **Сложный (-10) тест Пилотирования (Космический корабль) + Манёвренность.** Будучи "пришвартованным" таким образом, судно ПИ не может совершать маневровые действия. В следующем Стратегическом раунде рулевой должен провести ещё один такой же тест, чтобы безопасно отделиться от *Доблестного натиска* со спасёнными пассажирами. Если ПИ не смогут спасти Сильберторна до того, как *Доблестный натиск* будет уничтожен, то инквизитор и его союзники-ксеносы всё равно выживут, благодаря собственным усилиям. Хотя это необходимо для сюжета приключения, игрокам не следует создавать впечатление, что результат заранее предопределён и что их действия ни на что не влияли. Один из способов избежать этого – включить негативные эффекты, за исключением смерти Сильберторна и его союзников. Например, инквизитор мог быть ранен во время разрушения корабля или придавлен упавшей опорной балкой. Кроме того, тау могут понести потери в размере любого количества жертв, а также повредить или уничтожить технику. Когда ПИ извлекают пассажиров из-под обломков *Доблестного натиска*, последствия их неспособности спасти несчастных до гибели судна должны быть очевидны в виде раненого инквизитора и множества окровавленных и мёртвых воинов синекожих ксеносов.



Неожиданные пассажиры

Если ПИ успешно защитят *Доблестный натиск*, то им не придётся встречаться лицом к лицу с Тау до тех пор, пока не начнутся переговоры с Сильберторном. В зависимости от мировоззрения ПИ это может варьироваться от просто удивления до желания убить. Если ПИ откажутся спасать ксеносов, оставив тысячи членов экипажа гибнуть вместе с их кораблем, Сильберторн спокойно, но убедительно объявит, что их выживание необходимо для его миссии, которая имеет огромную важность. И снова Сильберторн будет готов раскрыть свою личность инквизитора лишь в крайнем случае. А если ПИ будут настаивать на этом, то это произведёт неприятное впечатление.

Со своей стороны, тау не испытывают особой обиды или враждебности по отношению к ПИ. Кроме того, важность спасения эфирного такова, что тау готовы игнорировать многие оскорбления, вплоть до жестоких "недоразумений", но только если посчитают, что помощь ПИ необходима для выполнения их миссии.

Дополнительную информацию о том, как представить тау персонажам игроков, см. в разделе Встреча с Сильберторном ниже.

Руководство МИ: личность Сильберторна

На протяжении всего **Twilight Crusade** Сильберторн пытается скрыть то, что он инквизитор. В то время как некоторые группы игроков могут согласиться с тем, что он могущественный человек, который предпочитает держать источник своей силы в секрете, или довольствоваться тем, что пришли к выводу, что он, скорее всего, является инквизитором, другие могут зациклиться на этом вопросе. Некоторая степень предположений и даже слежки может добавить интереса и напряжения к приключению, но МИ не должен допускать, чтобы это дошло до того, что сорвёт приключение. Если ПИ (или игроки) ясно дадут понять, что они не желают реализовывать план Сильберторна, не зная его личности, МИ должен заставить его раскрыться, разумеется, в достаточно драматичной форме. Это могло бы варьироваться от редкого момента гнева со стороны Сильберторна до спокойной демонострации своей розетты – маленького малинового символа Инквизиции. Точный способ признания должен зависеть от действий ПИ. В любом случае, это открытие должно отрезвлять, возможно, даже пугать, особенно, если ПИ действовали неуважительно или конфронтационно по отношению к Сильберторну.



Предложение, от которого нельзя отказаться

"Хотя философия Тау меня беспокоит, я не могу не согласиться с некоторыми аспектами. Пожалуй, наиболее примечательным является принцип, согласно которому общие потребности перевешивают потребности частного. В конце концов, разве не следует каждый день приносить жертвы, дабы человечество могло выжить?"

– из личных дневников инквизитора Сильберторна

Как только ПИ отогнали или уничтожили корабли пиратов (или когда последние добили *Доблестный натиск*), Сильберторн связывается с ПИ для встречи и обсуждения деталей предложения. Понятно, что ПИ могут начать подозревать, что он о чём-то умалчивает. С помощью **Сложного (-10) теста на Проницательность** можно обнаружить, что Сильберторн действительно что-то скрывает, но при этом искренен в обещании хорошего вознаграждения за помощь.

По правде говоря, управление кораблём – это далеко не типичная операция Сильберторна, но у него не было выбора, кроме как пройти через варп-врата Иерихон-Пасть и преследовать свою жертву до просторов Коронуса. Более того, хотя он и не признаётся в этом, но для его дела помощь ПИ является большим благом, поскольку, в отличие от линейного корабля Флота, у вольного торговца есть потенциал проникнуть во владения Модрена посредством хитрости, а не грубой силы. Хотя офицеры флота и могут дезертировать вместе с кораблём (как, собственно, и произошло с Сабиной Алсунет), к таким кадрам Модрен относится весьма подозрительно и следит особенно бдительно. Поэтому Сильберторн считает, что ПИ и их корабль лучше подойдут для его нужд.

Данная часть приключения почти полностью состоит из социальных взаимодействий между ПИ, Сильберторном и шас'о Джа'Вра. Поэтому то, как будут развиваться следующие события, во многом зависит от того, как поведут себя ПИ. Для опытных в вопросах дипломатии и политеса – это возможность проявить себя. МИ должен позволять продолжать разговоры до тех пор, пока это кажется естественным и игроки остаются вовлечёнными. Как и в случае с другими социальными встречами, основным элементом должна быть ролевая игра, а проверки навыков лишь дополнять. Эти взаимодействия служат для продвижения истории, и поэтому у ПИ нет реальной возможности "потерпеть провал" независимо от неудачного выбора слов или бросков кубиков. Однако, если ПИ ведут себя плохо или проваливают тесты на социальные навыки, это должно дать негативные последствия. Если первое знакомство ПИ с инквизитором или шас'о Джа'Вра пройдёт плохо, то это должно повлиять на будущие взаимодействия и

Руководство МИ: ПИ-ксеносы

Хотя может показаться, что если у ПИ есть ксеносы в составе группы, то и взаимодействие с тау также не составит проблем. Однако так бывает не всегда. Если в группе есть орки-карсары (см. дополнение Into the storm) или чудилы **(см. дополнение The Navis Primer),** то это добавит один уровень сложности к взаимоотношениям с синекожими. Хотя империя Тау стремится принимать в свои ряды как можно больше иных рас, она давно оставила всякую надежду на мирное взаимодействие с орками, приняв политику истребления или избегания. Битвы с орками оказались одними из самых кровавых и длительных среди множества войн империи, и ненависть к зеленокожим укоренилась глубоко. Шас'о Джа'Вра будет шокирована тем, что орки служат на борту корабля вольного торговца не только из-за знаний о ксенофобских настроениях Империума, но и из-за безудержной агрессии и насилия зеленокожих. Хотя она готова стерпеть практически любые проблемы с целью спасти эфирного Аун'Ро, присутствие орка значительно усложнит любое общение, поэтому предпочтёт избегать этих существ при любом удобном случае.

С другой стороны, шас'о будет рада видеть персонажа-круута. Джа'Вра, как и все тау, желает, чтобы круты добровольно и целиком приняли Высшее Благо и прекратили быть наёмниками. Однако она понимает что, по крайней мере, пока, это одна из нескольких неудачных черт круутов, которые они не могут перерасти. Как бы то ни было, круут является связующим звеном с империей Тау, и присутствие одного такого на борту судна вольного торговца укрепит доверие Джа'Вра к ним.

ПИ-друкхари вряд ли придадут особое значение таким меньшим созданиям, но тау не особо в восторге от этих древних хищников. Джа'Вра немногословна с любым тёмным эльдаром, молча уважая их мощь, но презирая за жестокость.

Что же касается людей, Джа'Вра нейтральна – история молодой империи знает жестокие конфликты с силами Империума, но долг перевешивает любые подобные проблемы. Более того, она надеется, что Империум однажды может войти в растущую империю Тау, обретя место под великими знамёнами Высшего Блага. Она, впрочем, достаточно осмотрительна, чтобы не озвучивать вслух данное желание, если только не считает, что это никак не поставит её крайне важное задание под угрозу.

Также обратите внимание, что это отличная возможность представить любых ПИ-тау **(см. Tau Character Guide)**. ПИ-тау могут как разделять взгляды шас'о на некоторых ксеносов (таких как орки, крууты, эльдары и люди), так и быть более непредубеждёнными (некоторые сказали бы наивными).

встречи. И наоборот, если ПИ произведут впечатление на Сильберторна и тау, то они с большей вероятностью предложат помощь в виде совета и военной поддержки. Другая область, в которой успех ПИ может иметь ощутимое влияние – это вознаграждение, которое они получат от Сильберторна в обмен на службу.

ВСТРЕЧА С СИЛЬБЕРТОРНОМ

Впервые встретив Сильберторна ПИ должны отметить как отсутствие показной роскоши в одежде и внешности, так и исходящую от него ауру власти. Место, где они впервые встречаются, оставлено на усмотрение ПИ, будь то в ангаре, когда он выходит из лихтера, в кают-компании или на мостике.

Многие инквизиторы окружают себя доверенными слугами и оперативниками. Сильберторн не является исключением, хотя при себе держит лишь небольшой отряд, что лучше соответствует его предпочтению тайной работы. Когда ПИ встречают инквизитора, его сопровождают два человека, выглядящие как телохранитель и пожилой писец. Первый, Диамнас Чар, действительно выполняет роль телохранителя, но не только. У него внушительная фигура: высокий, широкоплечий и мускулистый, волосы коротко подстрижены в стиле милитари. Другой агент Сильберторна, Гулетт Анхд, также защищает своего хозяина, хотя она делает это более эзотерическим способом. Книжная, даже хрупкая внешность Анхд противоречит её способностям могущественного псайкера. Оба аколита всегда остаются рядом с Сильберторном, если только он не найдёт причины прогнать их. Несмотря на то, что они уважают волю своего хозяина, эта невероятно преданная пара никогда не будет рада оставить инквизитора без защиты.

Предполагая, что ПИ ещё не столкнулись с тау, МИ должен решить, будет ли шас'о Джа'Вра и её телохранители сопровождать Сильберторна, или он вызовет их после первой встречи с ПИ наедине. Если в прошлом ПИ проявили склонность к подозрительности или враждебности по отношению к ксеносам (как учат всех добропорядочных граждан Империума), то это могло бы способствовать тому, чтобы разговор прошёл гладко. Если ПИ терпимы к ксеносам, то Сильберторн знает об этом и будет действовать соответственно. Если в группе есть ПИ-ксеносы, либо NPC-ксеносы, то это также приводит к тому, что Сильберторн скорее представит тау раньше. Если ПИ прослыли ксенофобами, то Сильберторн будет основывать своё решение на отношениях, которые он наладил до этого с ПИ. Если ПИ продемонстрировали готовность следовать примеру Сильберторна с минимальными вопросами, то он попросит шас'о сопровождать его. В противном случае инквизитор воздержится от представления таусят до тех пор, пока не приучит ПИ к этой концепции. После знакомства Сильберторн объясняет основные детали делового предложения.

Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Наконец, седовласый Сильберторн ненадолго смотрит в глаза каждому из вас и облизывает губы, готовясь объяснить предложение, которому он придаёт такое большое значение. "Я уверен, что вы знаете фамилию Модрен – династию вольных торговцев, что практически исчезла за последние десятилетия. Возможно, вам также известны слухи о судьбе Вира Модрена, нынешнего держателя патента. Некоторые слухи говорят, что он мёртв, став жертвой собственного высокомерия. Другие говорят, что он всё ещё жив и находится за пределами Коронуса. Эти последние слухи верны. Модрен заявил о независимости от Империума и стремится основать собственное царство за пределами общепринятых границ Коронуса. Он считает себя не обязанным Императору и находящимся вне правосудия Империума. Я намерен доказать его неправоту, и поскольку мой прежний транспорт уже не пригоден для путешествия, которое будет долгим и трудным, я прошу вашей помощи. У вас есть опыт путешествий за пределы Империума и встречи с неизведанным, что делает вас подходящими для этой миссии. Могу обещать вам, что награды будут более чем соответствующими". При этом он улыбается, хотя в этом жесте нет веселья.

Сильберторн открыт для обсуждения особенностей вознаграждения. Как влиятельный и могущественный инквизитор, он может предложить множество вещей, которые невозможно купить ни за какие деньги. На фундаментальном уровне он может предложить все владения династии Модренов, как за пределами Коронуса, так и внутри Империума, поскольку преступления Вира Модрена также прокляли и его династию, и Сильберторн намерен обрушить всю тяжесть Инквизиции на родственников после устранения непосредственной угрозы. Конечно, запретные знания и еретические артефакты не включены в эту сделку, и Сильберторн не считает нужным обсуждать их. Помимо богатств династии Модрен, инквизитор предлагает и другие награды, соответствующие желаниям ПИ (см. врезку **Не только ради денег).** В качестве дополнительного стимула, если *Доблестный натиск* будет уничтожен в ходе битвы, Сильберторн предлагает завладеть остовом. Но заявляет, что не может гарантировать невмешательство Имперского флота. Точное состояние добычи зависит от того, насколько хорошо ПИ справились с предыдущей битвой. Если ПИ не заинтересованы в спасении конкретных компонентов, то спасение остова Доблестного натиска должно просто дать +200 ОД.

Вполне возможно, что ПИ уже слышали о Вире Модрене или династии Модренов. Для этого необходимо пройти **Ординарный (+10) тест Учёного знания (Имперские патенты) или Обыденного знания (Вольные торговцы).** Успех означает, что ПИ слышал о династии и знает, что она присутствует в Каликсиде со времён Анжуйского крестового похода. Дополнительные

степени успеха указывают на то, что персонаж лучше знаком с историей династии и её проблемами последних лет. МИ должен предоставить дополнительную информацию, основанную на количестве степеней успеха и собственных предпочтениях относительно того, сколько ПИ должны знать.

Как и во всём, Сильберторн охотно предоставляет лишь минимально необходимую информацию. Это означает объяснение цели путешествия, но не истинной причины. Сильберторн намеревается отправиться в тайные владения вольного торговца-отступника Вира Модрена, убить его и разрушить псевдоимперию. Если ПИ спросят о причине, Сильберторн ответит, что дело в том, что Вир оставил свои обязанности перед Империумом и отказался от признания власти Императора. Истинная причина, однако, ещё мрачнее. Сильберторн знает, что Модрен находится в союзе с Губительными Силами, черпает силу из томов запретных знаний и общается с варп-ведьмами – еретиками худшего сорта. Хотя этого само по себе более чем достаточно, чтобы добиться смертного приговора и отлучения Вира, Сильберторн до сих пор откладывал правосудие из-за удалённости вольного торговца от Империума. Однако недавняя кража технологий Тау и похищение эфирного добавили срочности. Сильберторн опасается, что если Вир и находящиеся на его службе еретики откроют секреты технологии Тау, или таинственных эфирных и непогрешимой власти, которую они имеют над всеми остальными тау, результатом станет новое и очень опасное оружие в арсенале врага человечества.

Тау

То, как МИ представляет синекожих и их участие в плане Сильберторна, в некоторой степени зависит от игроков и отношения к ксеносам. Инквизитор чрезвычайно проницателен и улавливает любые взгляды на ксеносов, какими бы тонкими они ни были. Если МИ пожелает, то также может провести **Встречные тесты** (как прямые, так и скрытые) во время разговоров Сильберторна с ПИ, поскольку инквизитор пытается оценить их отношение к ксеносам, прежде чем представлять своих союзников тау.

Если ПИ ещё не столкнулись с тау на борту *Доблестного натиска*, то Сильберторн вызывает ксеносов после объяснения основ плана. Это может произойти в любой момент, в зависимости от того, какой реакции Сильберторн ожидает ПИ. И хорошее время – это когда один из ПИ спросит, как им найти владения Модрена за пределами нанесённых на карту границ Коронуса. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Не только ради денег

Хотя Сильберторн до сих пор не давал чёткого представления о награде, большинство ПИ могут настаивать на уточнении деталей, прежде чем отправиться в опасное путешествие, да ещё и возглавляемое ненадёжными ксеносами. В дополнение к богатству династии Модренов и, возможно, трофеям с *Доблестного натиска*, Сильберторн может предложить персональные награды. Хотя большинство вольных торговцев считают прибыль достаточной мотивацией, эти награды выходят за рамки данного, предлагая уникальную возможность получить бесценное вознаграждение. По сути, эти награды должны гарантировать, что ПИ не смогут отклонить предложенный план инквизитора. Однако, если обещания богатства из казны династии достаточны, МИ может рассмотреть дополнительные награды как необязательные. Ниже приведены несколько советов, которые помогут определить подходящие награды для группы, но МИ не должен ограничиваться приведёнными рекомендациями. В конце концов, никто не знает желаний своих игроков лучше, чем их ведущий.

Для расчёта персональных наград следует отталкиваться от Пути происхождения. Любые совместные предприятия в прошлом двух и более ПИ, также являются потенциальным основанием. Вполне вероятно, что игроки уже придумали связывающие ПИ друг с другом предыстории. А если нет, то сейчас самое время придумать какой-нибудь неразрешённый конфликт. Преимущество общей истории заключается в том, что это потребует от МИ придумывать меньше наград, позволяя получать равную выгоду от одного приза. Возможные награды могут включать в себя личность неизвестного лица, причинившего вред исследователю(ям) в прошлом, или местонахождение такого врага, если его личность уже известна. Если у кого-то из ПИ возникнет вопрос, то Сильберторн сможет предложить ответ или, по крайней мере, важную подсказку. Как могущественный и влиятельный инквизитор, Сильберторн может предложить ПИ помощь в борьбе с врагом или в поиске новых союзников. Другой способ, с помощью которого Сильберторн может использовать свой авторитет и влияние – это стереть какое-то преступление или чёрную метку из прошлого ПИ, удалив записи так, будто ничего никогда не происходило. Это может быть что угодно: от очистки имени в связи с подозрением в контрабанде до отмены награды за голову.

Конечно, если в группу ПИ уже входят тау, то для этих персонажей спасение эфирного само по себе должно быть более чем достаточной наградой. Тем не менее, даже эти ксеносы не лишены амбиций, и любой воин Огня может рассчитывать на похвалы и продвижение по службе в дополнение к удовлетворению от служения Высшему Благу.

Семь фигур в доспехах входят плотным строем. Их полностью закрывающие, облегающие доспехи цвета охры не похожи ни на что, что можно найти в Коронусе А длинноствольные винтовки на плечах явно нечеловеческого происхождения. С шипением выходящего воздуха главная фигура снимает шлем обнажая лицо ксеноса – синекожее, с тонким безгубым ртом и единственной длинной косой волос. Шас'о, – уважительно кивает Сильберторн ксеносу, который отвечает на приветствие.

Сильберторн объясняет, что местонахождение царства Модрена неизвестно, а любые поиски могут занять годы. Хотя он сам не совсем понимает, как это возможно (но у него есть подозрения), инквизитор верит заявлениям ксеносов о том, что они могут найти царство Модрена, и прекрасно понимает, что помощь шас'о Джа'Вра и её кадра является единственной возможностью. Более того, он считает, что угроза от Вира более чем достаточна, чтобы оправдать союз с ксеносами. Если ПИ выражают обеспокоенность или недовольство работой с тау, Сильберторн их выслушивает, но не допускает мысли о продолжении работы без синекожих.

В зависимости от отношения ПИ к ксеносам, встреча с тау может варьироваться от любопытства до напряжённого опыта, грозящий перерасти в открытое насилие. Большинство вольных торговцев более терпимы к ксеносам, чем средний гражданин Империума, поскольку в путешествиях они сталкиваются со всевозможными странными существами. Однако, если ПИ решительно настроены враждебно по отношению к ксеносам, то эта встреча может потребовать деликатного подхода со стороны МИ. Сильберторн может выступать миротворцем объясняя ПИ, что шас'о Джа'Вра и её отряд не представляют угрозы и что ему нужна их помощь для завершения миссии. Если Сильберторн не видит другого способа обеспечить сотрудничество, то раскрывает свою личность инквизитора и полагается на свои полномочия. Однако это лишь последнее средство, и прежде чем сделать это, он попробует иные подходы, как напоминание о большой награде или объяснение того, что только тау знают, как найти владения Модрена.

Если ПИ усомнятся в мотивах ксеносов помочь Сильберторну, он или шас'о Джа'Вра объясняют, что тау стремятся вернуть объект, который у них украли слуги Вира. Однако это не совсем так. Хотя агенты Модрена действительно украли множество технологий Тау, мотивацией кадра путешествовать так далеко и так рисковать является спасение похищенного эфирного – одного из таинственных лидеров касты, которая управляет империей Тау и за которой беспрекословно следуют все остальные. Если кто-либо из ПИ выразит скептицизм или если МИ желает усилить напряжение между сторонами, соответствующие ПИ могут попытаться провести Встречный тест на Проницательность либо против Сильберторна, либо против умения Обман Джа'Вра. Если ПИ выигрывает, то обнаруживает, что оппонент не совсем откровенен.

Иерихонский рубеж

Хотя это ещё одна деталь, которую Сильберторн предпочитает держать в секрете, существует несколько способов, с помощью которых ПИ могли узнать, что Сильберторн и его союзники тау прибыли в поисках Модрена из Иерихонского рубежа. Данный факт они могли узнать у капитана Гестерона, которому не хватает двуличности и умения держать язык за зубами. Также возможно, что если ПИ знают Иерихонский рубеж, то сами могли прийти к такому выводу. В то время как Империум жёстко контролирует информацию о варп-вратах Иерихон-Пасть, вольные торговцы относятся к числу тех людей, которые достаточно важны и могущественны, чтобы знать о их существовании. Как и во всех крупных военных кампаниях Империума, вольные торговцы поддерживают Ахиллов крестовый поход перевозя припасы, персонал и сражаясь с врагами. Даже если ПИ не видели лично варп-врат и не получали приглашения присоединиться к крестовому походу, более чем вероятно, что они знают, по крайней мере, некоторую информацию от других вольных торговцев или иных влиятельных людей Коронуса и Каликсиды.

Предприятие

С точки зрения игромеханики, миссия по достижению царства Модрена и убийству вольного торговца-еретика представляет собой Великое предприятие, для завершения которого требуется 1500 ОД. Однако в этом начинании возникают определённые сложности из-за того, что Сильберторн пытается скрыть ключевые факты о своей миссии, включая её мотивацию. Хотя тау стремятся вернуть только эфирного Аун'Ро, цель Сильберторна – помешать Модрену раскрыть секреты ксеносов. Этого можно добиться убив еретика, независимо от того, выживет ли эфирный в процессе или нет, однако раскрытие данного факта синекожими может поставить под угрозу миссию и обострит отношения. Из-за секретного характера Предприятия ПИ могут заработать очки достижения выполняя цели, о которых они не подозревают.

Противники

ПИ могут спросить Сильберторна о владениях Модрена и ресурсах в его распоряжении. Хотя некоторая информация всё же просочилась в Коронус и в уши агентов Сильберторна на Поступи, она скудна и противоречива. Единственное, что известно точно, так это то, что Модрен заявил, что звёздная система служит лишь его целям. Он посвятил все усилия созданию собственной империи, вербовке ксеносов, людей из-за пределов света Императора, а также ренегатов и изгоев Коронуса и Каликсиды. Однако точная природа и количество сил в распоряжении Модрена неизвестны. Инквизитор полагает, что в их состав входит ряд

обладающих властью и ресурсами людей, добровольно присягнувшие на верность Модрену. Именно благодаря этой феодальной системе Вир так быстро увеличил свою власть, а капитаны многочисленных кораблей стали его вассалами. Именно по этой причине Сильберторн намерен хитростью проникнуть во владения Модрена, и для этого ему нужны ПИ. Более подробную информацию о владениях Модрена и его вассалах можно найти в **Главе II: Бурлящее царство.** Однако информация скудна, и поэтому ПИ придётся достигнут места назначения, чтобы узнать личности своих потенциальных союзников и врагов.

КАДР

Точный состав охотничьего кадра шас'о Джа'Вра оставлен на усмотрение МИ, чтобы он мог адаптировать его к потребностям своей игры. МИ также должен учитывать доступное пространство на корабле ПИ. Если будет слишком много воинов и машин, чтобы уместиться в пределах судна, то это может либо подорвать доверие, либо привести к разочаровывающим упражнениям по распределению пространства. Члены охотничьего кадра должны представлять собой значительную силу и, в зависимости от собственных боевых ресурсов ПИ, могут равняться им или превосходить. Присутствие кадра должно оказать существенное влияние на финальную битву в **Главе III .**

Рекомендуется, чтобы в боевой расчёт входили как минимум:

- Четыре отряда по 12 воинов Огня.
- Две команды по 12 следопытов.
- Две команды по три боевых костюма XV8 Кризис.
- Два боевых костюма XV88 Залп.
- Один боевой костюм XV9 Угроза (личный боевой костюм Джа'Вра)

Если кто-либо из игроков выразит интерес к игре за воина Огня, то рекомендуется обратиться к **Tau Character Guide.** Если МИ разрешит, то все игроки могут сменить персонажей на это приключение, при этом основные персонажи просто отойдут на второй план. Таким образом можно создать отряд воинов Огня, на который игроки могут переключаться в определённых событиях. Это особенно уместно, если ПИ не очень боеспособная группа. Игроки могут использовать своих обычных персонажей для переговоров, дипломатии и исследований, а для боевых столкновений переключаться на тау.

Конечно, если ни один из представленных вариантов не кажется подходящим или МИ считает, что на данном этапе это будет только мешать, никому из игроков не обязательно создавать персонажа тау. Однако, если ПИ умрёт или иным образом станет неиграбельным по ходу приключения, это даст идеальную возможность одному из воинов Огня выйти на первый план. В этом случае игрок создаёт нового ПИ-тау, предполагая, что данный ксенос всё это время путешествовал вместе с Сильберторном на корабле ПИ, но оставался в тени.



На неизведанную территорию

"Попытка путешествовать без надёжных карт – значит навлечь на себя смерть. Или чего похуже."

– навигатор Толиус Бенетек

Приняв предложение Сильберторна и познакомившись с тау, ПИ должны отправиться в долгое и опасное путешествие на неизведанную территорию. Не имея никаких карт или подсказок относительно местоположения царства Вира, за исключением того, что оно находится на галактическом юге Коронуса, ПИ будут должны положиться на руководство тау. Даже самым убеждённымм ксенофилам будет неприятно столь сильно полагаться на недавних знакомых. Потенциально это беспокойство усугубляется тем фактом, что тау либо не хотят, либо не могут объяснить, откуда они знают местонахождение царства Модрена. Сильберторн рассеивает любые сомнения, которые могут возникнуть у ПИ, напомнив, что тау – их единственный способ найти владения Модрена, хотя это может быть слабым утешением.



Навигация в неизведанном

В зависимости от того, где ПИ столкнулись с Доблестным натиском, возможно им придётся пересечь весь Коронус. Но поскольку он изучен, то МИ может пропустить данную часть приключения и начать сразу возле неизведанных областей.

Расстояние значительное и, за исключением служащих Модрену и его вассалам изгоев-навигаторов, ни у кого нет ни карт пространства между Коронусом и царством Вира, ни варп-маршрутов. Если среди игроков есть ПИ-навигатор, то процесс следования по маршруту может быть описан как повествовательно, так и подробно. Если роль навигатора исполняет NPC, от МИ может сделать путешествие загадочным, заставив шас'о и небольшое количество тау общаться с навигатором за закрытыми дверями. Конечно, ПИ-навигатор может захотеть узнать больше о методе тау и, хотя это возможно, но факт того, как синекожие могут найти пропавшего эфирного и владения Модрена, остаётся загадкой.

Путешествие до Проклятых владений должно занять 120 дней, хотя ПИ понятия не имеют, чего ожидать. За исключением ранних этапов путешествия, Астрономикон вряд ли будет виден. Из-за удалённости от Терры (даже по стандартам Коронуса), для определения местонахождения Астрономикона базовая сложность теста на Бдительность должна быть **Сложной (+0).** Если навигатор не может обнаружить Астрономикон, то помощь тау снижает сложность теста Навигации (Варп) для прокладки курса от **Адского (-60) до Тяжёлого (-20)**, при условии, что навигатор согласился выйти из варпа и синекожим дали время для наблюдения и расчётов. Для ПИ-навигатора необходимость работать с тау предлагает интересный опыт ролевой игры. Скорее всего, навигатор отвык принимать помощь, тем более от ксеносов. И дело осложняется тем, что у данной расы нет опыта варп-путешествий. У навигатора должно сложиться впечатление, что понимание варпа тау сильно отличается и явно уступает его собственному.

Способы путешествий в Имматериуме странны для тау. Поэтому придётся часто выходить из варпа, чтобы позволить ксеносам уточнить положение корабля в реальном пространстве и внести коррективы (обычно не менее нескольких часов и как минимум раз в два дня). Процесс может оказаться утомительным, но придётся ждать. К счастью или нет, но некоторые из этих остановок оказываются вблизи либо потенциальной опасности, либо потенциального источника прибыли. МИ может использовать представленные события в любом порядке, а также придумать новые (например, связанные с деятельностью Модрена, с текущими делами ПИ, как задел для будущих приключений или просто как занятное, но бесполезное событие в глубинах космоса).

МИ вовсе не обязательно запускать событие при каждом выходе из варпа. Однако желательно сделать как минимум пять встреч, прежде чем они достигнут царства Вира. Многие события напрямую или косвенно связаны с Модреном и его деятельностью. Следовательно, частота таких встреч должна увеличиваться по мере приближения к Проклятым владениям. Хотя не обязательно запускать события в указанном порядке, но часть из них связаны друг с другом, и поэтому МИ должен учитывать результаты прошлых столкновений.

ПОКИНУТЫЙ

Вскоре после выхода из варпа офицер на мостике сообщает о том, что авгуры обнаружили нечто похожее на заброшенное судно, всего в нескольких тысячах километров от текущего местоположения корабля. Этого должно быть достаточно, чтобы возбудить любопытство ПИ. Если нет, то Сильберторн может порекомендовать подойти поближе, чтобы хотя бы подтвердить, является ли судно имперским.

Направленное сканирование корабельных авгуров показало, что это транспортный корабль типа Каррак. Если ПИ всё ещё находятся в границах Коронуса, то это само по себе не примечательно. Однако, если событие произойдёт ближе к царству Модрена, то это будет несколько неожиданно. В последнем случае ПИ могут предположить, что приливы варпа сбили корабль с курса. И этот факт они смогут подтвердить, если восстановят питание системы корабля и получат доступ к когитаторам. Независимо от того, куда направлялось судно, оно стало жертвой пиратов худшего сорта – налётчиков Хаоса. Конкретно эти пираты служили Виру Модрену, и платили дань со своей добычи в обмен на безопасную гавань и услуги еретеха Форциза.

Сканирование судна показывает, что оно находится в довольно хорошем состоянии для заброшенного, с минимальными боевыми шрамами на корпусе. Для ПИ очевидно, что его спасение может стать прибыльным делом.

Падение Гиппомана

Гиппоман – транспортный корабль типа Каррак, который последние несколько лет переправлял грузы и пассажиров между Поступью и мирами Царства Винтерскейла. Так было до тех пор, пока примерно шесть месяцев назад он не стал жертвой Ортоса Корелла – капитана пиратского судна *Сердце огня*. Оказавшись вдали от обычного и безопасного маршрута, *Гиппоман* не смог противостоять кораблю Хаоса. После короткой перестрелки из макропушек Ортос начал жестокий и кровавый абордаж, легко одолев экипаж транспортника. Уничтожив большую часть экипажа и пассажиров, Корелл и его налетчики поработили остальных, разграбили корабль и отключили многие системы перед отлётом, оставив мёртвый корабль дрейфовать в пустоте.



Изучение Гиппомана

Длина *Гиппомана* превышает два километра, поэтому исследование огромного заброшенного корабля является сложной задачей. Так как шас'о Джа'Вра потребуется только несколько часов для корректировки курса, ПИ смогут лишь поверхностно изучить корабль. За исключением грузовых отсеков, на борту *Гиппомана* почти нет трупов. Однако признаков боевых действий предостаточно: от лазерных ожогов и кратеров от пуль на стенах до засохшей крови на палубе. Когда ПИ впервые поднимаются на борт *Гиппомана* МИ должен

Слишком хорошо, чтобы быть правдой

Опытные ПИ ищут опасность повсюду и могут заподозрить, что заброшенный *Гиппоман* задуман как приманка для дураков. Хотя событие не предполагает этого, МИ может легко совместить её с засадой Ортоса Коррелла (см. событие Налётчики ниже). Некоторые МИ могут подождать и посмотреть, заподозрят ли их игроки ловушку, и либо вознаградить осторожное мышление, либо подорвать ожидания.

внушить им жуткую тишину и пустоту коридоров и помещений корабля, как будто тысячи членов команды просто исчезли. Лишь потратив некоторое время на исследование, ПИ должны обнаружить следы битвы. Они также могут стать свидетелями внезапности постигшей команду судьбы, как то остатков недоеденной еды в столовой.

При изучении заброшенного судна ПИ могут столкнуться с многочисленными опасностями. Хотя для имеющих опыт спасательных операций они не покажутся чем-то необычным. Некогда мощные плазменные двигатели *Гиппоман*а практически погасли. Хотя решительный техножрец смог бы вернуть их к жизни, на данный момент корабль почти полностью обесточен, а значит не поддерживает минимальное жизнеобеспечение. Корабельные авгуры ПИ могут зафиксировать данный факт до абордажа, предупредив о необходимости надеть пустотные костюмы или подобную герметичную броню. Если кто-либо из охотничьего кадра сопровождает ПИ (вопреки советам Сильберторна), то герметичная броня любого боевого костюма обеспечивает запас кислорода на несколько дней и может работать в вакууме. Однако эти массивные костюмы явно не подходят для прохода по заваленным и разрушенным коридорам корабля.

Основными объектами интереса при исследовании *Гиппоман*а являются каюты экипажа, грузовые отсеки, мостик и инженариум. Ниже кратко описано каждое из этих мест, а также его примечательные особенности. Эти локации также перечислены в порядке от носа к корме, поэтому ПИ будут должны проходить именно в таком порядке, если высадятся в носовой части.

Мостик

Мостик *Гиппоман*а – это просторное помещение с куполообразным потолком десяти метров в высоту и высоким командным троном. Многие экраны когитаторов треснуты или разбиты, а на многочисленных постах экипажа свисают порванные или перерезанные черепные кабели. Другие признаки насилия включают лазерные ожоги и следы от пуль, а также особенно тревожное пятно засохшей крови на спинке командного трона.

Исследуя мостик ПИ должны иметь возможность найти доказательства причастности Вира Модрена, поскольку ответственные за это пираты действительно являются союзниками отступника-вольного торговца. **Ординарный (+10) тест на Поиск** позволяет найти выброшенный повреждённый лазган с гербом. **Серьёзный (+0) тест Учёного знания** (Геральдика или Вольные торговцы) идентифицируют герб как герб династии Модрен.

ПИ также могут найти некоторую информацию о самом *Гиппоман*е, но только после восстановления электропитания систем мостика, что можно сделать только из инженариума. Данные в когитаторах повреждены из-за того, что системы резко отключились от питания без выполнения надлежащих обрядов и ритуалов. Однако ПИ могут узнать информацию о корабле, точку отправления и предполагаемый пункт назначения. Точные детали остаются на усмотрение МИ, чтобы он мог соединить корабль с местом, имеющим какое-то значение для ПИ, будь то одна из их собственных колоний или мир, на который претендует союзник или враг.



Каюты экипажа

Помещения для более чем 18-тысячного экипажа *Гиппоман*а тесны и утилитарны, и в основном состоят из многочисленных больших трюмов, вмещающих сотню человек в каждом. Эти помещения для экипажа расположены в средней части корабля, недалеко от грузовых отсеков. Офицерские помещения расположены отдельно, ближе к носу судна и мостику. Эти помещения более просторны и удобны, и, в отличие от жилищ остального экипажа, в них имеются ценные предметы. Однако неизвестные налётчики разграбили всё подчистую, не оставив после себя ничего, кроме сломанной мебели и грязного постельного белья. Даже каюты экипажа нижней палубы вычищены полностью. Трюмы завалены изрешечёнными и разрезанными матрасами, разбитыми сундуками и выброшенными личными вещами, не имеющими особой ценности.

Грузовые отсеки

Грузовые отсеки полностью лишены груза, превратившись в склеп для сваленных в кучу трупов основной части экипажа. После захвата *Гиппомана* грабители Коррелла перетащили в грузовые отсеки многих членов экипажа, как погибших, так и выживших бойцов. Хотя некоторые выжившие были взяты в рабство, тех, кто боролся, пираты сочли подходящими жертвами для Тёмных богов.

Судно включает в себя три больших грузовых трюма. Первые два практически пусты, а последний представляет собой сцену полнейшего ужаса. В просторном помещении находится импровизированный алтарь богам Хаоса. Алтарь в высоту три метра и построен из разбитых транспортных контейнеров, отрезков труб и других материалов, найденных в окрестностях грузового отсека. Форма алтаря кажется совершенно случайной, ибо его смысл может понять только тот, кого коснулись Тёмные боги. К алтарю привязаны десятки гниющих трупов, удерживаемых гвоздями, проводами и даже сухожилиями. Ещё десятки сложены у подножия алтаря и выложены на полу вокруг странными узорами.

Войдя в грузовой отсек и став свидетелями этого ужасающего зрелища, ПИ должны пройти тест на Страх (2). Если кто-либо проваливает тест, то появляется привязанный к алтарю демон. Демон использует профиль *Эбонитового духа* со **стр. 440 ОКП Rogue Trader rus.** Если ПИ имеют ранг выше 3 или имеют большой отряд поддержки из NPC (включая тау), то МИ должен вместо этого создать по одному демону для каждого провалившего тест персонажа (максимум 3, вызывая по одному первые три раунда боя).

Грузовой отсек с алтарём пропитан порчей Хаоса, поэтому астропаты или навигаторы могут её ощутить при приближении. Когда ПИ находятся рядом, МИ должен либо заставить каждого псайкера пройти **Серьёзный (+0) тест Психонауки**, либо провести тест тайно. В случае прохождения псайкер чувствует присутствие варпа поблизости. А если тест пройден с некоторыми степенями успеха, то обратитесь к разделу Психонаука на **стр. 90 ОКП Rogue Trader rus** для описания дополнительной информации.

Инженариум

Когда-то инженариум был домом для десятков техноадептов, служащих под бдительным бионическим оком техножрецов, но теперь пуст и безжизнен. Многие жизненно важные детали машин исчезли – налётчики сняли их, чтобы заменить компоненты на борту своих кораблей, сохранить в качестве запасных частей или для продажи. Из банков когитаторов свисают провода, из взломанных панелей торчат кабели, а многочисленные ниши, в которых когда-то размещались священные технологии, теперь пустуют. Питавшие многочисленные системы *Гиппомана* генераторы плазмы бездействуют и имеют явные признаки повреждений.

Хотя пираты нанесли значительный ущерб двигателям, но следующий путями Бога-Машины человек может вновь зажечь пламенное сердце корабля, хотя и лишь на долю его первоначальной мощности. Но поскольку плазменные двигатели получили повреждения и у них отсутствует множество компонентов, их активация может быть чрезвычайно опасной. Для разжигания жизни в плазменных печах ПИ должен достичь трёх степеней успеха в расширенном **Очень тяжёлом (-30) тесте Техпользования** и потратить не менее одного часа. Пробудить плазменные двигатели без посторонней помощи практически невозможно, поскольку многочисленные вспомогательные системы должны инициализироваться в ключевые моменты, а некоторые одновременно. Если у ПИ нет помощников, которыми он мог бы руководить, сложность теста увеличивается до **Мучительного (-50)** и занимает минимум шесть часов. В случае успеха восстанавливается минимальная мощность инженариума и одного дополнительного компонента или области корабля (например мостика, грузовых отсеков или коридора определённой секции палубы). Если ПИ проваливает тест на одну степень, то двигатели получают дополнительные повреждения и должны пройти капитальный ремонт, чтобы иметь хоть какую-то надежду на то, что они снова заработают. В случае провала на четыре и более степеней, ослабленные системы сдерживания выходят из строя, вызывая взрывную утечку плазмы по всему инженариуму. А если переборки открыты, то и в смежные помещения тоже. В данном случае все персонажи в инженариуме получают игнорирующего броню 3d10 Энергетического



урона. Персонажи могут пройти **Тяжёлый (-20) тест на Уклонение**, чтобы попытаться спастись за блоком когитаторов, внутри ниши или за каким-либо другим укрытием, уменьшая урон до 1d10.

ДРЕВНЕЕ ПОЛЕ БИТВЫ

В данном столкновении ПИ придётся справиться с полем обломков – остатками древней битвы ксеносов. Среди разбитых останков и обломков находится несколько мин, которые всё ещё действуют не смотря на прошедшие столетия. Хотя поле обломков можно полностью обогнуть, возможность спасения древних технологий должна побудить ПИ хотя бы приблизиться и рассмотреть поближе.

После того, как ПИ выходят из варпа, то оказываются в опасной близости от поля обломков. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Зловещее дрейфующее в пустоте перед вашим судном поле обломков заполняет иллюминатор. Блестящие осколки металла и разрушенные корпуса пустотных кораблей указывают на какую-то битву или катастрофу в далёком прошлом. Поле обломков простирается на сотни километров, и хотя по видимым обломкам невозможно сказать, что находится дальше, ясно, что корабли имеют ксеноское происхождение. Вы не можете сказать кем конкретно они были.*

Одного обещания извлечь ксеноские технологии может быть достаточно, чтобы заманить ПИ в поле обломков. Однако при дальнейшем наблюдении у них не остаётся выбора, так как оно окружает их судно со всех сторон. Кроме того, из-за визуальных препятствий тау не могут сверить текущие координаты корабля. Без этой информации и с кораблём за пределами света Астрономикона попытка вернуться в варп была бы безрассудной – не зная своего местоположения ПИ рискуют опасно отклониться от курса. Хотя можно совершить короткий варп-прыжок, но путешествие в варпе всегда опасно, и это может быть более опасным, чем простое пересечение поля обломков. Кроме того, в неизведанных регионах даже самое короткое время пребывания в варпе может унести корабль на огромные расстояния (если сделать это без чувства направления), и ПИ могут безнадёжно заблудиться. Таким образом, простая попытка переместиться через поле к лучшей точке обзора, будет самым безопасным вариантом. Это должно быть очевидно ПИ, и МИ должен объяснить большую опасность входа в варп по сравнению с перемещением через поле обломков. И конечно, ничего не нужно рассказывать о минах в этом регионе.

Состав обломков

Хотя большая часть обломков слишком повреждена или мала, чтобы дать чёткое представление о структуре изначального корабля, некоторые из остовов сохранили форму. Они не похожи ни на что, что ПИ или тау видели раньше: их внешний вид больше похож на камень, чем на металл, и имеет продолговатую форму, усеянную многочисленными сталагмитоподобными выступами. Большинство кораблей находятся в плачевном состоянии – они веками подвергались бомбардировкам обломками, врезались друг в друга и время от времени взрывались на минах. Корабельные авгуры показывают лишь то, что обломки содержат ряд сплавов и материалов, которые не соответствуют никаким записям в когитаторе корабля.

Навигация по полю

Даже без действующих пустотных мин простое пересечение поля обломков представляет собой сложную задачу для корабля. Для безопасного маневрирования штурман должен успешно пройти **Серьёзный (+0) тест Пилотирования (Космические корабли) + Манёвренность**. Если штурман проваливает тест на две и меньше степени, то корабль сталкивается с некоторым количеством обломков, которые, хотя и нервируют, но не наносят серьёзного повреждения корпусу, лишь небольшие рубцы. Однако провал на три и более степени означает, что совокупный эффект от ударов многочисленных мелких объектов или удара по внезапно вынырнувшему из поля обломков крупному остову, наносит кораблю игнорирующий пустотные щиты 1d10 урона.

В дополнение к описанным выше эффектам, как только ПИ начнут пересекать поле обломков, то неизбежно активируют одну из древних пустотных мин. Эти большие остроконечные сферы из мерцающих прозрачных кристаллов способны улавливать движение и тепло поблизости. Как только это произойдёт, мина начнёт движение к цели. При движении мины не выделяют ни тепла, ни энергии, что затрудняет их обнаружение и, следовательно, обезвреживание. Поэтому ПИ могут заметить мину лишь с помощью **Напряжённого (-40) теста на Проницательность+Обнаружение**. Чтобы избежать столкновение необходимо пройти **Адский (-60) тест Пилотирования (Космические корабли)+Манёвренность** с бонусом +10 за каждую набранную степень успеха в тесте на Проницательность+Обнаружение.

Прежде чем покинуть поле обломков ПИ должны столкнуться как минимум с одной такой миной, а возможно и с несколькими (на усмотрение МИ). Если судно ПИ уже получило значительные повреждения в предыдущих столкновениях или из-за обломков, то МИ должен ограничиться одной миной, чтобы дать ПИ шанс уйти с поля боя живыми.

Извлечение

Если ПИ удастся подняться на борт один из более менее целых остовов, то они смогут извлечь некоторое оборудование или компоненты. Однако вещи совершенно не похожи ни на что, известное Адептус Механикус. И даже попытка определения источника питания для включения ксеномашины сама по себе является сложной задачей. Даже без знаний о том, как использовать эту технологию, простое обладание артефактами ранее неизвестной ксенорасы имеет потенциал. ПИ могли бы продать эти предметы коллекционерам ксеноского искусства и древностей или, возможно, стороне с более зловещими мотивами. Успешное перемещение по полю и спасение одного из остовов приносит 100 ОД.

НАЛЁТЧИКИ

Данное событие тесно связано с Покинутым **(см. выше)**, но их можно запустить в любом порядке или даже объединить в одну встречу **(см. врезку Слишком хорошо, чтобы быть правдой).** Если ПИ уже исследовали заброшенный *Гипполан*, то дело рук Коррелла они видели воочию. Если ПИ столкнутся с заброшенным судном после того, как уже одолели налётчиков Коррелла, то вместо этого оно послужит ужасным примером участи, которая ожидала бы, если бы они потерпели неудачу. В любом случае эти два столкновения должны произойти близко друг к другу, как с точки зрения межзвёздного расстояния, так и с точки зрения времени. Хотя ПИ могут прыгать в варп множество раз без происшествий, в этом случае эти два события должны произойти всего за несколько таких остановок.

После выхода из варпа пока ПИ ждут, когда тау закончат расчёты, на них нападают налетчики Хаоса Ортоса Коррелла. Размер атакующих сил должен соответствовать возможностям ПИ. Если у ПИ под командованием только один корабль, то одинокий *Сердце огня* будет достаточно сложной задачей. *Сердце огня* – сильно модифицированный крейсер искажённый влиянием варпа. Чтобы отобразить данный корабль используйте крейсер типа Лунный со **стр. 222 ОКП Rogue Trader rus.**

ПОЕДАТЕЛИ МЁРТВЫХ

Ксеносы-наёмники круты не делают различий между нанимателями, работая на всех, кто может заплатить и терпеть их каннибалистические привычки. Поэтому круутов можно найти на службе у любых сомнительных личностей и откровенных еретиков, включая падших вольных торговцев. Наряду с пиратами, ренегатами и слугами Хаоса, на службе у Модрена находится племя круутов во главе с формирователем Т'нааком. Ксеносы либо не уважают правила Империума, либо не понимают угрозы Хаоса, либо их это не волнует. На службе у Вира круты нападают на его врагов и помогают завоевать больше территорий. Если ПИ уже столкнулись с кем-либо из слуг Модрена и остались в живых, включая атаку на *Доблестный натиск*, то Вир мог специально послать круутов на охоту. Если нет, то встреча с круутами просто случайность. Если ксеносы специально не ищут ПИ, то это событие лучше всего запускать одним из последних поскольку Модрен поручил ксеносам патрулировать окружающее пространство.

Сородичи формирователя Т'наака обитают в одной боевой сфере – одновременно доме и линкоре, что позволяет им вести наёмнический образ жизни по своему желанию. Сфера войны – это огромный, тяжелобронированный и мощный корабль. Очень велика вероятность того, что Сфера превзойдёт корабль ПИ, конечно если их судно не является линкором. Однако существует не менее хороший шанс, что ПИ смогут решить данное событие не вступая в бой.

Если круты охотятся за ПИ, то нападут как только обнаружат. Если просто патрулируют, то сперва постараются подтвердить личность ПИ. В последнем случае сфера круутов сначала использует действие "Направленная авгурия", чтобы определить природу корабля. Если судно не окажется в списке разрешённых к проходу, то круты передадут закодированное двоичное сообщение, отображаемое в вокс-системе как поток статических помех. Затем ксеносы подождут примерно десять минут, давая время ответить правильной закодированной передачей. И лишь когда этого не произойдёт, они начнут атаку.

При атаке сфера круутов попытается приблизиться к кораблю ПИ, чтобы дать как можно более мощный залп, а затем начать абордаж. Какой бы мощной ни была Сфера войны, сила круутов заключается в ближнем бою, и поэтому они пытаются завершить космическое сражение всесокрушающей волной абордажа.



Высшее благо

Хотя кажется, что жизнь круутов неотделима от наёмничества, но есть одна вещь, которая может превзойти любую плату или сделку – их верность Тау. Хотя круууты разбросаны по всей галактике, все они чувствуют глубокую связь со своим родным миром Печ. С тех пор как Печ присягнул на верность империи Тау, все круууты уважили это соглашение. Ни один круут сознательно не вступит в битву против своих спасителей и благодетелей тау, и этот факт может пойти на пользу ПИ. Неудивительно, что круууты не ожидают увидеть тау на борту человеческого корабля, и у них нет оснований полагать, что какие-либо синекожие присутствуют в Коронусе. Однако, если племя узнает, что ПИ заключили союз с кадром тау и что его члены находятся на борту, то немедленно прекратят атаку.

Как быстро круууты узнают о присутствии тау, зависит от того, насколько ПИ позволят последним участвовать в управлении кораблём. В частности, если команду корабля нервируют ксеносы, шас'о Джа'Вра с пониманием отнесётся к просьбам держаться подальше от мостика. Даже в этом случае она желает быть в курсе продвижения судна и любых потенциально опасных обстоятельств. Однако, если ПИ решат не уважать её желания, шас'о будет ограничена в возможностях быстро связаться с круутами. Как всегда, Сильберторн будет действовать в качестве миротворца и посредника между ПИ и ксеносом. Инквизитор также предпочитает оставаться в курсе всех связанных с путешествием важных событий – в конце концов, это его миссия. Однако если ПИ предпримут какие-либо усилия, чтобы исключить Сильберторна, он отреагирует со свойственной ему тонкостью. Вместо того, чтобы пытаться заставить ПИ принять его сторону, он будет опираться на опыт Диамнаса Чара в получении разведданных более тайными способами, такими как вербовка шпионов среди команды – независимо от того, осознаёт ли экипаж свою новую работу или нет.

ИСХОД

В данном событии ПИ встречают перевозящий беженцев транспортный корабль, бегущий из владений Модрена. Это возглавляемая опальным дворянином по имени Алистар Меринель разношёрстная группа лордов, дам, вассалов, слуг и даже рабов объединилась ради общей цели – бежать из царства Модрена. Для самых бедных и угнетённых это был очевидный выбор. Дворяне же и другие влиятельные люди обнаружили, что царство Модрена не было тем, что им было обещано, и не предлагало больше свободы или возможностей, чем Империум. Для третьих, включая Меринеля, истинная степень связи Модрена с ксеносами и тёмными силами оказалась слишком велика для его совести.

Несмотря на данные Модреном заверения, никто не сможет покинуть царство после того, как там поселится. И это вдвойне касается тех, кто поклялся в верности вольному торговцу-отступнику. Ради спасения беженцы сначала тайно вступали в контакт с единомышленниками, создав сеть среди бесправных жителей. Наконец, после многих месяцев, а то и лет планирования и тщательных взяток среди операторов защиты системы, беженцы заручились помощью Благочестивого слуги – паломнического судна типа Иерихон **(стр. 219 ОКП Rogue Trader rus)** и сбежали. Если для Алистара Меринеля необходим игровой профиль, то воспользуйтесь "Капитаном – свободным торговцем" **со стр. 433 ОКП Rogue Trader rus.**

Когда ПИ сталкиваются с Благочестивым слугой, тот ждёт, пока навигатор определит местонахождение Астрономикона. Беженцы не желают останавливаться или терять время, потому что боятся преследования со стороны сил Модрена. На борту корабля царит нервозность, и напряжение растёт по мере того, как навигатору требуется всё больше времени на нахождение маяка воли Императора.

Если ПИ просканируют Благочестивого слугу то увидят, что он неповреждён и полностью работоспособен, но стоит на якоре и очень уязвим. Корабль первым не идёт на контакт, и если ПИ его поприветствуют, то ответит Алистар. **Рутинный (+20)**



Совет для МИ: Тау в бою

В многие из представленных событий включены боевые действия. Данный факт потребует дополнительных расчётов со стороны МИ, поскольку, в дополнение к собственным силам ПИ, к ним присоединилось небольшое войско Тау. Логично, что некоторые игроки захотят испытать синекожих в бою. На самом деле, это вполне устраивает шас'о Джа'Вру, поскольку она не привыкла сидеть сложа руки и ей не терпится действовать, хотя и не станет рисковать жизнями своих солдат без уважительной причины. Однако по данному вопросу Сильберторн советует проявлять осторожность по ряду причин. Хотя он вряд ли скажет об этом прямо, но жизни ксеносов важнее для его миссии, чем жизни ПИ, поскольку только тау смогут доставить его до царства Модрена. Поэтому он настоятельно рекомендует не развёртывать весь Кадр утверждая, что это было бы просто излишне (хотя во многих случаях и есть). Ещё одна причина, по которой Сильберторн предостерегает от использования тау в бою – это риск поставить под угрозу их миссию. Так как этих ксеносов в Коронусе нет, то если бы Модрен узнал о появлении тау, то определил бы это как ответ на свои действия. Иные стороны также могут заинтересоваться присутствием ранее неизвестных ксеносов.

Если тау вступят в бой вместе с ПИ, то МИ должен продемонстрировать замечательную подготовку ксеносов и впечатляющие технологии, но не затмевая при этом ПИ. Для этого МИ может управлять тау в бою повествовательно. При этом он должен подчеркнуть мощность оружия и технологий Тау, а также время от времени "убивать" воина Огня. Как бы хорошо ни были оснащены и обучены тау, но тесные коридоры и замкнутые пространства корабля также могут подчеркнуть некоторые из их слабостей. И это один из способов, с помощью которого МИ может не дать игрокам почувствовать себя отодвинутыми на второй план. Воины касты Огня стремятся дистанцироваться от своих варварских предков, и один из способов сделать это – пренебрегать рукопашным боем. Продвинутое вооружение и мобильность тау в целом гарантируют, что враг до них просто не дойдёт. Однако в пределах корабельного коридора это не всегда осуществимо.

При включении охотничьего кадра в боевое столкновение МИ должен увеличить количество врагов соответствующим образом. Существуют группы игроков, что в боевых столкновениях больше полагаются на личную армию, чем на боевые навыки своих персонажей. Специально для таких МИ может позволить тау играть более важную роль в победе над врагами, предоставляя возможность максимально использовать способности милитаристских ксеносов, хотя бы на короткое время. Впечатлённые ПИ могут подать прошение о том, чтобы часть тау осталась с ними после завершения миссии.

тест на Проницательность покажет, что Меринель нервничает, хотя неясно, почему. Алистар утверждает, что это судно паломников, отклонившееся от курса из-за заблудшего варп-шквала, и что они вернутся в Каликсиду как только смогут. ПИ может показаться странным, что застрявшее так далеко от пункта назначения судно с паломниками не просит помощи, и вместо этого Меринель делает вид, что паломники хотят, чтобы их оставили в покое.

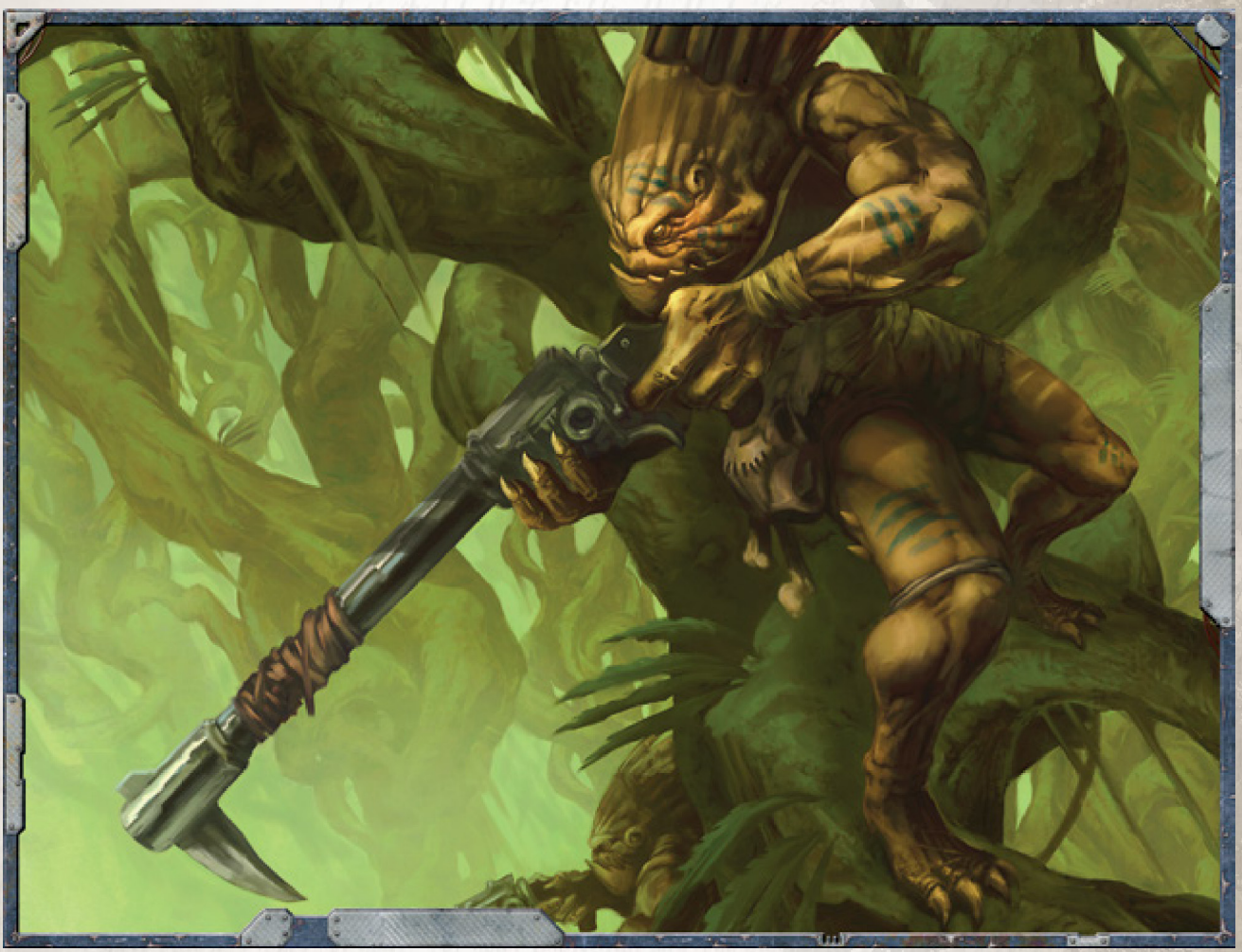
То, как разворачивается событие с беженцами во многом зависит от выбранного подхода ПИ. И в первую очередь должно проводиться посредством ролевого взаимодействия с Меринель или другими беженцами. Из-за его (оправданной) паранойи по поводу того, что Модрен послал агентов охотиться за ним, расположение Алистара начинается со **Сложного (-10) (см. стр. 337 ОКП Rogue Trader rus)**. Любое упоминание Вира Модрена вызывает очевидную реакцию. И если ПИ смогли договориться о личной встрече, то не могут не заметить, как бледнеет Меринель при одном упоминании этого имени. Если разговор ведётся по голосовой связи, **Рутинный (+20) тест на Проницательность** позволяет заметить показательную паузу в речи Алистара и изменение тона голоса. Если ПИ заявляют, что отправляются в царство Модрена, чтобы присоединиться к нему, Меринель становится ещё более тревожным и замкнутым. Однако, если ПИ скажут правду, что отправляются в царство Модрена, чтобы уничтожить еретика, его отношение полностью изменится.

Сейчас, в зрелые годы Алистар чувствует глубокую вину (которая никогда бы не коснулась его в молодые годы), ибо считает свою связь с Модреном тяжким преступлением против Императора. По мнению Меринеля, помощь ПИ в восстановлении справедливости над Модреном – достойный поступок, который, как он надеется, искупит его грехи. Если он посчитает, что ПИ искренни, то предложит любую посильную помощь, за исключением путешествия с ними. Как рассказывает Меринель, Модрен командует обширным флотом и имеет многочисленных союзников. Алистар абсолютно уверен, что если бы Благочестивый слуга вернулся в царство Модрена, то бы просуществовал не долго, поскольку Модрен не умеет прощать. Меринель также



упоминает опоясывающую систему сложную сенсорную сеть, из-за которой проникновение незамеченным становится довольно трудной задачей. Меринель рад предоставить ПИ информацию об устройстве системы и наиболее известных влиятельных игроках (то есть о соперниках, с которыми придётся бороться в **главе II**). Однако он не желает задерживаться дольше, чем необходимо, и настаивает на том, чтобы ему позволили уйти, как только навигатор Благочестивого слуги найдёт Астрономикон. Эта встреча должна продлиться столько, сколько пожелает МИ. Если игроки хорошо отыграют и зададут правильные вопросы, то смогут получить много полезной информации, которая может помочь в дальнейшем в приключении. ПИ могут попросить у навигатора указать путь до царства Модрена. Однако всё то время, что навигатор будет беседовать с ПИ или рисовать карты, он не потратит на поиск Астрономикона. Поэтому ради такой помощи Меринеля придётся уговорить. Для этого необходимо получить три и более степеней успеха в соответствующем тесте Социального взаимодействия, предварительно повысив его расположение как минимум до **Рутинного (+20)** .

Если ПИ ещё не разобрались с Ортосом Корреллом, то МИ может натравить его в тот момент, когда ПИ разговаривают с беженцами. Узнав о бегстве, Вир отправил сообщение через варп-ведьму, поручив налётчику Хаоса сделать так, чтобы “предатели” никогда не достигали Империума. Модрен благословил Ортоса решить ситуацию так, как он посчитает нужным.



Пересечение границы

"Здесь есть только мой закон".

– вольный торговец Вир Модрен

После многих месяцев путешествий и преодоления многочисленных опасностей и врагов ПИ, наконец, достигают звёздной системы, которую Модрен объявил своим царством. Используя эзотерические методы навигации тау способны определить, когда корабль ПИ приближается к цели. Проникновение в систему Модрена имеет свои трудности, поскольку Вир прекрасно знает, что и без Империума есть множество пиратов и налётчиков-ксеносов, которые будут не прочь поживиться за его счёт. ПИ должны либо найти способ обойти установленные меры безопасности, либо открыто объявить о своём присутствии. Если ПИ выберут последнее, то будут должны сначала встретиться с Сильберторном и убедиться, что у них есть чёткий план и придумана подходящая легенда. Дополнительную информацию и советы см. в разделе План Сильберторна.

Сенсориумная сеть

По периметру звёздной системы Модрена разбросано несколько автоматических сенсорных буёв, что признаны засекать любые приближающихся космические корабли. Буи представляют собой эклектическую смесь различных видов и моделей, и среди нет двух одинаковых. Некоторые были куплены, найдены, украдены или перепрофилированы. Большинство из них претерпело обширные модификации, а некоторые были построены практически с нуля еретехом Форцизом. Их автономные системы содержат опасно независимые духи машин, элементы ксенотехнологий и другие компоненты, которые привели бы в ужас любого приверженца Культа Механикус. Хотя буи не могут полностью охватить периметр звёздной системы, но расположены во всех наиболее вероятных точках входа, и ПИ "не повезло" пройти в пределах досягаемости одного из них.

Прежде чем ПИ смогут принять манёвры уклонения от сенсорных буёв, они должны сначала узнать об их присутствии. Буи относительно небольшие, большинство имеют диаметр менее 20 метров. Чтобы определить, обнаруживают ли ПИ сенсорный буй до того, как тот сам их запеленгует, МИ просит одного из ПИ (или члена экипажа NPC, если ПИ сами не



соизволят выполнять такие задачи) пройти **Сложный (-10) тест на Проницательность+Обнаружение**. В случае успеха буй замечают до того, как судно ПИ приблизится к его собственной дальности обнаружения. Если ПИ подозревают, что Модрен позаботился о мерах безопасности границ, и попытаются обнаружить их наличие с помощью действия Активная авгурия или других подходящих средств, то МИ должен дать ещё одну попытку обнаружить буй. Конечно, осторожные ПИ могут в качестве меры предосторожности отправиться в царство Модрена в режиме Бесшумный ход **(см. стр. 211 ОКП Rogue Trader rus)**, даже если игрокам не удалось обнаружить сеть или они не пытались.

Когда корабль ПИ проходит мимо буя обычным ходом, то МИ должен провести **Рутинный (+20) тест на Проницательность+Обнаружение**. Если ПИ идут в режиме Бесшумный ход, то тест становится **Тяжёлым (-20)**. Игромеханически считайте, что буи имеют Восприятие 25, тренированы в Проницательности и рейтинг Обнаружения +10. Если буй обнаруживает судно ПИ, то передаёт сигнал, предупреждающий силы Модрена о потенциальном злоумышленнике, после чего к бую отправляется патрульный корабль.

Патруль

В зависимости от того, намерены ли ПИ открыто объявить о своём присутствии или надеются проникнуть тайно, встреча с системным патрульным кораблём может стать проблемой. Ответственность за пустотную безопасность в царстве Модрена была возложена на Сабину Алсунет. Она поочерёдно поручает патрульные обязанности множеству совершенно разных капитанов – от бывших офицеров Имперского флота до разнообразных отступников и пиратов. Поэтому ПИ могут встретить любое судно со **стр. 189 по 191 ОКП Rogue Trader rus**, но меньше крейсера.

Инквизитор Сильберторн предлагает скрытный вариант проникновения, поскольку сил под командованием Модрена намного больше, чем в данный момент доступно ПИ. И если судно ПИ обнаружит патруль и завяжется бой, то велик шанс поднятия общей тревоги. В результате чего их просто задавят числом.

Награды

- 150 ОД за спасение Сильберторна и отряда тау.
- 250 ОД за предотвращение уничтожения Доблестного натиска
- 100 ОД за присвоение обломков Доблестного натиска.
- 200 ОД за успешное прохождение пути до царства Модрена.
- 100 ОД за каждое успешно решённое событие на пути в царство Модрена.
- 100 ОД за успешное прохождение через сенсориумную сеть.

Опыт

- Спасение Сильберторна: 100 ОО.
- Предотвращение уничтожения Доблестного натиска: 100 ОО.
- Заключение сделки с Сильберторном и командиром Джа'Вра: 50 ОО.
- Успешное прохождение пути в царство Модрена: 200 ОО.
- Исследование места крушения Гиппомана: 100 ОО.
- Прохождение через древнее минное поле: 100 ОО.
- Победа или мирный договор с круутами: 100 ОО.
- Победа над Ортосом Корреллом: 100 ОО.
- Помощь беженцам с Благочестивого слуги: 100 ОО.
- Прохождение через сенсориумную сеть: 100 ОО.





II

Бурлящее царство

Обзор:
Царство Модрена

•

Логово ереси

•

Испытание пламенем

Глава II: Бурлящее царство

"Освободитесь от оков веры! Новая жизнь ждёт вас во тьме за её пределами. Живите своей жизнью так, как вы всегда хотели, в богатом новом мире, где власть – награда для тех, кто хочет её иметь".

– из еретического трактата, распространённого среди шпилевой знати Сцинтиллы

БРИФИНГ МИ

Царство Модрена функционирует в рамках феодальной системы, с множеством вассалов и вассалов их вассалов. Хотя династия Модрен располагала значительными ресурсами (как и следовало ожидать от династии вольных торговцев), колонизация системы в самом диком уголке пустынного космоса превосходила даже их средства. Поэтому Вир расширяет свои ресурсы главным образом за счёт новых вассалов, которые прямо или косвенно предоставляют собственные ресурсы в распоряжение Модрена. Среди присягнувших можно найти как дворян-изгоев из Каликсиды, прибывших с одним лишь кошельком монет, почти бесполезных вдали от Империума, так и могучих пиратских королей и ксеносов-военачальников, командующих целыми армиями или флотилиями. Именно о последних ПИ должны озаботиться первую очередь, поскольку только у них есть средства для разрушения как планов ПИ, так и их корабля. Вместе враги являются подавляющей силой, которую ПИ при всё желании не смогут одолеть. Лишь победив по отдельности или настроив против Модрена появится шанс выполнить задачу.



Большая часть главы II посвящена попыткам убрать этих соперников или настроить против Модрена. ПИ предстоит иметь дело с пятью важными соперниками. И хотя не обязательно побеждать или перевербовывать всех пятерых, однако это даст сильное преимущество в финале.

Магос Форциз: Магос-еретех, пожалуй, самый важный соперник, и его труднее всего победить. Фактически именно Форциз несёт ответственность за поимку эфирного. Единственная мотивация еретеха – запретные знания, и его не волнуют политика или статус. Следовательно, нет никакого способа склонить его против Модрена, поскольку нынешнее положение даёт большую свободу исследования и необходимые ресурсы. Так как лаборатории еретеха расположены под цитаделью Модрена на Скате, то ПИ смогут уничтожить его и его кощунственные творения только в **Главе III: Падение династии .**

Госпожа флота Сабина Алсунет: В прошлом капитан Имперского флота, амбиции Сабины Алсунет превосходили то, что ей предлагали на службе. Теперь она командует флотом Модрена, включий суда его династии, корабли предателей Имперского флота и иных отступников. Общаясь с ней, как с одной из самых преданных и влиятельных слуг Модрена, следует действовать осторожно. Прямое нападение на Алсунет не только вызовет гнев Модрена, но и вынудит ПИ противостоять основной части вражеского флота. Попытки настроить Алсунет против Модрена также обречены на провал, поскольку она в долгу перед ним. Таким образом, наиболее многообещающими способами вывести её из игры остаются убийство или дискредитация в глазах Модрена.

Капитан пиратов Макара Де'Сот: Макара Де'Сот по-настоящему предан только самому себе, и ПИ могут извлечь из этого выгоду. Капитаном движет алчность, а его лояльность Модрену будет сохраняться лишь до тех пор, пока это выгодно. Стремление к власти и богатству заставляет Де'Сота регулярно

участвовать в интригах двора Модрена, где он является завсегдатаем. Наиболее многообещающие методы ПИ по нейтрализации Де'Сота – это завербовать на свою сторону или раскрыть хрупкость его лояльности Модрену.

Каптин карсаров Гаргофф Алавалом: Зеленокожий командует крупнейшей наземной боевой силой во владениях Модрена, состоящей из тысяч парней, составляющих экипажи его кораблей и их ветхих машин, созданных для наземных вторжений и хаотичных абордажей. Даже Модрен не знает об истинном количестве орков, поскольку зеленокожие растут быстрыми темпами. Будучи орком, Алавалом непредсказуем и жесток. Однако, если ПИ уже имели дела с орками, то смогут извлечь выгоду из его жестоких наклонностей.

Корсар эльдаров Аласиэль Беланир: Капитан эльдаров, безусловно, наименее преданный из союзников Модрена. Он проявляет едва скрываемое презрение к вольному торговцу. Единственной мотивацией Беланира оставаться на службе Модрену является возвращение находящихся во владении вольного торговца нескольких камней душ, которые он медленно возвращает капитану эльдаров в обмен на услуги. Беланир презирает всех людей и не доверяет им, поэтому, несмотря на ненависть к Модрену, договориться с ним будет довольно трудно.

Есть ещё один персонаж, с которым ПИ вскоре придётся столкнуться. Пуританин до мозга костей, инквизитор Джирано Кайсон преследовал Сильберторна с самого Иерихонского рубежа, чтобы осуществить своё видение справедливости. Кайсон крайне фанатичен, а значит способен полностью дестабилизировать все усилия ПИ и Сильберторна. Поэтому МИ может отложить его появление **до Главы III .**



Обзор: Царство Модрена

"Да, я сбежал от тирании Империума, но только для того, чтобы найти тиранию другого рода".

–сэр Кориас Спелиар, до своего исчезновения из жилых куполов Элизиара.

Царство, которое Вир Модрен провозгласил своим, в настоящее время состоит из одной звёздной системы, не встречающейся ни на одной карте Империума. Покинув пределы Империума, Модрен много месяцев искал подходящую систему для своих амбиций. Место, которое он выбрал, хоть и не идеально – многие планеты совершенно непригодны для человеческой жизни, но ни один из его вассалов не посмеет высказывать такие опасения в его присутствии или где-либо ещё, где скрытые вокс-слушатели могут засечь такие разговоры. Однако, несмотря на недостатки, система обильна ресурсами и даже имеет древние руины, которые стали готовой основой для поселений Модрена. В представлении вольного торговца эта система является лишь началом его суверенных владений, которые он назвал Модренией. Со временем Вир Модрен намеревается захватить другие системы поблизости по пока ещё неизведанным варп-маршрутам.

Из относительно небольшого числа колонистов и слуг на борту его первоначального флота, численность населения Модрении увеличилась изгоями Империума, язычниками из-за пределов света Астрономикона, застрявшими пустотниками и даже ксеносами. Некоторые попали сюда случайно, принесённые волнами Эмпиреев. Другие установили контакт с агентами Модрена на Поступи и в иных местах, направляясь сюда с помощью секретных карт, подготовленных с большими затратами и риском навигаторами-отступниками на службе Модрена. Для некоторых клятва верности Модрену является единственным шансом выжить после бегства от правосудия Империума, в то время как другие видят в ней возможность потакать собственным амбициям. В этом королевстве изгнанная знать, языческие военачальники и ксеносы общаются при дворе Модрена, участвуя в бесчисленных интригах за власть. Тем временем тысячи крепостных, подневольных рабочих и рабов трудятся, выполняя всё: от укомплектования кухней дворца-крепости Модрена до добычи ресурсов на негостеприимных местных планетах.

Миры Модрена

Хотя его амбиции намного больше, царство Вира Модрена представляет собой систему с древней и раздутой звездой пугающего, болезненного фиолетового цвета. Это солнце омывает свои 7 планет вечными сумерками, на четырёх из которых Модрен основал поселения. В системе также есть ряд меньших тел – астероиды, луны и даже искусственные сооружения. Ниже перечислены миры царства Модрена в порядке от солнца.

Виктус

Будучи ближайшей к звезде планетой, Виктус представляет собой не более чем выжженный каменный шар. Любопытно, что на поверхности видны почерневшие руины. Несмотря на возможность найти древние ценности, сильная жара и радиация до сих пор не позволяют Модрену изучить их. Судя по всему, разрушенные сооружения не соответствуют тем, что были найдены на других планетах системы, что возбудило любопытство Модрена и ксеноархеологов на его службе.

Модрен Прайм

Модрен Прайм – крупнейшая негазовая планета в системе. По этой причине Вир Модрен отметил её как будущую столицу владений, несмотря на то, что едкая атмосфера непригодна для проживания людей. Вир поручил своим техноадептам и биопровидцам найти решение данной проблемы. Причём Модрен не хочет строить полностью герметичные постройки требуя, чтобы он мог ходить по поверхности мира и вдыхать воздух своих суверенных владений.

Скат

Скат – текущая столица Модрена, ожидающая подготовки Модрен Прайм к заселению, а также место его крепости-цитадели. Скат был первым основанным Виром миром, поскольку обширные катакомбы и древние сооружения на поверхности ускорили заселение и постройку укреплённой крепости. Скат – самый плотно застроенный и укреплённый из миров Модрена, со значительным количеством зданий, построенных на древних руинах ксеносов. Именно здесь, под дворцом, еретех Форциз проводит изуверские эксперименты в древних каменных залах ксеносов.

Элизиар

Элизиар был второй заселённой последователями Модрена планетой. На первый взгляд мир выглядит зелёным и идиллическим. Однако первые колонизаторы вскоре обнаружили, что Элизиар таит в себе множество опасностей: от смертельных бактерий-паразитов до ядовитых цветков растений и прожорливых плотоядных членистоногих. Хотя на планете нет характерных для миров смерти гигантских зверей и карнозавров, его бесчисленные малые опасности не менее смертельны. Помимо природных опасностей, стоящие в густых лесах и под землёй древние руины содержат множество ловушек и автономных часовых, в отличие от руин на других планетах системы. Поэтому вместо того, чтобы за счёт древних руин ускорить колонизацию, как это было на Скате и других местах, они оказались значительным препятствием и опасностью для поселенцев. Что интересно, пропаганда Вира описывает планету как райский мир, однако новые поселенцы слишком поздно узнают суровую правду.

Пояс астероидов Чингула

Пояс астероидов служит естественной границей между внутренними мирами и планетами, расположенными дальше в системе. За поясом астероидов миры холодны, по большей части бесплодны и зависят от постоянных пополнений продовольствия и других ресурсов с внутренних планет. Сам пояс включает в себя объекты размером от нескольких метров до более километра в поперечнике. Многие астероиды содержат ценные минералы, некоторые довольно редкие. Причём концентрация таких редких материалов поистине необычна. Многие гео-оракулы и химисты падшего вольного торговца полагают, что пояс является остатками искусственной структуры поистине монументальных размеров или разрушенными остатками обитаемого планетоида и его инфраструктуры. Чтобы облегчить добычу этих (не)природных ресурсов, Модрен установил несколько горнодобывающих установок, которые одновременно служат наблюдательными постами и дополняют сеть сенсориумов. Однако пояс астероидов охватывает огромный объём космоса, поэтому наряду с людьми здесь трудятся орки Гаргоффа, превращая астероиды в летающие крепости. В настоящее время готовы три каменюки, хотя орки-меки никогда по-настоящему не завершают внесение модификаций в проект, которые, в свою очередь, настолько бессистемны, что по человеческим меркам не имеют определённой конечной точки.

Пакс

Пакс – массивный газовый гигант, гравитационное притяжение которого удерживает двадцать шесть лун разного размера. Хотя Вир основал колонии на нескольких крупнейших лунах, наиболее примечательной особенностью Пакса является орбитальная искусственная конструкция древнего и неизвестного происхождения. Это сооружение диаметром более пяти километров сохранилось гораздо лучше, чем древние руины на любой из планет. Тем не менее, разрушительное воздействие времени и случайные удары космического мусора сделали её непригодной для эксплуатации. Более того, Форциз и другие изгои-техножрецы так и не смогли определить, была ли станция изначально оборудована для поддержания жизни. А если такие механические системы и были, то не украли ли их за прошедшие тысячелетия.

Еретехи Модрена значительно расширили первоначальную архитектуру, наложив на неё инфраструктуру от силовых кабелей и труб до когитаторов и воздухоочистителей. Помимо этих изменений, они установили совершенно новые секции, словно мышцы, наложенные на первоначальный скелет конструкции. Станция состоит из многих километров коридоров, перемежающихся большими грузовыми трюмами, стыковочными узлами и тренировочными центрами. Внешняя поверхность усеяна турелями и макропушками, некоторые из которых размещены в древних каменных куполах, первоначальное назначение которых неясно.

Именно здесь, на борту орбитальной станции Пакс, чаще всего можно найти госпожу флота Сабину Алсунет.



Её личный корабль, крейсер Имперского флота *Таинство правосудия*, обычно стоит в доке и отправляется только тогда, когда Алсунет нужно выполнить миссию для своего господина.

Грусс

Обширные океаны и леса из окаменевшего дерева доминируют на поверхности этого мира. Эндемичная жизнь Грусса обитает только в охватывающих всю планету океанах, в то время как континенты почти полностью бесплодны, за исключением окаменевших лесов. Атмосфера разрежена, но частые ветры проносятся по лесам, создавая нестройные вопли, когда ветер проходит через полые стволы. Модрен разместил в океанах Грусса несколько плавучих установок, которые собирают растения и животных в качестве источников пищи для других миров.

Пилар

Пилар – замороженный шар на самой окраине системы. Предварительное исследование пока не выявило ничего интересного. Из-за замёрзшей поверхности и отсутствия атмосферы добыча умеренных минеральных ресурсов до сих пор казалась для Вира скорее трудной, нежели целесообразной задачей. Не имея посторонних глаз, которые могли бы следить за его деятельностью, эльдарский капитан корсаров Аласиэль Беланир нашел Пилар и три его маленьких луны идеальным местом для укрытия своего корабля Грань тени, оставаясь на удобном расстоянии от центра власти Модрена на Скате.

Логово ереси

«Честь. Долг. Я часто слышала эти слова во время службы в Имперском флоте. Я думала, что они что-то значат, но я ошибалась".

– госпожа флота Сабина Алсунет



Следуя по маршруту тау в течение многих недель или месяцев, ПИ, наконец, прибывают во владения отступника Вира Модрена. Если ПИ вошли в систему незамеченными, то это прекрасная возможность собрать больше информации о Модрене и его владениях, прежде чем раскрыть себя. Однако для выполнения миссии ПИ всё равно рано или поздно раскрыть себя и даже завоевать хоть капельку его доверия. Без этого у них не будет шансов проникнуть в мир-крепость Скат и определить местонахождение эфирного **(см. План Сильберторна ниже).**

Если ПИ столкнутся с патрулём до того, как составят план и придумают подходящую легенду, то от них могут потребоваться быстрые мышление и действия. Любую историю, которую ПИ вешают на уши капитану патруля, они могут дополнить, чтобы обеспечить более правдоподобное прикрытие для проникновения в царство Модрена. Если ПИ уничтожили патрульный корабль, то МИ должен предположить, что ПИ действовали достаточно быстро и тот не успел сообщить о нарушителях. Однако Модрен (или его подчинённые), сочтут момент уничтожения патруля и появление ПИ крайне подозрительным, что должно отразиться в дополнительных штрафах различных тестов.

То, как и когда ПИ узнают о Вире и впервые встретятся с его войсками, во многом зависит от их собственных действий. Если только ПИ не действуют нагло, специально стараясь привлечь к себе внимание, то МИ должен сделать это после того, как ПИ соберут минимальную информацию. Однако если игроки медлят и не решаются сделать следующий шаг, то МИ от лица Сильберторна предлагает им сделать это. Если даже этого будет недостаточно, то в обязательном порядке должно быть запущено ещё одно событие Патруль. Оно может произойти в результате любых действий ПИ в близости от обитаемого мира или обсерваторий-экстрациумов пояса астероидов, или просто случайно.

План Сильберторна

Непосредственно перед входом в систему или вскоре после него на мостик к ПИ приходит Сильберторн для того, чтобы изложить свой план проникновения в царство Модрена. Сильберторн выслушивает ПИ по поводу любых опасений или альтернативных предложений, молча кивая или приподняв бровь выражая скептицизм. Если ПИ предложат конструктивные предложения, то инквизитор рассмотрит их. В конечном итоге Сильберторн настаивает лишь на основах своего плана, оставляя детали и реализацию ПИ.

План состоит в том, чтобы ПИ выдали себя за потенциальных вассалов и получили аудиенцию у вольного торговца. По легенде ПИ будут должны сыграть роль блудных отпрысков дворян, что отвергли Империум ради новых границ. После номинального приветствия ПИ будут должны создать себе репутацию, победив самых выдающихся сподвижников Модрена, среди которых есть как люди-предатели Империума, так и ксеносы-пираты. Как только ПИ завоюют некоторую долю доверия и, таким образом, получат разрешение высадиться на Скат, то смогут начать атаку, убить еретика и вернуть эфирного.

На протяжении всего обсуждения Сильберторн должен руководить планом, оставляя детали на усмотрение ПИ. В зависимости от прошлого и репутации, ПИ могут почувствовать себя комфортно даже под своими настоящими личностями. Это особенно уместно, если известно, что ПИ участвуют в преступной или иной подобной деятельности. Преимущество данного подхода заключается в том, что от ПИ потребуется лишь до поры до времени скрыть свои истинные намерения. Однако, даже если репутация ПИ такова, что желание покинуть Империум правдоподобно, Вир наверняка будет опасаться других вольных торговцев. Поскольку Модрен слишком хорошо знает амбиции своего брата, то обязательно заподозрит в желании узурпировать власть и, следовательно, может потребовать дополнительных условий, чтобы доказать свою лояльность и надёжность.

Стоит учтонить, что не всем персонажам в группе нужна легенда. Если один из ПИ, например вольный торговец, выступает от имени всей группы, то остальным требуется лишь изображать его слуг. И убедительная история будет нужна только ему. Хотя Сильберторн и его слуга Диамнас Чар могут давать советы и рекомендации, в конечном итоге только ПИ остаётся решать, под какими личностями они будут действовать и насколько подробно они изложат свои истории.

Некоторые игроки могут предпочесть более прямой подход чувствуя, что двуличность не соответствует способностям и характеру их персонажей. Однако прямое нападение нецелесообразно по ряду причин, среди очевидных – колоссальный перевес численности противника. И Сильберторн непреклонен в том, что такой шаг обречён на провал. При необходимости

он напоминает о соглашении объясняя, что такой безрассудный манёвр не выполняет их часть сделки, и поэтому ранее обещанной награды не будет. Поэтому дерзкое нападение может быть бесцельным, и даже если оно направлено прямо в сердце царства, рискует уничтожением “предмета” (эфирного Аун’Ро).

Благосклонность Модрена

Хотя вольного торговца ослепляет нарциссическая гордость, Модрен является непревзойдённым профессионалом в действующих при его дворе многочисленных интригах, схемах и амбициях. Он понимает, что многие из тех, кто поклялся ему служить, с радостью свергли бы его, и считает, что сохраняет свою власть только силой и решимостью. Таким образом, ПИ могут получить благосклонность Модрена только посредством конкретных достижений. Они должны либо доказать превосходство над его нынешними вассалами, либо предложить значительную помощь, например, раскрыть предательские намерения среди его слуг (которые ПИ могут сфальсифицировать).

Без устранения или перевербовки вассалов, даже если ПИ доберутся до цитадели Модрена и начнут атаку, у них не будет шансов уйти живыми. Хотя ликвидация Модрена сама по себе является благородной целью, даже Сильберторн не одобряет идею самопожертвования. Если ПИ хотят выполнить миссию и пожинать плоды, то сначала должны заложить основу.

Положение дел в царстве Модрена должно всё больше проясняться по мере дальнейшего продвижения по сюжету, и может оказаться, что только после встречи с Обероном Шеолом они смогут завершить свой план. В качестве альтернативы, если МИ хочет дать игрокам фору или если они не осознают значимости лейтенантов и вассалов Модрена, Сильберторн может прямо указать на эту информацию. Благодаря обширной шпионской сети Сильберторн получил реальную, хотя и несколько смутную картину положения дел в царстве. Хотя инквизитор не знает всех игроков, у него есть надёжная информация о некоторых самых выдающихся вассалов и союзников Вира. Сильберторн получил эту информацию большой ценой через ряд каналов, некоторые из которых предоставляют не совсем надежную информацию. Таким образом, пока не получит подтверждения он осторожен в раскрытии всех, кроме самых основных деталей. В зависимости от предпочтений МИ, инквизитор может заранее познакомить ПИ с пятью вассалами или выдавать информацию по мере встреч.

ГОСТИ ЕРЕТИКА

Как только ПИ согласуют хотя бы приблизительный план, то будут должны вступить в контакт с силами Модрена, предложив свою преданность и услуги. В зависимости от обстоятельств первоначальный контакт может осуществляться через патрульный корабль, отдалённую



планету, станцию наблюдения в поясе астероидов или даже посредством вокс- или астропатической связи. Пока ПИ не действуют агрессивно, любые силы Модрена, вассалы и другие слуги поверят ПИ на слово. В конце концов, они не первые и не последние беженцы из Империума, ищущие убежища на территории Модрена. Вполне вероятно, что любой капитан или правитель колонии когда-то находился в таком же положении. Следовательно, если только ПИ не ведут себя так, что вызывают подозрение, нет необходимости в проверках навыков для убеждения другой стороны в своих намерениях. Если у NPC закралось сомнение, будь то оговорка или какая-то деталь корабля, то ПИ может развеять подозрения с помощью быстрого мышления, подходящей лжи и **Лёгкого (+30) теста на Обман.**

Посредник

После того, как ПИ установили контакт и представили свою историю, им приходится ждать несколько часов, пока эта информация передаётся Модрену. Как это обычно бывает с незваными гостями, Модрен не желает предоставлять ПИ свободное пользование своим доменом. Хотя их легенда правдоподобна, Вир понимает, что у него много врагов как внутри Империума, так и за его пределами, и проявляет

Руководство МИ: найм аколитов Сильберторна

На протяжении кампании ПИ сталкиваются со многими проблемами, которые могут истощить их ресурсы. К счастью, в их распоряжении находится Сильберторн с аколитами. Диамнас Чар и Гулетт Анхд обладают очень специализированными навыками, которые могут оказаться неоценимыми во многих моментах на данном этапе приключения. Диамнас Чар – диверсант беспрецедентных навыков, а Гулетт Анхд – могущественный телепат. Сильберторн готов пойти практически на всё, чтобы его миссия увенчалась успехом и Модрен встретил свой конец. Однако, как и свою личность инквизитора, Сильберторн до последнего держит информацию о свите в секрете. В зависимости от действий ПИ и их готовности доверять ему, Сильберторн, возможно, уже был вынужден раскрыть часть этой информации. В противном случае, инквизитор может порекомендовать таланты своих "слуг", но только если необходимость станет очевидной. МИ должен позаботиться о том, чтобы аколиты не затмевали усилия ПИ, а дополняли их.

соответствующие подозрения. Он поручает доверенному слуге Оберону Шеолу действовать в качестве связующего звена и проводника. Хотя Шеол действительно выполняет обе эти функции, его истинная задача – проверить ПИ на то, что они искренни в желании присоединиться к растущей империи Модрена, и что у них есть потенциал стать ценными союзниками или, по крайней мере, ресурсами.

Шеол прибывает на борт судна ПИ с парой телохранителей в ливреях дома Модрен, хотя он готов отпустить их, если ПИ возражают против их присутствия. Во всём Оберон выглядит покорным и желает помочь ПИ, чем может. На самом деле, конечно, его главная цель – наблюдать и оценивать ПИ, а также знакомить их с обычаями Модрении. В роли посредника Шеол отвечает на любые основные вопросы о планетах и истории царства Модрена, а также его обитателях. Сюда входят могущественные вассалы и союзники, с которыми ПИ вскоре предстоит столкнуться. МИ от лица Оберона может рассказать некоторую информацию об этих индивидах и их силе.

Помимо прочего, Шеол информирует ПИ о границах того, куда они могут попасть. В частности, только доверенным Модрена разрешено путешествовать в его мир-крепость Скат. Как вежливо объясняет Оберон, это просто необходимая предосторожность, и хотя он с радостью разрешил бы посетить крепость, но это выше его сил.

Помимо инструкций Шеола, госпожа флота Алсунет и командиры наземных сил на различных мирах начинают отслеживать местонахождения и деятельности ПИ. Однако до тех пор, пока ПИ не ведут себя подозрительно, эти наблюдения производятся пассивно, без прямого вмешательства.

Под пристальным вниманием

Пока ПИ не убедят Шеола (а через него и Модрена) в своих благих намерениях, они будут должны либо более осмотрительно следовать плану Сильберторна, либо отложить его реализацию. Пока Шеол находится на борту их корабля, ПИ должны следить за тем, что они говорят и делают. Вполне вероятно, что роль Шеола как наблюдателя очевидна для ПИ, но если нет, то либо Сильберторн, либо Диамнас Чар могут указать на это.

В частности, ПИ должны постараться скрыть присутствие тау от Шеола. В противном случае Модрен наверняка свяжет это с недавней кражей технологий и эфирного. Важность сохранения в тайне участия охотничьего кадра должна быть ясна ПИ, и если они сами этого не осознают, то Сильберторн подчёркивает для них эту суть. Поскольку Шеолу приходится балансировать между слежкой и проявлением уважения к ПИ, простое ограничение его доступа к определённым участкам корабля является эффективным способом сокрытия тау. Однако Шеол – непревзойдённый лицемер и сплетник с языком без костей, и если у него будет доступ к знающим о присутствии синекожих членам экипажа, то у него есть все шансы узнать об этом причём так, что экипаж даже не осознает важность выболтанного. С помощью безобидных и несвязанных вопросов Шеол может побудить членов экипажа раскрыть информацию. ПИ могут избежать этого, лишив Шеол такой возможности. Для этой цели к Оберону будет достаточно приставить доверенного NPC-слугу, чтобы тот при беседе с экипажем корабля смог бы вовремя увести разговор в другое русло.



Руководство МИ: Отыгрыш Оберона Шеола

Под ухоженной одеждой и вежливой улыбкой скрывается манипулятор и не в меру корыстный человек. Со змеиным терпением Шеол работает на посылках у ПИ. Хотя его мало волнует, какая судьба в конечном итоге постигнет ПИ, он выполняет свой долг, проводя их через царство Модрена. МИ может использовать Оберона как ценный инструмент для продвижения сюжета и закладки основы взаимоотношений ПИ с соперниками. Все соперники являются ключевыми фигурами во владениях Модрена, и поэтому для Шеола естественно обсуждать их. Если ПИ не возьмут на себя инициативу в выявлении потенциальных соперников и союзников, МИ от лица Оберона может дать характеристики этих NPC. Например, при обсуждении любых связанных с защитой царства вопросов, могут всплыть имена Сабины Алсунет или даже Гаргоффа Алавалома.

Аудиенция у предателя

До тех пор, пока ПИ не смогут доказать свою лояльность и заслужить уважение Вира, он будет отклонять любые запросы на личную аудиенцию. Частично это вопрос осторожности; однако раздутое эго Модрена слишком велико, чтобы он мог согласиться с идеей, что кто-то действительно может угрожать ему в его столичном мире, окружённым верными вассалами и охранниками. Возможно, более серьёзная причина отказа от аудиенции заключается в том, чтобы просто показать, кто здесь главный. Вновь прибывшие должны понять, что независимо от того, кем они были в Империуме, здесь Модрен – власть. Все отказы будут краткими и доставлены через посредников. А если ПИ завалят прошениями, то это сильно ослабит их позицию в глазах Вира, поскольку это подразумевает отчаяние, которое он презирает.



Построение стратегии

Если ПИ сначала потратят время на выработку стратегии, то когда придёт время выступить против пяти соперников, это сильно окупится. Конечно, ни один план не выдерживает контакта с врагом, но начало операции без оного рискует преждевременно раскрыть их замыслы. К счастью, у ПИ есть ценные советники в лице инквизитора Сильберторна и шас'о Джа'Вра, которые оба готовы высказать свои зачастую противоречивые взгляды. Кроме того, Диамнас Чар является экспертом по проникновению и тайным операциям. Если ПИ считают, что такой подход может быть выгодным, Чар готов предложить свой опыт или даже сопровождать в такой миссии. МИ может использовать Сильберторна и Джа'Вра для направления игроков по кампании и создания дополнительных задач, поскольку ПИ должны взвешивать советы одного и другого и принимать собственное решение. Эти взаимодействия с инквизитором и ксеносом должны предоставить интересные возможности для ролевой игры, поскольку и закулисные игры инквизитора, и милитаристская тактика командира ксеносов выходят за рамки типичных методов действий ПИ.

Испытание пламенем

"Меня не волнует кем ты был в Империуме. Меня волнует только то, чтобы ты точно выполнял мои приказы и был верен моему делу"

– вольный торговец Вир Модрен

Будучи принятыми, по крайней мере предварительно, в царство Модрена, ПИ должны доказать свою ценность. Хотя это является обычным явлением в беспощадном мире модренийской политики, у ПИ есть истинные цели, которые гораздо важнее, чем просто признание изгоя-вольного торговца. Чтобы подготовить почву для нападения на Вира, ПИ должны постараться не только заслужить доверие, но и расшатать опоры власти. Из многих сотен меньших вассалов, лишь пятеро имеют реальную власть. Для успеха ПИ должны устранить, склонить на свою сторону или иным образом победить как минимум троих из пяти. ПИ могут расправляться с этими соперниками в любом порядке.

На следующих страницах каждый из соперников рассматривается более подробно. А также даются рекомендации по наиболее многообещающим подходам к победе над каждым из них. Конечно, игроки могут придумать собственные подходы, и в этом случае МИ должен использовать имеющуюся информацию о каждом сопернике и собственное здравое суждение для определения того, получилось ли у игроков задуманное. Если в предложенном подходе есть серьёзный изъян или ПИ провалили ключевые тесты, то МИ не должен бояться наказывать ПИ неприятными последствиями или постоянными серьёзными осложнениями.

Подготовка

Прежде чем ПИ начнут готовить план по каждому конкуренту, МИ от лица Сильберторна должен предоставить основную информацию по каждому из них. Это позволит более тщательно спланировать стратегию, включая определение того, с какого соперника начать. Вполне возможно, что ПИ найдут способы повлиять на нескольких соперников одним махом или даже настроить друг против друга. Такие творческие и амбициозные идеи следует поощрять, хотя они также должны включать в себя сопутствующие опасности и возрастающие трудности, причём риск должен быть соразмерен вознаграждению.



Прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Я не знаю, сколько всего предателей присягнуло на верность Модрену, но я знаю пятерых, которых вам следует опасаться. Судя по моей информации, эти люди играют ключевую роль в социальном и военном порядке Модрена. Без них он рухнет со своего самодельного пьедестала, как только мы окажем должное давление. Первая – женщина по имени Сабина Алсунет. В прошлом она была капитаном линейного корабля Имперского флота. Насколько я понимаю, сейчас она руководит разношёрстным флотом Модрена. Уберите её, и мы сможем воспользоваться снижением организованности и эффективности его флота. Следующий – пират по имени Макара Де'Сот. Возможно, вы слышали его имя раньше, поскольку он уже много лет является бичом Коронуса. Несмотря на пижонский и вычурный вид, он опасный и хитрый капитан. Его силы дополняют силы Алсунет, и мы можем значительно увеличить наши шансы, если удалим его из игры. Не все служащие Модрену подонки люди. Я уверен, что вы сталкивались с зеленокожими ксеносами. И вы можете встревожиться узнав, что могущественный капитан карсаров по имени, – Сильберторн облизывает губы и морщит лицо, пытаясь произнести имя на гортанном языке орков – "Гаргофф, или Алавалом", как его называют другие орки. Сильберторн сардонически улыбается: "Он командует собственной флотилией, и Император знает, сколько там этих ксеносов. Не позволяйте неказистому виду их посудин обмануть вас – они являются большим подспорьем для сил Модрена. Самое любопытное, Модрен каким-то образом завербовал корсара из расы эльдар. Я мало что знаю об этом ксеносе и их сделке, но он известен как Аласиэль Беланир. Если мы сможем узнать, что Модрен предложил такому индивиду, то это может существенно ослабить позиции еретика. Я раньше имел дело с эльдарами, и их намерения зачастую непостижимы. И, наконец, архиеретех Форциз – падший магос Адептус Механикус. Он один из самых доверенных слуг Модрена и главный столп его власти. Я также считаю, что именно он непосредственно причастен к краже оборудования Тау и, возможно, даже сейчас занимается нечестивой работой с ксенотехнологиями.

Поскольку информация Сильберторна поступила из различных источников, и большая часть была отфильтрована через множество посредников, то нет никакой гарантии в её точности. Поэтому МИ могут добавить дополнительные осложнения посредством вкрапления неточной, противоречивой или откровенно ложной информации. Это может принять форму ложной слабости или даже непонимания причин их лояльности Модрену.

После того как Сильберторн кратко представит соперников, то сможет ответить на любые вопросы. Если он не знает ответа, то просто качает головой. Его ответ будет аналогичен, если ПИ зададут вопрос, на который он не желает отвечать, например, об украденном у тау "объекте".

Падший магос

Архиеретех один из самых влиятельных и доверенных слуг Вира Модрена. По правде говоря, Форциз служит не столько вольному торговцу, сколько собственным амбициям. Надзор за поддержанием и строительством множества технологических систем в царстве Модрена, а также предоставление вольному торговцу всё более эзотерического и богохульного оружия даёт еретеху ресурсы и возможность продолжать исследования.

Хотя он занимает второе место по силе и влиянию после самого вольного торговца, его личная мотивация не власть, а запретные знания. ПИ не смогут убедить Форциза предать Вира, ибо их соглашение идеально подходит для еретеха, и у него нет никаких амбиций править. Хотя еретех имеет огромную власть над Модреном, поскольку вольный торговец целиком зависит от услуг падших магосов в поддержании своего королевства.

Форциз виновен в худшей техноереси, поскольку использует силы варпа для всё более уникальных и причудливых изобретений. Вполне возможно, что, если бы не влияние Форциза, амбиции и предательство Модрена никогда бы не проросли.

Дополнительная информация

Форциз хорошо известен в определённых кругах Адептус Механикус, поскольку его преступления против ордена были и остаются весьма исключительными. Следовательно, Сильберторн обладает некоторыми знаниями о еретехах, которые может передать ПИ. Как всегда, инквизитор выступает за осторожный подход в общении с еретиками. Если ПИ попросят предоставить больше информации, то МИ может прочитать вслух или перефразировать следующее:

Сильберторн понимающе кивает: "Да, архиеретех. Форциз бежал от гнева хозяев Станков много лет назад, ища убежища среди изгоев на примитивных мирах Коронуса. Его помощь сыграла важную роль в приходе Модрена к власти и завоевании его самопровозглашённых владений. Форциз – очень хитрый человек, и вам следует быть осторожными в общении с ним. Как и многие ему подобные, магосом движет только стремление к знаниям. Однако в его случае это жажда запретного и нечестивого. Ходят слухи, что он состоит в союзе с Тёмными Силами. Пока мы не узнаем масштабы этого, я бы посоветовал соблюдать осторожность. Форциз имеет большое влияние на Модрена, и прямое нападение рискует разрушить всё, над чем мы так долго работали".

Если ПИ обратятся за советом к шас'о Джа'Вра, то её совет будет совершенно не похож на совет Сильберторна. В дополнение к предпочтению прямого пути, Джа'Вра знает о прямом участии Форциза в похищении Аун'Ро.

Когда ПИ затрагивают эту тему с шас'о, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

При упоминании Форциза Джа'Вра моргает и смотрит в сторону. Хотя эмоции ксеносов трудно прочитать, кажется, что тема еретехов вызывает у командира сильные эмоции. "Мне приятно слышать, что вы нацелились на этого преступника. Я готова предоставить все свои кадры вам в помощь. Я только прошу, чтобы вы попытались поймать его живым. Я верю, что он сможет привести нас к отнятому у нас драгоценному предмету".

Если ПИ выразят нежелание проводить полномасштабное нападение, разочарование Джа'Вра будет очевидным, она вновь напомнит о помощи в нападении. Хотя такой подход её беспокоит, Джа'Вра готова предоставить ПИ примеры технологий Тау, чтобы с их помощью они завоевали расположение Форциза. Она считает такую жертву временной, поскольку конечный результат – уничтожить еретеха и вернуть всё, что он украл.

В настоящее время Форциз занимается ужасными экспериментами, пытаясь раскрыть секреты контроля эфирных над своим видом. Хотя это исследование представляет интерес для Модрена, в его глазах оно второстепенно по сравнению с потенциалом технологии Тау. Однако для еретеха это стало навязчивой идеей.



Встреча с еретехом

Магос Форциз проводит большую часть времени в лаборатории глубоко под дворцом-крепостью Модрена на Скате. Именно здесь проводятся многочисленные богохульные исследования, и здесь он хранит эфирного Аун'Ро и украденные технологии Тау. Поскольку ПИ ещё не завоевали доверия Модрена, чтобы ступить на Скат, у них нет возможности проникнуть в жилище еретеха. ПИ могут либо придумать план, как удалённо разобраться с Форцизом, пока он находится вдали от Ската, либо каким-то образом выманить его.

Хотя Форциз иногда совершает инспекции, чтобы понаблюдать за различными операциями в Модрении, чаще всего он оставляет такие вопросы подчинённым. Если МИ решит дать ПИ преимущество в борьбе с Форцизом, то может предоставить им именно такой случай. Есть несколько способов, с помощью которых ПИ могут узнать о такой поездке. Если Оберон Шеол всё ещё на судне, то они могут получить от него такую информацию. Однако в зависимости от плана, будет предпочтительнее сделать это, не уведомляя Шеола. К счастью, склонность Оберона говорить позволяет относительно легко получить нужные сведения. ПИ может пройти **Ординарный (+10) тест на Обаяние или Дознание,** чтобы направить разговор на Форциза, к его текущему местонахождению и деятельности. Если ПИ провалят тест на одну или две степени, то всё равно получат информацию, но Шеол с подозрением отнесётся к причинам, по которым ПИ затронул данную тему. Точные последствия провала оставлены на усмотрение МИ, но должны зависеть от сложившихся между ПИ и Обероном отношений. Как минимум провал должен привести к тому, что Форциз ожидает потенциальных неприятностей от ПИ и задействует дополнительных боевых сервиторов или примет другие меры предосторожности.

Альтернативно, ПИ могут попытаться заманить его в ситуацию, в которой смогут сделать свой ход. Величайшая мотивация Форциза – стремление к запретным знаниям, поэтому обещание их – эффективное средство привлечения его внимания. Архео-, ксено- или любая другая форма редких технологий или данных достаточно, чтобы возбудить интерес магоса. Любые знания или артефакты, которые могли бы заинтересовать лояльного члена Адептус Механикус, хотя также заинтересуют Форциза, но запретные знания или технологии более интригующи. Если ПИ смогут предложить какую-либо информацию или образцы, независимо от того, обладают ли ими на самом деле или просто блефуют, то у них появятся хорошие шансы выманить Форциза из крепости на Скате. Независимо от того, связываетесь ли вы с ним

через посредника или напрямую по каналам связи (с заметной задержкой), для убеждения во встрече тесты навыков не требуются, пока слова ПИ кажутся достаточно правдоподобными.

При личной встрече Форциз выглядит странным и тревожащим человеком. Архиеретех не проявляет никаких эмоций, но одновременно излучает злобу. У многих из тех, кто разговаривает с Форцизом, возникает тревожное ощущение, что он мысленно препарирует их, и они правы. Форциз обычно очень резок и прямолинеен; если он считает, что кто-то ведёт себя глупо, то говорит об этом прямо и недвусмысленно.

Нейтрализация Форциза

Хотя игроки могут придумать любое количество планов по нейтрализации, их все условно можно поделить на: 1) открытое нападение, 2) отвлечение на достаточно долгое время, 3) настрой против Модрена. Последний вариант обречён на провал, и у ПИ должна быть возможность узнать об этом через Сильберторна, Оберона, либо иным образом исследуя положение еретеха во владениях Модрена. Поскольку Форциза невозможно настроить против Модрена, а убийство наверняка вызовет гнев Модрена, одним из многообещающих направлений является сосредоточение усилий на завоевании благосклонности Форциза, что, в свою очередь, обеспечит благосклонность Модрена. Если ПИ могут предложить Форцизу какую-то необычную или редкую технологию, то это почти гарантированный способ произвести на него хорошее впечатление. Самый прямой и эффективный способ – подарить Форцизу некий объект. Альтернативно ПИ могут разрешить ему изучать некий объект на борту судна. Схемы, инфопланшеты, древние свитки или любые другие средства передачи информации также могут представлять интерес. Обычная информация малоэффективна, хотя еретех считает её жестом доброй воли.

Попытки уничтожить Форциза должны быть чрезвычайно трудными, а его эзотерическая защита должна отговорить ПИ от подобных действий. Форциза всегда сопровождают четыре порченых сервитора и два младших еретеха. Форциз играет важную роль в событиях **Главы III**, поэтому важно, чтобы он пережил эту часть приключения. Если ПИ всё же решат попытаться убить Форциза, то он просто сожжёт очко Судьбы. В этом случае ПИ могут поверить, что Форциз мёртв, а затем снова столкнутся с ним когда достигнут Ската.

Госпожа флота

Госпожа флота Сабина Алсунет входит в число самых верных слуг Вира Модрена с тех пор, как вмешательство вольного торговца спасло корабль Алсунет *Таинство правосудия* от ксеносов, численность которых намного превосходила её собственные. Алсунет оббинила в инциденте своё начальство в Имперском флоте. Затаённая обида заставила её отказаться от долга перед Империумом и вступить в союз с Модреном, забрав с собой корабль и команду. Большинство офицеров были верны капитану и сознательно пошли на измену. С остальными поступили сурово. Благодаря опыту и непоколебимой преданности, Модрен поставил Алсунет командовать своим флотом из кораблей династии Модрен, предателей Имперского флота и прочей разношёрстной компании изгоев, пиратов и ренегатов.

Без руководства стальной повелительницы флоту Модрена не хватило бы организованности, и он не смог бы согласованно контратаковать ПИ. ПИ могут достичь этой цели убив Алсунет или сместив её с пьедестала. Для последнего ПИ могут либо представить её предательницей в глазах Вира, либо показать,



что она не способна командовать флотом. Алсунет располагает огромными ресурсами и влиянием в царстве Модрена, что делает её очень опасным противником. Стоит отметить, что в отличие от некоторых других соперников, Алсунет ни при каких обстоятельствах не желает вступать в союз с ПИ.

Флот Модрена и, следовательно, его госпожа базируются на орбитальной станции над планетой Пакс. Объект хорошо защищён, поэтому лобовая атака вряд ли увенчается успехом. Кроме собственных систем безопасности, здесь постоянно находится множество кораблей. Кроме того, такое нападение наверняка вызовет гнев вольного торговца, преждевременно раскрыв ПИ.

Дополнительная информация

Исследования Сильберторна позволили ему хорошо ознакомиться с историей капитана Алсунет. Поскольку она была слугой Империума, то доступны записи о её выдающейся карьере и впадении в немилость. Поэтому Сильберторн знает о ней больше, по крайней мере, до её союза с Модреном, чем о любом другом сопернике. Если и когда ПИ придут к инквизитору за советом относительно Алсунет, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Сильберторн ставит стакан амасека и хмурит брови. "Сабина Алсунет, – начинает он, – предательница из Имперского флота. Будучи капитаном Таинства правосудия, она забрала с собой корабль, когда перешла на сторону Модрена. Алсунет считает, что лишь вмешательство вольного торговца спасло её саму и судно от ксеносов. Эта новообретённая преданность Виру, очевидно, превзошла её преданность Флоту. Судя по всему, она чрезвычайно лояльна вольному торговцу, и я не вижу ни одного способа склонить её на нашу сторону."

МИ должен предоставить ПИ возможность обсудить потенциальные варианты взаимодействия с Алсунет и задать вопросы Сильберторну. Если игроки не знают, как к ней подступиться, то МИ от лица Сильберторна предлагает следующее: либо убить, либо дискредитировать. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:



"Мы не можем пойти на риск и открыто выступить против неё, – объявляет Сильберторн. Но мы должны убрать её с доски. Мы также не можем пробиваться через весь флот Модрена, чтобы добраться до Ската, *как и потом, когда наша миссия здесь будет выполнена. Но если мы сможем убрать Алсунет, то это оставит флот Модрена без скоординированного руководства. Конечно, – улыбается Сильберторн, – вы должны убедиться, что её смерть не свяжут с вами. Действуйте так, как считаете нужным, но я бы рекомендовал вам поговорить с моим помощником Диамнасом Чаром. У него есть определённый... опыт в таких делах.*

Другой вариант, который может предложить Сильберторн – это фальсификация доказательств того, что Алсунет планирует предать Модрена. Данный подход может быть менее опасным, чем попытка убийства, поскольку с меньшей вероятностью вызовет у врагов подозрения.

Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

"Что ж, если вы предпочитаете держать руки чистыми, – говорит Сильберторн, – возможно, есть другие способы. Хотя преданность Алсунет Модрену непоколебима, убедить Вира в обратном может оказаться столь же эффективным, как и настроить её против него. Вольный торговец требует от своих подданных полной лояльности, и если поставить под сомнение лояльность Алсунет, это, скорее всего, вызовет жёсткую реакцию".

Шас'о Джа'Вра предлагает третий подход. Однако её боевой опыт, хотя и охватывает большинство видов сражений, гораздо в меньшей степени приспособлен к космическим сражениям – области, в которой воюет каста Воздуха. Поскольку ксенос практически незнакома с практиками Имперского флота, её советы более ограничены по сравнению с советами Сильберторна, и она осознаёт это. Однако Джа'Вра советует более прямой подход. Из-за непостоянной благосклонности Модрена, признающей только силу и эффективность, Джа'Вра правильно рассуждает, что доказательства неэффективности Алсунет будет достаточно, чтобы понизить её статус в глазах Вира, а также произвести впечатление способностями ПИ.

Если ПИ обратятся к Джа'Вра за советом, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Как всегда, выражение лица командира ксеносов трудно прочитать, но создаётся впечатление, что она рада, что вы обратились к ней за советом. "В моей культуре неэффективный командир отстраняется от службы", – говорит Джа'Вра, – "Я считаю, что здесь справедлив тот же принцип. Возможно, вы сможете доказать своё превосходство и опозорить её, победив в бою". Джа'Вра на мгновение задумывается, прежде чем продолжить: "Вы не можете просто напасть на неё, но, возможно, есть способ спровоцировать её выступить первой?"

Если ПИ рассмотрят путь скрытного убийства, Диамнас Чар сможет предложить свой опыт проникновения на орбитальную станцию. Если ПИ попросят, то Чар может даже сопровождать их. В противном случае он может дать совет или даже специальное оборудование. Дополнительную информацию см. в разделе Убийство ниже.

Встреча с госпожой флота

Алсунет проводит большую часть времени на орбитальной станции Пакс, просматривая отчёты и журналы, контролируя техническое обслуживание корабля и организуя патрули. Из-за обязанностей она очень занята, поскольку лично принимает участие почти во всех вопросах защиты системы. Известно, что в дополнение к своим периодическим визитам ко двору Модрена на Скат, Алсунет проводила внезапные проверки объектов орбитальной обороны по всей системе – от пояса астероидов до сенсорных буёв. Сабина рассматривает чёткую работу всех кораблей под своим командованием как личную ответственность и следит за тем, чтобы все капитаны соответствовали строгим стандартам. Её чаще всего можно найти либо в каюте и прилегающих кабинетах, либо в командном центре – центре оживлённой деятельности, где сервиторы, экипаж и специалисты наблюдают за многочисленными операциями и технологическими системами.

Орбитальная станция состоит из многих километров извилистых коридоров, где новые постройки пересекаются с древними и непостижимыми конструкциями из каменной кладки и странных сплавов. Просто попасть туда уже подвиг, поскольку это одно из наиболее хорошо защищённых мест в царстве Модрена. Опыт работы Алсунет во флоте помог созданию охватывающих орбиту эффективных и комплексных средств безопасности. ПИ могут попытаться подвести свой корабль к станции или даже состыковаться. Хотя они ещё не зарекомендовали себя в глазах Модрена, но если проявят интерес к службе во флоте Модрена, то госпожа флота согласится их принять. Для ПИ не было бы ничего необычного, если бы они передали своё судно командам Алсунет для проверки перед его официальным принятием во флот. Хотя другой вопрос, захотят ли ПИ, чтобы чужаки, еретехи и предатели шастали по их кораблю. В последнем случае нужно помнить, чтобы кадры Тау не были обнаружены, как и что-то ещё, что ПИ хотят сохранить в тайне.

Для организации встречи необходимо произвести должное впечатление на её подчиненных, чтобы они захотели поручиться за ПИ. Для этого один из ПИ должен пройти **Рутинный (+20) тест на Обаяние.** Успешный тест приводит к аудиенции, хотя придётся подождать некоторое время… Время, которое можно потратить на саботаж и подготовку материалов для обвинения в нелояльности. В случае провала теста слуги сообщают, что Алсунет слишком занята и не сможет принять ПИ.

Прибытие на орбитальную станцию должно стать пугающим опытом, ибо сооружение усеяно турелями и макропушками, рядом полно боевых кораблей флота Модрена. Если ПИ разрешено стыковаться, то техномат управления движением связывается с ними по воксу, направляя по соответствующей траектории и выдавая коды. В противном случае судну-нарушителю сперва выдаётся суровое предупреждение по воксу. Если этого недостаточно, то затем следует огонь батарей и соседних кораблей.

Когда ПИ стыкуются со станцией, им придаётся отряд охраны “для их собственной защиты”. Если ПИ надеются устранить Сабину, то будут должны либо тихо устранить охранников, либо “потеряться”. Количество охраны должно быть равно количеству персонажей в отряде ПИ. Эти люди прямолинейны и лишены воображения, и вполне вероятно, что ПИ смогут уклониться от них с помощью некоторых хитростей, таких как разделение группы, приглашение дополнительных собственных слуг или любое количество других уловок.



Нейтрализация угрозы

Убийство

Для убийства необходимо проскользнуть мимо охранников, уклониться от автоматической системы защиты, а затем скрыться. Успех не гарантирован, и ПИ следует тщательно всё спланировать. Провал не только приводит к появлению могущественного врага, но и рискует раскрыть их намерения.

Первым делом нужно выйти на орбиту станции Пакса. Один из способов сделать это – запросить аудиенцию. Если ПИ провалили тест или предпочтут оставаться на расстоянии, то можно воспользоваться шаттлом. Для этого потребуется Серьёзный (+0) тест Пилотирования (Космические корабли). Протоколы защиты орбитальной станции во многом основаны на стандартах Имперского флота, а значит в теории можно спокойно уклониться от патрулей и обмануть наблюдателей. Если пилот шаттла обладает умением Обыденное знание (Имперский флот), то сложность теста снижается до **Рутинного (+20).**

Независимо от того, приглашены ли ПИ на станцию или проникли тайно, внутри всё равно необходимо передвигаться незамеченными. К счастью, внутри мало автоматизированных систем безопасности и нужно уклониться лишь от патрулей. Для нахождения Алсунет необходимо пройти Серьёзный (+0) тест на Навигацию (Наземная). Количество степеней успеха показывает, насколько быстро ПИ смогут добраться до покоев Сабины и, следовательно, сколько потенциальных столкновений с патрулями им придётся пережить. Три и более степени успеха дают одну встречу с патрулём, а успешный тест без степеней успеха указывает на три возможных столкновения. ПИ могут уклониться от патрулей, преуспев во Встречном тесте Бесшумного шага против Бдительности охраны. Для патрульных используйте **профиль "Гвардия Модрена" на стр. 108.** Если охрана замечает ПИ, то их реакция зависит от того, каким образом они проникли на станцию. Если официально, то ПИ могут заговорить зубы сказав, что просто отделились от сопровождающих. Сложность теста на Обман устанавливает МИ опираясь на правдоподобность придуманной легенды игроков.

Вполне возможно, что игроки решат послать вместо своих персонажей NPC-слугу, союзника или наёмника. Сильберторн наверняка согласится с таким планом, поскольку обычно именно так он сам проводит свои операции. Хотя в распоряжении ПИ может находиться многотысячный экипаж, маловероятно, что кто-то из них обладает нужными навыками диверсанта и убийцы. Как всегда, ПИ должны осознавать риски, связанные с делегированием полномочий подчинённым. Если служба безопасности станции поймает потенциального или даже успешного убийцу, которого можно связать с ПИ, то вольный торговец Модрен наверняка воспримет это как нападение на него самого.

Нанять другого для убийства Алсунет – допустимый путь к достижению цели, и МИ не должен наказывать игроков за такой подход. В то же время ему следует быть осторожным, чтобы не сделать ликвидацию слишком простой и не отделить её от действий и способностей ПИ. Помимо прочего, игроки не должны чувствовать, что могут решить все проблемы своих персонажей, просто делегируя их (и такая тактика определённо не должна работать для убийства самого Вира Модрена в последней главе). У МИ есть несколько вариантов решения данной проблемы. Один из методов – потребовать от ПИ успеха в тесте на Фактор Прибыли для определения, того выполняет ли наёмный убийца, верный слуга или союзник свою задачу. Тест показывает, что ПИ правильно используют свои ресурсы для достижения цели, будь то выбор из самых опытных убийц бортового культа смерти, найм агента на стороне или даже убеждение Сильберторна послать Диамнаса Чара. МИ должен основывать сложность теста на количестве сил, которые ПИ вложили в это дело. Например, если ПИ нашли схему



станции, продумали подробный маршрут от места высадки, обсудили с убийцей план отступления, что делать в случае поимки и т.д., то ПИ должны получить значительный бонус к данному тесту.

Очернение

Вир Модрен ценит власть, результат и действия. Следовательно, опозорив Сабину Алсунет и показав, что она не способна руководить его флотом, он может сместить её с должности. Что приведёт ко временному вакууму власти, которым обязаны воспользоваться ПИ. С другой стороны, данное событие создаёт слишком много вариантов, и МИ придётся учесть их всех. Если ПИ прислушаются к совету шас'о Джа'Вра, то могут попытаться создать ситуацию, в которой госпожа флота Алсунет начнёт необоснованную атаку на них, предоставив возможность победить её и, одновременно, не показав себя виновниками.

Сабина Алсунет гордится своими достижениями и ценит своё положение во многом потому, что считает его заслуженным. Один из быстрых способов вызвать её гнев – намекнуть, что она получила своё положение благодаря удаче, фаворитизму или кумовству. Однако гордость Алсунет своим профессионализмом также означает, что вывести её из себя будет довольно трудно. Любые тесты Социальных проверок, проводимые с целью спровоцировать Сабину, должны иметь базовую сложность не ниже **Тяжёлой (-20)**, которая может быть изменена в зависимости от обстоятельств и хорошего отыгрыша. Чтобы вывести Алсунет из себя, ПИ должны получить в общей сложности пять степеней успеха в выбранном тесте Социального взаимодействия. Каждый ПИ может внести свой вклад в эту сумму, однако запрещается использование одного и того же навыка одним и тем же ПИ несколько раз.

Если ПИ удачно проведут махинацию, то вместо того, чтобы винить вновь прибывших за участие в стычке, Вир положительно оценит их боевые навыки и способности. А неудачу Сабины как знак того, что она больше не способна командовать флотом. Фактически, если ПИ победят достаточно уверенно, то Модрен может даже рассмотреть одного из них в качестве замены ей – тема, которую он мог бы затронуть, когда они встретятся с ним лично (см. раздел С глазу на глаз с предателем). Для победы ПИ не обязательно уничтожать корабль Алсунет. Поскольку Модрен заинтересован в том, чтобы тратить как можно меньше ресурсов, демонстрация того, что ПИ способны захватить корабль в целости и сохранности, добавит ещё больше уважения.

Ложные доказательства

Несмотря на опасения Алсунет по поводу усиливающегося безумия Форциза и его влияния на Модрена, она никогда не предаст вольного торговца. ПИ могут использовать данный факт в своих целях. Поскольку Вир хорошо знает о преданности Алсунет, и если ПИ смогут каким-то образом убедить его, что её лояльность ложна, то из-за бурных эмоций Модрен не станет слушать заявления Алсунет о невиновности, она будет лишена своего хвалёного положения и брошена в самую глубокую из темниц Ската, или чего хуже.

Особенности представления Алсунет как предателя зависят от планов ПИ и могут сильно различаться. Однако для того, чтобы план стал успешным, его необходимо осуществлять в несколько этапов. Простого распространения слухов само по себе недостаточно для быстрого отстранения Алсунет от власти, но оно может стать эффективной основой для последующего усиления лжи с помощью фальсифицированных документов, показаний лжесвидетелей и т.д. Кроме того, амбиции конкурентов и её заместителей также могут стать очень полезным ресурсом. Многие с радостью соврали бы, лишь бы и самим продвинуться по иерархии. По иронии судьбы, именно такие закулисные интриги помогли настроить Алсунет против её коллег-офицеров Имперского флота много лет назад.



ПРИНЦ ПИРАТОВ

Капитан пиратов по имени Макара Де'Сот является парадоксальной фигурой. В нём уживаются возвышенная утончённость и примитивная жестокость. Несмотря на многочисленные преступления и злодеяния, Де'Сот не грабитель и не слуга Тёмных богов. Он всего лишь амбициозный человек, движимый жадностью и глубоко укоренившейся ненавистью к любой власти, кроме собственной. Именно эти последние качества ПИ могут использовать в своих целях, если попытаются сделать Де'Сота своим союзником и настроить против Вира Модрена.

Макара проделал огромный путь от скромного начала до нынешнего положения, и его амбиции ещё не удовлетворены. Он считает, что его соглашение с Виром Модреном ни в коем случае не является постоянным, а продлится лишь до тех пор, пока оно выгодно. Де'Сот прибыл в царство Модрена относительно недавно, менее трёх лет назад. До сих пор вольный торговец предоставлял Макаре безопасное убежище и ресурсы для пиратских рейдов. Кроме того, падший вольный торговец давал информацию о жирной добыче по всему Коронусу и за его пределами, отказываясь при этом раскрывать свои источники. На сегодняшний день такая договорённость хорошо устраивает обоих, хотя негодование Де'Сота по поводу влияния Модрена на него

продолжает расти с каждым днём. Капитан пиратов ревниво наблюдает за растущим богатством и властью Вира. Стремясь увеличить собственное богатство и влияние, и удовлетворить ещё большие амбиции, Де'Сот проводит большую часть времени при дворе, участвуя в интригах с такой тонкостью, которая противоречит его происхождению и жестокому прошлому. Одежда и манеры Де'Сота всё больше и больше отражают культуру изгнанной знати, которая включает в себя придворных Модрена и значительное количество его меньших вассалов.

Макара отказывается действовать под руководством госпожи флота Алсунет, поскольку подчинение даже в небольшой степени, бесконечно его раздражает. Вместо того, чтобы координировать действия с флотом Модрена, Де'Сот предпринимает собственные набеги и атаки либо совершенно независимо, либо действуя на основе информации от Вира. Падший вольный торговец просто указывает Де'Соту на те цели, которые он желает устранить, или просто на те цели, которые он считает прибыльными. По условиям соглашения Макара выплачивает часть добычи в обмен на ремонт и безопасную гавань, одновременно получая более чем щедрую плату за достижение указанных Мордреном целей.

Гордость Вира Модрена требует, чтобы все вассалы и союзники присягали ему на верность, и это распространяется даже на независимого Макару Де'Сота. Капитан пиратов дал клятву, но не видит в ней никакого смысла, с юных лет усвоив пустоту подобных проявлений преданности. То ли из-за отсутствия предвидения, то ли из-за умышленной слепоты, но вольный торговец не подозревает о неискренности Де'Сота. Хотя он признаёт независимость, но гордость убеждает его, что Макара никогда не посмеет выступить против. Если бы что-то и убедило Модрена в том, что Де'Сот замышляет против него заговор, это, несомненно, спровоцировало бы невероятную ярость.

Дополнительная информация

Как и в прошлые разы, Сильберторн может дать ПИ ценный совет по поводу Макары. И снова инквизитор советует проявлять осторожность в общении с капитаном пиратов. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *"Да, я знаком с подвигами пирата Де'Сота", – говорит Сильберторн, прежде чем положить инфопланшет и посмотреть на вас. "Хотя я думал, что его союз с Модреном к этому времени уже распадётся. Как и многие пираты, Макара известен своей независимостью, и я уверен, что подчинение диктату Вира ему не нравится. Я думаю, что Де'Сота удастся убедить присоединиться против Модрена. Хотя он жестокий убийца, но не слуга Тёмных сил. По крайней мере, так говорят мои источники».*

Если ПИ обращаются за советом к шас'о Джа'Вра, её ответ, как обычно, диаметрально противоположен совету Сильберторна. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Когда вы входите, то видите, как шас'о Джа'Вра обсуждает вопросы боевой философии Тау со своими командирами отрядов. "Если этот человек пират, – говорит она, – то у него нет чести. Я бы не советовала заключать союз. Если он готов предать своих нынешних союзников, то как можно ему доверять? Нет, лучше уничтожить его сейчас, чтобы он не смог нанести удар по нам позже".*

Помимо информации от Сильберторна и Джа'Вра, вполне возможно, что ПИ также знают о репутации Макары. Любой прошедший **Серьёзный (+0) тест Запретного знания (Пираты)** вспоминает его имя и корабль Позолоченный коготь. За каждую степень успеха ПИ узнаёт некоторую дополнительную информацию об истории Де'Сота. Обладание такой информации не должно умалять ценность советов Сильберторна и Джа'Вра, и должно давать больше возможностей для составления планов.



Встреча с пиратом

Перед запуском данного события рекомендуется, чтобы МИ дал игрокам некоторое время для составления плана работы с пиратом. В зависимости от того, насколько сильно МИ желает подгадить игрокам, он может либо создать встречу, которая напрямую влияет на их план, либо поставить их в ситуацию, которая работает против их замысла, заставляя адаптироваться и, возможно, прибегнуть к совету Сильберторна/Джа'Вра, от которого они ранее отказались.

Во владениях Модрена Де'Сот держит свой небольшой флот на орбите над Скатом, а не на орбите Пакса. Отказ Макары подчиняться госпоже флота Алсунет породил некоторую степень вражды между ними. Его можно найти либо во дворце-крепости Модрена, либо на собственном корабле типа Иконоборец Позолоченный коготь. Это может стать проблемой, если Вир ещё не приглашал их в свою столицу. МИ может отложить встречу с Де'Сотом до тех пор, пока ПИ не разберутся с другими соперниками или пока не получат приглашение ко двору. МИ может запустить это событие, когда ПИ получают приглашение и встречают на приёме Макару. Данный вариант особенно уместен, если

МИ намерен сделать Де'Сота союзником ПИ. У ПИ уже может быть информация, указывающая на то, Де'Сот готов выступить против Модрена, или они могут почувствовать это самостоятельно, поговорив с другими придворными или с самим пиратом.

Альтернативный вариант встречи можно организовать на безопасном расстоянии от Ската. В этом случае небольшой флот Макары отправляется или прибывает с пиратского рейда. Возможно даже, что Де'Сот первым обращается к ПИ с целью прощупать новичков и понять их намерения.

Наконец, третий вариант предполагает, что ПИ каким-то образом связываются с Макарой когда тот находится при дворе Модрена, и просят о частной аудиенции. Однако для этого у ПИ должны быть очень веские аргументы, чтобы пират соизволил покинуть Скат.

Если ПИ хотят заключить договор с Де'Сотом, то всегда должны помнить о его ненадёжности. Макара действительно хочет избавиться от Вира, но разоблачение коварных намерений новичков упрочит его положение при дворе. Чтобы последнее не показалось ему перспективнее, чем участие в рискованном государственном перевороте, ПИ должны найти с ним общий язык.

Нейтрализация угрозы

Есть несколько способов, с помощью которых ПИ могли бы справиться с Де'Сотом и использовать ситуацию в свою пользу. Возможно, самый эффективный способ справиться с пиратом – завербовать его. Хотя это не окажет немедленного влияния, но даст значительное преимущество в последней главе. Хотя флот Модрена значительно превосходит флот Де'Сота, силы капитана пиратов смогут оказать большую помощь в борьбе с ним, когда ПИ завершат миссию и сбегут. Это вдвойне верно, если ПИ эффективно справятся с Сабиной Алсунет, и в этом случае флот останется дезорганизованным и расколотым, что значительно уравняет шансы.

Основной мотивацией Де'Сота является жадность, и ключом к вербовке является убеждение его в том, что союз с ПИ станет более выгодной перспективой, чем продолжение службы Модрену. В убеждении поможет укоренившаяся ненависть Де'Сота к власти и всем, кто хочет им командовать. Если ПИ относятся к Макаре как к равному или даже ставят себя на подчиненную роль (правда это или нет), то это пойдёт на пользу в переговорах. Альтернативно, ПИ могут раскрыть хрупкость лояльности Де'Сота Модрену, объявив того предателем. Данный подход похож на обвинение госпожи флота Алсунет, но с дополнительным преимуществом, поскольку основан на фактах. Хотя такой подход исключит Де'Сота как потенциального союзника, но даст признательность со стороны Модрена и рассеивает любые подозрения, которые он уже мог иметь против них.



Союз с пиратом

Создание союза с Макарой Де'Сот требует осмотрительности и благоразумия как со стороны ПИ, так и со стороны Де'Сота. Тот, кто предлагает союз против Модрена, конечно же, должен заявить о своём намерении. А это может стать смертным приговором, если зачинщики неправильно оценят потенциального сообщника. Таким образом, переговоры должны начаться с того, что обе стороны попытаются оценить друг друга и прощупать намерения и отношение к Модрену.

После первого контакта **(см. Встреча с пиратом)** ПИ, возможно, уже имеют сильные подозрения относительно лояльности Де'Сота. С другой стороны, особо недоверчивые ПИ могут предположить (и вполне обоснованно), что с согласия Вира пират играет роль "лидера недовольных", собирая под своё знамя всех нелояльных и возможных предателей.

Переговоры с Де'Сотом могут проходить совершенно по разному. Со своей стороны, Макара будет вести себя как знать при дворе Модрена. Это может включать в себя множество обыденных тем, таких как старинный амасек, достоинства различных моделей дуэльных пистолетов или даже политика Каликсиды. Преуспевшие во Встречном тесте на Бдительность против умения Обман Де'Сота поймут, что культурная беседа и манеры пирата являются наигранными, а не привычными. ПИ с талантом Связи (Аристократия) получают бонус +10 к тесту. В случае успеха ПИ получают дополнительную информацию о мотивах пирата и бонус +10 к будущим тестам Социального взаимодействия с Макарой. Де'Сот развивал благородные манеры, чтобы тешить свою гордость. И любые комплименты, которые ПИ ему делают, или смирение с их стороны, ещё больше склоняют его к помощи им.

ПИ также могут извлечь выгоду из враждебности Де'Сота к Алсунет. Если ПИ ранее предпринимали враждебные действия против неё, в том числе победили в бою или выставили предательницей, то получают бонус +10 к тестам Социального взаимодействия. Кроме того, при первой

встрече капитан пиратов аплодирует их действиям против Алсунет, ясно давая понять, что недолюбливает её. Если ПИ ещё ничего не предпринимали против Сабины, но имя госпожи флота всплывёт в разговоре, то любой прошедший **Рутинный (+20) тест на Проницательность,** уловит явную враждебность в тоне и словах Де'Сота. ПИ могут извлечь из этого выгоду – пират с радостью готов помочь свергнуть Алсунет или хотя бы унизить её. А от этой темы относительно небольшой шаг до начала обсуждения плана против самого Модрена…

Есть несколько способов вербовки пирата. ПИ могут намекнуть, что один из них является вольным торговцем и, следовательно, обладает такой же властью и влиянием, как Модрен. ПИ могут в красках рассказывать истории или яркие примеры своего влияния, богатства и достижений. Ещё одна эффективная тактика – предложить Де'Соту долю добычи, когда власть Модрена рухнет.

Для успешной вербовки ПИ должны получить восемь степеней успеха в соответствующих тестах Социального взаимодействия. Пират не особо доверяет ПИ, и поэтому отношение начинается со **Сложного (-10)**. МИ должен изменить сложность, если ПИ ранее завоевали его уважение, например, победив Алсунет. Разные ПИ могут использовать одно и то же умение, но МИ должен разрешать конкретному ПИ использовать одно и то же умение больше одного раза только в том случае, если игрок меняет подход или тему. Тесты умений не должны заменять ролевую игру в общении с Де'Сотом, и МИ должен вызывать тесты только тогда, когда ПИ представляют веские аргументы в пользу своего дела или говорят что-то, чтобы произвести на пирата должное впечатление.



Хотя Вира в первую очередь впечатляют только конкретные достижения, он, тем не менее, прислушивается к мнениям и советам своих любимых придворных. И если ПИ заключат союз с Макарой, то капитан пиратов обязательно похвалит их в присутствии Модрена, немного укрепив репутацию.

Разоблачение Де'Сота

Получение доказательств нелояльности Де'Сота может оказаться схожим с заключением союза. А именно, ПИ будут должны втереться в доверие к Макаре. Затем разговорить его и записать разговор. Если ПИ встречаются с Де'Сотом на собственном корабле, то спрятать пиктокрад или вокс-рекордер будет проще простого. Если ПИ встречаются с капитаном пиратов на его корабле или на нейтральной территории, то будут должны взять с собой подходящее устройство и убедиться, что Де'Сот не подозревает о его наличии. Вполне вероятно, что у ПИ есть сервитор, сервочереп или пустотный костюм со встроенным подходящим устройством, которых используют при исследовании заброшенных кораблей и других подобных мест. Альтернативно Сильберторн может выдать невзрачный на вид инфопланшет, который на самом деле является сложным записывающим устройством. Внимательные ПИ могут заметить, что во время первой встречи инквизитора с ПИ тот был у него в руках.

Однако просто разоблачить Де'Сота недостаточно. После раскрытия нелояльности пирата ПИ будут должны победить его либо в пустотном бою, либо лично. Есть два варианта развития событий, которые могли бы привести к такому исходу. Во-первых, после предоставления доказательств Модрен просит уничтожить пирата-предателя. Во-вторых, Де'Сот преследует ПИ ради мести. Альтернативно, если Макара узнает о намерениях ПИ, то постарается перехватить их либо в залах цитадели Модрена, либо в пустоте. Хотя Де'Сот предпочитает сражаться с мостика своего флагмана, он не боится ни дуэли, ни абордажа. Когда он находится при дворе Модрена, пирата всегда сопровождают как минимум трое головорезов. На встрече на борту корабля ПИ или на нейтральной территории Де'Сот должен иметь с собой такое же количество телохранителей, сколько и ПИ. Если ПИ встречаются с Макарой на борту его корабля, то рядом с ним никого нет. Поскольку он полагает, что, так как на борту находятся тысячи его последователей, то все побоятся нанести удар. Для Макары Де'Сота используйте профиль **Отступника со стр. 351 ОКП Rogue Trader rus.**

ЗЕЛЕНОКОЖИЙ

В то время как Сабина Алсунет командует всеми военно-космическими силами Модрена и несёт ответственность за защиту его королевства, орочий каптин Гаргофф Алавалом возглавляет самый крупный контингент воинов в системе, а также значительный флот ветхих орочьих кораблей. Никто не знает истинного количества орков под командованием карсара, поскольку это число выросло в геометрической прогрессии с тех пор, как зеленокожие впервые заселили пояс астероидов Чингула. Модрен был бы очень удивлён (и не в позитивном ключе), если бы узнал о быстром росте орочьей популяции в его владениях.

Падший вольный торговец прекрасно понимает, что никогда не сможет доверять ксеносу полностью. Модрен рассматривает орочьего каптина скорее как инструмент, который можно использовать до тех пор, пока его преимущества перевешивают опасности. Однако из-за самоуверенности Вир не следил за действиями Алавалома должным образом. В дополнение к наводнившим Чингулу значительному количеству зеленокожих, орки-меки уже превратили несколько астероидов в каменюки – огромные летающие крепости. Если можно назвать крепостью скалу, к которой просто приделали двигатель и выдолбили изнутри. К счастью для Коронуса, каменюки не способны прыгать в варп. Следовательно, они представляют угрозу только для царства Модрена. Хотя они могли бы послужить дополнительным мощным средством защиты королевства, более вероятно, что скука парней или приказ босса заставят их выступить против Модрена.

Гаргофф – не столько вассал, сколько непростой союзник. Хотя усиленная тёмными искусствами магоса Форциза сила Модрена завоевала уважение ксеноса, но именно обещание грабежей и битв заставляет его служить вольному торговцу. И Модрен действительно выполняет эти обещания, предоставляя карсарам множество целей для грабежей и даже дополняя их добычу подарками в виде оружия, машин и других технологий, которые орки тут же с радостью "улучшают". Однако Вир не понимает, что, несмотря на все его усилия, растущая популяция орков в конечном итоге достигнет критической массы. И когда этот момент наступит, зеленокожие выместят свою дикую ярость на мирах Модрении. А если Гаргофф не будет тем, кто возглавит орков в этом неизбежном буйстве, то на посту босса его быстро заменит другой каптин.

Исходящая от орков угроза слишком велика, чтобы её можно было игнорировать. Если ПИ не предпримут что-нибудь, то зеленокожие обрушатся на них зилёной волной. Хотя Гаргоффу плевать на смерть Модрена, достаточно лишь небольшой искры насилия, чтобы привести в движение орду. Более того, до тех пор, пока орки хотя бы номинально лояльны Модрену, вольный торговец запросто сможет натравить их на ПИ.

У игроков есть множество способов убрать зелёную фигуру с доски. Благодаря первобытной культуре орков, ПИ могут даже прямо в лоб вызвать Гаргоффа на поединок. И если победят, то заслужат уважение и заручатся его помощью. Если убьют, то погрузят зелёные массы в хаос за освободившееся место нового босса. ПИ также могут просто нанять орков мешком жубов, блистяшками и обещанием харошава пастука.



Информация к размышлению

Алавалом сделал себе репутацию в Коронусе задолго до того, как принял предложение Модрена. С помощью **Серьёзного (+0) теста Запретного знания** (Ксеносы) ПИ вспоминают его историю. Дополнительные степени успеха дают дополнительную информацию. Как-то столкновения Гаргоффа с силами Имперского флота, многочисленные набеги на имперские объекты в Коронусе и опасениями, что однажды он соберёт ваагх и пойдёт на Каликсиду. Достигший двух и более степеней успеха также вспоминает, что атаки Алавалома внезапно прекратились несколько лет назад. Тогда большинство посчитало, что он погиб в противостоянии с имперскими силами или в поединке с другим боссом.

Если ПИ обратятся к Сильберторну по поводу орочьего босса, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Сильберторн откашливается и жестом велит своему писцу уйти. "Да, военачальник орков. До меня доходили слухи о том, что Модрен пользуется услугами карсаров, но я не был уверен, был ли среди них тот самый Гаргофф. Я уверен, что вы уже сталкивались с орками. Кажется, что во вселенной уже не осталось места, не затронутого их спорами. У зеленокожих нет чувства преданности, и очень редко можно найти орка, что служил бы человеку дольше одной миссии. Модрен, должно быть, очень хорошо платит и имеет какие-то рычаги влияния на Гаргоффа, раз тот так долго ему служит. В любом случае мы должны добиться того, чтобы Вир не мог рассчитывать на его поддержку. Возможно, вы даже сможете настроить ксеноса против Модрена, если предложите более выгодную сделку. Однако, зная орков, вам сначала придётся произвести на него впечатление". При этих словах Сильберторн невесело улыбается.



Шас'о Джа'Вра категорически против найма или иного союза с Алаваломом, как и любым другим орком. Зеленокожие уже давно стали смертельными врагами империи Тау, и мысль о том, чтобы сражаться бок о бок с варварскими ксеносами, приводит её в ужас. Если она узнает, что ПИ рассматривают такую возможность, то придёт к ним и попробует отговорить:

Несмотря на то, что она ксенос, вы легко распознаёте в выражении её лица смесь гнева и омерзения. "С орками невозможно договориться", – запинаясь, говорит она. "Если эта мразь действительно служит нашему врагу, то это лишь показывает глубину его падения. Я не могу поверить, что орки добровольно присоединились к его империи – должна быть какая-то сила для контроля. Мы не можем надеяться использовать против него орков, это слишком опасно. Мы должны уничтожить их или позволить им уничтожить себя. По моему опыту, если лидер орков убит, их подчинённые восстают друг против друга в борьбе за господство". Джа'Вра с отвращением качает головой при мысли о хаотичной иерархии орков. "Да, их слишком много, чтобы мы могли сражаться, но хирургический удар поможет устранить их как угрозу. По крайней мере на достаточное время, чтобы мы успели завершить нашу миссию и покинули это проклятое место".

Встреча с дикарём

Гаргофф Алавалом и его флот обосновались в поясе астероидов Чингула. Здесь они в значительной степени изолированы от остального царства Модрена. Их ближайшие соседи – рабочие обсерваторий-экстрациумов. После нескольких неприятных инцидентов эти люди стараются держаться на расстоянии от орков. Несмотря на близость, плотные скопления камней затрудняют точное сканирование внутри самого пояса астероидов, а их авгуры эффективны только тогда, когда развёрнуты наружу. Таким образом, несмотря на столь неприятную близость к оркам, они понятия не имеют ни об истинных масштабах орочьего населения, ни о конструкции каменюк.

Хотя точную численность и ресурсы орков невозможно обнаружить на расстоянии, столь же невозможно приблизиться к поясу астероидов, не заметив их присутствия. Десятки судов различных размеров, включая крузаки "Убивец" и "Страшила", не считая спрятанных в поясе астероидов каменюк, постоянно снуют вокруг.

Как только ПИ войдут в пояс астероидов, у них появится шанс обнаружить каменюки. Если ПИ выполняют действие Направленная авгурия, то автоматически обнаруживают их. Если они не предпримут такого действия, МИ должен поручить одному ПИ или члену экипажа провести **Ординарный (+10) тест на Бдительность+Обнаружение.** Если раньше ПИ никогда не сталкивались с подобным, то могут не понимать, что видят. Хотя умение Запретное знание (Ксеносы) подскажет. Авгуры корабля ПИ



показывают, что астероиды содержат значительные технологические компоненты, которые можно распознать как компоненты кораблей, хотя и ксеноисхождения. Каменюки хорошо вооружены и оснащены плазменными двигателями, что делает их серьёзной угрозой для всего в системе, что ксеносы решат пастукать.

Получение возможности поговорить с боссом является непростой задачей, поскольку для этого нужно отправиться в хаотичные и опасные владения орков. Хотя Гаргофф приказал своим парням "никаво не стукать здеся", орки обычно плохо справляются с приказами, особенно с теми, что противоречат их жестокой природе. Когда ПИ приближаются и входят в пояс астероидов, то должны чувствовать нависшую над ними постоянную угрозу, поскольку корабли зеленокожих сканируют их и даже следуют за ними на некомфортно близком расстоянии. Если на этом этапе МИ хочет добавить дополнительный вызов, то может устроить один или даже несколько боёв. Оказавшись внутри ПИ оказываются предоставленными сами себе, ибо даже если патрульный флот Модрена узнает об их тяжёлом положении, то не захочет рисковать и входить в пояс астероидов и воевать против орков. С другой стороны, преимущество участия в космических боях с силами орков состоит в том, что в этом случае босс сам найдёт ПИ. Любое большое насилие на его территории привлекает интерес Гаргоффа, особенно, если оно затрагивает силы Модрена. По прошествии достаточного количества времени или когда становится очевидным, что битва закончится неудачно для ПИ, появляется флагман Смерташторм, приказывая другим кораблям орков отступить. Отказ от боя неестественен для зеленокожих, и не все орочьи корабли сразу прекращают боевые действия. Если МИ желает подчеркнуть хаотичные и жестокие методы командования орков, Смерташторм начинает стрелять по тем кораблям, что продолжают атаковать судно ПИ. Если после одного-двух стратегических раундов атакующий корабль не будет уничтожен, он, по крайней мере, получит серьёзные повреждения и выйдет из боя.

Битва окончена, Алавалом жаждет узнать, кто эти лишенцы и что они здесь забыли. На своём гортанном языке он приветствует ПИ по воксу:

Вокс потрескивает, и доносится глубокий, гулкий, звериный голос. "Эта типа босс Гаргофф Алавалом базарит с вами. Вы тута чиво делаете? Гавари или прострелю!" Огромный кулак маячит перед вами в пустоте, и вы не сомневаетесь, что карсар без колебаний выполнит свою угрозу.

Что несколько необычно для орка, но Гаргофф необычайно охотно ведёт переговоры, что частично может объяснить, как он попал на службу Виру Модрену. Каптин карсаров выслушивает любую историю, которую рассказывают ПИ. И если они будут достаточно убедительны, босс согласиться встретиться лицом к лицу. Независимо от того, как ПИ планируют поступить с орком, сначала они должны преуспеть в **Ординарном (+10) тесте на Обаяние или Обман**, чтобы удержать его внимание. Альтернативно ПИ может попытаться пройти **Встречный Тяжелый (-20) тест на Запугивание или Командование** против Силы воли Гаргоффа.

Победа над зверем

Хотя Алавалом может стать серьёзной проблемой для ПИ, утверждение верно и для врагов. Желания орков относительно просты, чем можно воспользоваться. Как карсар, Алавалом сражается ради ништяков и грабежа. Однако Модрен очень хорошо заплатил и отдал большую долю добычи, поэтому найм потребует значительной суммы (уменьшите Фактор Прибыли по завершении приключения). Кроме того, если ПИ просто подкупили его без победы в поединке, то они также не получат очков Достижений по окончании главы.

Кто сильнее, тот и прав

Если ПИ надеются настроить орков против Модрена, то сначала должны доказать своё превосходство. Единственный реальный способ сделать это – поступить как и Вир ранее, а именно победить Гаргоффа в единоборстве. ПИ, которые имеют некоторое представление о тонкостях орочьей

"культуры" или прошедшие **Ординарный (+10) тест Запретного знания** (Ксеносы) говорят остальным, что орки ценят только силу, и для их преданности необходимо её продемонстрировать.

Орки не ценят тонкости, интриг или вычурных выражений с двойным дном. Поэтому ПИ должны разговаривать и относиться к Алавалому совершенно иначе, чем к Макаре или Беланиру. Попытки легкомысленно обсудить вопрос о восстании против Модрена, просто сбивают с толку и провоцируют ярость. Когда ПИ впервые открыто предложат Гагоффу присоединиться к ним для нападения на Модрена, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Огромный орк издаёт резкий гортанный смех, его устрашающие клыки расплываются в злобной ухмылке. "Зачем Гаргоффу помогать тибе? Я знаю, что Модрен сильный, но ничего незнаю о тебе. Модрен непохож на других умников, он такой же крепкий, как орк, и он это доказал."

Чтобы доказать, что они тоже достойны уважения босса, ПИ должны показать, что они, по крайней мере, так же сильны, как Модрен. Для этого один из них должен победить Гаргоффа в бою один на один. Орки мало думают о таком понятии, как "честь", и нет никаких ограничений на оружие и снаряжение, которое ПИ может использовать во время боя, при этом Алавалом использует своё обычное снаряжение. Целью должна стать победа над орком, но не убийство. Ибо последнее вызывает гнев сопровождающих его орков, хотя, как только ПИ пробиваются на свободу, последствия во многом такие же, как и при убийстве (см. Дохлый босс ниже). Помните, что любое вмешательство других персонажей во время боя рассматривается как признак слабости. Хотя мастерство и сила в рукопашном бою больше впечатляют орков, выбранный ПИ волен использовать любое оружие дальнего боя. Однако отбегание от Гаргоффа, чтобы пострелять, также считается трусостью. Чтобы произвести впечатление на орков ПИ должен решительно противостоять ему и победить в бою или, по крайней мере, доказать, что он достойный противник.

Если ПИ победят в дуэли или произведут на него должное впечатление боевым мастерством, ксенос готов их выслушать. Если предположить, что ПИ выиграл битву, можно быть почти уверенным, что Гаргофф примет любое предложение относительно союза против Модрена. Однако МИ может потребовать дополнительных тестов Социального взаимодействия со сложностью в зависимости от того, насколько привлекательным для орка кажется их предложение. После поединка расположение Гаргоффа должно начинаться с **Ординарного (+10)** или даже выше, если ПИ действительно произвели на него впечатление или доставили ему удовольствие от боя **(подробнее см. на стр. 276 ОКП Rogue Trader rus).**

Дохлый босс

Десятки если не сотни меньших каптинов жаждут занять место Гаргоффа, хотя до сих пор ни один из них не смог его победить. А те, кто пытался, неизменно встречали свой конец на силовом когте босса. Внезапная смерть Алавалома однозначно спровоцировала бы хаотичную борьбу за лидерство, и не факт, что новый босс соблюдал бы предыдущие договорённости с Модреном. В любом случае силы орков будут фактически исключены из ресурсов Модрена.

Ключевое различие между убийством Гаргоффа и победой над ним заключается в доступных ПИ средствах. Если для победы нужно выйти один на один, то для убийства таких ограничений нет. ПИ могут как сами напасть на орка, так и послать вместо себя шас'о Джа'Вру с отрядом. Однако подгадать момент может быть гораздо труднее, чем непосредственно убийство.



Прямое нападение на орков было бы самоубийственным, поскольку их силы значительно превосходят ПИ. Кроме того, Модрен воспримет такое действие как акт агрессии против него лично, что фактически подорвёт работу ПИ. Более жизнеспособным является организация мирной встречи с Гаргоффом, по крайней мере настолько мирной, насколько это возможно для зеленокожих, либо тайное проникновение на территорию врага.

Второй немаловажный фактор заключается в том, чтобы после уйти живым. Если ПИ убьют босса в прямой конфронтации, то другие орки сочтут это вызовом и, следовательно, увидят в ПИ угрозу собственному господству. В этом случае возможно придётся пробиваться с боем к своему кораблю, а затем улетать на безопасное расстояние. Положительной стороной является то, что Алавалом – единственный орк, который общается с силами Модрена, поэтому маловероятно, что Вир узнает, что ПИ несут ответственность за его смерть. Хотя вольному торговцу обязательно доложат, что орки сражаются между собой, он не будет знать, что этом виноваты ПИ и предположит, что Гаргоффа убил другой орк.

ЗАГАДКА

Самым загадочным из вассалов Модрена является эльдарский корсар Аласиэль Беланир, капитан Края тени. Беланир служит не из лояльности, жадности, амбиций или каких-либо других мотивов, что движут другими вассалами. Причина, по которой Аласиэль следует диктату вольного торговца, заключается в том, что Модрен хранит тайник с камнями душ с родного мира-корабля Беланира, давно разрушенного мародёрами Хаоса. Модрен победил этот флот Хаоса, забрав себе тёмные реликвии вместе с камнями. С того дня он удерживает на поводке корсара, мучительно медленно отдавая камни за службу. Модрен ясно дал понять, что только дальнейшее сотрудничество Беланира может гарантировать безопасность камней, и что удар по нему приведёт к уничтожению драгоценных душ. Поэтому Аласиэлю приходится служить вольному торговцу, лишь бы сохранить останки душ своих предков, уберечь их от ужасной участи, что ожидает в варпе.

В отличие от других вассалов корсар не имеет флота или наземных войск, и не пользуется поддержкой Вира Модрена. Единственное, чем он командует, так это мощным военным кораблём ксеносов с элитной командой корсаров-эльдар. Лёгкий крейсер типа Аврора *Край тени* – смертоносное судно, оснащённое мощными пульсарными батареями и защищённое непостижимыми технологиями эльдар. У ПИ есть хорошие шансы просто победить Беланира. Однако это было бы пустой тратой ресурсов и потенциала. Гораздо больше, чем любой другой Беланир презирает Модрена с такой силой, о которой немногие люди могут даже подумать, и наслаждается возможностью отомстить вольному торговцу. Данный факт, в сочетании с мощью его корабля и команды, делает его бесценным потенциальным союзником.



Дополнительная информация

Как обычно, Сильберторн готов предложить информацию и советы по борьбе с корсаром. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Сильберторн поправляет мантию и некоторое время думает, прежде чем заговорить. "Возможно, ты этого не осознаёте, но для корсара эльдар весьма... необычно вступать в союз с человеком, не говоря уже о том, чтобы служить ему. Следовательно, у Аласиэля Беланира должна быть какая-то исключительная причина. Наиболее вероятным объяснением является то, что Модрен имеет некоторое влияние. Если вы сможете раскрыть природу этого влияния, то, возможно, сможете убедить эльдара помочь нам или хотя бы не мешать.*

Со своей стороны Джа'Вра устала от интриг и, как всегда, предпочитает более прямое решение. Однако она уважает военную компетентность эльдар и считает, что вступление в бой с Беланиром может оказаться глупой тратой ресурсов.

"Я удивлена, обнаружив эльдара на службе у человека. Эльдары—гордая раса, они даже отказались рассматривать возможность присоединения к нашей великой империи", – говорит шас'о Джа'Вра. "Я бы посоветовала соблюдать осторожность. По моему опыту, этих эльдар сложно судить, а их действия невозможно предсказать. Если этот Беланир по-настоящему не предан нашему врагу, как бы маловероятно это ни было, я рекомендую не нападать на него. Невозможно гарантировать, что мы преодолеем такой конфликт без потерь, и если такая битва не является неизбежной, я бы посчитала её пустой тратой ресурсов; то, что мы не можем себе позволить".

Встреча с эльдарами

Установление контакта с Аласиэлем Беланиром является непростой задачей. Эльдары держатся на расстоянии, появляясь при дворе Вира только тогда, когда этого требует вольный торговец. Как бы Беланир ни предпочёл остаться в паутине (или, что ещё лучше, покинуть царство Модрена), он должен оставаться там, где Модрен сможет связаться с ним, чтобы выполнить условия их соглашения. Тем не менее, Аласиэль настаивает на том, чтобы держаться на максимальном расстоянии от Модрена и его вассалов. Следовательно, Беланира можно будет найти на борту Края тени, спрятанного за одной из лун Пилара. Однако данный факт далеко не общеизвестен.

Беланир обычно имеет дело только с самим Модреном или некоторыми высокопоставленными посредниками. Одним из которых является сенешаль Оберон Шеол. Хотя Шеола, возможно, больше нет на борту корабля ПИ, им не составит труда связаться с ним. Конечно, Шеол вряд ли будет обсуждать такие деликатные государственные вопросы, как отношения с эльдарским корсаром. Однако, если ПИ будут достаточно осмотрительны, то могут обманом заставить Шеола раскрыть информацию. Если ПИ зададут подходящий вопрос или уловят, например, неправильное предположение о местонахождении эльдара, и пройдут **Серьёзный (+0) тест на Обман,** Оберон проговорится, что "высокомерный ксенос" часто отсиживается за лунами Пилара, "грубо отклоняя наши приглашения даже на самые уважаемые банкеты". Заставить Оберона связаться с Беланиром ещё сложнее, хотя и не невозможно.

Начальное отношение Шеола для определения сложности теста Социального взаимодействия должно зависеть от предыдущих отношений ПИ с сенешалем. Если они сотрудничали (или создавали видимость сотрудничества) и впечатляли сенешаля своими манерами и действиями, то сложность может начинаться с **Рутинного (+20).** И наоборот, если ПИ были грубы, ограничивали передвижение по кораблю или иным образом заставили его не доверять им, сложность может опуститься до Очень тяжёлого (-30). Если ПИ придумают убедительную причину, по которой им необходимо связаться с эльдаром, причину, которая работает в пользу Модрена, МИ должен предоставить соответствующий бонус к тесту. Обман и Обаяние являются наиболее перспективными умениями, хотя Запугивание или даже Трёп, чтобы запутать Шеола на время, достаточно для получения необходимой информации.

Если ПИ в очень плохих отношениях с Шеолом, то есть другие способы получить информацию о местонахождении Беланира. Как человек, ответственный за общую пустотную безопасность царства Модрена, Сабина Алсунет прилагает все усилия, чтобы быть в курсе всей активности в системе. Хотя сверхъестественная способность Беланира уклоняться и обходить сенсориумную сеть вызывает у неё смесь уважения с раздражением, Алсунет приложила дополнительные усилия для отслеживания его присутствия. Поэтому её разведчики выследили эльдар возле лун Пилара. Однако Сабина менее охотно делится информацией об эльдаре, чем Шеол, но находит ужасающей очевидную неприязнь корсара к Модрену. Кроме того, она чувствует себя некомфортно из-за загадочных приходов и уходов эльдар в систему. Если ПИ задумают сыграть на этих опасениях, то смогут убедить поделиться информацией о Беланире, особенно если она посчитает, что делает это на благо Модрении. Как и в случае с Шеолом, сложность тестов Социального взаимодействия должна основываться на предыдущих взаимодействиях ПИ с ней.

Проявив творческий подход, ПИ могли бы придумать другие способы получения информации, например, использование навыков Диамнаса Чара как разведчика или навыков Гулетт Анхд как телепата. Также МИ может включить подсказки в другие события. Например, ПИ могут найти в покоях Сабины Алсунет документы, подробно описывающие деятельность Беланира или узнать об этом из бесед с Макарой Де'Сотом.

Если ПИ знакомы с обычаями эльдар, в том числе ПИ-друкхари **(см. дополнение The Soul Reaver),** то могут связаться с Аласиэлем минуя каналы Модрена. Для этого ПИ могут пройти **Тяжёлый (-20) тест Запретного знания** (Ксеносы). Если ПИ также обладают навыком Техпользования, то сложность теста становится **Серьёзной (+0).** В случае успеха ПИ понимает как настроить вокс-системы судна для передачи сигнала, специально предназначенного для привлечения внимания любых эльдарских кораблей в районе. Для обнаружения сигнала в зависимости от расстояния Беланиру могут потребоваться часы или дни, но как только он это сделает, то свяжется с ПИ.

Враг моего врага

Прежде чем ПИ смогут использовать информацию о камнях душ в переговорах, они сперва должны узнать об этом факте. Конечно, данная информация не является чем-то, о чём Модрен говорит во всеуслышание, да и ксенос не горит желанием говорить о ней, поскольку считает это огромным позором, которым не желает делиться с мон-кей.

Если ПИ договариваются о встрече до того, как узнают о камнях душ, то могут узнать о них

непосредственно на переговорах. Хотя ксенос скрывает детали, но если ПИ проявят любезность и должное уважение, он скажет, что вольный торговец украл у него кое-что очень важное, и только его дальнейшее сотрудничество гарантирует безопасность оного. Для Беланира это менее унизительно, чем мысль о том, что он действительно поклялся бы в верности мон-кею. Как только ПИ обещают забрать объект у Модрена, Беланир объясняет внешний вид драгоценных камней, в которых ПИ признают камни душ (если пройдут **Сложный (-10) тест Запретного знания (Ксеносы)**).

ПИ также потенциально могут узнать о камнях от тех немногих избранных слуг Модрена, которые имеют доступ к этой информации. В частности, к ним относятся Оберон Шеол и магос Форциз. Кроме того, Макара Де'Сот узнал о камнях благодаря своим интригам при дворе Модрена и с радостью предоставит информацию, если он и ПИ уже заключили союз. Чтобы получить информацию от Форциза или Шеола, ПИ должны либо предоставить очень убедительную причину поделиться данной информацией, либо каким-то образом обмануть, заставив раскрыть её. В дополнение к разумному плану и хорошей ролевой игре, ПИ должны успешно пройти соответствующий тест Социального взаимодействия, сложность которого зависит от предыдущих взаимодействий с рассматриваемым NPC и эффективности их плана.

Беланир презирает людей и поэтому предпочтёт союз с ПИ вместо Модрена только в том случае, если они пообещают возвращение (и безопасность) камней душ. Но даже в этом случае эльдар с радостью предаст ПИ, если это будет означать получение камней раньше или если он посчитает, что ПИ используют их, чтобы заставить служить Беланира уже им.



Гарантия выкупа

ПИ должны убедить эльдара, что они искренни в своём обещании вернуть камни душ и что они могут гарантировать их безопасность в предстоящем насилии. Аласиэль Беланир презирает всех людей и не доверяет им, но его непреодолимая ненависть к Модрену гарантирует, что он склонен выслушать мнение ПИ и принять правдивость их заявлений, пока их план не содержит очевидных недостатков. Прежде чем согласиться помочь, Беланир требует, чтобы ПИ как можно подробнее объяснили тонкости их плана, включая ту роль, которую они ожидают от него. В рамках плана ПИ должны пообещать ему, что как только проникнут во дворец Модрена, то захватят камни душ прежде, чем начать действовать против вольного торговца.

Во время переговоров с Беланиром МИ должен потребовать от игроков сказать, искренни ли их персонажи в своих обещаниях. Если нет, то следует провести **Встречный Серьёзный (+0) тест на Обман** против Проницательности Беланира. За хорошее отыгрывание роли МИ должен предоставить ПИ бонус к тесту. Вдобавок Беланир получает штраф -20 к Проницательности. Это отражает тот факт, что корсар считает всех людей лжецами, и в сложившихся

обстоятельствах он умышленно заставляет себя предоставить ПИ презумпцию невиновности, настолько сильно его желание покарать Модрена и вернуть камни душ.

В тех немногих случаях, когда Беланир бывал во дворце Модрена, то находился под постоянным наблюдением и не мог предпринять никаких попыток вернуть камни. Однако, основываясь на той небольшой информации, которую ему удалось собрать, он полагает, что камни хранятся на нижних уровнях дворца. Это на самом деле так, поскольку Модрен передал камни в руки магоса Форциза по просьбе последнего. Если бы Беланир заподозрил ужасающие (хотя и безуспешные) эксперименты, которые Форсиз провёл над ними, то его ярость возросла бы до невиданных высот.

Независимо от того, искренни ли ПИ в своих обещаниях, эльдар сдержит своё слово. Если после нападения на дворец Модрена ПИ не доставят камни душ Беланиру, он обрушит на них всю свою ярость, не терпя никаких оправданий, какими бы искренними ни были ПИ в своих попытках.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: ФАНАТИК

Нетрадиционные стратегии Сильберторна принесли ему славу радикала среди некоторых более пуритански настроенных инквизиторов. Одним из таких инквизиторов является Джирано Кайсон, ярый монодоминант, что не терпит никаких дел с грязными ксеносами. Кайсон прознал про связи Сильберторна с тау в Иерихонском рубеже, последовал за ним через варп-врата и, используя способности своего навигатора, проследил за ПИ до царства Модрена. Кайсон воспользовался своими многочисленными связями и зафрахтовал судно Имперского флота Дар ненависти. Если необходимы игровые характеристики корабля, используйте профиль ударного фрегата типа *Буря* **со стр. 190 ОКП Rogue Trader rus.**

По идее можно обратить гнев Кайсона против Модрена, поскольку инквизитор воспользуется возможностью вынести праведный приговор Императора над отступником-вольным торговцем. Так как его внимание было поглощено ересями



Иерихонского рубежа и, в частности, предполагаемыми ересями собратьев-инквизиторов, то это привело к своего рода туннельному зрению, из-за которого инквизитору трудно осознать весь масштаб угрозы ереси Модрена, даже если ткнуть в лицо.

Дерзкий подход Джирано может серьёзно испортить все тщательно продуманные планы и работу ПИ. Поэтому МИ должен включить пуританина в кампанию только в качестве необязательного события. Если МИ решит ввести Кайсона, то может вставить событие в несколько мест. На заключительных этапах Главы II МИ может инсценировать прибытие Кайсона практически в любой момент, в том числе после того, как ПИ разберутся с Модреном и поверят, что их Предприятие выполнено. В этом последнем случае прибытие не рушит тщательно продуманную работу ПИ, а вместо этого ставит последний и неожиданный вызов, прежде чем они смогут получить свои награды.

МИ должен решить, как лучше всего использовать Кайсона в своей игре особенно, если у персонажей игроков и так достаточно проблем. При запуске события следует учитывать ряд факторов и потенциальных осложнений. А именно, МИ должен учитывать тот факт, что воинственный инквизитор сталкивается с теми же проблемами при входе в систему, что и ПИ. Кайсон вряд ли попытается уклониться от сенсорных буёв, и поэтому вполне возможно, что может столкнуться с силами Модрена, прежде чем догонит ПИ. Однако, если ПИ уже начали приводить в действие свой план и ликвидировали Сабину Алсунет, то МИ должен предположить, что дезорганизованные патрули теперь слишком медленны и не могут перехватить Джирано. Однако, если силы Модрена столкнутся с Кайсоном, последний не колеблясь заявит о своём авторитете как инквизитора или о том, что охотится на недавно прибывшего еретика. Пока не доказано обратное, Кайсон будет считать, что царство Модрена является обычной колонией вольных торговцев, и поэтому ожидает сотрудничества со стороны жителей.



Встреча с инквизитором

Когда Кайсон находит ПИ, то немедленно выставляет свои требования. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Из вокс-терминала раздаётся сильный, авторитетный голос: "Это инквизитор Джирано Кайсон, исполняющий обязанности командира корабля Дар ненависти. Вы должны немедленно передать под мою опеку еретика Сильберторна и его сообщников-ксеносов и ожидать моего приговора относительно вашего соучастия или вины в его преступлениях против Империума. По поручению Императора я ожидаю вашего немедленного сотрудничества." Передача внезапно прекращается, поскольку тяжеловооружённое судно продолжает приближаться.*

Если Сильберторн ещё не раскрыл свою личность инквизитора, у него нет другого выбора, кроме как сделать это сейчас. Хотя он предпочитает не обсуждать такие вопросы, как конфликты внутри Инквизиции, Сильберторн объясняет самый минимум, касающийся философских различий между ним и Кайсоном, только чтобы удовлетворить любопытство ПИ. Сильберторн также объясняет, если им это не очевидно, что Кайсон возложит на ПИ ответственность за провоз отряда членов охотничьего кадра. В глазах Джирано сотрудничество с ксеносами – непростительная ересь. Как объясняет Сильберторн, хотя пуританин и преследовал его в течение некоторого времени, но именно союз с тау побудил инквизитора объявить Сильберторна еретиком и покляться уничтожить его лично.

Решаем проблему с Кайсоном

Хотя ситуация с инквизитором ужасна, у ПИ есть варианты. Самое очевидное – сразиться с ним. В конце концов, все далеки от Империума, и у Кайсона нет поддержки. Дар ненависти, хотя и огромен, вряд ли сможет значительно превзойти корабль ПИ. Кроме того, Сильберторн обещает ПИ, что он позаботится о том, чтобы уничтожение Кайсона не повлекло за собой никаких последствий, и что важность его собственной миссии оправдывает еретический поступок.

ПИ также могут обратиться за помощью к любым союзникам, которых приобрели в королевстве Модрена, поскольку эти люди мало уважают представителей Империума, даже инквизиторов. Вольный торговец не потерпит самодовольного инквизитора в своих владениях. И если ПИ смогут рассказать историю не выдавая присутствия или личности Сильберторна, то смогут сделать грязную работу чужими руками и позволить флоту Модрена растерзать Дар ненависти.

Конечно, идея убийства инквизитора и всего экипажа может не понравиться ПИ. Договориться с Кайсоном возможно, хотя и сложно. Если ПИ смогут убедить инквизитора в фактах ересей Модрена, то он согласится предоставить

Сильберторну (и ПИ) короткую отсрочку до тех пор, пока Модрен не понесёт наказания. В любых переговорах расположение Кайсона начинается с **Очень тяжёлого (-30).** Наиболее подходящими умениями Социального взаимодействия являются Обаяние и Обман. Теоретически применимо и запугивание, хотя угрозы приводят инквизитора в ярость. Однако он осознаёт, что в настоящее время находится далеко от Империума и окружён врагами. Любые попытки использовать умение Командования против Кайсона приводят к резкой остановке переговоров.

Несмотря на то, что методы Сильберторна являются анафемой для Джирано, если ПИ смогут убедить последнего, что продолжение их текущей миссии – единственный способ сжечь гнездо еретиков, то инквизитор соглашается дать короткий промежуток времени, но не более нескольких дней. Для убеждения потребуется хорошая ролевая игра, убедительные аргументы и достижения шести степеней успеха в соответствующих тестах Социального взаимодействия.

Награды

- 25 ОД за разработку плана вместе с Сильберторном.
- 50 ОД за встречу с Обероном Шеолом.
- 100 ОД за каждого опозоренного, завербованного или обманутого соперника.
- 25 ОД за каждого устранённого иным способом соперника.
- 50 ОД за устранение угрозы, исходящей от инквизитора Джирано Кайсона.

Опыт

ПИ извлекли ценные уроки, если им удалось проникнуть в ближайшее окружение вольного торговца, не потеряв при этом головы.

- Разработка плана вместе с Сильберторном: 50 ОО.
- Встреча с Обероном Шеолом: 50 опыта.
- Нахождение и обман магоса Форциза: 100 опыта.
- Сделка с капитаном Макарой Де'Сотом: 150 опыта.
- Сделка с капитаном флота Сабиной Алсунет: 150 опыта.
- Сделка с Гаргоффом Алаваломом: 150 опыта.
- Сделка с Аласиэлем Беланиром: 100 опыта.
- Нахождение и доставка камней душ: 50 опыта.
- Убийство инквизитора Джирано Кайсона: 100 опыта.
- Разобрались с инквизитором Джирано Кайсоном не убивая его: 150 опыта.





Падение династии

В змеиное логово

•

На порченной земле

•

Остужая кузницы

•

Вокс-глушитель

•

Расплата

Глава III: Падение династии

"Я достиг того, чего не достиг ни один другой человек, кроме самого Императора – бессмертия. Пока мой домен существует, я буду жить. И запомните мои слова, он выстоит".

– вольный торговец Вир Модрен



В последней главе ПИ попадают в резиденцию Вира Модрена на мире Скат. Если они действовали по плану и поддерживали легенду, то им нужно будет всего лишь ускользнуть от придворных и отправиться в лабораторию Форциза. Однако, если вольному торговцу стало известно о предательстве ПИ, то это приглашение станет ловушкой, из которой им придётся выбираться. В любом случае ПИ оказываются лицом к лицу с безумцем – порченным отражением амбиций, которыми обладают все вольные торговцы. Из тронного зала Модрена необходимо попасть в построенные ксеносами древние тоннели, в данный момент заполненные многочисленными лабораториями, мастерскими и кузницами душ Форциза. Здесь ПИ находят измученного эфирного Аун'Ро, что подвергся бесчисленным ужасам от холодных стальных рук магоса.

После спасения эфирного и убийства архиеретеха Форциза, ПИ предстоит сразиться с самыми нечестивыми и смертоносными творениями – ужасными демоническими машинами, невозможным слиянием машины и демонической плоти. Преследуемые этими неутомимыми чудовищами, ПИ должны пробиться ко второму объекту – вокс-глушителю, что не позволяет связаться с кораблём на орбите. Как только ПИ деактивируют или уничтожают глушилку, то узнают, что Модрен бежит на борту своего флагмана Пылающее проклятие, и что туда отправился Сильберторн. Если ПИ надеются получить обещанную награду, то придётся спасти инквизитора. Настало время призвать любых союзников, которых ПИ нашли в **Главе II**. ПИ должны либо вывести из строя корабль Модрена, прежде чем тот сбежит, либо взять его на абордаж и разобраться с вольным торговцем лично. После поражения Вира ПИ выполняют свою часть сделки, а Сильберторн выполняет свои обещания, выдавая награды, ради которых ПИ так рисковали.



В змеиное логово

"Держите союзников близко, а врагов на расстоянии удара".

– древнее терранское изречение

Как только ПИ завербуют или устранят всех возможных союзников и врагов во второй главе, МИ должен выдать им приглашения ко двору Модрена. В зависимости от того, насколько они успешны и какие действия ещё не успели сделать (чтобы произвести впечатление на Модрена), МИ может растянуть ожидание на несколько дней. В конце концов на корабль ПИ прилетает вокс-курьер, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Перед вами стоит лакей, одетый в сшитую на заказ одежду из дорогой ткани в цветах династии Модренов. Рот мужчины был заменён вокс-решёткой, а многочисленные штекеры, провода и кабели спускаются от черепа к множеству блочных устройств вокруг тела. Курьер кланяется вам и щелчком начинает воспроизведение сообщения. Из вокс-решётки доносится чужой голос, голос, который может принадлежать только Виру Модрену:*
>
> *"Уважаемые новички, я приветствую вас в моём царстве и сожалею, что пока не смог встретиться с вами лично. Дабы исправить эту досадную ситуацию, я приглашаю вас посетить мой двор сегодня вечером, на* Скате. *Я с нетерпением жду возможности приветствовать вас должным образом".*
>
> *Запись заканчивается, и курьер терпеливо ждет вашего ответа.*

Вокс-курьер ждёт, пока один из ПИ не даст ответ, а затем воспроизводит его для подтверждения. Затем лакей возвращается к доставившему его шаттлу и отправляется на Скат. Теперь у ПИ есть всего несколько часов до полёта на планету, в течение которых они смогут завершить все приготовления. Помимо обсуждения деталей миссии с Сильберторном, ПИ, возможно, также захотят связаться со всеми союзниками, которых приобрели среди вассалов Модрена, и убедиться, что каждый знает свою роль в предстоящих действиях.

Если тау не сопровождают ПИ на поверхность, в это время либо Сильберторн, либо Джа'Вра должны объяснить природу драгоценного "объекта" а именно, что на самом деле это эфирный по имени Аун'Ро. Если ПИ говорят наедине с Сильберторном, то инквизитор заявляет, что возвращение ксеноса важно, но ещё важнее остановить исследования Форциза. Если сбежать с Аун'Ро не получится, то ПИ обязаны уничтожить лабораторию Форциза, включая пленника.

Если ПИ говорят с Джа'Врой о миссии, она подчёркивает чрезвычайную важность возвращения Аун'Ро, а все остальные цели второстепенны. Джа'Вра чувствует, что спасение эфирного – её ответственность и единственный способ искупить старый провал. Поэтому синекожая решительно выступает за личное участие, а также некоторой части её кадра в проникновении или нападении на цитадель Модрена. Конечно, ПИ могут не решиться взять с собой тяжеловооружённую команду воинов Огня в качестве почётной гвардии. Поэтому Джа'Вра предложит спрятать в шаттле небольшой отряд, который появится только для прикрытия отступления или будет действовать в качестве ударной группы, когда ПИ обнаружат точное местоположение Аун'Ро.

Другой вариант – оставить наготове часть охотничьего кадра, готовую быстро высадиться на поверхность с помощью телепортария или десантной капсулы. В этом случае потребуется успешный тест Социального взаимодействия, чтобы убедить Джа'Вру остаться на корабле. Например, тест на Обаяние, чтобы убедить её, что присутствие тау поставит под угрозу жизнь Аун'Ро, и что безопаснее, если ПИ отправятся в одиночку.

ПРИБЫТИЕ

Когда ПИ будут готовы (или если время истекло), то отправляются в столицу Модрена, на планету Скат. Когда они приближаются к Скату, патрульный корабль тормозит их для проверки личности. После бесконечно долгой паузы патруль назначает орбитальную стоянку для корабля ПИ и координаты посадочной платформы на верхних этажах цитадели для их шаттла. Когда ПИ выходят из шаттла их встречает пара элитных стражников в геральдических цветах династии Модрен **(профили стражников см. в Приложении)**. Один из них приветствует и приглашает ПИ следовать за ним.

То, с чем столкнутся ПИ, войдя в цитадель Модрена, зависит от предыдущих событий. Есть два основных варианта, зависящие от того, преуспели ли ПИ ликвидации/вербовки вассалов и сумели ли они скрыть свои истинные намерения. Если ПИ произвели впечатление на Модрена, то приглашение искренне, и они оказываются "равными" среди предателей и ренегатов кощунственного двора Модрена. Однако совсем другая ситуация ожидает ПИ, если у вольного торговца закрались подозрения. Любой вассал, с которым ПИ не удалось справиться, представляет потенциальную угрозу. Даже если они успешно победили соперника, но сделали это топорно или не смогли должным образом скрыть свои действия, то сейчас это сыграет против них. Конечно, всё остаётся на усмотрение МИ, но если действия игроков не были слишком уж вопиющими, предпочтительнее позволить их персонажам посетить двор Модрена мирно. МИ также должен учитывать предпочтения игроков, и если засада будет для них более интересной, то он может пойти по этому пути. Верно и обратное – игроки могут чувствовать разочарование обнаружив, что их предыдущие с трудом одержанные победы оказались напрасными. Возможно, лучше не обращать внимания на небольшие ошибки предполагая, что Вир в своей гордости не прислушался к предупреждениям.

Если легенда ПИ всё ещё действует, то переходите к разделу Суд еретиков. Если ПИ выдали себя или если у

Модрена возникли сильные подозрения, то продолжите приключение с раздела Ловушка захлопнулась.

СУД ЕРЕТИКОВ

Приглашение ко двору представляет собой дополнительное испытание, которому Вир подвергает всех новых вассалов. Гости должны вести себя подобающе и показать, что нетрадиционный состав двора Модрена их не слишком беспокоит. Вольных торговец также намерен вовлечь ПИ в беседу дабы оценить их и определить для себя, являются ли они достойными дополнениями к его царству.

Когда ПИ войдут в тронный зал Модрена, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Ещё не дойдя до тронного зала, вы слышите смех и переплетающиеся голоса. Проходя под арочным дверным проёмом вы видите перед собой большую комнату в высоком имперском стиле, с богато украшенными колоннами, поднимающимися высоко вверх и поддерживающими куполообразный потолок. Стены и пьедесталы украшают предметы искусства со множества миров и культур вымерших ксеносов, на некоторые из них довольно страшно смотреть. Десятки придворных и вассалов толпятся в зале, сопровождаемые адъютантами, камердинерами и слугами, доставляющими напитки и другие яства. Среди собравшихся мужчин и женщин вы можете выделить по одежде, говору и манерам представителей сцинтиллиской знати, лихих пиратов и других, не менее контрастных особ. Мужчины в одеждах Экклезиархии спокойно общаются с гротескными мутантами, а странные на вид ксеносы беседуют с дородными торговцами из Поступи. Самое печальное, что некоторые из них открыто носят знаки преданности Тёмным Богам. Во главе зала на позолоченном троне восседает сам Вир Модрен и смотрит сверху вниз на своих просителей.

ПИ должны сразу понять, что они далеки от условностей Империума. Даже в таких беззаконных местах, как Поступь, такое бесстыдное проявление ереси вызвало бы пламенное возмездие со стороны праведных душ. Если ПИ не осознавали этого раньше, то теперь должны ясно увидеть порок и богохульство царства Модрена.

Большинство гостей – постоянные члены двора Модрена или вассалы из миров его владений. Помимо этого, есть ещё несколько посетителей. Вольный торговец нередко принимает гостей со всего Коронуса, в том числе сочувствующих вольных торговцев, пиратских капитанов, контрабандистов, торговцев стриксидов и многих других. В зависимости от событий главы II, также может присутствовать любой из вассалов. Макара Де'Сот почти наверняка будет здесь (если ПИ его не убили). Аласиэль Беланир – единственный, присутствие которого весьма маловероятно. И он должен быть здесь только в том случае, если действия ПИ имеют к этому какое-то отношение (например, если они потребуют его присутствия в рамках своего плана).



Двор наводнён слухами, относящимися к Коронусу и мест за его пределами. Если ПИ захотят потратить время на трёп или на подслушивание, то МИ может использовать это место в качестве зацепок для будущих приключений. ПИ также могут столкнуться со знакомыми NPC, бывшими союзниками или заклятыми врагами, что потенциально может ещё больше усложнить их задачу. Особенно если ПИ действуют под вымышленными личностями.

В зависимости от заинтересованности игроков, время пребывания при дворе может длиться столько времени, сколько пожелает МИ. Если ПИ стремятся получить дополнительных союзников, информацию или возможности для прибыли, или игроки просто наслаждаются ролевыми возможностями взаимодействия со множеством гостей, то данную сцену можно растянуть. И наоборот, если ПИ хотят побыстрее привести план в действие, то могут ускользнуть или иным образом сделать свой ход, когда будут готовы. В любом случае ПИ сперва должны поговорить с Модреном. Если ПИ не подходят к трону сами, то к ним приходит слуга и объясняет, что владыка хочет поговорить с ними.

Если ПИ ещё не обнаружили местонахождение эфирного, данная сцена представляет собой хорошую возможность сделать это. Помимо Вира лишь несколько его наиболее доверенных вассалов знают, что ксенос содержится в лабораториях Форциза под цитаделью. Конечно, чтобы убедить их раскрыть такую информацию, ПИ должны быть тактичными

и осторожными. Кроме того, МИ может потребовать провести тесты соответствующих умений (например, Обаяние или Обман).

С глазу на глаз с предателем

То, как будет проходить встреча ПИ с Модреном, целиком и полностью зависит от прошлых действий. Со своей стороны, Вир желает оценить новичков и решить, являются ли они подходящими вассалами. Если у него есть какие-либо причины для подозрений, то вольных торговец будет тщательно проверять лояльность и искренность ПИ, практически сведя беседу к допросу. Если причин для беспокойства нет, то беседа будет проходить в неформальной обстановке, практически как разговор старых друзей.

Когда ПИ впервые подойдут к Модрену, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Сам вольный торговец-предатель Вир Модрен сидит перед вами на позолоченном троне, его руки покоятся на двух гравированных серебром черепах. Модрен улыбается, когда вы приближаетесь, и вытирает капельки пота со лба искусно вышитым шелковым платком. Он откидывается на спинку и улыбается: "Ах, так приятно наконец встретиться с вами. Я лорд Вир Модрен, но вы, конечно, это и так знаете".

Модрен обычно разговаривает с тщательно отточенной притворной вежливостью и снисходительностью. Однако его точное отношение продиктовано ранними действиями ПИ и их поведением во время разговора, и его темперамент может перейти в едва скрываемое презрение или откровенную ярость. Пока Вир проверяет ПИ, взвешивая причины поиска его царства, их прошлого и какие услуги они могут предложить, со своей стороны ПИ также могут оценить Модрена, его амбиции и царство. Если они будут осторожны, ПИ даже смогут убедить Вира раскрыть информацию об объектах тау, которые он украл вместе с Аун'Ро.

В зависимости от того, что ПИ пытаются узнать или скрыть, МИ должен провести соответствующие тесты Социального взаимодействия. Начальное отношение Модрена **(см. стр. 276 ОКП Rogue Trader rus)** должна зависеть от прошлых действий ПИ. Если ПИ впечатлили своими подвигами, то отношение может начаться с **Рутинного (+20)**. А если вольных торговец их подозревает или воспринимает как потенциальных врагов, то отношение может опуститься до **Очень тяжёлого (-30).**

ЛОВУШКА ЗАХЛОПНУЛАСЬ

Если вольный торговец понял, что ПИ не те, за кого себя выдают, то приглашение на самом деле является ловушкой. Модрену также любопытны причины, по которым ПИ планировали предать его, и он намерен найти ответы, прежде чем убить. В данном событии Модрен отдал стражам приказ взять ПИ живыми. Он планирует бросить ПИ в темницу и допросить, после чего передать Форцизу для опытов.

Как и в Суде еретиков ПИ сопровождают в тронный зал, но они обнаруживают, что тот пуст, за исключением Модрена и его охраны. Когда ПИ войдут в тронный зал, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Проходя под арочным дверным проёмом вы видите перед собой большую комнату в высоком имперском стиле, с богато украшенными колоннами, поднимающимися высоко вверх и поддерживающими куполообразный потолок. Стены и пьедесталы украшают диковинки с множества миров и культур вымерших ксеносов, на некоторые из них довольно страшно смотреть. Вокруг зала развешаны искусно украшенные знамёна, изображающие геральдику династии Модрен и великие победы её потомков. Тем не менее, там, где вы ожидали найти толпу предателей и еретиков, вы видите только несколько стражников в доспехах, и пухлого мужчину в ярких и изысканных нарядах на золотом троне. Когда Вир Модрен встаёт с трона, сопровождавшие вас охранники отступают поднимают оружие. На его лице расплывается злая улыбка: "Добро пожаловать в мой мир", – говорит он.

Тронный зал Модрена представляет собой прямоугольное помещение примерно 40 метров в ширину и 70 в длину. В начале боя ПИ находятся прямо у входа, а Модрен стоит перед своим троном в дальнем конце зала. Количество стражников равно удвоенному числу ПИ плюс два стражника, сопровождавших ПИ. Эти двое стоят позади и блокируют выход, в то время как остальные встают полумесяцем вокруг ПИ. Если ПИ имеют ранг 5 и выше, либо союзные NPC или кадр Джа'Вры располагаются поблизости, то МИ должен соответствующим образом увеличить количество стражей или один раз вызвать дополнительных стражников через два раунда после прибытия подкрепления ПИ.

Если ПИ не будут сразу нападать, то Модрен использует паузу чтобы позлорадствовать и определить, каковы их мотивы и цели. Разговор будет продолжаться до тех пор, пока Модрен не решит, что узнал достаточно или ПИ начнут его злить. Однако если ПИ будут сотрудничать, разговор может развернуться как если бы проходил мирно **(см. С глазу на глаз с предателем).**

У Модрена есть ещё роль в этом приключении поэтому важно, чтобы он выжил в схватке. Если окажется, что ПИ одерживают верх, то Вир убегает через скрытый проход за своим троном. При необходимости он может даже сжечь очко Судьбы.

Если ПИ захватят кого-либо из охранников живым, то смогут убедить его раскрыть местонахождение эфирного. Успешного теста на Запугивание достаточно, чтобы поверженный стражник объяснил, как добраться до Аун'Ро. Однако после битвы цитадель находится в состоянии повышенной боевой готовности, и если ПИ задерживаются слишком долго, то прибудет дополнительная охрана.

Соперники

Смерть или вербовка каждого из вассалов из **Главы II** должна в большей или меньшей степени повлиять на последнюю главу. Последствия становятся очевидными во время визита ко двору, поскольку события с вассалами влияют на отношение Модрена. Один из простых способов показать последствия действий – включить их в качестве тем для сплетен придворных. ПИ могут подслушать или принять непосредственное участие в разговорах о событиях независимо от того, известно ли об их личном участии или нет. МИ также может внести некоторую путаницу с помощью неточных слухов или откровенных выдумок, созданных некоторыми сторонами в попытке повернуть события в свою пользу.

Ниже приведены некоторые идеи, основанные на наиболее вероятных результатах. Но как всегда последнее решение остаётся за МИ.

Магос Форциз

Еретех Форциз редкий гость при дворе Модрена, поскольку ему наскучила политика. Гораздо чаще магоса можно найти в кузнице под дворцом, работающим над очередным кощунственным исследованием. Однако, если Форциз по какой-либо причине заинтересовался ПИ (возможно потому, что они предложили ему интересную технологию или знания), то он появится по этому случаю. Причиной присутствия также может стать простое наблюдение за ПИ или продолжающаяся дискуссия о технологиях, запретных знаниях или даже о Тау.

Сабина Алсунет

Хоть она и презирает политику и интриги, госпожа флота Алсунет посещает двор по приказу хозяина. Прибытие новых вассалов, особенно с мощным кораблём, является именно тем особым событием, которое требует её присутствия. Если ПИ организуют неудачное покушение на Алсунет, то она может нести на себе недавние шрамы, а также смотреть на ПИ с подозрением. Если Сабина иди Модрен обнаружили факт предательства ПИ, то Алсунет находится на борту своего корабля и ведёт флот для атаки и захвата судна ПИ.

Макара Де'Сот

Макара Де'Сот – постоянный спутник двора Модрена, и его присутствие практически гарантировано, если только ПИ не потребуют иного в рамках своего альянса.

Если ПИ завербовали Де'Сота, то он мог бы помочь им на данном этапе приключения несколькими способами. В случае, если Модрен устроит ловушку на ПИ, Макара может узнать об этом из дворцовых слухов. Возможно не успев предупредить ПИ, но взяв с собой часть своей команды, чтобы помочь в бою. Если ПИ пригласили как друзей, то капитан пиратов также может помочь выступая в роли проводника и помогая им ориентироваться в сложной паутине верности, благосклонности и вендетты, которая управляет придворной политикой.

Гаргофф Алавалом

По понятным причинам Гаргофф Алавалом не является желанным гостем при дворе Модрена. Если ПИ убили босса и ввергли орков в анархию, то сейчас это главная тема для сплетен при дворе, поскольку многие очень обеспокоены возможными последствиями, если к власти придёт орк, рассматривающий царство Модрена как источник грабежа.

Если ПИ завербовали Алавалома, он и его орки могут принести большое благо сражаясь как в пустоте, так и на поверхности *Ската* против сил Модрена.

Аласиэль Беланир

Аласиэль Беланир был гостем при дворе Модрена лишь несколько раз, когда вольный торговец нашёл забавным подвергнуть гордых эльдар такому опыту. Однако Беланир мог бы отправиться на *Скат* чтобы лично забрать камни душ, пока ПИ разбираются с Модреном и Форцизом.



На порченной земле

"Будущие поколения будут считать эту землю священной, местом, где легендарный Вир Модрен впервые ступил на этот мир и объявил его своим".

– вольный торговец Вир Модрен

В зависимости от того, знают ли ПИ местонахождение Аун'Ро, данное событие может как пройти быстро, так и сильно затянуться. Возможно, ПИ придётся не один час с боем пробираться через коридоры и комнаты дворца Модрена, слепо ища проход в тюрьму с тау.

Внутри дворца находится настоящий лабиринт пересекающихся коридоров, палат и больших залов. При наличии достаточного количества времени ознакомиться с планировкой не составит особого труда. Однако ПИ, скорее всего, будут мчаться по коридорам преследуемые стражниками, либо потому, что надеются найти кузницу до того, как Модрен поймёт, что они задумали. Как только ПИ покинут тронную залу, появление подозрений у вольного торговца станет лишь вопросом времени.

Даже если ПИ прибыли на планету как гости, Модрен скуп на доверие и поэтому во время первого визита всем новичкам разрешается посещать только определённые части дворца – тронный зал и прилегающие к нему покои. За исключением этих комнат ПИ могут находиться в смежных залах только по прямому пути к посадочной площадке. Если ПИ заметят где-нибудь ещё, то это немедленно вызовет подозрения у дворцовой стражи. Определённые локации, такие как покои Модрена или нижние этажи, полностью запрещены, и обнаружение ПИ в них мгновенно поднимает тревогу.

Внутри дворца ПИ находят странное сочетание имперской архитектуры (хотя и лишённое обычных символов имперской лояльности, таких как Аквила) и древних ксеноских построек, что удивительно хорошо сохранились. Чем ближе к поверхности планеты, тем более старая конструкция преобладает, пока полностью не переходит в древнюю кладку. Верхние уровни дворца украшены в стиле пиратской эклектики: от вышитых вручную рабами и вассалами Модрении роскошных ковров, до гобеленов, глиняных изделий и различных произведений искусства со всего Коронуса и за его пределами. Среди экспонатов излишне много памятников эго Вира Модрена: от идеализированных портретов и статуй вольного торговца, изображающих его в обожествлённой манере, до трофеев многочисленных завоеваний, будь то странного ксеноского оружия и черепов до скипетров феодальных королей и офицерской униформы Имперского флота. Всё это находится в хрустальных витринах, а самое ценное вдобавок защищено стазисными полями.

Окрестности дворца бесплодны и в значительной степени искусственны, но это не сразу бросается в глаза. Хотя территория вокруг дворца Модрена частично скрыта толстым слоем песка, она состоит из тех же древних строительных материалов ксеносов, что и нижние уровни и подуровни дворца. Среди песков разбросаны осыпающиеся обелиски и даже несколько скрытых входов в системы туннелей внизу.



НАВИГАЦИЯ ПО СКАТУ

Уровень сложности путешествия по залам или по прилегающей к дворцу территории во многом зависит от уровня подготовки ПИ. У ПИ было несколько возможностей обнаружить местонахождение лабораторий Форциза. Например, расспросив новообретённого союзника, беседой с гостями при дворе или даже обсуждения этого вопроса с самим еретехом. Хотя любая полученная информация вряд ли будет включать точное местоположение, но её должно быть достаточно, чтобы хотя бы знать направление где искать. Фактически, с годами лаборатория Форциза расширялась и охватывала всё больше этажей.

Даже если ПИ не знают местонахождение, то тщательное исследование дворца рано или поздно приведёт их на нижние этажи. Для чего необходимо набрать суммарно 6 степеней успеха в Испытании исследования (три, если знают направление). Подробнее **см. на стр. 250 ОКП Rogue Trader rus.** За это время ПИ могут столкнуться с рядом дополнительных событий, включая несколько столкновений с охранниками, особенно если поднята тревога (см. раздел Безопасность дворца ниже). Наиболее подходящими умениями для теста являются Навигация (Наземная) и Бдительность, однако МИ должен учитывать и другие умения. Например, МИ может разрешить проходить **Серьёзный (+0) тест Обыденного знания (Техника) или Техпользования** для обнаружения признаков продвинутых и еретических технологий Форциза или

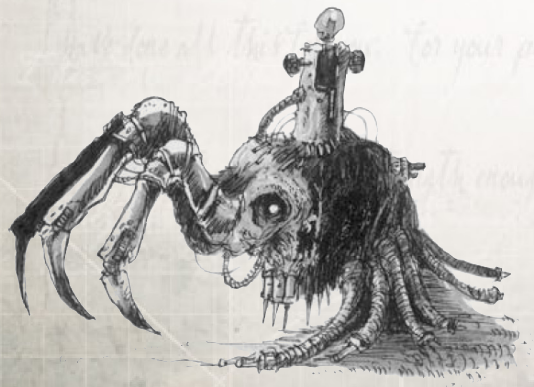
Запретного знания (Варп или Демоны) либо Псичувства для обнаружения следов использования варпа и его нечестивых обитателей. Кроме того, МИ может дополнить эти тесты дополнительными встречами из раздела Во тьму. Как только ПИ наберут необходимое количество степеней успеха, то вскоре наткнутся на самые дальние помещения логова Форциза.

По мере того, как ПИ всё ближе подходят к лаборатории, то всё больше находят признаки техноереси и богохульств. Среди трофеев и декоративных предметов Модрена есть объекты, явно затронутые влиянием Тёмных Богов – от потрёпанного нагрудника военачальника, на котором отчётливо видна восьмиконечная звезда Хаоса, до нечестивых идолов из миров Звёзд Язычников. На некоторых витринах открыто лежат фолианты пагубных знаний, и их открытые страницы отмечены рунами и символами, на которые больно смотреть.

Покои Модрена

Хотя миссия не требует оного, но ПИ могут попасть в личные покои Модрена намеренно или случайно. Неудивительно, что покои занимают значительное место в одной из самых высоких башен дворца. Покои вольного торговца состоят из нескольких смежных комнат, включая личную библиотеку, хорошо обставленный кабинет, гостиную, а также обширную и роскошную спальню.

Кабинет Модрена представляет собой большую комнату, чьи феррокритовые стены украшены искусными фресками и обшиты панелями из дорогих сортов дерева. Вдоль стен стоят книжные полки, заставленные томами из тысячи миров, а также астрографическими диаграммами, инфопланшетами, картами, глобусами, черепами людей и ксеносов и другими диковинками. У дальней стены, прямо за большим и искусно сделанным столом, находится окно от пола до потолка из бронированного стекла, из которого открывается великолепный вид на окрестности. Среди различных документов, автоперьев и прочего на столе стоит позолоченная декоративная шкатулка. Внутри на бархатном ложе находится один из камней душ. Когда Модрен передал камни Форцизу на “хранение”, то оставил один себе как диковинку.





БЕЗОПАСНОСТЬ ДВОРЦА

Если приглашение было ловушкой, либо если ПИ дезавуировали себя, либо проникли на планету тайно, или по какой-либо другой причине тревога была поднята, то цитадель теперь находится в состоянии повышенной боеготовности: охранники прочёсывают залы в поисках нарушителей и получают приказ убить ПИ, как только увидят. Это должно существенно усложнить задачу перемещения, поскольку придётся уклоняться от патрулирующих стражников или сражаться с ними. Кроме того, возможно придётся сражаться ещё и с вассалами Модрена и их слугами, поскольку те попытаются заслужить расположение своего сюзерена.

Даже если ПИ удалось ускользнуть с торжественного приёма без насилия, любые случайные встречи с охранниками представляют потенциальную трудность, особенно если они происходят в запретных зонах, таких как покои Модрена или нижние уровни. Если тревога не поднята, то патруль будет состоять из одного, максимум двух стражников. МИ должен вставить несколько таких встреч по мере продвижения ПИ по дворцу. Один из способов сделать это – запускать событие каждый раз, когда ПИ проваливают Испытание исследования **(см. выше)** на две и более

степени. Причём если степеней провала 5 и меньше, то ПИ замечают приближение и могут пройти **Серьёзный (+0) тест на Скрытность или Бесшумный шаг**, чтобы успеть спрятаться. Однако если охранники выиграют Встречный тест, то у них возникнут подозрения при виде пытающихся спрятаться ПИ. Альтернативно ПИ могут попытаться заболтать охрану или притвориться, что просто заблудились. Данный вариант потребует прохождения Встречного теста Обмана против Проницательности стражников.

Если тревога поднята, то в патрулях будет [ПИ +2] охранников. Если ПИ имеют ранг 5 и выше, либо им помогают союзники, то МИ вправе увеличить это число и включить в каждую группу одного-двух охранников с оружием Тау (которое можно забрать после ликвидации). За время, прошедшее с момента кражи тау из Иерихонского рубежа, Форциз и Модрен отобрали для обучения несколько наиболее опытных охранников и снабдили их этим мощным оружием ксеносов. Предполагается, что любой охранник с оружием Тау обладает соответствующим талантом владения экзотическим оружием. Наиболее вероятным оружием будут импульсные винтовки и импульсные карабины, хотя, если ПИ показали себя чрезвычайно опасными, может появиться и более мощное оружие, такое как скорострельные пушки и рельсовые винтовки.

Логично, если охранники активно ищут ПИ, то встречи должны происходить чаще, чем если бы ПИ действовали скрытно. Однако ПИ не должен злоупотреблять встречами помня, что когда они достигнут логова Форциза, то их ждут ещё большие опасности. Помимо возможностей заговорить зубы или спрятаться **(как было описано выше),** обязательно должна быть хотя бы одна боевая сцена.

НАРУШЕНИЕ СВЯЗИ

На протяжении всего времени пребывания ПИ на Скат*е* связь с кораблём затруднена по ряду причин. Находясь внутри дворца-крепости Модрена, вокс-связь проблематична из-за слоёв феррокрита, пластали и адамантина, поэтому потребуется прохождение **Ординарного (+10) теста Техпользования.** МИ может изменить эту сложность в зависимости от мощности рассматриваемого оборудования и конкретного места. Если ПИ попытается использовать вокс-оборудование, которое при обычных обстоятельствах просто бы потребовало прохождения теста, то также получает штраф -20.

Как только ПИ спускаются на нижние этажи ближе к лабораториям Форциза, вокс-связь становится практически невозможной. Многочисленные слои камнебетона и феррокрита, включая древнюю кору самой планеты, в сочетании со странными энергетическими выбросами богохульных экспериментов и технических систем Форциза гарантируют, что только самые мощные вокс-передатчики будут работать. В этом месте пытающийся связаться с кораблём по воксу или другим не-психическим средствам связи, должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**, а использование вокс-оборудования, которое при обычных обстоятельствах потребовало бы прохождения теста, также получает штраф -40.

В какой-то момент ПИ осознают, что не могут связаться не только с кораблём на орбите, но и связь между ними очень плоха. На самом деле это результат работы вокс-глушителя Модрена, который коварный вольный торговец активирует, как только становится очевидно, что на него напали. Если ПИ действовали тихо, то подавитель включается только после выхода из лабораторий Форциза, в противном случае он активен сразу.



Вмешательство соперника

В зависимости от предыдущих действий ПИ и решения МИ, один или несколько вассалов из **Главы II** (и потенциально текущих союзников) могут повлиять на события в данной части приключения. Это наиболее уместно, если ПИ ранее заключили сделку. И наоборот, если ПИ попытались устранить соперника и потерпели неудачу, или если действия ПИ раскрыли их замыслы, то это подходящее время для мести.

Магос Форциз

При признаках насилия магос спускается в своё логово чтобы убедиться, что его защита готова. Форциз – хитрый противник, но если ПИ скрытны или имеют достаточно впечатляющий план, то даже смогут преследовать магоса через залы дворца в подземный комплекс-кузницу.

Сабина Алсунет

Сила госпожи флота Алсунет распространяется только на космос, и вряд ли она будет играть заметную роль в поимке ПИ во дворце. Однако если она присутствует при дворе, то лояльность Сабины и желание проявить себя вполне могли бы привести её к вступлению в бой с ПИ. МИ может сделать так, чтобы к ней на помощь пришли её абордажники.

Макара Де'Сот

Макара Де'Сот почти наверняка будет при дворе Модрена, и его следующие шаги полностью зависят от предыдущих взаимодействий с ПИ. Если он пережил покушение, то устранение ПИ продвинет его карьеру в королевстве Модрена. В этом случае Де'Сот будет преследовать ПИ с собственной охраной. Если Макара нейтрален, то может даже решить воспользоваться моментом и напасть на Модрена. Однако, если ПИ заручились помощью Де'Сота, то он может помочь несколькими способами, в зависимости от характера договорённости.

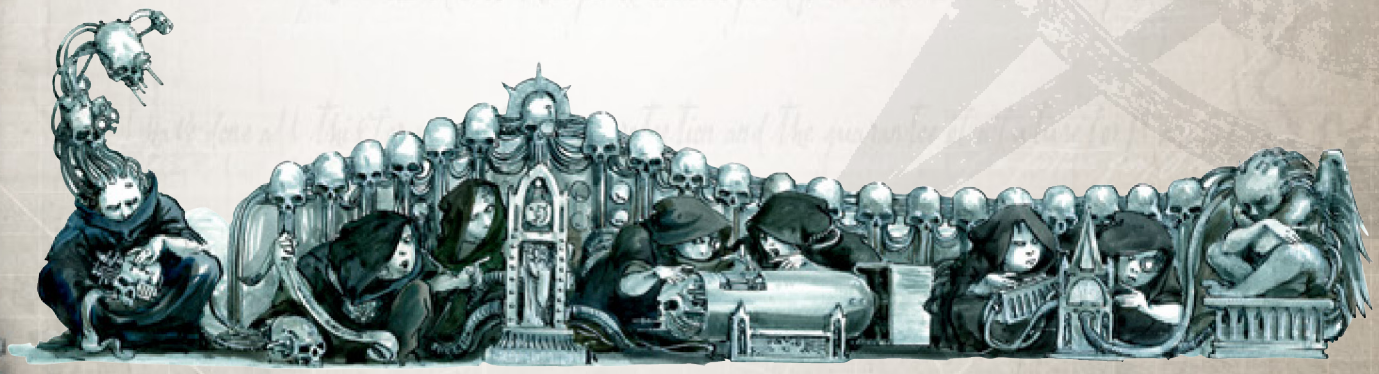
Хотя капитан пиратов мог бы напрямую помочь ПИ, сражаясь вместе с ними во дворце, такой открытый акт агрессии рискует преждевременно обрушить гнев флота Модрена на его собственные корабли. Поэтому он будет помогать более тонко. А именно, Макара может сопровождать их до лаборатории-кузницы. Хотя он не исходил каждый метр дворца, но провёл в нём много времени, расспрашивал других и собирал информацию о его планировке и защите, готовясь к своему возможному предательству Модрена.

Гаргофф Алавалом

Орка не будет при дворе, если только ПИ прямо не попросят об этом. Поэтому, скорее всего, он будет помогать в другом месте – огромный орочий флот является серьёзным соперником флота Алсунет, и карсары могут атаковать флот Модрена. Хотя, учитывая природу зеленокожих, они слишком взволнованы перспективой "харошева пастука" и преждевременно начнут атаку.

Аласиэль Беланир

Присутствие Беланира на *Скате,* вероятно, вызовет подозрения Модрена, если только эльдар не представит убедительную причину или не сможет проскользнуть незамеченным, возможно, спрятавшись на борту десантного корабля ПИ.



Остужая кузницы

"Разница между созиданием и разрушением – всего лишь перспектива, но взгляд, который открывает нам варп, делает такие различия бессмысленными".

– магос Форциз

Пробившись мимо охраны Модрена или тайно пробравшись через дворец, ПИ в конечном итоге достигают подуровней, в которых расположены еретические кузницы и лаборатории магоса Форциза. Шас'о Джа'Вра будет удовлетворена результатом ПИ только в том случае, если они успешно спасут Аун'Ро. С другой стороны, главная забота Сильберторна заключается только в том, чтобы ПИ остановили исследования еретеха, а выживание эфирного является второстепенной задачей. Однако прежде чем ПИ смогут спасти плененного, им придётся сразиться с Форцизом. А когда ПИ победят магоса, то столкнутся с ещё большей угрозой, поскольку умирающий еретех высвободит своё самое смертоносное оружие – демонические машины.

Вызов кавалерии

Когда ПИ столкнутся с превосходящими силами, то встанут перед решением: полагаться ли на себя или призвать на помощь свою армию или кадр Тау. Данный вопрос остаётся на усмотрение игроков. Имейте виду, что привлечение охотничьего кадра в самом начале спуска на Скат сведёт на нет весь прогресс, которого ПИ достигли в завоевании доверия Модрена, гарантируя то, что могло быть сердечным приёмом при дворе, превратится в кровавую баню. Если вокс-глушитель будет активирован, что сделает связь с кораблём ПИ и ожидающим тау невозможной, то Джа'Вра предположит худшее и решит начать атаку. Хотя Сильберторн или команда ПИ смогут отговорить её от такого курса действий, МИ следует начать штурм Джа'Вры только если это не противоречит ранее заявленным желаниям игроков. Идеальное время для появления охотничьего кадра будет тогда, когда ПИ будут побеждены, чтобы переломить ход битвы.

Логово еретеха

В то время как дворец представляет собой открытую демонстрацию богатства и роскоши, лаборатории и кузницы являются царством кошмаров. Даже Вир Модрен не знает об истинных масштабах погружения Форциза в Хаос, поскольку редко посещает подуровни, довольствуясь тем, что позволяет еретехам вести свою работу так, как те считают нужным, пока он сам получает от этого выгоду. Заражённые варпом артефакты стали навязчивой идеей Форциза. По мере того как магос всё глубже исследовал тайны Хаоса, он всё меньше и меньше делился своими открытиями с Виром считая, что вольный торговец не заслуживает столь могущественных знаний. Конечным результатом экспериментов Форциза стало раскрытие секретов варп-кузнецов – методов создания и рождения демонических машин, нечестивого слияния машины и демона. Когда ПИ входят в кузницы, то становятся свидетелями всё больших проявлений техноереси и влияния Хаоса. К ним относятся слитые с органическими и мясными компонентами когитаторы, залитые кровью механизмы с символами, на которые больно смотреть, и установленные на вершинах механизмов нечестивые алтари.

Защита

В кузницах и на подступах дворцовая стража возможна, но основным врагом ПИ будут порченные сервиторы, автоматизированные системы и еретехи-ученики. Помимо обязательных встреч в разделе Во тьму МИ может включить дополнительные. Профили учеников еретеха и дворцовой стражи представлены в Приложении, а для порченых сервиторов обратитесь к профилям Боевого сервитора и Рабочего сервитора со **стр. 353 ОКП Rogue Trader rus.**



Во тьму

Логово архиеретеха представляет собой запутанный и не подчиняющийся очевидной логике лабиринт комнат и коридоров, расположенный среди туннелей древнего сооружения ксеносов. Прокладывая себе путь, ПИ никогда не должны быть полностью уверены в правильном ли они направлении, проходя мимо, казалось бы, знакомых мест, словно идя кругами, но с достаточной разницей, чтобы вызвать сомнение. Учитывая хаотичный характер подуровней, следующие события могут происходить в любом порядке, который МИ сочтёт нужным.

Если МИ пожелает расширить эту часть приключения, то может включить собственные дополнительные встречи. И наоборот, если ПИ уже тяжело ранены или у них заканчиваются ресурсы, то может сократить их.

Бездушные убийцы

Среди средств защиты лабораторий есть автоматизированные системы, в том числе сканеры-ауспики, турели и другие системы со зловещими духами машин. Эти системы взаимосвязаны и вместе демонстрируют пугающее и еретически изощрённое самосознание. Если ПИ не будут осторожны, то эти злобные духи смогут отслеживать их передвижение, передавая всю информацию Форцизу и меньшим еретехам. Эти опасные духи-машин также имеют возможность влиять на многочисленные вторичные и третичные системы – от систем вентиляции и электронных замков до аварийных взрывозащитных дверей и систем противопожарной защиты. МИ может использовать эти системы, чтобы дать игрокам вполне реальное ощущение, будто сама структура вокруг них является врагом, когда двери закрываются отрезая путь к отступлению, источники света внезапно гаснут, а системы вентиляции внезапно выбрасывают обжигающий или ледяной воздух. Эти события можно использовать по отдельности или сочетать для повышения сложности игры.

Самым простым событием, которым может поэкспериментировать МИ, является открытие/закрытие дверей. Эти двери мало чем отличаются от переборок космического корабля, ибо сделаны из армопласа или пластали и обладают уровнем брони 30. Нанесение в общей сложности 60 единиц урона сверх брони создаёт брешь, достаточно большую для существа среднего размера. Электронные замки можно обойти с помощью **Тяжёлого (-20) теста Техпользования**, а сами двери выбить с помощью **Адского (-60) теста на Силу.**

Грязный воздух

При движении по одному из многочисленных коридоров двери закрываются с обоих концов, запирая ПИ. Почти сразу же через расположенные высоко в стенах вентиляционные шахты начинает поступать токсичный газ. Каждый раунд любой ПИ без герметичной брони или ребризера, должен пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость.** Противогазы дают бонус +20 к тесту. Проваливший тест получает не уменьшаемый бронёй 1d10 Энергетического урона. Чтобы выбраться из этой ловушки ПИ должны либо выбраться из коридора, либо каким-то образом заблокировать вентиляционные отверстия, либо нейтрализовать газ.



Турели

Данные орудия расположены на перекрёстках коридоров и у входов в наиболее важные лаборатории и кузницы. Этими турелями управляют злобные духи-машин, а некоторые даже проявляют признаки демонического разума. Большинство из них вооружены сдвоенным тяжёлым стаббером (Тяжёлое; 120 м; –/–/10; 1d10+5 Ударн; Бронеб 3; Обойма –; Перез –; Спаренное). Турели имеют значение Дальнего боя 35, показатель брони 15 и уничтожаются после получения 30 ран. В большинстве случаев сторожевые турели установлены парами с каждой стороны дверного проёма или коридора.

Протоколы сдерживания

Данное событие лучше всего запускать, когда ПИ находятся в лаборатории или кузнечном комплексе. Охранные духи машин способны инициировать экстренные процедуры для сдерживания опасных событий, которые происходят слишком часто в ходе тёмных исследований Форциза. Системы настроены так, что в состоянии справиться с чем угодно: от взрыва и пожара, до бегства демонической сущности. Протоколы суровы и часто фатальны для любых слуг и еретехов, которым не повезло оказаться в проблемном районе. Однако МИ совсем необязательно включать их на полную силу и запускать только для того, чтобы поймать или ранить ПИ.

Когда ПИ пробираются через комнату, все выходы внезапно закрываются, включаются красные огни и звучит сирена. У ПИ есть всего несколько секунд для подготовки, прежде чем произойдёт одно из следующих событий:

Сжигание: Обычно используемый только в самых крайних случаях, данный протокол направлен на уничтожение всего, что находится в заражённой камере. Через несколько мгновений после закрытия дверей ПИ слышат резкий, дребезжащий звук из вентиляционных отверстий и решёток в потолке, за которым следует звук, похожий на рёв пламени, когда избыток плазмы из реакторов направляется в помещение. Эффект длится всего мгновение, но этого времени более чем достаточно, чтобы сжечь всё и убить всех, кто находится внутри. У ПИ есть три раунда, прежде чем помещение заполнится всепоглощающим огнём. Это ужасная ситуация, и МИ должен быть открыт для любых идей по спасению, которые придут в голову игрокам. ПИ может взломать электронные замки на дверях успешно пройдя **Сложный (-10) тест Техпользования,** хотя он также должен позаботиться о том, чтобы запечатать дверь сразу после, чтобы ПИ не попали под взрыв. Если ПИ находятся в кузнице, то там есть несколько адамантиевых контейнеров для перемещения расплавленного металла. Чтобы спрятаться в одном из них необходимо пройти **Ординарный (+10) тест на Ловкость или Силу.** Находясь в лаборатории, ПИ могут спрятаться в одном из контейнеров для образцов из пластали или бронестекла с помощью **Ординарного (+10) теста Техпользования**, чтобы правильно запечатать колбу. Не успевший спрятаться получает 4d10 Энергетического урона с Бронебойностью 6 и должен пройти **Тяжёлый (-20) тест на Ловкость**, иначе загорится.

Противопожарная система: Данное событие должно произойти, когда ПИ находятся в одной из многочисленных лабораторий, но не в кузнице. Без предупреждения двери закрываются, и с шипением насосы, спрятанные за решётками в стенах или потолке, начинают откачивать воздух из помещения. Этот эффект предназначен для тушения пожара путём удаления кислорода, но он также может убить живые существа. Пока ПИ не смогут преодолеть запечатанные двери, любые персонажи без источника кислорода, например ребризера, подвергаются эффекту удушья **(см. стр. 249 ОКП Rogue Trader rus).**

Биоочистка: эта система создана для умерщвления выбравшихся экспериментов Форциза. Событие следует запускать в одной из лабораторий, но лучше всего в гено-лаборатории **(см. стр. 74).** После того, как двери закрываются, несколько форсунок в потолке начинают опрыскивать помещение едкой кислотой. Каждый раунд, пока персонаж подвергается воздействию кислоты, он получает 1d10 Энергетического урона со свойством Токсичное. Персонажи с особенностью Машина (5) и выше не получают урона. ПИ могут укрыться под операционными столами или в шкафчиках. Кислота не накапливается, так как выходит вместе с растворёнными биологическими веществами через водостоки в полу.



Еретехи-ученики

Когда Форциз предал Адептус Механикус, то потянул с собой несколько собратьев-техножрецов. С того дня в Модрению прибыли другие падшие техножрецы, стремящиеся проводить исследования под руководством архиеретеха. Хотя они и не являются бойцами, но готовы сражаться дабы защитить свои труды. МИ должен включить хотя бы одно событие с ними. ПИ могут встретить этих магосов как занятых своей работой, так и лежащих в засаде, в зависимости от того, скрытно ли проникли ПИ. Если прозвучала тревога, то еретехов равно числу ПИ плюс такое же количество порченных сервиторов.

Оружейная ксеносов

Приближаясь к своей цели, ПИ наталкиваются на огромный оружейный зал, содержащий большую часть запасов Модрена и Форциза, а также украденного снаряжения Тау. Дверь в арсенал запечатана, но её можно преодолеть, как описано на **стр. 73**. В качестве жеста доброй воли МИ может выдать ключ от арсенала техножрецу или охраннику поблизости, позволяя ПИ легче и быстрее проникнуть внутрь. Над дверью имеется надпись **"Оружейная IV".** Как только ПИ войдут в арсенал, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Открыв толстые пластелевые двери, вы видите поднимающееся на высоту трёх этажей массивное помещение, содержащее на стеллажах многочисленные ящики с боеприпасами, оружием и доспехами. Среди знакомых лазганов, автопушек и болтеров – огромный арсенал ксеноского снаряжения, в котором вы сразу же узнаёте как созданное Тау, ибо оно идентично вооружению и броне кадра шас'о Джа'Вра. Когда вы входите в комнату, ваш взгляд привлекает самое впечатляющее содержимое арсенала у самой дальней стены зала – боевые костюмы Тау, покоящиеся в специально изготовленных подставках для брони.

Хотя ПИ не обладают соответствующими талантами для правильного использования технологий Тау, тем не менее игроки, скорее всего, захотят их использовать. МИ может разрешить это сделать, но наложить штраф -20 к тестам атаки. Если в группе есть ПИ-тау, то это идеальная возможность пополнить запасы и даже перевооружиться более мощным оружием.

Хотя точное содержимое арсенала остаётся на усмотрение МИ, ПИ потенциально могут найти любое снаряжение Тау. Как минимум, арсенал включает десять импульсных винтовок, десять импульсных карабинов, три рельсовые винтовки, десять импульсных пистолетов, три ионные винтовки, несколько десятков фотонных гранат и большое количество боеприпасов для любого из этих типов оружия **(см. врезку Оружие Тау).** Кроме того, имеются два боевых костюма XV8 Кризис и один боевой костюм XV88 Залп, все в рабочем состоянии. Помимо снаряжения Тау, ПИ также могут найти боеприпасы для любого человеческого оружия, которое имеют при себе.

Лаборатория Генетис

На территории Форциза расположено большое количество лабораторий, выполняющих множество различных функций и специализаций. Среди них лаборатории Генетис, оснащённые специальным оборудованием для изучения всех разновидностей биологических форм жизни. Помимо странных машин и систем, предназначение которых известно только Адептус Механикус, здесь есть операционные столы и стойки с хирургическими инструментами, которые чётко определяют цель лаборатории.

Помимо пятен крови вокруг стоков в полу и засохшей или даже свежей крови, есть трупы синекожих, некоторые лежат вскрытыми на столах, а на соседних покоятся их органы. Другие висят на крюках в холодильных камерах. Сильно пахнет обеззараживающими реагентами, падалью и говном. На стенах висят экраны, в которых прокручиваются записи вскрытий сопротивляющихся ксеносов. С помощью **Серьёзного (+0) теста Запретного знания (Адептус Механикус или Ксеносы)** ПИ понимает, что цель экспериментов магоса с Аун'Ро – изучить секрет контроля эфирных над остальной расой. ПИ также получает одно очко безумия. Однако неясно, насколько продвинулся еретех в своих исследованиях.



Кузницы душ

Величайшее достижение еретеха на сегодняшний день – Кузницы душ – специализированные и невыразимо нечестивые сооружения, где Форциз создаёт свои шедевры – демонические машины. Хотя готовые экземпляры хранятся где-то в другом месте, ПИ должны получить некоторое представление о глубинах ереси магоса, просто наблюдая за местом их создания. Кузницы душ – это окутанные тьмой массивные помещения, сквозь которую проникает лишь болезненный, неестественный свет. Над головой нависают гигантские механизмы, похожие на те, которые используются в великих мануфакториях Империума, но искривлённые и испорченные, усеянные шипами и костяными выступами, с блестящими похожими на плоть щупальцами. Повсюду символы Хаоса украшают машины, печи и сами стены. Огромные мехи вздымаются с тревожащим, похожим на дыхание звуком, а циклопические печи пылают изнутри неземным огнём. Металлические мостки и порталы пересекают помещение над массивными токарными станками и плавильными заводами.

Находясь здесь ПИ испытывают ряд тревожных, неестественных явлений. Резкие, злобные голоса шепчут на краю сознания, а горящее пламя печей отбрасывает невероятные тени, напоминающие демонические формы. Несмотря на то, что кузницы в настоящее время пусты и бездействуют, воздух пропитан злом того, что произошло, как механизмы пропитаны ужасной энергией варпа. При входе ПИ должны пройти тест на Страх (1) и Варп-шок. Кроме того, любой персонаж с умением Псичувства должен пройти **Рутинный (+20) тест Псичувства.** Успех показывает, что варп сильно укоренился в этой области, что завеса опасно тонка, а инструменты и печи источают зловоние Хаоса. ПИ должны чувствовать себя неуютно и стремиться покинуть данную область как можно скорее.



ЭФИРНЫЙ

Наконец, после многих испытаний и невзгод, ПИ достигают тюремных камер, где Форсиз держал пленника тау. Этот большой коридор уставлен клетками, простираясь более чем на пятьдесят метров и заканчиваясь массивной запечатанной пластальной дверью. Среди всех пленников в живых остался только Аун'Ро. Когда ПИ найдут камеру эфирного, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

В ряду пустых клеток сидит одинокий тау. Он одет в рваные лохмотья и замотан в пропитанные кровью бинты. Его синяя кожа нездорово бледна, а по всему телу видны многочисленные свежие шрамы. При вашем приближении фигура слабо поднимает голову и заявляет: "Вы не слуги палача".

Все присутствующие ПИ-тау, Джа'Вра и члены её кадра, крайне огорчены и охвачены яростью при виде эфирного в таком состоянии. Это зрелище, которого ни один синекожий не мог ожидать, поэтому персонажи тау должны пройти тест на Страх (1). Прошедшие получают бонус +10 к тестам на владение оружием против магоса Форциза или любого из младших еретехов точно так же, как если бы они обладали талантом Ненависть (этот бонус не суммируется с эффектами таланта Ненависть).

Реакция Аун'Ро сдержанная, поскольку он чрезвычайно ослаб после месяцев заключения и мучительных экспериментов. Он не выказывает радости или волнения от перспективы спасения, но также не выказывает печали или поражения от обстоятельств, а лишь излучает ауру спокойствия и контроля. Тем не менее, перспектива спасения очень радует Аун'Ро, поскольку он желает вернуться к служению Высшему Благу. Если среди отряда ПИ присутствуют тау, Аун'Ро испытывает огромное облегчение, увидев их, хотя это лишь минимально заметно. Если тау нет, Аун'Ро будет осторожен. Однако, поскольку он не признаёт в ПИ слуг Форциза, то доверяет им без споров и вопросов, как только они объясняют, что намерены спасти его.

Если ПИ ещё не знают природу драгоценного "сокровища", которое должны вернуть, то это должно стать очевидным, когда они обнаружат Аун'Ро. Даже если ПИ не понимают значения или положения эфирных для Тау, вида одинокого пленника, оставшегося в живых в течение многих месяцев, должно быть достаточно, чтобы указать на его важность. Чтобы открыть камеру с Аун'Ро необходимо пройти **Серьёзный (+0) тест на Безопасность или Очень тяжёлый (-30) тест на Силу .**

Еретехи атакуют

Когда ПИ освобождают синекожего и собираются уйти, появляется магос Форциз со свитой из трёх учеников-еретехов и количества сервиторов на одного меньше, чем количество ПИ. Если с ПИ есть союзники, то МИ следует выдать еретеху дополнительную охрану, в том числе в виде дворцовой стражи.

Когда появится Форциз прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *В окружении огромных боевых сервиторов, чья плоть испещрена зловредными символами, к вам приближается архиеретех Форциз. Одетый в красные одежды техножреца, но испещрённые нечестивыми символами и знаками Тёмных Сил, по большей части кибернетический Форциз представляет собой устрашающее зрелище. Механдендриты извиваются в гневне, из вокс-решётки доносится резкий механический голос: "Вы достаточно изобретательны, раз смогли зайти так далеко, ваша инициатива впечатляет. Возможно, вы могли бы быть полезными слугами. Очень жаль, что вы выбрали этот путь. В любом случае, возможно, я ещё смогу найти для вас применение".*

После всех неприятностей, что причинили ему ПИ, магос не заинтересован в заключении какой-либо сделки, хотя и подозревает, что ПИ могут стать интересными подопытными. Единственное, чем Форциз не желает рисковать – это эфирный. Форциз добился определённого прогресса в исследованиях, и для продолжения ему нужен живой ксенос. Поэтому Форциз и его охрана не будут атаковать Аун'Ро. ПИ могут осознать это и использовать в своих интересах, хотя любые присутствующие тау отказываются использовать Аун'Ро в качестве заложника или щита или иным образом подвергать его опасности.

Секретное оружие

В зависимости от того, какие союзники есть у ПИ, битва против Форциза может быть как короткой стычкой, так и превратиться в затяжную битву. Если ПИ проиграют, то лучше бы им сразу застрелиться, поскольку их ещё живых потащат на операционный стол для опытов.

Когда ПИ победят Форциза, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Архиеретех лежит при смерти, его кибернетические системы искрят и сбоят. Из вокс-решётки вырывается скрипучий механический звук, отдалённо напоминающий смех. "Вы никогда не покинете это место. Мои творения разорвут вас на части и подвергнут ваши души пыткам, которые вы даже не можете себе представить." При этом Форциз издаёт оглушительно громкий вопль машинного кода. Откуда-то из-под пола раздаётся неземной рёв, за ним ещё один, и ещё. Земля дрожит под ногами, и вас охватывает ледяное чувство нелогичного страха.*

Даже если битва всё ещё идёт, после своего поражения Форсиз всё равно задействует этот план мало заботясь о судьбах своих слуг. После нескольких мгновений отдалённого рёва и тяжёлых шагов двери в конце коридора вздрагивают, выгибаются наружу и распахиваются. Вы видите, как входит Дьявол-мучитель и немедленно движется к ПИ, намереваясь разорвать их на части мощными когтями и пастью. Демоническая машина быстро расправляется со всеми, кто попадается на пути, включая союзников тау или слуг Форциза, либо швыряя их о стену передними конечностями с щупальцами, либо разрывая челюстями.

Если ПИ уничтожат демоническую машину, через несколько мгновений в ту же дверь войдёт еще один Дьявол-мучитель и Стальной истязатель. На этом этапе должно быть ясно, что лучший вариант – бежать, поскольку иначе они не смогут обеспечить безопасность Аун'Ро. МИ может как направить ПИ как по старому пути через дворец Модрена, так и позволить найти другой маршрут (например, к лестнице или лифту, выходящему на небольшое расстояние от дворца).



Вокс-глушитель

"Никто не посмеет выступать против моей славы и права на власть".

– вольный торговец Вир Модрен

Признавая, что у них нет шансов победить толпу демонических машин, ПИ должны покинуть кузницы и улететь с планеты. Однако вскоре они понимают, что не могут связаться со своим кораблём, а это единственный надёжный способ уничтожить демонические машины. Для восстановления контакта, запроса эвакуации и бомбардировки ПИ должны найти и деактивировать вокс-глушитель. Всё это время им придётся сражаться с преследующими их металлическими хищниками.

ВСЁ ХУЖЕ И ХУЖЕ

После выхода на поверхность любые сомнения в том, что ПИ глушат намеренно отпадают, поскольку они по-прежнему не могут установить какой-либо вокс-контакт. Любой может пройти **Ординарный (+10) тест Техпользования или Логики** и понять, что помехи вызывает внешний сигнал. Три и более степеней успеха или последующий успешный тест Техпользования с использованием вокс-передатчика или другого подходящего оборудования показывает, что источником помех является большой усеянный антеннами объект, что расположен всего в нескольких километрах от дворца Модрена. Как только ПИ окажутся на поверхности и на горизонте станет виден вокс-глушитель, ПИ также смогут оценить его важность с помощью успешного **Серьёзного (+0) теста на Логику или Бдительность,** а также других навыков по усмотрению МИ. Независимо от того, как они придут к такому выводу, ПИ должно быть ясно, что они должны отправиться к передатчику и отключить его.

Дорогу до вокс-глушителя осложняют преследующие демонические машины. ПИ могут выиграть время используя достаточно узкие коридоры или оставляя для прикрытия группы союзных NPC. Но их слишком много – демонические машины появляются из скрытых проходов в полях и вырываются из самого дворца, гоня перед собой волны паникующих придворных и слуг. Пока Дьяволы-мучители и Стальные истязатели неистовствуют на земле, Драконы Хаоса садятся на парапеты дворца, кружат вокруг башен и нападают на любого, кто привлечёт их внимание.

Добираться до здания пешком – смертельная перспектива, поскольку ПИ вряд ли смогут убежать от демонических машин, тем более от Драконов. Ибо территория вокруг дворца состоит из тонкого слоя песка и редких возвышающихся древних руин ксеносов которые, тем не менее, могут дать некоторое укрытие. Более перспективный вариант – захватить транспортное средство или даже добраться до шаттла, на котором ПИ прибыли на поверхность. В случае с шаттлом у игроков может возникнуть соблазн немедля улететь, но в сложившейся ситуации зенитные башни на крепости собьют любой несанкционированный вылет. А без связи со своим кораблём ПИ не смогут рассчитывать на прикрытие. Если игроки будут настаивать на вылете, то МИ должен выдать серию попаданий, которые повреждают шаттл и вынуждают пилота пройти **Сложный (-10) тест Пилотирования (Авиация),** чтобы совершить аварийную посадку. Когда ПИ покидают разбитый шаттл то видят, что разбились возле вокс-глушителя.



Вокс-глушитель

Вокс-глушитель представляет собой простое, серое, функциональное, крепкое шестиэтажное здание без каких-либо украшений. Объект усеян антеннами, заземляющими спицами и множеством больших тарелок на верхних этажах. Внешние лестничные клетки окружают здание, соединяя второй-шестой этажи. Если у ПИ нет шаттла или реактивного ранца (например, таусяткого костюма Кризис), то им придётся подниматься на своих двоих.

Хотя к этому моменту весь дворец поднят на уши и все знают кто такие ПИ, вокс-центр ещё не подвергся нападению, и поэтому ПИ могут относительно спокойно проникнуть в него. На территории объекта находится двадцать охранников (используйте профиль Дворцовой стражи на **стр. 108**), причём пять из них в любое время патрулируют внешние проходы. Чтобы их обойти необходимо пройти успешный **Встречный Серьёзный (+0) тест на Скрытность, а также Тяжёлый (-20) тест на Безопасность или Техпользования** для открытия дверей**.**

Системы управления расположены на верхних этажах здания, на нижних уровнях находится ряд загадочных технических систем, включая плазменные генераторы. Отключить вокс-подавитель можно несколькими путями. Два наиболее вероятных варианта – либо отключить питание деактивировав плазменные генераторы, либо выключить когитаторы. Первое можно сделать с нижних уровней, второе – с верхних. Деактивация любой системы потребует успеха в **Сложном (-10) тесте Техпользования.** Если ПИ не могут успокоить духов машин всегда остаётся вариант всё расстрелять и взорвать. Хотя это наверняка привлечёт внимание охраны и вынудит ПИ отходить с боем. Для уничтожения потребуется взрывчатка и **Серьёзный (+0) тест на Взрывотехнику,** как вариант ПИ могут просто расстрелять всё оборудование. Консоли, каналы передачи данных и другие вспомогательные системы имеют показатель брони 10, и ПИ должны нанести в общей сложности 100 единиц урона различным системам. В течение двух раундов после выстрела или взрыва прибывают первые три охранника, а каждый раунд прибывают ещё 1d5 (пока не прибегут все 20).



Крах

Неправильное отключение или уничтожение генераторов – рискованное предприятие. Поэтому ПИ рекомендуется установить заряд и отойти на безопасное расстояние. Если ПИ всё ещё находятся в здании во время взрыва (например, провалили тест на Взрывотехнику при установке заряда и он сдетонировал или демонические машины пробили стену), то у них окажется всего несколько секунд, чтобы сбежать.

Плазменные генераторы имеют показатель брони 25, и взрыв произойдёт когда генератор получит 20 и более единиц урона за один удар или три удара, которые наносят любое количество избыточного урона сверх показателя брони. После поломки из повреждённого генератора начинает струёй пара бить охлаждающая жидкость, включается сирена, а на когитаторах начинают мигать красные предупреждающие руны. Преуспевший в **Ординарном (+10) тесте Техпользования или Обыденного знания (Техника)** понимает, что есть всего полминуты (10 раундов), прежде чем плазменные генераторы сдетонируют. А когда это произойдёт, всё внутри здания и в пределах 100 метров получат 5d10 Энергетического урона с Бронебойностью 9. Кроме того, мощный взрыв обрушит конструкцию, почти наверняка убив всех внутри.

Надвигающаяся гибель

МИ может значительно усложнить приключение, если добавит демонические машины. Персонажи игроков могут со всех ног улепётывать от вокс-глушителя который вот-вот взорвётся только для того, чтобы попасть в распахнутые объятия железных демонов. Однако если ПИ ранены или у них кончаются боеприпасы, то МИ может представить буйства демонических машин в качестве фонового повествования. Когда игроки соберутся возле здания вокс-глушителя просто напомните им, что Дьяволы-мучители бегают за стеной, а Драконы парят над головой, и поэтому желательно действовать тише.

Однако для усиления напряжения и сложности, МИ может заставить одну из демонических машин проломить стены объекта и начать буйствовать внутри. Хотя наносимый ущерб может даже пойти на пользу ПИ, он не уменьшает опасности для собственных жизней. Наиболее подходящим выбором станет Дьявол-мучитель, он также способен взбираться по отвесным поверхностям, а это означает, что на крыше ПИ не спрячутся.

Вместо Дьявола-мучителя или в дополнение к нему, Стальной истязатель также может угрожать ПИ, либо проникая на нижний уровень и уничтожая всё и всех залпами пушечного огня и плазмы, либо притаившись возле лестниц и дверей.

Необязательное событие: Смерть с небес

После успешного отключения вокс-глушителя (любым способом) на терминале когитатора поблизости начинает мигать сообщение о том, что активированы вспомогательные резервные системы. И единственный способ отключить вокс-глушитель сейчас – это подняться на самую крышу объекта и сделать это вручную.

На крышу можно попасть по внешней лестнице и по лестнице через люк в потолке верхнего этажа. Крыша представляет собой предательское болото из проводов, кабелей, силовых соединений, антенн и массивных вокс-тарелок. Для отключения ПИ должен найти соответствующую системную панель и успешно пройти **Трудный (-10) тест Техпользования** или нанести достаточный урон основаниям вокс-антенн, чтобы те рухнули. Опоры имеют показатель брони 15 и 30 ран.

Данная задача не так проста, как может показаться на первый взгляд, поскольку, как только ПИ выходят на крышу, на них обрушивается леденящий кровь визгрёв от пикирующего Дракона Хаоса. И пока один ПИ будет возиться с антеннами, остальным придётся отбиваться от летающей твари. Как вариант, можно сперва уничтожить демоническую машину и только потом заняться отключением.





Связь налажена

Отключив передатчик ПИ могут восстановить связь со своим кораблём и союзниками. В зависимости от предыдущих событий и соглашений, эти NPC могут ожидать сигнала или уже участвовать в битве. Возможно даже, что один из этих союзников спасёт ПИ от демонических машин.

Когда ПИ выходят из здания, то видят, как оставшиеся демонические машины приближаются к ним. Лучший шанс выжить – это либо запросить орбитальный удар с орбиты, либо шаттл для бегства. Когда ПИ окажутся в безопасности, им преподнесут неприятный сюрприз. Пока ПИ были в логове магоса и отключали вокс-глушилку, произошёл ряд событий. Когда стало ясно, что Скат осаждён, Вир Модрен телепортировался на борт своего флагмана Пылающее проклятие. Судно сейчас пытается сбежать, пока слуги и оставшиеся союзники сражаются с нападавшими. Ситуация ещё больше усложняется тем, что Сильберторн находится на борту Проклятия вместе со своими ближайшими аколитами Гулетт Анхд и Диамнасом Чаром, пытаясь завершить расследование ереси Модрена. ПИ могут узнать об этих событиях от доверенного слуги, союзника или от самого Сильберторна. В последнем случае ПИ получают искажённое вокс-сообщение от инквизитора, который просит их остановить побег Модрена.

Расплата

"Я считаю, что нет более верного способа оценить человека, чем встретиться с ним в бою".

– вольный торговец Вир Модрен

В заключительном акте ПИ должны остановить *Пылающее проклятие*, прежде чем судно сбежит из системы, а Модрен избежит правосудия. У ПИ есть два основных варианта сделать это. Во-первых, они могут вернуться на свой корабль и перехватить *Пылающее проклятие*, что приведет к космическому сражению **(см. Битва в пустоте**). Или они могут вернуться во дворец Модрена и использовать его телепортарий, чтобы переместиться прямо на борт и сразиться лицом к лицу с вольным торговцем **(см. Дуэль).**

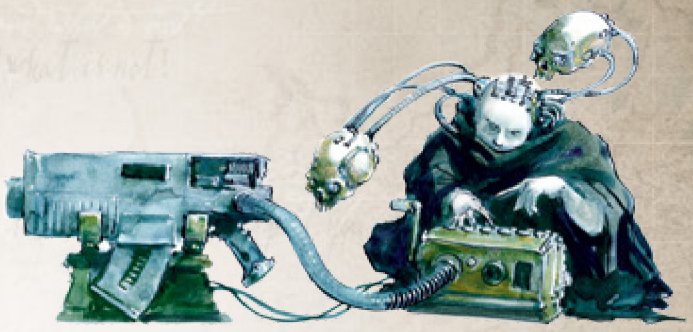
Тем временем события разворачиваются по всей системе в соответствии с действиями ПИ в **Главе II.** В зависимости от смекалки и успеха это может означать, что силы Модрена столкнулись с подавляющей огневой мощью, поскольку силы эльдарского корсара Аласиэля Беланира и капитана пиратов Макары Де'Сота вступают в бой с дезорганизованными остатками флота Модрена, а босс Гаргофф огненным дождём каменюк обрушился на Скат и окрестные миры. Если игроки проявят какое-либо колебание в отношении боя с *Пылающим проклятием*, то МИ должен напомнить (возможно, через соответствующего NPC), что если они не спасут Сильберторна, то не получат обещанных ранее наград.

Битва в пустоте

Как только корабль ПИ приближается к цели, *Пылающее проклятие* открывает по ним огонь. Вступив в бой, Модрен больше не пытается бежать, даже вопреки здравому смыслу, вместо этого стремясь излить свою ярость на ПИ, которых он считает причиной своего падения. Таким образом, схватка быстро превращается в бой до смерти.

Битва является кульминацией приключения и должна быть достаточно драматичной и напряжённой. По этой причине бой должен сводиться к корабельной дуэли один на один. Если у обеих сторон остались союзники, то МИ должен сказать, что они завязли в своих боях и поэтому не могут помочь (подробнее см. врезку Тотальная война).

Если игроки увлекутся, им стоит напомнить, что Сильберторн находится на вражеском корабле, и им нужно обездвижить судно, а не уничтожать его. Хотя ПИ могут выполнить действие "Удар и отход" для возвращения инквизитора **(см. стр. 211 ОКП Rogue Trader rus)**, за исключением того, что в случае успеха ПИ спасают Сильберторна, а не повреждают компонент на борту вражеского корабля.



Дуэль

Телепортарий находится рядом с тронным залом. В зависимости от развивающихся событий ПИ могут как без труда до него добраться, минуя группы бегущих паникующих придворных, так и пробиваться через оставшуюся в живых охрану. Телепортариум – высокое помещение с куполообразным потолком, пахнущего благовониями и озоном. Для активации загадочных и древних механизмов потребуется несколько минут подготовки и **Сложный (-10) тест Техпользования.** ПИ с умением Запретного знания (Археотех) получает бонус +30 к тесту. Дворцовый телепортарий связан с таким же рядом с мостиком Пылающего проклятия, что позволит ПИ обойти защиту корабля.

Телепортарий может одновременно вместить только десять человекоподобных существ, и ему требуется примерно пятнадцать минут для охлаждения между использованиями. Это означает, что если у ПИ есть союзники (например отряд охотничьего кадра Шас'О Джа'Вры), то придётся решить, кто будет их сопровождать. Это также означает, что попав на борт Пылающего проклятия, ПИ фактически оказываются отрезанными от подкреплений.

Когда телепортарий активируется, сверкающая энергия на мгновение окутывает платформу, затем ПИ испытывают мучительное ощущение, когда их выбрасывают за завесу через кошмарное царство Имматериума. Путешествие длится всего несколько секунд, но кажется вечностью. ПИ оказываются в аналогичной камере-телепортариуме на борту Пылабщего проклятия. Открыв единственную дверь ПИ видят мостик корабля и пышущего гневом Вира Модрена.

Финальное противостояние

Мостик Пылающего проклятия представляет собой большое многоярусное помещение с командным троном и дверью в телепортарий, расположенным на самом верхнем уровне, откуда открывается вид на офицеров, сервиторов и крепостных за консолями управления. Безошибочный всплеск энергии уже сообщил Модрену, что кто-то воспользовался телепортариумом, и он

Соперники и союзники в последнем конфликте

Поскольку царство Модрена погружается в анархию и неконтролируемое насилие, существует множество возможностей для участия соперников и союзников ПИ, в зависимости от разрешения предыдущих столкновений. Некоторые из этих возможностей могут поместить этих NPC непосредственно против или рядом с ПИ во время финальной битвы против Модрена. В то время как другие NPC участвуют в событиях на дальней стороне системы, но, тем не менее, оказывают значительное влияние на исход приключения. Ниже приведены лишь некоторые из наиболее вероятных вариантов, и МИ должен изменить или проигнорировать их, в зависимости от ситуации.

Магос Форциз

Скорее всего, архиеретех мёртв, но его детища ещё живут. Хотя ПИ уничтожили большую часть демонических машин, неизбежно, что некоторые из них останутся и продолжат сеять ужас на планете. В случае с Драконами Хаоса, эти твари могут даже добраться до кораблей на низкой орбите. Кроме того, МИ может заставить Форциза сжечь очко Судьбы, чтобы снова появиться в будущих приключениях и искать возмездия.

Сабина Алсунет

ПИ не могут заручиться помощью Сабины Алсунет против Модрена, но её дальнейшее участие оказывает большое влияние на эффективность флота Модрена. Если ПИ позаботились о её гибели или позоре во время Главы II, то флот Модрена дезорганизован и страдает от недостатка руководства. В результате флот представляет гораздо меньшую угрозу, чем мог бы быть в противном случае, особенно если у ПИ есть союзники с собственными пустотными кораблями. Однако если Сабина по-прежнему командует флотом, то он представляет собой единую и высокоорганизованную силу, превосходящую сумму отдельных кораблей. Кроме того, если ПИ не получат помощи ни от Алавалома, ни от Де'Сота, ни от Беланира, то их единственный шанс – быстро убить Модрена, а затем бежать до того, как к ним приблизится флот Алсунет.

Макара Де'Сот

Если ПИ завербовали капитана Макару Де'Сота, то его пиратская эскадра станет большим благом во время битвы за последующий контроль над системой. Корабли Де'Сота вращаются вокруг *Ската* и находятся в идеальной позиции для нанесения упреждающего удара по объектам на планете, подготовки защиты от флота Сабины Алсунет или перехвата *Пылающего проклятия.*

Гаргофф Алавалом

Орки являются крупнейшей фракцией во владениях Модрена, поэтому их действия имеют огромный потенциал на установление любого исхода. Однако, будучи орками, они также относятся к числу наиболее дезорганизованных и непредсказуемых сил и вряд ли будут придерживаться какого-либо более сложного плана, чем "пастук юдишек". Если ПИ смогут натравить орков против Модрена, то этого будет достаточно, чтобы нейтрализовать флот Сабины Алсунет и погрузить систему в анархию.

Если ПИ не завербовали Алавалома, то им придётся противостоять натиску крузаков. Однако, даже если ПИ привлекли его на свою сторону, а также Аласиэля Беланира или Макару Де'Сота, то это создаст запутанный водоворот боя, поскольку бывшие союзники стреляют друг в друга в многосторонней битве. В этой неразберихе оркам не требуется много времени, чтобы с радостью начать атаковать любые цели. Таким образом, зеленокожих следует описывать как неконтролируемую стихию, непредсказуемо стреляющую по любому другому кораблю без разбора.

Аласиэль Беланир

Хотя эльдар командует только одним судном, но это один из самых опасных кораблей в системе, и он может в одиночку решить исход сражения. Если ПИ ещё не разобрались с Беланиром, Край тени атакует их корабль, стремясь вывести из строя до того, как вмешательство ПИ приведёт к уничтожению драгоценных камней душ. Однако, если ПИ выполнили обещание, то *Край тени* вместо этого перехватывает *Пылающее проклятие.*



стоит возле трона с обнажённым оружием смотря на дверь, окружённый стражей, в два раза превышающей количество ПИ и их союзников. При виде ПИ вольного торговца охватывает ярость, он не верит, что такие люди смогли разрушить всё, над созданием чего он так усердно трудился. Когда ПИ покинут камеру телепортария, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Вир Модрен стоит перед вами с оружием в руках. Когда вы выходите из телепортария, его лицо краснеет и искажается необузданной яростью. "Вы!", – возмущается он. "Вы заплатите за всё. Как вы смеете пытаться разрушить мои великие дела? Вы дураки! История запомнит моё величие, а вы будете лишь сноской, незначительной неудачей в моём неостановимом восхождении. Не думайте сдаваться, я обагрю клинок в вашей крови!"

Обычно осторожный Модрен настолько охвачен яростью, что о лично бросается в бой при поддержке элитной охраны. Однако, как только получает урон, Вир осознаёт опасность и пытается отступить за спины телохранителей, укрывшись за командным троном. Если ПИ одолеют его охрану, Модрен попытается сбежать с мостика и добраться до спасательной капсулы. Если ПИ понадобится помощь в бою, МИ может позволить Гулетт Анхд и Диамнасу Чару ворваться на мостик, а затем и Сильберторна, удивив Модрена и его войска. Как только Модрен и его охрана мертвы, команда мостика сдаётся, многие тайно молятся, чтобы их новые хозяева были менее жестокими.

Тотальная война

Хотя точное расположение сил зависит от предыдущих действий ПИ, включая нанесённый урон и заключённые альянсы, почти наверняка произойдет масштабная космическая битва за контроль над системой. Опять же, в зависимости от обстоятельств, эта битва может быть сосредоточена в небе вокруг Скэта или расползтись по всей звёздной системе. Если битва сосредоточена вокруг ПИ, то МИ может использовать правила для Эскадр и Наземных войн из дополнения **Battlefleet Koronus.** Если у МИ нет этого дополнения или он просто хочет сосредоточить внимание на действиях ПИ, то битву лучше всего вести повествовательно. При таком подходе МИ сосредотачивается только на судне ПИ. Если ПИ побеждают, то побеждают и их союзники, и наоборот. В таком случае битва в системе описывается общих чертах, подчёркивая лишь уничтожение особенно мощного корабля, захват стратегической точки и т.п. Однако даже при таком подходе можно подложить игрокам свинью. Например, если ПИ победят Модрена, то могут оказаться лицом к лицу с остатками его верного флота, и лучшим вариантом будет отступление.



Заключение

После поражения Вира МИ должен решить, как будет развиваться оставшаяся часть битвы. Армии Модрена держались вместе прежде всего благодаря харизме вольного торговца, обещанию награды и угрозе возмездия. После его смерти или пленения вполне возможно, что оставшиеся силы расколются и попытаются бежать из системы, сдаться или даже присягнуть ПИ. Метод, которым это происходит, снова должен зависеть от союзов и вендетты между ПИ и различными NPC. Из всех вассалов Модрена только Сабина Алсунет будет продолжать борьбу. Если она ещё жива, то ПИ придётся столкнутся с её кораблём Таинство суда, либо совершая отчаянный гамбит, либо уйдя в тень и ожидая подходящего момента.

Орки Гаргоффа – особый случай. Оказавшись на тропе войны, мало что может их удержать, и, несмотря на любые союзы и сделки, зеленокожие будут продолжать неистовствовать, пока ничего не останется. В зависимости от планов игроков на систему, они могут как просто уйти, так и попытаться остановить ксеносов.

После битвы прибывает небольшой изящный космический корабль Тау, чтобы забрать Аун'Ро и членов охотничьего кадра. Эфирный вежливо благодарит ПИ за помощь, как и Джа'Вра. Кроме того, если ПИ произведут впечатление на шас'о своим умением и честностью, то она может оставить некоторых членов своего кадра. Это дополнительная возможность игрокам создать ПИ-тау.

Обещание Сильберторна

Как только насущные проблемы будут решены (как то добивание врага), Сильберторн обратится к ПИ по поводу вознаграждения. В зависимости от заключёного договора это может варьироваться от частной беседы на которой будут дадены ответы, до предоставления инфопланшета с информацией о созревшем для завоевания мире. Некоторые награды могут не иметь немедленного эффекта. Например, использование Сильберторном своих полномочий для очистки архивов Каликсиды о каких-либо преступлениях ПИ или использование своей обширной сети информаторов для выслеживания старого врага или союзника. В зависимости от характера обещанных наград и предпочтений МИ, Сильберторн может как навсегда расстаться с ПИ после возвращения в Империум, так стать полурегулярным контактом и даже источником для будущих Предприятий.

Если до сих пор этого не было сделано, то Сильберторн, наконец, раскрывает свою истинную личность, поблагодарив ПИ за служение Инквизиции. Хотя Сильберторн не делится своими мыслями, но у ПИ должно сложиться впечатление, что их действия помогли предотвратить настоящую катастрофу.



Дальнейшие приключения

Из-за масштаба событий, в результате которого целая звёздная система с несколькими обитаемыми планетами осталась без хозяина, невозможно, чтобы каждая нить могла быть аккуратно связана. Хотя ПИ могут довольствоваться только заключением сделки с Сильберторном и оставлением владений Вира позади, существует также множество возможностей для дальнейших приключений и получения прибыли в звёздной системе, на колонизацию которой Модрен потратил так много ресурсов. Ниже приведены лишь некоторые возможности для дальнейших приключений и начинаний:

- В зависимости от предыдущих событий и выживших NPC, в небе и на планетах царства Модрена всё ещё может идти война. Это может варьироваться от борьбы колонистов против неистовых орд орков, до сражения флота между оставшимися верными Виру и решившими разграбить владения. ПИ могут чтить ранее заключённые союзы, но также могут обнаружить, что союзники предали их во имя прибыли.
- В звёздной системе очень много руин ксеносов древнего и неизвестного происхождения. За прошедшие годы Виром была изучена лишь незначительная часть, а некоторые планеты вообще не исследованы. ПИ ожидают древние сокровища или смерть.
- После кончины вольного торговца бывшие придворные и вассалы стремятся поделить королевство Модрена. ПИ могли попытаться помочь той или иной фракции или самим заявить права на всю систему. Для этого им придётся ещё раз утвердить своё превосходство над соперниками, а также бороться с вероломными подхалимами. Смогут ли ПИ поддаться тем же искушениям, которые привели Модрена к проклятию?

Даже если ПИ просто покинут Модрению, оставив судьбу системы в руках других, МИ может её использовать в будущих приключениях. Возможно, бывший союзник или враг, который теперь управляет системой, обращается к ПИ за помощью. Или ПИ обнаруживают древнюю карту, указывающую на спрятанный клад среди планет царства Модрена. В любом случае, если ПИ вернутся, жители обязательно будут помнить о них – с почтением или ненавистью, должен решить МИ.



Награды

- 300 ОД за убийство или захват Вира Модрена.
- 200 ОД за победу над Форцизом или уничтожение его кузниц и лабораторий.
- 200 ОД за спасение эфирного Аун'Ро.
- 100 ОД за возвращение украденных камней душ Аласиэлю Беланиру.
- 100 ОД за выведение из строя вокс-глушителя не разрушая его.
- 100 ОД за победу над силами Модрена, не позволив оркам Алавалома разрушить инфраструктуру колоний (в том числе путём победы над орками).
- 100 ОД за взятие Пылающего проклятия в целости и сохранности.
- 50 ОД за захват тайника Форциза со снаряжением Тау (несмотря на протесты шас'о Джа'Вра).
- 50 ОД за создание прочного союза с капитаном пиратов Макарой Де'Сотом.

Если ПИ наберут необходимые для завершения Великого Предприятия 1500 ОД, то получат 6 ФП, и +1 ФП за каждые 100 ОД свыше требуемой суммы. Если не наберут 1500 ОД, но нейтрализуют Модрена и уничтожат еретические исследования Форциза, то получат 2 ФП в качестве благосклонности инквизитора и приобретённой устрашающей репутации разрушителей павших династий. В дополнение к этим наградам ПИ могут претендовать на ряд материальных наград из руин царства Модрена. К ним относятся любое оружие и боевые костюмы Тау, остатки участвовавших в финальной битве кораблей, а также уцелевшая инфраструктура на заселённых мирах. В каком виде и количестве ПИ получат эти награды зависит от последствий битвы и от того, какие ещё соперники остались. Даже такие союзники, как Макара Де'Сот, всё ещё могут предать, если это покажется им выгодным, а сокровища Модрении действительно являются заманчивым призом.

Опыт:

- Пережить крах царства Модрена: 200 ОО.
- Убийство еретеха Форциза: 150 ОО.
- Лично победить любого другого соперника, пережившего Главу II: 100 ОО.
- Победа над Модреном лично или в корабельном бою: 200 ОО.
- Спасение эфирного Аун'Ро: 100 ОО.
- Личное уничтожение демонической машины: 100 ОО (максимум 500 за 5 демонических машин).

Профили NPC

"Величайшая сила, которой когда-либо может обладать инквизитор – это знание своего врага"

– инквизитор Сильберторн

Данный раздел содержит профили важных персонажей, часть из которых является союзниками, а часть врагами ПИ. Конечно разделение условное, поскольку от предпринимаемых на протяжении всего приключения ваших действий, некоторые могут поменять сторону.

ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Следующие персонажи играют важную роль в Twilight Crusade. Каждый из этих мужчин, женщин и ксеносов заинтересован в событиях приключения, а степень участия и отношения отражены в предыдущих главах.

Инквизитор Сильберторн

Родившийся на Мальфи в секторе Каликсида человек, которому однажды предстояло стать инквизитором Урией Сильберторном, вёл преступную жизнь. В то время носивший имя Нигилус Вульф – будущий инквизитор был всего лишь рядовым бандитом среди множества убийц, рэкетиров и воров. Сложная и запутанная политическая система столицы подсектора очень мало значила для него в ранние годы, но волей случая она стала горнилом его перерождения.

Во время неудачного рейда против конкурирующего бандитского клана, Сильберторн был брошен товарищами. Банда не знала, что хранилище, в которое они пытались проникнуть, принадлежало семье Карскт, одному из самых зловещих и порочных благородных домов Мальфи. Конкурирующий бандитский клан наняли для охраны, в то время как сам дом Карскт перевозил некоторые секретные материалы в улей, подальше от любопытных глаз и жадных рук других благородных домов. Опасаясь, что рейд был спонсирован политическими соперниками, дом Карскт проявил личный интерес к Сильберторну и другим захваченным вместе с ним, и поэтому отправил своих специалистов для допроса. Почувствовав возможность, молодой Сильберторн предал союзников, заявив, что он командовал рейдом, а его бандитский клан был нанят не кем иным, как домом Беласко. Он сплёл паутину лжи и обмана и выдавал всевозможную ложную информацию в обмен на жизнь. С помощью правильно подобранных слов, обаяния или просто силы личности, Сильберторн убедил похитителей и предложил услуги своих предполагаемых подчиненных в предстоящем конфликте. В обмен дом Карскт предоставил доступ к самым мрачным секретам своих древних хранилищ, с помощью которых он мог бы вести войну против дома Беласко – хотя Сильберторн никогда не говорил о еретических технологиях или ужасных ритуалах, свидетелем которых он, возможно, стал в техно-катакомбах под поместьем Карскт. Он появился не обладая каким-то ужасным новым знанием, но с необузданными амбициями.

Последующие месяцы были одними из самых кровавых в истории мальфианского преступного мира. Сильберторн быстро поднялся до руководящей должности в бандитском клане, превратив кровожадный сброд в смертоносную организацию. Как только он упрочил свои позиции, то перенаправил внимание на других обитателей подулья. Он организовывал жестокую вражду между соперниками, приведшую к уничтожению обеих сторон, направлял вражеские рейды в хитро замаскированные засады, он обрушил ранее считавшиеся безопасными купола ульев на лагеря и мастерские враждебных кланов и обманул бесчисленных охотников за головами, заставив поверить, что другие вожди были чрезвычайно ценными беглецами. Никто не мог противостоять ему и его клану заполнить образовавшийся вакуум власти. Тем временем влияние Сильберторна на дом Карскт росло, поскольку он проницательно манипулировал его членами, чтобы подорвать власть дома Беласко. Урия почти уверился в том, что в последующие десятилетия будет единолично править преступным миром и высокими шпилями.

Однако все его амбиции сгорели за один день. Как гром среди ясного неба на дом Карскт обрушился легендарный инквизитор Лоакиус Туле. Давно подозреваемый в торговле запрещёнными технологиями и порченными устройствами, дом Карскт был полностью уничтожен, превратившись в пепел и неприятные воспоминания. Вся династия погибла в тот день, как и подавляющее большинство подчинённых Сильберторна.

Силовые поля

Когда носящий работающее силовое поле персонаж попадает под атаку, бросьте 1d100. Если результат ниже или равен рейтингу защиты поля, атака аннулируется и не оказывает никакого влияния на защищаемого персонажа. Поля также могут перегружаться. Для этого сравните результат броска 1d100 с **таблицей 4-1: качество силового поля.** Если результат входит в указанный промежуток, оно перегружается. Это означает, что поле отклоняет попадание, но затем перестаёт функционировать до тех пор, пока не будет перезагружено или отремонтировано (что требует успешного **Очень тяжёлого (-30) теста Техпользования,** использования таланта Светоносный заряд или другого соответствующего действия).

Таблица 4-1: качество силового поля

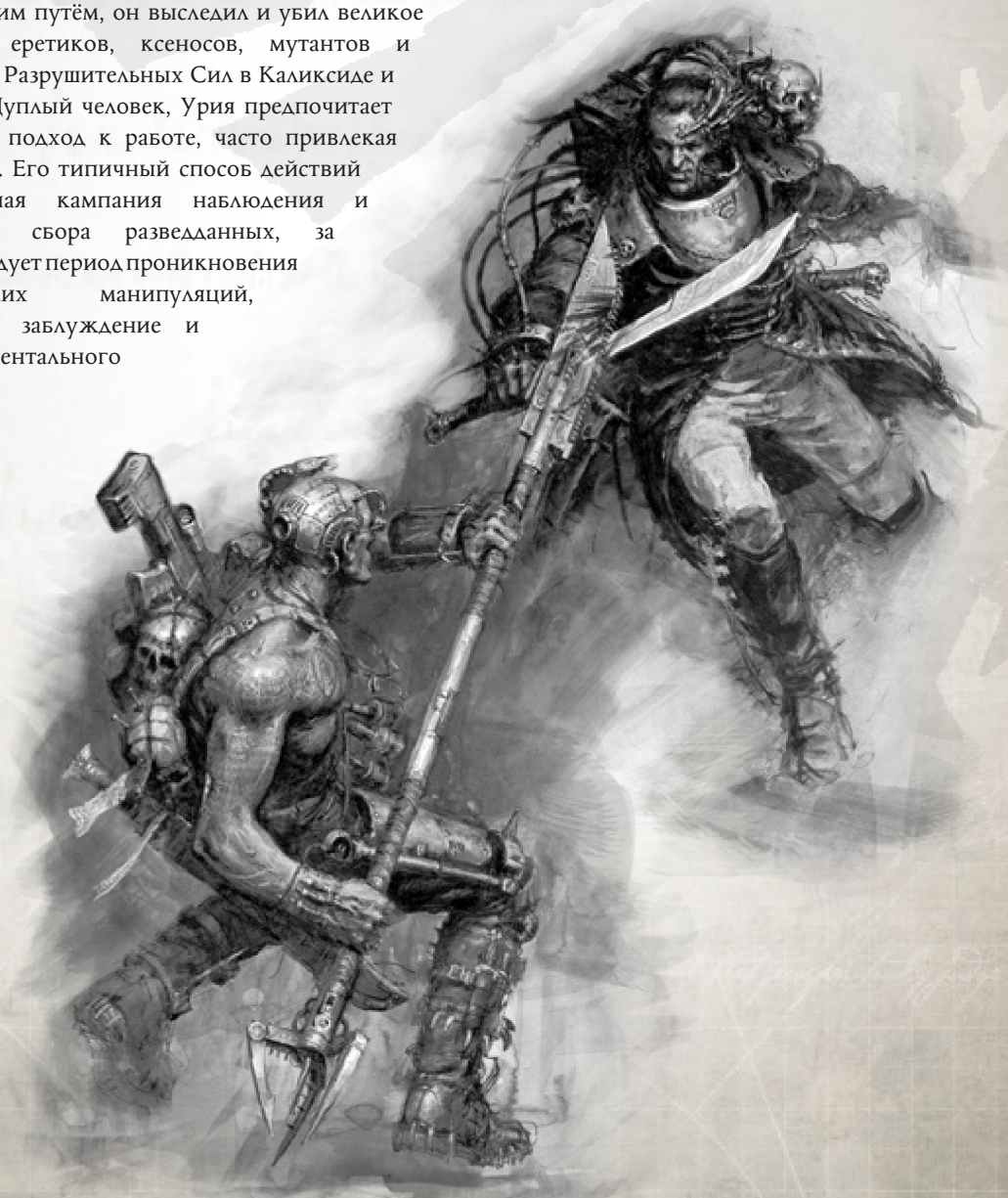
Качество	Перегрузка
Низкое	01-20
Обычное	01-10
Хорошее	01-05
Лучшее	1

Нигилус Вульф тоже умер в тот день, потому что именно среди пылающих обломков поместья Карскт, глядя на свои разрушенные работы и опалённые мечты, Сильберторн по-настоящему родился. Состоявшийся разговор между ним и инквизитором является одним из самых оберегаемых секретов Сильберторна, но когда тот закончился, он начал службу в качестве одного из аколитов Туле. Сильберторн проявил себя невероятно опытным лазутчиком, искусным во внедрении агентов во вражеские организации и манипулирования ими.

Работая в различных культах и еретических организациях, Сильберторн начал понимать, что многие виды оружия Врага могут быть обращены против них самих. Хотя он никогда не выступал за владение заражённой Хаосом реликвией или любым типом запрещённой технологии, но видел выгоду в использовании таких устройств. Он также начал устанавливать связи с рядом сомнительных организаций и даже зашёл так далеко, что нанял охотника на ксеносов, чтобы помочь выследить особо опасного рецидивиста в Бездне Асироф.

С тех пор как Сильберторн сам стал инквизитором и пошёл своим путём, он выследил и убил великое множество еретиков, ксеносов, мутантов и почитателей Разрушительных Сил в Каликсиде и Коронусе. Щуплый человек, Урия предпочитает взвешенный подход к работе, часто привлекая другие силы. Его типичный способ действий – длительная кампания наблюдения и тщательного сбора разведданных, за которым следует период проникновения и тонких манипуляций, введения в заблуждение и даже ментального перепрограммирования, чтобы расставить фигуры по нужным местам. Как только всё будет готово, Сильберторн запускает цепь “несчастных случаев” и “череду неудач”, провоцируя междоусобицу в подозреваемой организации. Если в результате возникшего хаоса враг пожрёт сам себя, тем лучше. Часто работа выполняется так, что никто даже не подозревает об участии Инквизиции.

Хотя его карьера до сих пор была весьма успешной, из-за применяемых методов он приобрёл большое количество врагов, включая других инквизиторов. В частности, инквизитор Джирано Кайсон часто ссорится с Сильберторном, и два инквизитора неоднократно работали над одним делом, но с противоположными целями и даже совершили несколько покушений друг друга. Из-за этого продолжающегося конфликта инквизитор Сильберторн недавно решил переместить область деятельности на далёкий Иерихонский рубеж; однако его судьбоносная встреча с шас’о Джа’Вра и последующее обнаружение вольного торговца Вира Модрена вынудили вернуться в Коронус.



Инквизитор Сильберторн

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
58	51	42	44	48	59	57	62	59

Передвижение: 4/8/12/24
Раны: 14
Броня: Скрытая ячеистая броня (3 Корпус, Руки, Ноги)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Бдительность (Вос) +10, Бартер (Общ), Трёп (Общ) +10, Обаяние (Общ) +20, Шифры (Инквизиция, Личный код) (Инт) +10, Лазание (Сил), Коммерция (Общ), Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Адептус Астра Телепатика, Администратум, Имперское Кредо, Имперский флот, Империум) (Инт) +10, Обман (Общ) +20, Маскировка (Общ), Уклонение (Лов) +10, Вождение (Наземный транспорт, Скиммер) (Лов), Запретное знание (Археотех, Ересь, Инквизиция) (Инт) +20, Запретное знание (Псайкеры, Ксеносы) (Инт), Дознание (Общ) +20, Допрос (СилВол) +20, Грамотность (Инт) +10, Логика (Инт) +20, Учёное знание (Архаика, Бюрократия, Криптология, Оккультизм) (Инт) +10, Проницательность (Вос) (+20), Тайный язык (Инквизиция) (Инт) +20, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) (Инт), Плавание (Сил), Техпользование (Инт)
Таланты: Аура Власти, Броня Презрения, Владение лёгким оружием (Лазерное, Твёрдотельное, Болтерное, Плазменное), Химическое оскопление, Калечащий выстрел, Крепкий орешек, Владение экзотическим оружием (Перстневое оружие), Бесстрашие, Дальновидность, Ненависть (Еретики), Всё видавший, Чуткий сон, Владение холодным оружием (Силовое, Шоковое, Примитивное), Паранойя, Владение пистолетами (Универсальный), Непримечательный
Черты: Нет
Оружие: Плазменный пистолет лучшего качества (Пистолет; 30m; S/2/–; 1d10+6 Энерг; Бронеб 6; Обойма 10; Перез 3 Полн; Перегревающееся), Силовой меч лучшего качества (Холодное; 1d10+9 Энерг; Бронеб 5; Силовое поле, Сбалансированное), Перстневой лазер (Пистолет; 3m; S/–/–; 1d10+3 Энерг; Бронеб 7; Обойма 1; Перез Полн; Надёжное)
Снаряжение: Хорошо пошитая одежда, флакон для плазменного пистолета.



Шас'о Джа'Вра

Командир Небесный Рёв, шас'о Джа'Вра была рождена, чтобы быть солдатом, и огонь – это её кровь. Принадлежность к касте Огня было только началом. Как и у любого другого воина тау, обучение военному искусству своего народа началось вскоре после рождения. Выросшая в условиях постоянных конфликтов, её обучали владению оружием, тактике, дисциплине и командованию каждый момент бодрствования. Несмотря на то, что она была отличной ученицей и после обучения должна была встать на должность шас'уи, её прокатили и назначили другого. Некоторые шептались, что это произошло из-за её нежелания видеть картину в целом, другие утверждали, что она эгоистично искала славы, а не стремилась служить Великому Благу. Независимо от того, содержалось в этих утверждениях зерно истины или нет, она перенесла унижение с изяществом и терпением, ожидаемыми от солдата, не проявляя никаких признаков внутреннего смятения.

Её кадр прошёл боевое крещение на окраинах империи Тау в последние дни Дамоклова крестового похода. Именно на этих полях сражений проявилась высочайшая преданность Джа'Вры касте Эфирных, отозвавшаяся эхом во всей империи Тау. Когда она обеспечивала огневую поддержку, чтобы эфирный с телохранителями смог выйти из небезопасной зоны, её атаковали имперские штурмовые войска. Шас'уи был убит прямо перед ней, и боевой дух солдат пошатнулся, рискуя пропустить фланговый удар по отступающему эфирному. Джа'Вра увидела опасность и немедленно двинулась к нему. Собрав разбитые остатки отделения, она провела контратаку на имперские силы, уничтожив их гранатами и смертоносными залпами импульсных винтовок. Несмотря на хаос битвы, эфирный отыскал доблестную Джа'Вру и протянул ей руку. Коснувшись предложенной руки, Джа'Вра внезапно преисполнилась неоспоримого чувства цели – уроки, полученные в ходе обучения и истории о величайших героях и славе Империи слились воедино. Она увидела своё место в империи Тау с кристальной ясностью.

На протяжении оставшейся части кампании Джа'Вра провела в авангарде событий. Повышенная в должности до шас'уи, в ночь после встречи с эфирным она провела вместе со своей командой та'лиссер или ритуал единения. Каждый прошедший ритуал носит символизирующий его нож единения. Хотя в каждой стычке отряд терял кого-то, но они никогда не забывали взаимных клятв и никогда больше не отступали. Её продвижение по службе было стабильным и сопровождалось почти неизбежной предсказуемостью. Не будучи гением, она брала неутомимостью, решительностью и, прежде всего, гибкостью. Её тактическая проницательность принесла Тау много побед, хотя уверенность в том, что войной можно решить любые проблемы, вызывала некоторые опасения у участвовавших в кампании дипломатических групп.

После успехов во время Второй Сферы Расширения, Джа'Вра была повышена до шас'о и получила командование контингентом Прорыва, участвовавшим в боевых действиях на Иерихонском рубеже, под надзором эфирного Аун'Ро. Благодаря тактической проницательности и непреклонной решимости она одержала множество побед, но потерпела и самое большое поражение.

Её контингент сражался против, казалось бы, небольших имперских сил, состоявших в основном из гвардейцев и небольшой артиллерийской поддержки. Видя размеры и расположение врага, Джа'Вра отдала команду на Монт'ка, или "Смертельный удар", агрессивную и решительную тотальную атаку против имперцев. Она решила, что большая огневая дальность, численное превосходство и большая мобильность позволят выиграть за день и с меньшими потерями, чем длительная партизанская война. Но смертельно ошиблась. Истребительная команда Караула Смерти наблюдала за её тактикой и знала, что лобовая атака была наиболее вероятным курсом действий, столкнувшись с силами такого характера. Отряд ветеранов-охотников на ксеносов в десантных капсулах развернулся позади них. Оказавшись в ловушке между неудержимой мощью воинов Адептус Астартес в ближнем бою и артиллерией гвардейцев, силы Джа'Вры были разгромлены. Атака закончилась, не успев начаться. Разъярённая неминуемым поражением, но не желая позволить своим воинам погибнуть напрасно, Джа'Вра сама напала на космодесантников, желая выиграть время для отступления ценой своей жизни. Только по личному приказу эфирного Аун'Ро Джа'Вра прекратила атаку, успев выскочить из сильно повреждённого боевого костюма XV9 Угроза, прежде чем тот уничтожили.

Верховное командование Тау не возлагало никакой вины на Джа'Вру, но она сама восприняла поражение как личное. Хотя и продолжила служить на командном посту в зоне боевых действий, но уверенность в себе была поколеблена, и поэтому жаждала найти способ искупить вину. Когда Аун'Ро был захвачен вольным торговцем Модреном, командир увидела в этом возможность и поклялась быть той, кто вернёт его империи Тау. С благословения нескольких других эфирных, Джа'Вра приступила к опасной миссии в необузданном космосе.

После встречи с инквизитором Сильберторном и близкого знакомства с его методами, она больше не верит, что это правильный курс действий, но опасается, что колебание на этом этапе приведёт к более худшим последствиям. Рождённая и воспитанная солдатом, она считает его тактику обмана и введения в заблуждение оскорблением офицерской чести и утверждает, что более прямое военное решение является лучшим и более эффективным способом достижения целей.

Шас'о Джа'Вра

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	59	32	36	35	49	47	54	50

Передвижение: 3/6/9/18
Раны: 16
Броня: Боевая броня тау (6 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 3
Умения: Бдительность (Вос) +10, Шифры (Военный Тау) (Инт) +20, Лазание (Сил), Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Иерихонский рубеж, Империя Тау) (Инт), Скрытность (Лов), Уклонение (Лов) +10, Вождение (Скиммер) (Лов), Запугивание (Сил) +10, Грамотность (Инт), Логика (Инт), Медика (Инт) +10, Пилотирование (Личное) (Лов) +10†, Учёное знание (Доктрины войны Тау) (Инт) +20†, Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Низкий готик, Таусятский) (Инт) +10, Выживание (Инт), Плавание (Сил)
Таланты: Владение лёгким оружием (Универсальный), Благословение Эфирных†, Ритуал Связывания†, Боевое построение, Калечащий выстрел, Орлиный глаз, Ученик Монт'ка†, Долг превыше смерти, Владение оружием касты Огня†, Железная дисциплина, Последний герой, Меткий стрелок, Владение холодным оружием (Примитивное), Сокрушительный выстрел, Стальные Нервы, Владение пистолетами (Универсальный), Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка, Снайпер, Огневая поддержка.
Черты: Пример для подражания†, Во имя Высшего блага!†
Оружие: Импульсный карабин (Лёгкое; 60m; S/–/3; 2d10+2 Энерг; Бронеб 4; Обойма 24, Перез Полн; Гиростабилизованное†), Импульсный пистолет (Пистолет; 40m; S/–/–; 2d10+2 Энерг; Бронеб 4; Обойма 16; Перез Полов; Гиростабилизованное†), Боевой нож (Холодное; 1d5+3 Режущ; Бронеб 0; Примитивное)
Снаряжение: 2 Обоймы для импульсного карабина, 2 Обоймы для импульсного пистолета, 6 Фотонные гранаты Тау†, черносолнечный фильтр†, Нож единения†, полевые пайки, Индивидуальный боевой костюм XV9††

† *Tau Character Guide*

†† **Индивидуальный боевой костюм XV9:** Когда ситуация позволяет, командир предпочитает выходить на поле боя в своём боевом костюме XV9 Угроза, дабы встретить противников лично на дистанции выстрела и броска фотонной гранаты.

Боевой костюм XV9 Шас'О Джа'Вра

Боевой костюм поддержки в ближнем бою XV9 Угроза – является одним из продуктов исследований касты Земли в области больших боевых костюмов. Хотя изготовление каждого образца требует больших затрат, эти боевые костюмы снова и снова доказывали свою ценность многим командирам касты Огня. XV9 чрезвычайно полезен в сражении на близком расстоянии, позволяя разрывать врагов на части невероятно мощным оружием и при этом оставаться вне досягаемости за счёт реактивного ранца. Большой размер также обеспечивает пилоту большую степень защиты.

Джа'Вра лично модернизировала свою броню и использует ряд систем, которые обычно не устанавливаются на стандартную модель XV9.

Очки брони: Всего 14

Нанокристаллическая броня

Боевые костюмы – это очень продвинутая форма брони. Боевой костюм использует профиль обычной брони во всех отношениях, но при этом также предоставляет ряд других преимуществ, подробно описанных ниже.

Системы вооружения

Боевой костюм XV9 оснащён следующими системами вооружения:

Фазированная ионная пушка: фазированные ионные пушки – это попытка уменьшить ионные пушки, устанавливаемые на технику и создать массовую версию циклобластера для применения на боескафандрах. Такие двуствольные орудия обычно ставят на "руки" XV9, где они отлично показывают себя, как против бронированной пехоты, так и техники.

Дополнительные системы

Пилотируя костюм XV9, Джа'Вра получает следующие преимущества:

Система черносолнечных фильтров: *Tau Character Guide.*

Улучшенная ходовая часть: Во время пилотирования боевого костюма характеристика Силы равна 65, и она приобретает Размер (Большой). Кроме того, Джа'Вра получает особенность Автостабилизация. Наконец, если по какой-либо причине боевой костюм выведен из строя, то он не может двигаться до тех пор, пока не будет отремонтирован.

Герметичность: До тех пор, пока источник питания костюма работоспособен и герметичность не нарушена, боевой костюм XV9 Угроза обеспечивает Джа'Вру пригодным для дыхания воздухом и полной защитой от внешнего воздействия.

Реактивный ранец: Джа'Вра может выполнять **Рутинный (+20) тест Пилотирования (Личное)**, чтобы совершить безопасное управляемое падение с любой высоты или короткий прыжок через препятствие (или врагов), приземлившись в конце хода. За **Серьёзный (+0) тест Пилотирования (Личное)** командир тау также может получить особенность Летун (12) на срок до одной минуты (или 1d5+10 раундов).

Генератор щита: Костюм имеет силовое поле с рейтингом защиты 40.

Система группового ведения цели: *Tau Character Guide.*

Двигатели с реверсивной тягой: Командир может выполнить действие "Выход из боя" в качестве Полудействия.

Излучатели фотонов: В качестве Полудействия или Реакции Джа'Вра может провести **Рутинный (+20) тест Дальнего боя**, чтобы использовать заклинатели фотонов для ослепления врагов. Если это удаётся, боевой костюм выпускает заряд, который взрывается с эффектом фотонной гранаты с центром на себе. Обратите внимание, что на пилота боевого костюма XV9 не влияют собственные фотонные проекторы, благодаря системе черносолнечных фильтров.

Вир Модрен

Дом Модрен никогда не был процветающим, а торговый патент был не более чем сноской в длинном списке второстепенных ордеров, выданных на ранних этапах Анжуйского крестового похода. В ряду таких светил, как Хаарлок, Винтерскейл или Акваир, дом Модрен мало что мог сделать и поэтому смирился с тем фактом, что всегда будет играть на второстепенных ролях. Даже столетия спустя мало что изменилось, их деятельность ограничивалась короткими торговыми рейсами за пределы Пасти и случайным обменом с различными ксеносами Коронуса. Всё изменилось, когда случайная встреча с сильно повреждённым пиратским рейдером привела Вира Модрена к контакту с Разрушительными Силами.

В то время Вир был ещё юнцом, отец поручил командование небольшой флотилией и отправил заслуживать право на патент Модренов. Устав от постоянных заданий и раздражённый настойчивостью отца, требующего, чтобы он доказал состоятельность, молодой Вир жаждал славы, когда его флагманский офицер сообщил о пиратском судне. Флот Вира быстро добил сильно повреждённый рейдер, и на борт была отправлена группа, чтобы забрать судно и любой груз, который оно могло перевозить. Вир обдумывал идею сохранить судно и пиратствовать на нём, когда абордажная группа попросила его срочно прилететь. Оказалось, что вражеская команда была своего рода культом, богохульные символы и нечестивые алтари были установлены по палубам. Каждый из выживших членов экипажа рейдера носил множество ритуальных шрамов, и многие обладали дарами Хаоса в виде мутаций и слабых псайкерских способностей. Вир приказал сжечь их всех, но грузовой трюм рейдера преподнёс юному отпрыску сюрприз. В запертых хранилищах люди Модрена обнаружили множество отвратительных артефактов – реликвий сил Хаоса. Несколько человек из абордажной группы самоубились или набросились друг на друга едва их завидев. Модрен наблюдал за резнёй, которую учинили эти простые идолы и фолианты, и понял, вот где кроется истинная мощь.

Извлекая данные из центрального когитатора рейдера, Модрен узнал, что это судно на самом деле было частью более крупных сил, которым поручили доставить эти реликвии в место недалеко от Коронуса и Вопящего вихря. Модрен немедленно двинулся им на перехват. Прибыв к месту встречи, он увидел, что флот Хаоса был ненамного больше его собственного, но находится в совершенно неподходящем строю. Очевидно отступники не ожидали гостей. Используя элемент неожиданности, флот Модрена обрушился на них в водовороте лэнс-батарей, плазменного огня и жестоких абордажей. Эта битва стоила ему многих людей и кораблей, но Модрен победил и, что более важно, заполучил больше реликвий, что перевозили корабли Хаоса.

Затем он взял курс на флот отца уверенный, что захват этих реликвий и уничтожение флота Хаоса легко принесут ему наследство. Во время долгого путешествия Модрен и его сенешали внимательно изучали захваченные реликвии, пытаясь определить их истинную силу и то, как её пробудить. Когда астропат флота начал говорить о страшных предзнаменованиях и грядущей гибели, которые он увидел в варпе, Модрен поклялся больше не продолжать исследования. Астропата перевели на другой корабль для выздоровления, и Модрен возобновил исследования. Чем больше он узнавал об этих реликвиях, тем больше понимал, что их не следует передавать отцу. Почему этот человек, который ничего не сделал для возвеличивания дома должен получить эти реликвии, за которые проливал кровь он? Поэтому он решил, что как только он доберётся до флота отца, то не будет просто отдавать реликвии, как какой-нибудь жеманный дурак. Вместо этого он использует их силу и подчинит династию своей воле.

Когда флот вышел из варпа, корабли рассредоточились в боевом построении подобно волчьей стае. Каждое судно несло одну из еретических реликвий. Он закрыл все вокс-каналы, отрезав флот от любых попыток отца торговаться или умолять сохранить ему жизнь; затем началась резня. Все остатки флота Модрена были отъявленными убийцами, закалёнными в битве с налётчиками Хаоса. Используя силу реликвий и нужные слова, Модрен убедил даже самых преданных капитанов в том, что династия будет процветать, только когда правлению отца придёт конец.

Корабли двигались быстро и уверенно, обездвиживая точечными ударами лэнсов и добивая в жестоких абордажах. К сожалению, отец ничего не смог сделать, поскольку абордажники несли перед собой ужасные реликвии Хаоса. Модрен сам возглавил атаку на флагман отца, штурмуя мостик приливом крови и стали. Воссоединение отца и сына было смертельным и окончательным. Двое нанесли друг другу смертельные удары, но Модрен восстал с клинком в груди (некоторые шепчут, что оно даже пронзило его сердце).

После захвата остального флота и патента, Модрен отступил в

непроходимые глубины Коронуса. Обеспокоенный воздействием реликвий на его команду и тем, что он по-настоящему не понимает, какими силами манипулирует, он основал домен в дальних уголках неисследованного космоса. Он собрал двор любителей варпа и провидцев, еретиков и убийц, ксеносов и мутантов. Время от времени совершая вылазки в отдалённые или незначительные уголки Коронуса за припасами или новыми варп-игрушками, Вир Модрен не появлялся лично в течение десятилетий, но, тем не менее, его присутствие ощущалось. В этом последнем гамбите его силы захватили эфирного, одного из загадочных лидеров своего вида, вместе со значительным запасом технологий и оружия Тау. Как только эти ресурсы раскроют свои секреты, его двор станет на шаг ближе к истинной цели Модрена. Его сердце жаждет больших завоеваний, а просторы Коронуса – благодатное место для основания новой империи, которая сможет бросить вызов Каликсиде и даже больше.

Вир Модрен

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
55	49	41	43	50	56	48	57	51

Передвижение: 5/10/15/30
Раны: 15
Броня: Панцирный нагрудник и Ячеистый плащ (6 Корпус; 4 Руки и Ноги)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Общ) +10, Трёп (Общ) +10, Кутёж (Вын) +20, Обаяние (Общ), Химпользование (Инт), Шифры (Вольный торговец, Жаргон наёмников, Преступность) (Инт), Коммерция (Общ) +20, Командование (Общ), Обыденное знание (Имперский флот, Империум) (Инт), Обыденное знание (Коронус, Вольные торговцы) (Инт) +10, Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов), Оценка (Инт) +10, Запретное знание (Ересь, Варп, Ксеносы) (Инт) +10, Азартные игры (Инт), Грамотность (Инт), Навигация (Инт), Пилотирование (Космические корабли) (Лов), Учёное знание (Геральдика, Имперские Патенты, Оккультизм) (Инт), Проницательность (Вос) +10, Тайный язык (Вольный торговец) (Инт) +20, Языкознание (Эльдарский, Высокий готик, Низкий готик, Жаргон Торговцев) (Инт), Техпользование (Инт), Ремесло (Эксплоратор) (Инт), Ремесло (Пустоход) (Лов)
Таланты: Владение лёгким оружием (Универсальный), Контратака, Калечащий выстрел, Калечащий удар, Тёмная душа, Декаданс, Разоружение, Владение экзотическим оружием (Игольный пистолет, оружие Тау), Ловкий торгаш, Стрельба от бедра, На крыльях гнева, Всё видавший, Хозяин и Командир, Владение холодным оружием (Универсальный), Стальные Нервы, Паранойя, Владение пистолетами (Универсальный), Полиглот, Верный удар, Быстрая атака, Парное оружие (Стрелковое, Холодное)
Черты: Нет
Оружие: Офицерская абордажная сабля лучшего качества (Холодное; 1d10+4 Режущ; Бронеь 0; Шоковое), Дуэльные пистолеты Беласко (Пистолет; 45m; S/–/–; 1d10+5 Энерг; Бронеь 4; Обойма 1; Перез Полн; Точное), Игольный пистолет (Пистолет; 30m; S/–/–; 1d10 Режущ; Бронеь 0; Обойма 6; Перез Полн; Точное, Отравленное).

Магос Форциз

В отличие от собратьев по Адептус Механикус, Магос Форциз поглощён страстями. Форциз обучался и провёл большую часть жизни на мирах Станков, с большим энтузиазмом вникая в тайны культа Машин. Однако продвижение по служебной лестнице и посвящению в более глубокие тайны было медленным. Несмотря на прилежность и внимательность, Форциз демонстрировал почти умышленный избыток эмоций.

Неспособный полностью отключиться от низменных желаний, Форциз не одобрял работу и поведение начальства. Хотя его ценили за усердие, но стремление узнать больше, чем позволяло положение, и навязчивое, почти ликующее увлечение человеческой биологией вызывали у многих техножрецов чувство глубокого дискомфорта. Форциз подавал большие надежды, но смог бы реализовать потенциал только в том случае, если бы обуздал инстинкты и вёл себя более уместно и логично. Этому не суждено было случиться.

Аппетиты Форциза становились всё более неумеренными. Он начал учиться без присмотра, изучая наполненные полузабытыми знаниями древние базы данных. Магос проводил тайные эксперименты над наёмными рабочими, которых присылали в качестве десятины на Станки и искал доступ к великим инфогробницам под поверхностью. За любое из этих действий его бы немедленно расстригли, но каким-то образом ему всегда удавалось избежать обнаружения.

Не видя конца неуёмному голоду Форциза, архимагос Лазарь Усуик назначил его на отправляющийся в Коронус эксплораторский флот. Данное объяснение состояло в том, что стремление Форциза к обучению лучше всего насытится за пределами имперского пространства, в неизведанных регионах галактики. На самом деле Усуик просто хотел избавиться от нервирующего Форциза. Что может быть лучше для этого, чем сделать его проблемой кого-то другого?

Первые несколько лет на борту флота позволили Форцизу досыта напитаться знаниями. Завораживающие новые технологии, дразнящие проблески древней истории человечества, фрагменты знаний из великих Тёмных веков до прихода Императора и богохульные, но соблазнительные артефакты ксеносов – всё это занимало его. Но, в конце концов, он был вынужден выйти за рамки своего положения. Несмотря на несколько выговоров от начальства и не один раз чудом избежав разоблачения, Форциз не мог остановиться.

Во время сейсмической съёмки серии особенно плотных лун пути Форциза и Вира Модрена впервые пересеклись. Форциз и небольшая команда сервиторов и кабальников были оставлены на борту, пока исследовательские группы и старшие техножрецы проводили оценку лун. Получив предупреждение о приближающейся группе

судов, он сперва принял их за пиратов, но потом понял, что это не так. Поэтому вместо того, чтобы занять боевое построение, Форциз начал сканировать, чтобы определить классификацию кораблей и сообщить об их местонахождении. Что-то в конструкции этих судов заставило его задуматься. Это были не стандартные модели и даже не их модификации. Поэтому он предположил, что может быть это флот вольного торговца, потому что он слышал, что эти напыщенные люди любят уникальные конструкции кораблей. Однако было что-то ещё, чего он не мог определить. Его размышления вскоре были прерваны первым залпом орудий. На протяжении всего боя Форциз оставался прикованным к сенсориуму, впитывая каждую деталь атакующего корабля. Он отметил их неортодоксальную тактику и ставку на маневренность, а не на броню. Он видел, как они использовали нестандартные оружейные батареи, и восхищался плавной интеграцией имперских и еретических технологий. Желание узнать, как был достигнут такой симбиоз, пересилило все мысли об организации плана сражения или даже отдаче приказа о бегстве. Флот Механикус был быстро разгромлен, несмотря на большую численность и превосходящую огневую мощь.

Как назло, рейдеры были больше заинтересованы в захвате кораблей техножрецов, чем в их уничтожении. Высадившаяся на корабль Форциза абордажная группа обнаружила его поджидающим их. Форциз приказал экипажу отступить, и корабль был взят с очень малой кровью. Представившись старшим механикус на борту, Форциз предстал перед командующим флотом, самим Модреном. Форциз умолял Модрена позволить ему изучить корабли, которые так искусно разгромили его флот. Взамен он предложил вольному торговцу всё: исследовательские суда, команды, все их собранные данные. Лишь бы ему позволили присоединиться и узнать секрет, позволявший строить такие корабли. Осознав выгоду наличия техножреца в составе своего двора, Модрен согласился.

С тех пор Форциз всё глубже погружался в запретные знания, впервые открытые Виром Модреном. Работая в собственной порченной кузнице глубоко под владениями Модрена, самопровозглашённый магос добился ужасающего успеха. Его эксперименты и разработки предоставили Модрену множество видов оружия, с помощью которых он мог осуществить свои мечты о завоеваниях. Несмотря на многочисленные достигнутые успехи, Модрен начал бояться магоса. Холодный ужас прокрался во все его отношения с Форцизом, и Вир начал верить, что он что-то скрывает. Правда гораздо хуже.

Из-за подаренных ему для изучения реликвий, Форциз пал окончательно. Без ведома Модрена он начал успешно призывать и связывать варп-сущности со своими машинами, создав собственную армию. Армию, которая будучи выпущена на волю, вполне может уничтожить весь домен Модрена.

Магос Форциз

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
47	39	49	58	29	60	44	52	18

Передвижение: 2/4/6/12
Раны: 22
Броня: Панцирная броня и черта Машина (10 Корпус и Ноги, 4 Руки и Голова)
Общий Бонус Выносливости: 5
Умения: Бдительность (Вос) +20, Химпользование (Инт) +10, Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника) (Инт) +20, Обман (Общ) +10, Вождение (всё) (Лов), Запретное знание (Адептус Механикус, Ересь) (Инт) +20, Запретное знание (Варп, Ксеносы) (Инт) +10, Запретное знание (Демонология) (Инт), Допрос (СилВол) +10, Запугивание (Сил) +20, Грамотность (Инт) +20, Логика (Инт) +20, Медика (Инт) +10, Пилотирование (всё) (Лов), Учёное знание (Архаика, Химия, Оккультизм) (Инт) +20, Тайный язык (Техника) (Инт) +20, Языкознание (Двоичный Эксплораторский, Низкий готик, Технолингва) (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20, Ремесло (Оружейник, Химик) (Инт) +20
Таланты: Амбидекстрия, Владение лёгким оружием (Универсальный), Двоичный диалог, Химическое оскопление, Электрическая поддержка, Электропривой, Энергетический запас, Улучшенный бионический каркас, Бесстрашие, Резонансный визг, Влечение железа, Владение зажигательным оружием, Дальновидность, Благословение оружия, Вложенное знание, Железная Челюсть, Всё видавший, Последний герой, Логис-имплантат, Светоносный взрыв, Светоносный заряд, Светоносный



удар, Механическое облачение, Мастер Хирургеон, Механодендрит, Владение холодным оружием (Универсальный), Стальные Нервы, Ортопраксия, Владение пистолетами (Универсальный), Просангвинация, Ритуал благоговения, Ритуал страха, Ритуал чистых помыслов, Плоть Слава, Мнемоник, Каменная кожа.

Черты: Имплантаты Механикус, Машина (4)

Оружие: Инферно пистолет лучшего качества (Пистолет; 10m; S/–/–; 2d10+8 Энерг; Бронеб 13; Обойма 3; Перез Полн), Топор Омниссии (Холодное; 2d10+8 Энерг; Бронеб 6; Силовое поле; Несбалансированное).

Снаряжение: Бионические руки лучшего качества, Бионическая дыхательная система лучшего качества, Комплекс авгуров хорошего качества, 2 Стрелковых механодендрита, Улучшение Калькулус Логи, Медицинский механодендрит, Вспомогательный механодендрит, 3 обоймы для инфернопистолета.

Адмирал Сабина Алсунет

Сложись всё иначе Сабина Алсунет могла бы сделать хорошую карьеру в Имперском флоте. Она происходила из хорошей семьи и это обеспечило поступление в престижную военно-космическую академию в Гидрафуре. Она усердно училась, проявив природный дар командования, и закончила школу в числе пяти процентах лучших. Сабина должна была заслужить место в военно-космической элите, но этому не суждено было сбыться.

Она получила должность младшего офицера на Таинстве суда, лёгком крейсере из Порт-Гнева в секторе Каликсида. Именно здесь юная Сабина обнаружила, что жизнь на борту военного корабля Имперского флота на самом деле сильно отличается от того, что ей говорили в академии. Главным образом её обязанности заключались в сборе и сопоставлении различных отчётов со всего корабля – задача настолько чёрная и отупляющая, что временами Сабина думала, что она не заканчивала престижное заведение и это её наказание.

По мере того как она осваивалась на судне, то начала проникаться вычурной и весьма запутанной социальной иерархией других офицеров. Каждый из стоявших выше неё офицеров, был опутан плотно сплетённой и запутанной паутиной личного престижа, привилегий и откровенных издевательств. Каждый офицер жаждал повышения и тайно работал над этим, безжалостно подавляя всех без исключения подчинённых. Вместо идеально отлаженной военной машины, Сабина видела лишь напыщенных щёголей, умеющих только кичиться родословной и оскорблять друг друга.

Тем не менее, она старалась расти над собой и сумела дослужиться до флаг-офицера и получить место на мостике. Во время восхождения Сабина приобрела значительную политическую проницательность и бесконечное презрение к тем людям, которые прятали свою некомпетентность за тенью административной запутанности. Несмотря на высокое положение в командовании судном, она не смогла внести никаких реальных изменений в существующую систему управления судном и поэтому поклялась, что как только станет капитаном, всё будет по другому.

Шанс представился раньше, чем ожидала. Таинство суда назначили в боевую группу, направлявшейся в поддержку имперской колонии в Коронусе. К группе также были прикомандированы несколько судов вольных торговцев, и среди образованного флота была небольшая группа под командованием Модрена. Сабина была назначена связистом между судами Имперского флота и вольных торговцев. И хотя ей было приказано не брататься с вольными торговцами, она установила очень хорошие отношения с тогдашним наследником Виром Модреном. В нём она увидела родственную душу – молодого, подающего надежды человека, возможности которого сдерживают устаревшие традиции и дряхлые старики у власти.

Боевая группа столкнулась с неприятностями в тот момент, когда они летели в варпе на пути в Пасть. Обрушились жестокие варп-шторма, и хотя поля Геллера выдержали, а физические повреждения оказались незначительными, нескольким навигаторам и астропатам флота пришлось не так хорошо. Боевая группа была вынуждена совершить экстренный выход из имматериума, чтобы позаботиться о бредящих и, во многих случаях, тяжело раненных псайкерах. Таинству пришлось особенно плохо, поскольку у навигатора случился припадок, а двое из трёх астропатов корабля покончили с собой. Пока боевая группа стояла на ремонте, пришли рейдеры.



Десятки гладких чёрных кораблей бесшумно выскользнули из пустоты. Они набросились со всех сторон, кружась вокруг повреждённых кораблей и нанося ужасные разрушения. Плазменные батареи поливали жидким огнём щиты имперских кораблей, когда ослепительно яркие лучи лэнсов врезались в бронированные борта, выгрызая большие куски корпуса. Это была настоящая резня.

Таинству суда и нескольким другим кораблям был отдан приказ вступить в бой, тем самым дав оставшейся части флота время для экстренного прыжка в варп. Жизнь Сабины и членов экипажа должны были быть принесены в жертву, чтобы напыщенные и тупые старшие офицеры могли сбежать. Решив, что это не будет её концом, Сабина связалась с Виром Модреном и попросила его о помощи. Корабли вольного торговца были уже на некотором отдалении, когда они получили сигнал бедствия. Несмотря на риск, Модрен двинулся на помощь.

Неожиданная контратака застала рейдеров врасплох, дав Сабине и кораблям сопровождения достаточно времени, чтобы перегруппироваться. Вместе с кораблями вольного торговца они провели боевое отступление. Больше озабоченные оставшимися кораблями и добычей, которую можно было найти на них, налётчики не стали преследовать.

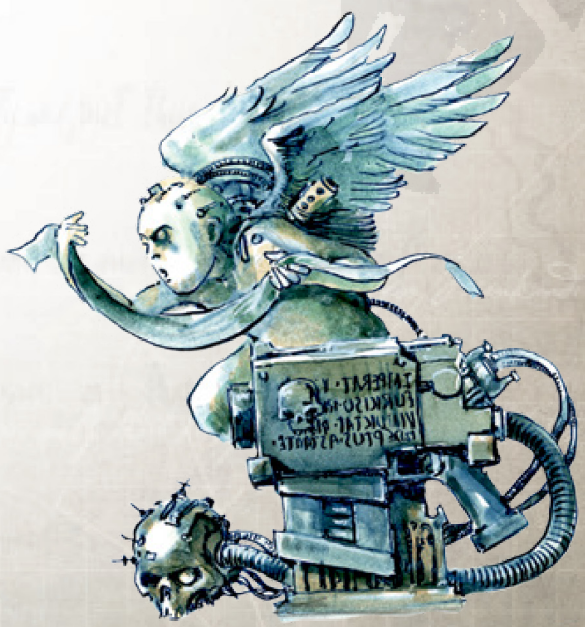
После успешного бегства из засады Сабина обнаружила, что она оказалась самым высокопоставленным офицером на борту. Она приняла командование кораблём и начала кровавую выбраковку слабых и неэффективных офицеров. Вскоре после завершения переворота с ней связался Вир Модрен. В ходе спасательной операции наследник потерял очень много своих кораблей и был заинтересован в заключении союза с новоиспечённым капитаном. Сабина изложила свои условия – ей должна была быть предоставлена свобода командовать так, как она считала нужным. И назначать только тех офицеров, которые доказали свою состоятельность, игнорируя все привилегии рождения или длину родословной. Модрен охотно согласился. В этот момент Сабина Алсунет навсегда отвернулась от Империума.

С момента их соглашения Сабина постоянно доказывала лояльность и приверженность Модрену. Она была там, когда он сверг своего отца и захватил патент, она была рядом с ним во время отступления в неизведанные зоны Коронуса, и она поддержала его, когда он начал собирать свой двор убийц и ксеносов. Взамен Модрен сделал её адмиралом, передав под командование все корабли. Последние события, связанные с прибытием техножреца Форциза и характером его экспериментов всё больше вызывают у неё беспокойства, но она будет поддерживать Модрена, чего бы это ни стоило. В конце концов, она обязана ему высоким положением и жизнью.

Адмирал Сабина Алсунет

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
49	48	42	40	43	44	47	50	49

Передвижение: 4/8/12/24
Раны: 15
Броня: Бронированный мундир (3 Корпус, Руки, и Ноги)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Бдительность (Вос) +10, Кутёж (Вын), Обаяние (Общ), Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Имперский флот, Империум, Коронус) (Инт) +10, Уклонение (Лов) +10, Запретное знание (Пираты) (Инт), Азартные игры (Инт), Запугивание (Сил), Грамотность (Инт), Навигация (Звёздная) (Инт) +10, Пилотирование (Звездолёты) (Лов) +20, Учёное знание (Астромантия, Тактика Империалис) (Инт) +10, Учёное знание (Навис Нобилите) (Инт), Тайный язык (Военные, Нижние палубы) (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Ремесло (Пустоход) (Лов)
Таланты: Аура Власти, Владение лёгким оружием (Универсальный), Боевое чутьё, Контратака, Разоружение, Долг превыше смерти, На крыльях гнева, К демону в пасть, Железная дисциплина, Хозяин и Командир, Владение холодным оружием (Универсальный), Стальные Нервы, Владение пистолетами (Универсальный), Быстрое выхватывание, Тактик Пустоты
Черты: Нет
Оружие: Болтер (Лёгкое; 90m; S/2/4; 1d10+5 Взрывной; Бронеб 4; Обойма 24; Перез Полн; Разрывающее), Мономеч лучшего качества (Холодное; 1d10+4 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное)
Снаряжение: 2 магазина для болтера, униформа Имперского флота, фляга амасека лучшего качества.



Капитан Макара Де'Сот

Капитан Макара Де'Сот, родился в переполненных трюмах паломнического судна и всегда чувствовал под ногами палубу корабля. Его родители были ревностными приверженцами Имперского Кредо, веря, что Император следит за каждым шагом и соответствующим образом оценивает их действия. В результате первые годы жизни были изнурительными и суровыми жизнью паломника, а грехи – мнимые или реальные – подвергались суровому наказанию.

С раннего возраста Макара был искусным манипулятором. К тому времени, когда он вступил во взрослую жизнь, он собрал вокруг себя верную армию недовольных отщепенцев. Они изучали каждый дюйм корабля; ползали по воздуховодам, карабкались по скрипучим переборкам и пробирались сквозь огромные и тёмные своды. Объединённые растущей ненавистью к корабельным властям, они объединились для защиты и выражения своего гнева единственным известным им способом – насилием.



Все паломнические суда содержат различные социальные группы, многие из которых не сходятся во мнениях по очень многим вопросам. Этот корабль ничем не отличался, религиозные разногласия часто выливались в силовые столкновения. Окружённые этим горнилом кипящего напряжения и воспитанные в атмосфере постоянной жестокости, стычки и потасовки стали обычным делом на нижних палубах. Многие из команды корабля пытались вмешаться или прекратить почти каждодневные бои, но применяемые методы были грубыми и жестокими, что приводило только к увеличению числа ссор и усилению чувства недоверия между молодежью и любой авторитетной фигурой. Вполне возможно, что ситуация могла бы перерасти в тотальное восстание, если бы не пришёл враг извне.

Работорговцы напали на корабль пилигримов вскоре после того, как он вышел из варпа на окраинах Маккавея Квинтус. Корабль не был построен для боя, на нём было очень мало вооружения, и его долгое путешествие через имматериум привело к значительной деградации основных систем. Битва была быстрой и беспощадной. Искалеченный залпами корабль паломников был взят на абордаж ордой безжалостных работорговцев, а те, кто не подчинился, были убиты. Макара и его банда головорезов убежали и спрятались. Используя глубокие познания о строении корабля, Макара и союзники вступили в бой с захватчиками. Они провели кампанию партизанских нападений и засад, ранив и убив дюжину работорговцев. Но группа Де'Сота редела, он сражался до последнего, и только его природная хитрость и абсолютная решимость побудили работорговцев взять его живым. Спустя почти два дня корабль пилигримов был захвачен, и работорговцы ускользнули в пустоту.

Долгое путешествие в Коронус было сопряжено с опасностями. Работорговцы были ещё более жестокими, чем пилигримы. Они мучили свой груз с чёрствым бесстрастием, как будто просто скучали и хотели скоротать время. Когда захваченные паломники не могли противостоять жестокому обращению работорговцев, их трупы оставляли гнить в камерах, набитых перепуганными и голодающими пленниками. Вскоре после начала путешествия бывшие хозяева Макары начали натравливать рабов друг на друга в постановочных битвах. Предполагалось, что эти жестокие бои в яме велись до первой крови, чтобы не потерять слишком много основного поголовья, но когда работорговцы скучали, часто их удовлетворяло только убийство. Макара стал фаворитом, он был быстр и умён, а ранние годы сделали его злобным и жестким. Он хорошо сражался и вскоре заработал репутацию среди работорговцев.

Вдали от драк Макара строил козни. Несмотря на то, что он отделился от многих членов своей бывшей банды, его непринуждённое обаяние и быстрые кулаки быстро помогли найти союзников. Скука долгого путешествия начинала сказываться на работорговцах, делая их ленивыми и беспечными. Макара знал, что это был только вопрос времени, когда шанс выпадет, и такая возможность представилась во время особенно жестокой схватки. Макара быстро уложил противника в поединке, и, когда работорговцы призвали его закончить работу, то нанёс удар.

Выскочив из импровизированной боевой ямы, Макара бросился на своих похитителей. По этому сигналу остальные поднялись, сбросили оковы и схватили всё оружие, что смогли найти. Используя все известные им уловки и тактики, Макара и его союзники отбили у работорговцев загоны. Несколько бойцов бросились вперёд, освобождая сотни пленных рабов. Когда отчаявшиеся работорговцы отступили в похожие на пещеры склепы, то были окружены и вырезаны. Макара никого не оставил в живых.

После победы он приступил к формированию командной структуры. Многие из важных членов экипажа сами были рабами и охотно присоединились к Макаре, когда он предложил им свободу. Из оставшихся паломников десятки пытались убедить Макару вернуться на Маккавей Квинтус, чтобы они могли продолжить священный путь. Новоиспечённый капитан корабля вытолкал несогласных в воздушные шлюзы, наблюдая, как их корчащиеся тела беззвучно извиваются в холоде пустоты.

Макара направился в Коронус, подальше от удушающей жесткости Империума. Здесь было место, где он мог делать всё, что заблагорассудится, где ни один человек не имел над ним власти и ни один бог не судил его. Он с лёгкостью освоился с пиратской жизнью, избороздив вдоль и поперёк Коронус, и довольно скоро прибыль стала движущей силой всех его начинаний. Не так давно его путь пересёкся с Виром Модреном. Падший вольный торговец, которого долгое время считали мёртвым, предложил яркому и капризному капитану работать на него, а взамен он гарантированно удвоит текущую прибыль. До сих пор это соглашение было выгодным, поскольку возросшая прибыль перевешивает дискомфорт, который он испытывает к некоторым придворным Модрена.

Капитан Макара Де'Сот

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
53	32	45	44	41	32	34	31	47

Передвижение: 4/8/12/24
Раны: 19
Броня: Заляпанная кровью укреплённая униформа (4 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 3
Умения: Бдительность (Вос), Кутёж (Вын), Командование (Общ), Скрытность (Лов), Уклонение +10 (Лов), Запугивание +10 (Сил), Пилотирование (Пустотные корабли) (Лов), Проницательность (Вос), Слежка (Лов), Бесшумный шаг (Лов)
Таланты: Аура Власти, Амбидекстрия, Владение лёгким оружием (Универсальный), Боевая ярость, Яростный Натиск, Мастер клинка, Сокрушительный удар, Всё видавший, Владение холодным оружием (Универсальный), Владение пистолетами (Универсальный), Быстрая атака, Парное оружие (Холодное), Стена стали.
Черты: Нет
Оружие: Цепной топор (Холодное; 1d10+8 Режущ; Бронеб 2; Разрывающее), Пожарный топор (Холодное; 1d10+5 Режущ; Бронеб 0; Отравленное), пистолет "утиная лапка" (Лёгкое; 20m; S/–/2; 2d10 Ударн; Бронеб 1; Обойма 10; Перез Полн; Разлёт)
Снаряжение: Различные трофеи, украденный командный скипетр, рваное тонкое пальто, фляжка рома.

Гаргофф Алавалом

Как и все орки, Гаргофф Алавалом живет для войны. Дикая радость битвы, первобытный трепет победы и яростное ликование при виде умирающего врага – вот единственные вещи, которые имеют значение, и его союз с Виром Модреном даёт ему всё это в избытке, пока. Алавалом – изгой из печально известного Дафига Зубоф, он и его банда бежали от мстительного клана после неудачного переворота и стали вольными карсарами по собственному желанию.

Принадлежащий к виду, который никогда не задаётся вопросом, почему они сражаются, Гаргофф и его парни быстро присоединились к группе пиратов. Действуя как мускулы для пиратских набегов, они потакали жажде погрома при каждом удобном случае. Однако любого орка трудно контролировать, и вскоре сопутствующий ущерб начал съедать прибыль пиратов. Поскольку количество убитых росло, а добыча падала, капитан пиратов решил сократить расходы, намереваясь уничтожить орков на луне, на которую они тогда напали. Это было решение, о котором он пожалел. Полагая, что пираты трусливо сбегают из боя, Гаргофф атаковал бывших союзников, убив их всех в безумии стрельбы и лезвий. После боя он обнаружил, что теперь владеет звездолётом, и весь Коронус доступен для хорошава пастука.

Не теряя времени он переоборудовал судно, чтобы оно стало как следует «орочьим» и отправился в одиссею разрушения и огня. Став полноценным каптином, он вступал в бой при каждой возможности, совершая набеги на неоперившиеся колонии, нападая на имперские флоты и конвои, сражаясь с другими орками и ксеносами. По мере того как множились подвиги, его слава росла, привлекая всё больше и больше карсаров. Каждый новый прибывший каптин был лично проверен Гаргоффом. Если новички не могли противостоять ему в поединке, их убивали, а корабли захватывали в качестве добычи. Имея за спиной постоянно растущую армию, Гаргофф начал присматриваться к более крупным призам. Его нападения на имперские и ксеноские миры и торговые пути становились всё более масштабными, начав угрожать аванпостам на краю Пасти. Имперские тактики посчитали, что если его не остановить, то вскоре может разразиться полномасштабный Ваааgх! Однако предполагаемая угроза не стала реальностью, многие офицеры Имперского флота уверили себя, что она сожрала сама себя, после того как Гаргофф был убит соперником, а собранная орда раскололась и рассеялась. Правда гораздо хуже.

После успешного налёта на имперский конвой, перевозивший оружие и припасы, к Гаргоффу обратился Вир Модрен. Вольный торговец предложил

каптину шанс отправиться за пределы Пасти и возглавить мощную атаку на Каликсиду. Гаргофф дал человеку тот же шанс, что и всем своим каптинам, сразиться с ним или умереть. Модрен использовал зловещую технологию, созданную Магосом Форцизом. Пока Гаргофф скрипел мозгами, пытаясь понять, как такая мелюзга смогла его победить, Модрен снова предложил ему сделку. На этот раз Гаргофф согласился.

Гаргофф повёл свой флот во владения Модрена за пределы исследованных просторов Коронуса. Он руководил многими рейдами от имени Модрена, собирая припасы и другие эзотерические технологии для вольного торговца. Но, следуя инструкциям Модрена, он старается не афишировать своё присутствие и не позволять ненавистному Империуму понять, что любой из кораблей, которые он посылает, является частью более крупной и смертоносной силы. Никто не должен знать, насколько велика его армия.

Несмотря на то, что Гаргофф недоволен тем, что его победил простой человек, он хорошо служит Модрену. Торговец обеспечивает постоянный запас битвы, чтобы успокоить его воинственные наклонности, а обещание нападения на миры за пределами Пасти – это всё, что нужно орку, чтобы оставаться лояльным.

Гаргофф Алавалом

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
61	19	52	(8) 49	33	28	31	35	20

Передвижение: 3/6/9/18
Раны: 19
Броня: Броня из металлолома (5 Корпус, 3 Руки, Ноги)
Общий Бонус Выносливости: 8
Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Общ), Кутёж (Вын) +20, Командование (Общ), Обыденное знание (Коронус, Орк), (Инт), Запугивание (Сил) +20, Навигация (Наземная, Звёздная) (Инт), Выживание (Инт) +20
Таланты: Владение лёгким оружием (Примитивное, Твёрдотельное), Яростный Натиск, Контратака, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Двойной удар, Неистовый натиск, Это просто царапина, Железная Челюсть, Владение холодным оружием (Универсальный), Владение пистолетами (Примитивное, Твёрдотельное), Сопротивляемость (Холод, Жара), Языкознание (Низкий готик, Орочий) (Инт), Быстрая атака, Каменная кожа, Парное оружие (Холодное), Мастер кулачного боя, Кулачный боец
Черты: Свирепый натиск, Правило толпы†, Коренастое, Сверхъестественная Выносливость (x2)
Оружие: Рубило (Холодное; 1d10+6 Режущ; Бронеб 2; Разрывающее; Несбалансированное), Силовая клешня (Холодное; 2d10+5 Энерг, Бронеб 10; Силовое поле, Разрывающее, Громоздкое)
Снаряжение: Жуткие трофеи, блестящие медали, потрёпанная “униформа”.
†Правило толпы: Уверенность и мораль орков растёт в компании себе подобных. За каждого дополнительного орка в пределах 10 метров, Сила Воли орка увеличивается на +10, против эффектов Страха и Подавления.



Аласиэль Беланир

Аласиэль Беланир – эльдар, одержимый единственным желанием – местью. Каждое мгновение его бодрствования наполнено мыслями об огненном возмездии тем, кто причинил ему зло. Сама его сущность теперь основана на необходимости отомстить. Но так было не всегда.

Аласиэль провёл юность, как и многие из его рода, дрейфуя между звёздами на борту давно забытого мира-корабля, одного из великолепных кораблей-городов, построенных в давнюю эпоху в качестве напоминания о былом величии. Он рано узнал о высокомерии своей расы, грехопадении и правду о "Той, кто жаждет". Его научили, как используя камни душ, противостоять бесконечному голоду варпа, и как благодаря жёсткой самодисциплине они смогут избежать ошибок прошлого. Какое-то время он думал, что знает, как проведёт остаток жизни.

Подобно великому множеству эльдар до него, Аласиэль прошёл множество путей, изучая государственное управление, искусство и ведение войны. Он направил свои таланты на овладение каждой из этих разрозненных областей, и знал, чем рискует, если слишком глубоко вникнет в какой-либо один путь. Поэтому стремился поддерживать баланс во всём, что делал. Это была битва, в которой он часто боролся за победу. Всякий раз, когда Беланир чувствовал, что склоняется к той или иной дисциплине, то прогуливался среди огромных садов призрачной кости в сердце мира. Аласиэль чувствовал глубокое родство с кругом бесконечности и связанными в нём душами. Он часто задавался вопросом, какой мудростью они могли бы наделить его, если бы только он обладал талантами стоять рядом с ними.

По мере взросления Аласиэль обнаружил, что борьба за сохранение равновесия становится всё более и более трудной. Даже его медитации среди камней душ предков не могли помочь. Боясь застрять на том или ином пути, Аласиэль и группа эльдар единомышленников решили покинуть дом и путешествовать по звёздам. Рассуждая о том, что путешествия и время вдали от своего народа помогут ему обрести цель, он путешествовал далеко и широко, посетив множество странных и разрозненных миров, столкнувшись со многими видами, которые Аласиэль отверг как примитивные и не заслуживающие внимания. Время от времени он возвращался домой, чтобы обменяться историями со своими старыми товарищами. Жизнь странника устраивала его, и какое-то время он считал себя довольным.

Несколько столетий назад Аласиэль и его команда вернулись в мир-корабль после длительного путешествия в глубины Коронуса. Он был в хорошем настроении и с нетерпением ждал возможности увидеть знакомые лица и провести время со своими предками в садах. Когда его судно вышло из паутины, то столкнулось со следами кровавой бойни. Почерневшая структура разрушенного мира-корабля бесцельно дрейфовала в пустоте, заваленная



обломками. Так быстро, как только мог, Аласиэль приблизился к разбитому кораблю, отчаянно выискивая хоть какие-нибудь признаки жизни. Его поиски оказались безрезультатными, так как не нашёл выживших. Наконец он покинул корабль и ступил в ныне разрушенное место рождения. Вместо наполненного жизнью мира Аласиэль нашёл только смерть. Улицы были усеяны трупами, а некогда изящные башни и купола лежали разбитыми. Среди мёртвых Аласиэль нашёл знакомых, которых он когда-то называл друзьями или родственниками. Он также увидел странные тела, примитивные и неуклюжие. Строением они были похожи на эльдар, но им не хватало утончённости и изящества. Не было никаких сомнений, что эти существа ответственны за падение его мира. Пока он бродил, внезапный, абсолютный ужас охватил сердце Аласиэля, и он бросился бежать. Его команда звала его, гоняясь по разрушенным улицам, пока в конце концов они не нашли его в садах призрачной кости. Аласиэль неподвижно стоял среди руин своих некогда любимых садов, окружённый остатками разрушенного круга бесконечности. Десятки камней духа были разбросаны вокруг него, многие из них треснули и разбились, их свет навсегда погас. Пока Беланир стоял и плакал, он понял, что большинство камней пропали – их забрали устроившие эту бойню ненавистные существа. Постепенно печаль сменилась гневом, праведной яростью, которая горела жаром звезды.

Аласиэль и его команда оставили остатки мира-корабля такими, какими они его нашли – гулкой гробницей былой славы. Обыскивая местное пространство, он обнаружил обломки судов, которые выглядели знакомо, кораблей, принадлежащих в высшей степени примитивной и невыразимо высокомерной расе, называемой людьми. Зная свою жертву, Аласиэль отправился в погоню.

Он выслеживал нападавших по звёздам, ловя их корабли по двое и по трое. Где бы он их ни находил, то полностью уничтожал, не оставляя никаких следов их существования. На протяжении всей своей кампании он всё больше приближался к истинной награде: возвращению украденных камней душ.

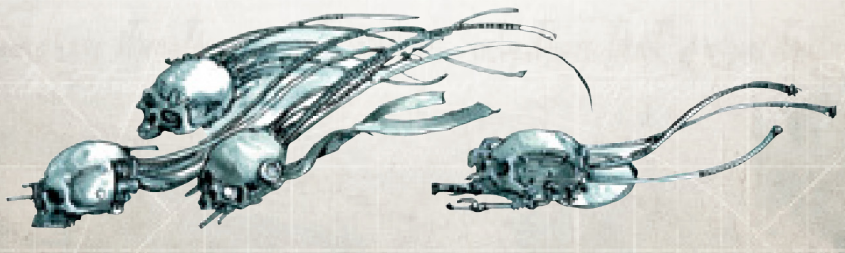
Случайно он обнаружил, что перевозящие камни корабли должны были встретиться с большим флотом сразу за краем Вопящего вихря. Он помчался для перехвата, опасаясь, что если не успеет и флот войдёт в Вихрь, то они будут потеряны для навсегда. Однако, когда он прибыл на место, было слишком поздно. Мерзкие преступники не сбежали, но были уничтожены другой группой людей. Зная, что он слишком слаб, чтобы справиться с пришельцами в одиночку, он выжидал своего часа, следуя за ними по пятам. Затем он стал свидетелем того, что эта группа напала на другой флот человеческих кораблей, в конечном счёте разгромив и подчинив себе. Считая их не более чем пиратами, мало знающими о сокровищах, которые они везли, Аласиэль подошёл к флагману, предлагая щедро заплатить за камни, на что получил встречное предложение. Напыщенное и самодовольное насекомое, называющее себя Вир Модрен, предложило вернуть камни, если он поможет ему лучше понять найденные у хаоситов реликвии. Не имея особого выбора, Аласиэль согласился. Реликвии оказались трофеями Разрушительных Сил, чудовищными тотемами обитающего за завесой древнего зла. Осознав, с каким существом он теперь имеет дело, Аласиэль испугался за сохранность камней, но был бессилен что-либо сделать для их спасения.

С того дня Аласиэль попал в ловушку отвратительного Модрена, обязанный выполнять для него определённые задания в обмен на сохранение камней в безопасности. Негодование и ненависть пылают глубоко в сердце эльдара, и, если бы ему дали шанс, он с радостью убил бы Модрена и всю его расу за невыразимые преступления, которые они совершили против его народа. Но сейчас он должен думать о своих предках и ждать своего часа, чтобы нанести удар.

Аласиэль Беланир

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
50	50	32	37	57 (10)	44	48	44	30

Передвижение: 5/10/15/30
Раны: 13
Броня: Ксеноская ячеистая броня (5 Корпус, Голова; 4 Руки, Ноги)
Общий Бонус Выносливости: 3
Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +20, Лазание (Сил), Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Эльдары, Коронус) (Инт) +20, Скрытность (Лов), Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Пираты, Псайкеры, Варп, Ксеносы) (Инт) +10, Грамотность (Инт), Логика (Инт), Навигация (Звёздная, Варп) (Инт) +20, Пилотирование (всё) +20, Учёное знание, (Астромантия, Нумерология, Оккультизм) (Инт), Проницательность (Вос) +10, Слежка (Лов), Бесшумный шаг (Лов) +10, Языкознание (Эльдарский, Низкий готик) (Инт), Ремесло (Пустоход)
Таланты: Амбидекстрия, Удар и отскок, Владение лёгким оружием (Лазерное), Мастер клинков, Кошачье приземление, Мастер Рукопашной, Контратака, Орлиный глаз, Разоружение, Владение экзотическим оружием (Сюрикенная катапульта, Сюрикенный пистолет), Трудная мишень, Обострённые Чувства (всё), Подскок, Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное, Силовое, Шоковое), Владение пистолетами (Лазерное), Полиглот, Точный удар, Быстрое выхватывание, Мгновенная реакция, Снайпер, Шаг в сторону, Верный удар, Тактик Пустоты, Стена стали.
Черты: Сверхъестественная Ловкость (x2)
Оружие: Эльдарский Силовой меч лучшего качества (Холодное; 1d10+7 Энерг; Бронеб 8; Силовое поле, Сбалансированное), Сюрикенный пистолет лучшего качества (Пистолет; 30m; S/3/5; 1d10+2 Режущ; Бронеб 4; Обойма 40; Перез 2 Полн; Надёжное)
Снаряжение: 3 магазина для сюрикенового пистолета, тёмная одежда, сумка с тремя эльдарскими камнями душ.



Капитан Онткин Гестерон

Командование военным крейсером Доблестный натиск в неспокойном Иерихонском рубеже стало бы вызовом для любого имперского офицера, но не для капитана Онткина Гестерона. Преданный делу успешный офицер Имперского флота, Гестерон прожил жизнь по простому набору правил: поклоняйся Императору, защищай Империум и не позволяй врагам Человечества жить. С того момента, как он впервые ступил на борт пустотного судна, он точно знал, кто эти враги и как с ними бороться. После встречи с инквизитором Сильберторном простые правила Гестерона были поставлены под сомнение.

Связавшись с инквизитором, Гестерон согласился тайно перевезти его, помощников и ряд других указанных людей в Коронус. Во время путешествия Онткин открыл истинную природу своих пассажиров. Встревоженный и сбитый с толку тем, что он обнаружил, он было хотел предупредить команду и убить всю свиту тау, но только прямое вмешательство инквизитора помешало Гестерону. Вместо этого он поклялся хранить секреты Сильберторна и помогать чем сможет инквизитору.

Несмотря на данные клятвы, Онткин глубоко обеспокоен присутствием ксеносов на борту и настояниями Сильберторна, чтобы всё оставалось в секрете. Он не любит лгать команде и предпочёл бы действовать открыто. Однако, как капитан флота, он очень серьезно относится к клятвам и не предаст оказанное ему инквизитором доверие.

Капитан Онткин Гестерон

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
41	37	33	35	29	40	39	44	39

Передвижение: 2/4/6/12
Раны: 14
Броня: Бронированный мундир (3 Руки, Корпус, Ноги)
Общий Бонус Выносливости: 3
Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Общ), Кутёж (Вын), Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Имперское Кредо, Имперский флот, Империум Иерихонский рубеж), Уклонение (Лов), Грамотность (Инт), Навигация (Звёздная) (Инт) +10, Пилотирование (Космические корабли) (Лов), Учёное знание (Геральдика, Тактика Империалис) (Инт), Тайный язык (Военные), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Ремесло (Пустоход) (Лов)
Таланты: Владение лёгким оружием (Универсальный), Крепкий орешек, Железная дисциплина, Хозяин и Командир, Владение холодным оружием (Универсальный), Связи (Имперский флот), Владение пистолетами (Универсальный)
Черты: Нет
Оружие: Флотский пистолет (Пистолет; 20m; S/3/–; 1d10+4 Ударн; Бронеб 0; Обойма 6; Перез Полн; Разрывающее), Офицерская абордажная сабля (Холодное; 1d10+3 Режущ; Бронеб 0; Шоковое)
Снаряжение: 4 Магазина для флотского пистолета, церемониальная униформа, респиратор.

Диамнас Чар

Поля сражений Империума порождают два типа солдат: выживших и трупов. Диамнас – выживший. Прошедший через бесчисленные театры боевых действий, Чар преуспел в скрытности и разведке, его отряд часто привлекали для выполнения операций по сбору разведданных в такие места, которые привели бы к гибели любое другое подразделение.

Во время ожесточённого сражения с порченными Хаосом силами на краю Иерихонского рубежа, отряду Диамнаса было поручено сопровождать того, кого они считали офицером разведки, вглубь вражеской территории. Миссия обещала быть непростой, и Диамнас был уверен, что офицер никогда не сможет справиться с ней. К его удивлению, тот продемонстрировал большое мастерство, и вскоре отряд был почти у цели.

Отряд наткнулся на нечестивый алтарь глубоко на вражеской территории, воздух был наполнен едва контролируемой энергией. Диамнас боковым зрением видел, как скользят отвратительные очертания, чувствовал, как бритвенно острые когти царапают кожу. К своему ужасу он заметил, как офицер подполз ещё ближе, и ему показалось, что он протягивает руку, чтобы прикоснуться к отвратительным изображениям. Ошеломлённый увиденным, Чар едва заметил собирающиеся вокруг офицера полупрозрачные фигуры. Он выкрикнул предупреждение, но было уже слишком поздно. Мерзкие вопящие существа появились из слёз реальности. Его команда выла от страха и боли, когда чудовищные существа накинулись на них. Диамнас храбро сражался, снова и снова стреляя из лазгана в мерзких тварей. Наконец, таинственному командиру удалось опрокинуть алтарь на землю, и духи варпа удалились. Оглядевшись, Диамнас увидел, что многие из его отделения мертвы или умирают, и поэтому в гневе двинулся к офицеру. Однако его прервали, когда прибежали десятки вражеских солдат, поэтому ему и таинственному офицеру пришлось бежать.

Дальше была смертельная погоня про вражескому лагерю хаоситов. Засада следовала за ответной засадой, Диамнас был и преследователем, и добычей. В тот день он и незнакомец унесли много жизней предателей. Только высочайшее мастерство Диамнаса и его спутника позволило вернуться на базу живыми. По возвращении в штаб Имперской гвардии, таинственный офицер открыл, что на самом деле он был агентом Святой Инквизиции. Он объяснил, что цель миссии состояла в том, чтобы изъять жизненно важное оружие врага, о существовании которого никто из начальства Диамнаса не знал. Поэтому для долгосрочного выживания Чару было бы лучше, если бы считалось, что он погиб вместе со своей командой в неудачной разведывательной миссии. Всё ещё не оправившись от шока от того, чему он стал свидетелем, Диамнас согласился уйти с инквизитором и поступил к нему на службу.

Прослужив с инквизитором Сильберторном много лет, Диамнас Чар стал экспертом по проникновению, убийствам и извлечению. Всегда предпочитающий действовать тайно, он неустанно работает как живой скальпель, всегда готовый вырезать опухоль ереси до того, как та даст метастазы.

Диамнас Чар

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
41	45	40	42	38	31	39	30	29



Передвижение: 3/6/9/18
Раны: 16
Броня: Панцирь сциона (6 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Бдительность (Вос), Обыденное знание (Имперское Кредо, Имперская Гвардия, Империум) (Инт), Скрытность (Лов) +20, Взрывчатка (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Азартные игры (Инт) +10, Запугивание (Сил), Медика (Инт), Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт), Тайный язык (Военные) (Инт), Слежка (Лов) +20, Бесшумный шаг (Лов) +20, Языкознание (Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт) +10, Техпользование (Инт), Выслеживание (Инт)
Таланты: Владение лёгким оружием (Универсальный), Бой вслепую, Крепкий орешек, Плечом к плечу, Долг превыше смерти, Чуткий сон, Меткий стрелок, Владение холодным оружием (Универсальный), Стальные Нервы, Владение пистолетами (Универсальный), Мгновенная реакция, Быстрая перезарядка, Одарённый (Скрытность, Слежка, Бесшумный шаг), Парное оружие (Стрелковое)
Черты: Нет
Оружие: Цепной меч (Холодное; 1d10+6 Режущ; Бронеб 2: Разрывающее; Сбалансированное), 2 Хеллпистолета (Пистолет, 35m, S/2/–; 1d10+4 Энерг; Бронеб 7; Обойма 40; Перез 2 Полн)
Снаряжение: 4 магазина для хеллпистолета, тёмная одежда, талисман на удачу.

Гулетт Анхд

Могущественный телепат на службе у Сильберторна, Гулетт Анхд должна бы вызывать страх и уважение у всех, но стареющий псайкер выбрала другой путь. Её таланты проявились ещё в детстве и поэтому Гулетт провела большую часть юности терпя болезненные наставления Адептус Астра Телепатика. Ей повезло, что она оказалась достаточно сильной и дисциплинированной, чтобы справиться со своими способностями, и поэтому её отправили дальше тренироваться в Схоластику Псайкана.

Она очень хорошо зарекомендовала себя в области телепатии. Чтение мыслей и контроль над ними давались так легко, как ходьба или дыхание. У Гулетт не было никакого желания доживать дни в должности псайкера Примарис в Имперской гвардии, рискуя жизнью под чужими солнцами. Также ей не нравилась мысль присоединиться к легиону астропатов, слепых и искалеченных мучительным ритуалом Связывания душ. Поэтому она старалась никогда не казаться слишком сильной или слишком слабой, по очереди скрывая или преувеличивая свои способности. По мере приближения конца обучения её повели на обряд Освящения, страх грыз душу относительно того, что с ней будет после окончания обучения. Когда адепты в мантиях и капюшонах спустились к ней, держа перед собой электроиглы и раскалённые клейма, мрак зала пронзил шепчущий голос. Голос постановил, что после обряда она должна быть передана под опеку инквизитора. Дрожь ужаса пробежала по спине, все мысли об агонии, которую ей предстояло вынести от рук адептов Схоластики, были забыты. Инквизитор – один из самых страшных и скрытных агентов Империума. Тысяча мыслей пронеслась в голове: знали ли они? Заметили ли они её тщетные попытки отказаться? Что они с ней сделают? Сколько ещё мучений предстоит вынести, прежде чем зловещие инквизиторы убьют её?

Когда жгучая боль от санкционирования утихла, Гулетт отвели в простую, без украшений комнату. Внутри был, казалось бы, обычный мужчина средних лет. Он объяснил, что инструкторы Схоластики сообщили ему о её попытках скрыть размеры способностей; её умение вводить в заблуждение было хорошим, но определённо ещё есть куда расти. Он предложил ей возможность улучшить навыки охотой и выслеживанием врагов Человечества. Она могла выполнять работу Императора не на передовой или незрячим и разрушенным астропатом, а из тени – секретным и смертоносным оружием инквизиции. Едва веря удаче, Гулетт согласилась.

С того дня она прошла с инквизитором Сильберторном огонь и воду. Её предпочтительная тактика – взять на себя роль скромного писца или адепта, работающего на любую фальшивую личность, которую придумал Сильберторн. По её опыту, многие люди сразу же перестают замечать скромного писца с инфопланшетом. В этой роли она может свободно сканировать мысли и намерения всех вокруг, тайно передавая хозяину открытые знания. При необходимости Анхд может стать смертоносным бойцом, способным взять под контроль врага или буквально вскипятить мозги, хотя учитывая преклонные годы, она прибегает к этому всё реже и реже.

Гулетт Анхд

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
24	22	30	29	31	40	37	48	19

Передвижение: 3/6/9/18
Раны: 11
Броня: Нет
Общий Бонус Выносливости: 2
Умения: Бдительность (Вос) +10, Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика, Империум) (Инт), Обман (Общ) +10, Запретное знание (Инквизиция, Псайкеры, Варп) (Инт) +10, Воззвание (СилВол) +20, Грамотность (Инт) +10, Психонаука (Вос) +20, Языкознание (Низкий готик) (Инт)
Таланты: Глубокое чутьё варпа, Чуткий сон, Медитация, Владение холодным оружием (Примитивное), Паранойя, Владение пистолетами (Лазерное, Твёрдотельное), Пси-рейтинг 4, Психическая Дисциплина (Телепатия, Телекинез), Сопротивляемость (Психические техники), Ритуал санкционирования, Могучий разум, Варп-чутьё
Черты: Нет
Оружие: Лазпистолет (Пистолет; 30m; S/–/–; 1d10+2 Энерг; Бронеб 0; Обойма 30, Перез Полн; Надёжное), Мононож (Холодное; 1d5+3 Режущ; Бронеб 2)
Снаряжение: 1 магазин для лазпистолета, мантия адепта, мизерикордия псайкера, Имперская Аквила (психофокус)
Психические техники: Ближняя телепатия, Духовное Око, Связь разумов, Вторжение в разум, Поиск разумов, Психический вопль, Уловка, Подчинение, Силовой болт, Телекинетическое Оружие, Буря Силы.



Формирователь T'Наак

Как Формирователь, T'Наак обладает огромной духовной и мирской властью среди сородичей. Он много лет водил свой клан по Коронусу и испытал на себе множество взлётов и падений их наёмнического образа жизни. Однако недавно сородичи поступили на службу Виру Модрену.

Мало заботясь о человеческой культуре и ещё меньше зная об истинных мотивах и заботах Модрена, T'Наак и его круутy работают часовыми и охотниками для своего работодателя. Получив задание охранять подходы к владениям Модрена и уничтожать нарушителей, ксенос снискал большую благосклонность у вольного торговца.

Лояльность круута к Модрену на данный момент высока. До тех пор, пока вольный торговец позволяет драться так, как они считают нужным, и получать свою долю добычи, как в виде товаров, так и в виде пропитания, они не видит причин разрывать договор.

Хотя T'Наак родился и вырос далеко от Печа, однако как и все круутy, он чувствует глубокую духовную связь с миром, он также заставил своих сородичей уважать эту связь и клятвы, которые они дали империи Тау.

Формирователь T'Наак

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
50	42	(6) 39	48	42	29	(8) 48	36	22

Передвижение: 4/8/12/24
Раны: 15
Броня: Толстые звериные меха (2 Руки, Корпус, Ноги, Примитивное)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +10, Бартер (Общ), Лазание (Сил) +10, Обыденное знание (Коронус, Империя Тау), Скрытность (Лов) +10, Уклонение (Лов) +10, Навигация (Наземная, Звёздная), (Инт), Слежка (Лов) +10, Бесшумный шаг (Лов) +20, Языкознание (Круутский, Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт) +10, Выслеживание (Инт)
Таланты: Удар и отскок, Бой вслепую, Контратака, Владение экзотическим оружием (Винтовка круутов), Неистовый натиск, Трудная мишень, Подскок, Владение холодным оружием (Примитивное), Сопротивляемость (Страх), Верный удар, Быстрая атака, Нокдаун
Черты: Природное оружие (Клюв), Сверхъестественная Ловкость (x2), Сверхъестественное Восприятие (x2)
Оружие: Винтовка круутов (Лёгкое/Холодное; 110m; S/2/–; 1d10+5 E/1d10+6 Режущ; Бронеь 1/0; Обойма 6; Перез 2 Полн; Сбалансированное)
Снаряжение: 1 магазин для круутской винтовки, ритуальный разделочный нож, различные костяные амулеты и талисманы.



Ортос Коррелл

Коррелл всегда был злобным и безжалостным человеком, избороздивший со своей пиратской командой Коронус вдоль и поперёк. Он мог бы кончить как и многие подобные ему на рее или убитым случайным выстрелом, если бы ему не повстречался налётчик Хаоса. Приняв корабль за обычное торговое судно, он атаковал. Военный хаоситский корабль с лёгкостью уничтожил его эскадру. Видя неминуемую гибель, Ортос повёл команду на абордаж, заявив, что если ему суждено умереть, то он, по крайней мере, умрёт с окровавленным цепным мечом в руке. Несмотря на все усилия артиллеристов Хаоса, корабль Коррелла выдержал штормовой обстрел и врезался в крейсер. Бросившись через абордажный тоннель, Коррелл самозабвенно бросился в плотные ряды защитников.

Бой был долгим и жестоким. Наконец, после нескольких часов кровопролитного боя, Ортос и горстка выжившей команды достигли мостика и пошли на штурм. Охваченный жаждой битвы, Ортос рубил всех без исключения защитников. Движимый слепой яростью, он разрывал людей на части, отрубая конечности и убивая любого, кто пытался бежать. Его ярость прекратилась только тогда, когда он понял, что на мосту не осталось никого, кто мог бы с ним бороться. Каким-то образом Ортос Коррелл преуспел и захватил корабль.

После победы он объявил военный корабль Хаоса своей собственностью. Ортос ощутил, что что-то в этом судне помогло ему в битве. Нечто скрытое глубоко внутри трюмах или даже в самом корпусе придало силу. Но взамен оно хотело крови. Остатки его искалеченного флота были первыми жертвами, которые он принёс своему новому хозяину.

Теперь Коррелл – нечестивый монстр, рыщущий по просторам Коронуса, убивающий и мародерствующий там, где ему заблагорассудится. Недавно он заключил союз с Виром Модреном, предоставив торговцу свою огромную военную мощь в обмен на доступ к порченной технологии магоса Форциза и нечестивым артефактам.

Ортос Коррелл

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
50	21	40	38	30	19	26	41	08

Передвижение: 3/6/9/18
Раны: 15
Броня: Панцирный нагрудник и Бронированный мундир (6 Корпус, 3 Руки, Ноги)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Общ), Уклонение (Лов) +10, Запретное знание (Губительные Силы),



Запугивание (Сил) +20, Языкознание (Низкий готик) (Инт).
Таланты: Владение лёгким оружием (Болтерное, Твёрдотельное), Боевая ярость, Яростный Натиск, Химическое оскопление, Контратака, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Бесстрашие, Неистовство, Неистовый натиск, Ненависть (Слуги Империума), Железная Челюсть, Последний герой, Молниеносная атака, Сопротивляемость (Психические техники), Быстрая атака, Каменная кожа
Черты: Свирепый натиск
Оружие: Цепной топор (Холодное; 2d10+8 Режущ; Бронеб 2; Разрывающее; Громоздкое)
Снаряжение: Трофейные черепа, респиратор.

Оберон Шеол

Амбиции и бездушное пренебрежение к человеческой жизни – так можно кратко охарактеризовать Оберона Шеола. До того, как он поступил на службу к Виру Модрену, Оберон был старшим адептом Администратума в запутанной паутине судов Соломона в Каликсиде.

Оберон обладает хитрым и проницательным умом, всегда следящим за малейшей оплошностью другого человека, которая может привести к улучшению его материально-социального благополучия. Именно эти таланты и природный дар хорошо врать позволили ему достичь высокого положения в величественных залах бюрократии. Он выискивал тайные недостатки коллег с помощью уловок, подкупал писцов, чтобы они не учитывали работу его начальства, и организовывал кампании дезинформации, чтобы дискредитировать и очернить любого, кто слишком пристально следит за ним и его работой. Восхождение действительно было стремительным, но именно это превосходство также быстро привело к падению.

Савант Ярвик Коскич с большим интересом наблюдал за восхождением Шеола и знал, что это был только вопрос времени, когда хваткий адепт покусится на его должность. Упреждающий удар был сокрушительным. Он обратил десятки приспешников Шеола против их бывшего хозяина. Когда Ярвик уверился что Оберон не сможет выступить против него, то публично раскрыл секреты успехов Шеола. В последовавшем за этим скандале недовольные коллеги совершили не менее четырёх покушений на жизнь Шеола. Истратив то немногое, что у него осталось, Оберон купил билет на торговое судно, чтобы убежать в Коронус.

Деньги быстро закончились и его бесцеремонно продали на невольничий корабль в уплату долгов. Работорговцы направлялись к растущим владениям Вира Модрена, и Шеол быстро выяснил структуру власти в своём новом доме. Он начал становиться незаменимым для надсмотрщиков, шпионя за своими товарищами-рабами и продавая информацию ради лучшего обращения. Когда он раскрыл готовящийся



бунт и возможное нападение на самого Модрена, то в качестве платы за информацию потребовал свободу и место при дворе вольного торговца.

В настоящее время Шеол выступает в качестве сенешаля Модрена, ведя повседневные дела в доме вольного торговца, одновременно создавая собственную базу власти и шпионя за придворными своего господина. Уже несколько потенциальных переворотов были остановлены ещё до того, как они начались.

Оберон Шеол скрывает свою истинную природу под искусной маскировкой – заискивающий и подобострастный по отношению к Модрену и его ближайшему окружению, в то же время надменный и властный по отношению к младшим членам двора, мало кто подозревает об истинных масштабах его познаний.

Оберон Шеол

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
27	30	29	31	35	42	39	26	44

Передвижение: 3/6/9/18
Раны: 11
Броня: Нет
Общий Бонус Выносливости: 3
Умения: Бдительность (Вос) +10, Бартер (Общ) +10, Трёп (Общ), Шифры (Вольный торговец, Преступность), Коммерция (Общ), Обыденное знание (Администратум, Империум, Коронус), Обман (Общ) +20, Оценка (Инт), Дознание (Общ) +10, Грамотность (Инт) +20, Учёное знание (Архаика, Бюрократия, Геральдика) (Инт), Проницательность (Вос) +20, Тайный язык (Администратум, Вольный торговец) (Инт), Ловкость рук (Лов), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) (Инт)
Таланты: Владение пистолетами (Лазерное), Непримечательный, Слухи
Черты: Нет
Оружие: Компактный лазпистолет (Пистолет; 15m; S/–/–; 1d10+1 Энерг; Бронеб 0; Обойма 15; Перез Полн, Надёжное)
Снаряжение: Элегантная одежда, Инфопланшет, сервочереп-писец.



Инквизитор Джирано Кайсон

Инквизитор Джирано Кайсон всю свою жизнь был стойким и несокрушимым защитником Человечества. Выросший в Схоле Прогениум, как и бесчисленное множество других сирот до него, Джирано бесконечно учили о славе Императора и его долге отдать за него жизнь, если это потребуется.

Он был выбран в ряды элитной программы подготовки штурмовиков Имперской Гвардии, впечатлив инструкторов горячим рвением и праведной ненавистью. Его быстро повысили до сержанта и дали отделение.

Во время одного восстания (как позже выяснится из-за ксеносов, называемых поработителями), отряд Кайсона был прикомандирован к инквизитору Дю'Карт. Их миссия состояла в том, чтобы очистить ряд жилых блоков, в которых, по предварительным данным, ксеносы сформировали живые врата. Кайсон и его люди одержали победу, позволив инквизитору полностью уничтожить врата поработителей и серьёзно ослабить вторгшихся ксеносов. Поражённый мужеством офицера, столкнувшегося с отвратительными формами ксеносов, инквизитор Дю'Карт взял Джирано под крыло. В последующие годы Дю'Карт стал наставником молодого Кайсона, обучая его методам и секретам Святых Ордосов. Он внушил, что величайшей угрозой Империуму был не пришелец, не нечистый псайкер, и даже не демон, царапающий ткань реальности. Величайшей угрозой, с которой столкнулось человечество, является еретик, желающий сотрудничать с этими мерзостями. Ни один враг не может быть так ужасен, как человек, который повернулся спиной к своему ближнему.

Когда Дю'Карт пал в бою с мародёрами друкхари, его предсмертным желанием было, чтобы Кайсон продолжил крестовый поход уже в качестве инквизитора и Джирано Кайсон не разочаровал господина. Заняв ультрапуританскую позицию, Кайсон много лет преследовал ересь во всех формах. Впервые он столкнулся с инквизитором Сильберторном во время совместной операции по уничтожению культа смерти, который, как они полагали, был в союзе с Разрушительными Силами. Потрясённый методами Сильберторна, Кайсон поклялся никогда больше не работать с ним. Ситуация закончилась бы на этом, если бы Кайсон позже не обнаружил, что один из культистов был послушником Сильберторна, которому было поручено вызвать раскол среди руководства культа. Кайсон увидел в коллеге-инквизиторе всё то зло, о котором предупреждал его покойный Ду'Карт.

Теперь Кайсон охотится на Сильберторна, убеждённый, что нашёл более страшного врага Человечества, чем любой мелкий колдунишка или шаман.

Инквизитор Джирано Кайсон

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
51	53	42	48	30	45	49	51	33

Передвижение: 3/6/9/18
Раны: 17
Броня: Легкая силовая броня (7 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Бдительность (Вос) +10, Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Имперское Кредо, Имперская Гвардия, Империум) (Инт) +20, Уклонение (Лов) +10, Запретное знание (Демонология, Ересь, Инквизиция, Варп, Ксеносы) (Инт) +20, Дознание (Общ), Допрос (Общ) +10, Грамотность (Инт), Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт), Проницательность (Вос) +10, Поиск (Вос), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) (Инт), Выживание, (Инт) +10, Техпользование (Инт), Выслеживание (Инт) +10.
Таланты: Аура Власти, Броня Презрения, Владение лёгким оружием (Универсальный), Зачищай и очищай!, Боевое чутьё, Бесстрашие, Владение зажигательным оружием, На крыльях гнева, Владение пистолетами (Универсальный), Просангвинация, Каменная кожа
Черты: Нет
Оружие: Силовой меч лучшего качества (Холодное; 1d10+10 Энерг; Бронеb 5; Силовое поле; Сбалансированное), Огнемёт (Лёгкое; 20m; S/–/–; 1d10+4 Энерг; Бронеb 2; Обойма 6; Перез 2 Полн; Зажигательное).
Снаряжение: Шлем с улучшениями – авточувства и ПНВ, Автоинжектор с 6 дозами стимма, 2 Оглушающие гранаты, 2 Фраг гранаты.

Эфирный Аун'Ро

Никто не может постичь разум эфирного, и Аун'Ро не исключение. С момента пленения Модреном и многочисленные пытки, совершённые над ним магосом Форцизом, Аун'Ро оставался спокойным и безмятежным.

Непробиваемая решимость постоянно разочаровывает его похитителей, и он считает, что это только вопрос времени, когда враги убьют его. Однако Аун'Ро не боится смерти; он знает, что какая бы судьба его ни ожидала, это всего лишь ещё один шаг к Великому Благу.

Эфирный Аун'Ро

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	29	32	27	16	57	52	60	58

Передвижение: 1/2/3/6
Раны: 9
Броня: Нет
Общий Бонус Выносливости: 2
Умения: Бдительность (Вос) +20, Обыденное знание (Империя Тау) Обаяние (Общ) +20, Уклонение (Лов), Дознание (Общ) +20, Логика (Инт) +10, Медика (Инт), Проницательность (Вос) +20, Языкознание (Таусятский, Низкий готик) (Инт), Техпользование (Инт).
Таланты: Мастер-оратор, Сопротивляемость (Страх, Психические техники)
Черты: Нет
Оружие: Нет
Снаряжение: Нет



NPC второго плана

Придворные и вассалы

Вир Модрен окружил себя мелкими еретиками, убийцами, ксеносами и негодяями. МИ должен чувствовать себя свободно, заполняя его королевский двор любыми подходящими антагонистами из **ОКП Rogue Trader rus (см. стр. 432-442).** Присягнувший телохранитель, Отступник, Капитан космических пиратов и Ведьма варпа особенно подходят.

Дворцовая стража

Эти элитные убийцы – личная охрана Вира Модрена. Каждый из них непоколебимо предан вольному торговцу, готов отдать за него жизнь. Они хорошо обучены и экипированы, а в бою будут использовать надёжную военную тактику для подавления и обхода с флангов.

Дворцовая стража

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	45	40	40	35	20	35	40	20

Передвижение: 3/6/9/18
Раны: 15
Броня: Лёгкий панцирь силовика (5 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Бдительность (Вос), Командование (Общ), Обыденное знание (Коронус) (Инт), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10, Медика (Инт).
Таланты: Владение лёгким оружием (Универсальный), Страж, Владение пистолетами (Универсальный), Быстрое выхватывание, Владение холодным оружием (Универсальный), Стальные Нервы.
Черты: Нет
Оружие: Болтер (Лёгкое; 90m; S/2/4; 1d10+5 Взрывной; Бронеб 4; Обойма 24; Перез Полн; Разрывающее), Цепной меч (Холодное; 1d10+6 Режущ; Бронеб 2; Разрывающее), Ручная пушка (Пистолет; 35m; S/–/–; 1d10+4 Ударн; Бронеб 2; Обойма 5; Перез 2 Полн)
Снаряжение: 2 магазина для болтера, 1 магазин для ручной пушки, микробусина, 2 фраг гранаты.

Сервитор

Магос Форциз сконструировал несколько оружейных и боевых сервиторов для защиты своей лаборатории и производственного комплекса. Эти сервиторы служат телохранителями Форциза и будут сражаться бесстрашно и насмерть. МИ могут использовать правила для боевых сервиторов из **ОКП Rogue Trader rus стр. 436-437.**

Ученик еретеха

У магоса Форциза есть небольшой круг еретехов, работающих с ним в подземельях под жилищем Модрена. Пусть они и не особо умелые бойцы, зато будут поддерживать магоса в любом бою.

Ученик еретеха

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
25	30	40	40	15	40	35	35	15

Передвижение: 1/2/3/6
Раны: 12
Броня: Бронированный мундир (3 Руки, Корпус, Ноги)
Общий Бонус Выносливости: 4
Умения: Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Адептус Механикус) (Инт) +10, Запретное знание (Адептус Механикус, Демонология, Варп, Ксеносы) (Инт), Грамотность (Инт) +10, Логика (Инт), Медика (Инт) +10, Учёное знание (Химия, Оккультизм) (Инт), Тайный язык (Техника) (Инт), Языкознание (Низкий готик, Технолингва) (Инт), Техпользование (Инт) +10
Таланты: Амбидекстрия, Автосангвинация, Логис-имплантат, Механодендрит (Инструментальный), Владение холодным оружием (Универсальный), Владение пистолетами (Универсальный).
Черты: Имплантаты Механикус.

Особенности демонической машины

Ряд механических приспешников магоса Форциза обладают следующими чертами:

Демоническая машина (X)

Это существо гибрид демона и машины, сочетающий в себе одновременно технологию и колдовство плавным и ужасающим образом. Один вид этих объектов вселяет страх как в друзей, так и во врагов и обеспечивает дополнительную защиту от стандартного оружия. Демоническая машина обладает комбинированными эффектами Потустороннее и Порождение кошмара. Воздействующие на разум психосилы не могут управлять такой машиной, поскольку она связана магическими рунами, удерживающими конструкцию вместе. Кроме того, демонические машины получают равный числу в скобках бонус к Выносливости, который как и черта Демон, может быть сведён на нет психосиловым, освящённым/святым оружием или уроном от пси-способностей.

Демоническая топка

Один раз за столкновение демоническая машина может перебросить бросок на Урон. Если во втором случае выпало 9 или 10, то также наносится игнорирующий Броню и бонус Выносливости 1d5 урона самой машине.

Оружие: Хеллпистолет (Пистолет; 35m; S/2/–; 1d10+4 Энерг; Бронеб 7; Обойма 40; Перез 2 Полн)
Снаряжение: 1 магазина для хеллпистолета, многочисленная бионика и имплантаты, вспомогательный механодендрит

Стальной дьявол (Forgefiend)

Стальной дьявол – это массивные, шагающие разрушительные демонические машины, которые выпускают нечестивые разряды из тяжёлого оружия и беспорядочно сокрушают всё, что по несчастью оказывается у них под ногами. Хотя эти конструкты ужасающе сильны, их можно убить тяжёлым оружием и орбитальной бомбардировкой.

Стальной дьявол (Forgefiend)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	40	(12) 65	(14) 65	35	15	40	45	01

Передвижение: 12/24/36/72 (6/12/18/36)
Раны: 50
Броня: Машина (12 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 14
Умения: Нет
Таланты: Амбидекстрия, Неистовство, Быстрая атака, Парное оружие
Черты: Автостабилизация, Демоническая топка, Демоническая машина (8), Страх (3), Машина (12), Размер (Большой), Сверхъестественная Сила (x2)
Оружие: Две автопушки "Жнец" (Тяжёлое; 300m; S/4/–; 3d10+8 Ударн; Бронеб 6; Обойма –; Перез –; Надёжное, Спаренное) или Две штурмовых автопушки (Тяжёлое; 150m; –/–/10; 2d10+10 Ударн; Бронеб 6; Обойма –; Перез –; Разрывающее) или Две эктоплазменных пушки (Тяжёлое; S/3/–; 1d10+9 Энерг; Бронеб 6; Обойма –; Перез –; Максимальное, Перегревающееся, Оружие варпа), Когти и Клыки (Холодное; 1d10+12 Режущ; Бронеб 3, Разрывающее).

Дьявол-мучитель (Maulerfiend)

Жестокие звери демонической природы, заключённые в тело из искорёженной стали и питаемые одной лишь ненавистью. Дьяволы-мучители – одни из самых свирепых демонических машин. Независимо от того, оснащены ли они терзающими щупальцами или обжигающими магма-резаками, эти свирепые чудовища являются чрезвычайно смертоносными врагами.

Дьявол-мучитель (Maulerfiend)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
35	30	(12) 65	(14) 65	40	15	35	45	01

Передвижение: 12/24/36/72 (6/12/18/36)
Раны: 50
Броня: Машина (12 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 14
Умения: Нет
Таланты: Амбидекстрия, Неистовство, Быстрая атака, Парное оружие
Черты: Автостабилизация, Демоническая топка, Демоническая машина (6), Страх (3), Машина (12), Сокрушительное†, Размер (Большой), Сверхъестественная Сила (x2)
Оружие: Когтистые передние конечности и клыкастая пасть (Холодное; 2d10+12 Режущ; Бронеб 5; Бритвенной остроты, Разрывающее, Природное оружие), магма-резак (Холодное; 2d10+14 Энерг; Бронеб 24; Громоздкое) или щупальца-хлысты (Холодное; 1d10+12 Ударн; Бронеб 0; Гибкое, Обездвиживающее [3])
†Сокрушительное: Дьявол-мучитель может атаковать схваченного противника магма-резаками в качестве Реакции.

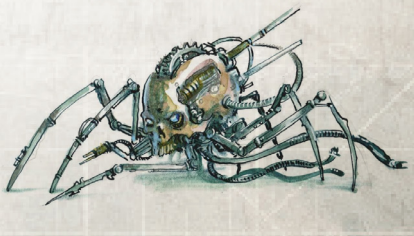
Дракон Хаоса (Heldrake)

Дракон Хаоса – массивные и невероятно разрушительные демонические машины с драконьим обликом, способные сокрушать врагов очередями из автопушек, опалять адским пламенем и потрошить острыми как бритва когтями.

Дракон Хаоса (Heldrake)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
48	33	55	(12) 62	38	31	47	42	02

Передвижение: 12/24/36/72 (6/12/18/36)
Раны: 48
Броня: Машина (12 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 12
Умения: Нет
Таланты: Нет
Черты: Автостабилизация, Демоническая топка, Демоническая машина (6),Летун (12), Парящее (6), Машина (12), Размер (Большой)
Оружие: Автопушка Аид (Тяжёлое; 300m; 3/6/12; 3d10+8 Ударн; Бронеб 6; Штормовое) или Злогнемёт (Тяжёлое; 45m; S/–/–; 2d10+3 Энерг; Бронеб 6; Зажигательное), Когти (Холодное; 2d10+10 Режущ; Бронеб 6; Разрывающее), Крылья (Холодное; 3d10+5 Режущ; Бронеб 6).



Воин Огня

Основная часть команды шас'о Джа'Вра – это шас'ла из касты Огня. Обучающиеся с рождения и закалённые в пламени войны, они образуют хорошо организованную и в высшей степени оснащённую боевую силу. Под хладнокровно-спокойным руководством своих офицеров-шас'уи они стремятся положить конец любому столкновению, используя доктрину войны Тау, своё высокотехнологичное вооружение и боевые костюмы.

Воин Огня

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
25	35	30	30	20	30	35	30	25

Передвижение: 2/4/6/12
Раны: 13
Броня: Боевая броня тау (6 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 3
Умения: Бдительность (Вос), Командование (Общ), Обыденное знание (Империя Тау) (Инт)†, Уклонение (Лов), Медика (Инт), Учёное знание (Доктрины войны Тау) (Инт) +10†
Таланты: Ритуал Связывания†, Боевое построение, Владение оружием касты Огня†, Больше, чем сумма†, Огневая поддержка†
Черты: Во имя Высшего блага!†
Оружие: Импульсная винтовка (Лёгкое; 150m; S/2/4; 2d10+3 Энерг;Бронеб 4; Обойма 36; Перез Полов; Гиростабилизованное†) или Рельсовая винтовка (Лёгкое; 150m; S/–/–; 2d10+3 Ударн; Бронеб 4; Обойма 12; Перез Полн; Разящее†; Проверенное [3]†)
Снаряжение: 2 магазина для основного оружия, микробусина, 2 Фотонные гранаты Тау

† **Tau Character Guide**



Воин Огня шас'уи

Воин Огня шас'уи

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
25	40	30	35	25	30	37	35	40

Передвижение: 2/4/6/12
Раны: 15
Броня: Боевая броня тау (6 Всё)
Общий Бонус Выносливости: 3
Умения: Бдительность (Вос), Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Империя Тау) (Инт)†, Уклонение (Лов), Медика (Инт), Пилотирование (Боевой костюм) (Лов)†, Учёное знание (Боевые доктрины Тау) (Инт) +20†
Таланты: Ритуал Связывания†, Боевое построение, Владение оружием касты Огня†, Больше, чем сумма†, Сила через единство†, Огневая поддержка†, Тактическая гибкость†
Черты: Пример для подражания, Во имя Высшего блага!
Оружие: Импульсная винтовка (Лёгкое; 150m; S/2/4; 2d10+3 Энерг; Бронеб 4; Обойма 36; Перез Полов; Гиростабилизованное†) или Импульсный карабин (Лёгкое; 60m; S/–/3; 2d10+2 Энерг; Бронеб 4; Обойма: 24; Перез Полов; Гиростабилизованное†) или Рельсовая винтовка (Лёгкое; 150m; S/–/–; 2d10+3 Ударн; Бронеб 4; Обойма 12; Перез Полн; Разящее†; Проверенное [3]†)
Снаряжение: 2 магазина для основного оружия, микробусина, 2 фотонные гранаты тау, захватчик цели.



ВАЖНЫЕ КОРАБЛИ

Следующие пустотные корабли пустоты играют важную роль на протяжении всего приключения.

Пылающее проклятие

Корпус: Крейсер
Тип: Амбиция
Размеры: 4.9 км в длину и 2 км в ширину
Масса: Приблизительно 25 мегатонн
Экипаж: Приблизительно 89,000 человек
Ускорение: 3 гравит. макс., устойчивое ускорение

Строительство Пылающего проклятия было завершено под покровом секретности на верфях Кормисоши после того, как Модрен захватил патент, но ещё не отступил в дебри Коронуса. Следователи из Трезубца подозревают, что Модрен устранил владельца капитана-хартиста, обставив дело как аварию, связанную с солнечной бурей. Когда первоначальный владелец умер, он предложил выкупить недостроенный корпус и полностью заплатить за отделку. Какое предложение сделал Модрен владельцам верфей, которые конечно же понимали, что дело нечисто, возможно, никогда не станет известно, но судно перевели на изолированную площадку и достроили за пять лет. Многие механики и докеры, которые достраивали внутренние части корабля, также пострадали от странных несчастных случаев. Причём тех, кто умудрился выжить, всё равно переработали в сервиторов и отправили на Пылающее проклятье.

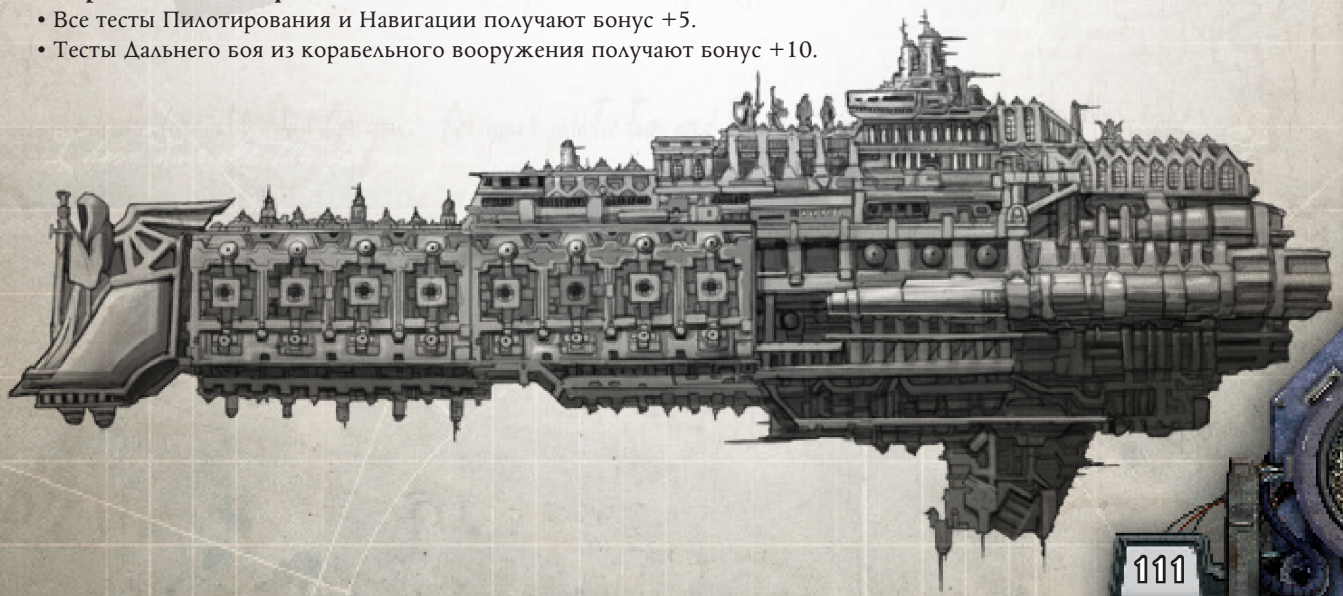
За десятилетия, прошедшие с момента спуска на воду, Пылающее проклятье зарекомендовала себя в Коронусе как опасное судно, с которым настоятельно не рекомендуется сталкиваться нос к носу. Вооружённый, также как и любой военный корабль Имперского флота, он однажды разгромил пиратский крейсер одним торпедным залпом. Сплетники Поступи рассказывают истории о простирающихся по всему килю роскошных залах, восхваляющих славу дома Модрен. Они также шепчутся о сокровищницах под палубой, в которых хранятся технологии неизвестного происхождения и знаниях, что записаны в памяти сервиторов с вырванными языками и закованными в кандалы рабами-технопровидцами.

Скорость: 5
Манёвренность: +12
Обнаружение: +15
Пустотные щиты: 2
Броня: 17
Прочность корпуса: 66
Боевой дух: 100
Численность экипажа: 100
Рейтинг экипажа: Первоклассная (40)
Класс турелей: 2
Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый Борт 2, Правый Борт 2

Необходимые компоненты
Двигатель Юпитерской модели 4, Варп двигатель модели Стрелов 2, Поле Геллера, Множественный блок пустотных щитов, Мостик хозяина корабля, Система жизнеобеспечения модели Витэ, Каюты пустотоходов, Массив авгуров модели М-100.

Дополнительные компоненты
Левый борт и правый борт – макропушки Марсианской модели: (Макробатарея; Сила 6; Урон 1d10+3; Рейтинг крита 5; Дальнобойность 6)
Левый борт и правый борт – лэнс-батарея модели Титан: (Лэнс; Сила 2; Урон 1d10+4; Рейтинг крита 3; Дальнобойность 6)
Носовая торпедная установка Марсианской модели: (Торпеда; Сила 6; Урон 2d10+14; Рейтинг крита 10; Дальнобойность 60; Смертельное проникновение [3]). На борту Пылающего проклятия имеется 24 торпеды.
Муниториум: Бонусы уже включены в профиль.
Комната трофеев: Огромный зал, посвящённый деяниям рода Модрен и истории корабля.

Спецправила и Модификации
- Все тесты Пилотирования и Навигации получают бонус +5.
- Тесты Дальнего боя из корабельного вооружения получают бонус +10.



Таинство суда

Корпус: Лёгкий крейсер
Тип: Стремление
Размеры: Приблизительно 3.8 км в длину, 0.5 км в ширину.
Масса: Приблизительно 22 мегатонн.
Экипаж: Приблизительно 67,500 человек.
Ускорение: 3.9 гравит. макс., устойчивое ускорение.

Когда-то имя Таинство суда гордо украшало победные знамена, висевшие в Порту-Гнев. Теперь это имя вычеркнуто из всех почётных списков. Это судно совершило самый гнусный грех – бунт. До тех пор, пока почтенные лорды–капитаны линейного флота Каликсиды не смогут отправить мятежную Сабину Алсунет со всей её командой на виселицу и вернуть корабль, название судна можно использовать только как ругательство.

Находясь в составе линейного флота Каликсиды, Таинство суда служило эскортным и патрульным кораблём дальнего действия – идеальная задача для лёгкого крейсера типа "Стремление". Такой тип судов имеет надёжные макропушки и пару носовых торпедных аппаратов, вооружение не дотягивает до настоящего линейного корабля, но универсальность делает их вполне способными убегать от всякой сволочи и ренегатов. Кроме того, на данном типе броне отдано большее предпочтение, нежели скорости. Возможно, он и не сможет остановить пиратского рейдера, но безусловно, сможет превзойти любого грабителя, достаточно глупого, чтобы встать и сражаться.

Таким образом, в то время как лёгкие крейсера, такие как "Бесстрашный", обычно действуют в качестве разведчиков и фланговых кораблей, "Стремление" лучше всего подходят для индивидуальных операций, действуя в одиночку или с фрегатом в качестве единственной поддержки. Они могут похвастаться обширными трюмами с припасами, что позволяет им годами оставаться в пустоте без захода в порт.

Скорость: 6
Манёвренность: +12
Обнаружение: +20
Пустотные щиты: 1

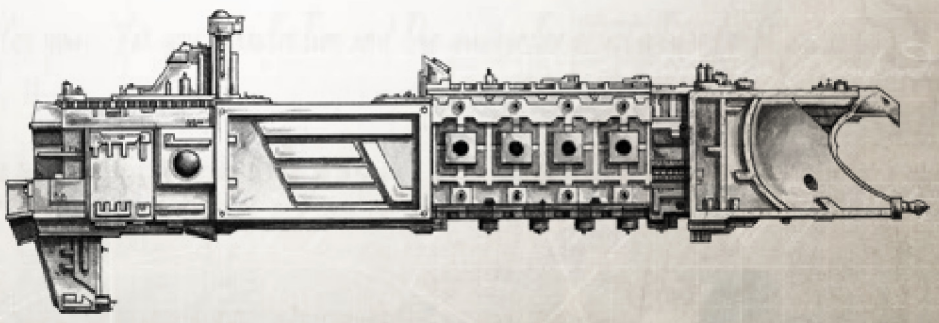
Броня: 20
Прочность корпуса: 60
Боевой дух: 100
Численность экипажа: 100

Рейтинг экипажа: Ветеран (50)
Класс турелей: 2
Орудийная оснащённость:
1 Левый Борт, 1 Правый Борт , 2 Нос

Необходимые компоненты
Двигатель Юпитерской модели "Военный крейсерский", Варп двигатель модели Стрелов 2, Поле Геллера, Одиночный блок пустотных щитов, Командирский мостик, Система жизнеобеспечения модели Витэ, Клановые кварталы, Комплекс авгуров модели Mark 201.b

Дополнительные компоненты
Левый борт и правый борт – макропушки Марсианской модели: (Макробатарея; Сила 6; Урон 1d10+2; Рейтинг крита 5; Дальнобойность 6).
Носовая торпедная установка модели Восс: (Торпеда; 2 Урон 2d10+15; Рейтинг крита 9+; Дальнобойность 60; Смертельное проникновение [3]). На борту есть 24 торпеды.
Носовой лэнс модели Звездолом: (Лэнс, Сила 1, Урон 1d10+2, Крит 3, Дальнобойность 5)

Спецправила и Модификации
- Пока мостик цел, все сделанные капитаном тесты Командования получают +5, а все тесты Дальнего боя из корабельного вооружения получают бонус +5.
- Один раз за бой судно может наложить штраф -20 ко всем тестам Дальнего боя на атаки против себя на 1d5+1 стратегических ходов. Торпеды получают штраф -30.



Позолоченный коготь

Корпус: Рейдер
Тип: Иконоборец
Размеры: Приблизительно 1.3 км в длину, 0.4 км в ширину
Масса: Приблизительно 6.1 мегатонн
Экипаж: Приблизительно 16,500 человек
Ускорение: 7.2 гравит. макс., устойчивое ускорение.

Боевой флот Каликсиды относит к типу "Иконоборец" весьма разнообразную и пёструю группу кораблей. Чёткой классификации нет, поскольку их производят на подпольных верфях и в кузницах еретехов по всей галактике, из чего могут и как могут.

Фрагментарные имперские записи указывают на то, что данное судно веками служило налётчикам до тех пор, пока не было захвачено в ходе восстания бывшего пилигрима Макары Де'Сота. Отсутствие у Де'Сота опыта кораблевождения означает, что Позолоченный коготь практически не модернизировался за время эксплуатации нового владельца.

Как и большинство кораблей этого типа, он может похвастаться невероятной скоростью и манёвренностью, но имеет лёгкую броню и скудные удобства. Корабль имеет большой экипаж, но мало места для припасов. Поэтому столь малый запас провизии толкает экипаж на ещё более кровавые рейды за едой и добычей.

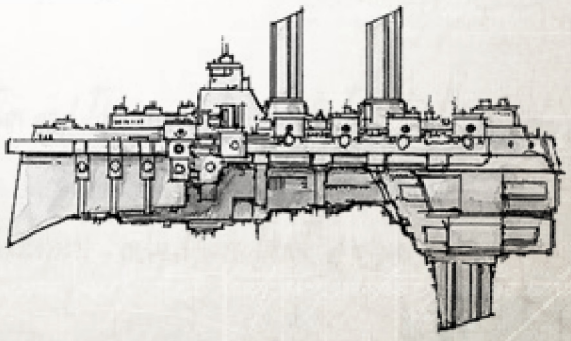
По мере того, как Де'Сот всё больше вовлекается в планы Модрена, вольный торговец убедил своего неудобного союзника провести модернизацию корабля. Хотя это повысило эффективность Когтя как налётчика, но для суеверного Макары новшества попахивают еретическими или даже ксеносскими технологиями. Самая большая установленная модификация – это батарея макропушек Разрушитель, которые могут вывести из строя корабли без видимого урона. Хотя они намного мощнее, чем устаревшие "Удар грома", но потребляют чрезмерно энергии и управляются группой таинственных техно-адептов в чёрных мантиях.

Скорость: 10
Манёвренность: +25
Обнаружение: +10
Пустотные щиты: 1
Броня: 14
Прочность корпуса: 28
Боевой дух: 100
Численность экипажа: 100
Рейтинг экипажа: Первоклассная (40)
Класс турелей: 1
Орудийная оснащённость: Надпалубное 2

Необходимые компоненты
Двигатель Юпитерской модели 2, Варп-двигатель модели Стрелов 1, Поле Геллера, Одиночный блок пустотных щитов, Пиратский мостик, Система жизнеобеспечения модели L-12.b, Пиратские каюты, Массив авгуров M-100.

Дополнительные компоненты
Надпалубная Макробатарея Разрушитель: (Макробатарея; Сила 3; Урон 1d10+1; Рейтинг крита –; Дальнобойность 5)
Надпалубная Макробатарея Громовой удар: (Макробатарея; Сила; 3 Урон d10+, Рейтинг крита 6; Дальнобойность 4)
Пиратские трюмы: если корабль захвачен с неповрежденными компонентами, ПИ получают 20 очков Достижений.

Спецправила и Модификации
- При выполнении долгосрочного ремонта этот корабль может восстановить дополнительно +2 Прочности Корпуса, если ремонт увенчается успехом.
- При подсчёте урона от надпалубной макробатареи Разрушитель, на каждые пять очков урона, которые превышают пустотные щиты цели, один случайный компонент становится Обесточенным. Кроме того, на урон не влияет Броня цели, этот урон не может нанести критический удар или повредить Прочность Корпуса.
- Надпалубная макробатарея Разрушитель может стрелять залпами только вместе с другой надпалубной макробатареей Разрушитель.



Смерташторм

Корпус: Крейсер
Тип: Орочий крузак
Размеры: Приблизительно 4.5 км в длину, 1.1км на траверзе
Масса: Приблизительно 30 мегатонн
Экипаж: Дафига парней и ещё больше гротов
Ускорение: 2.7 гравит. макс., устойчивое ускорение.

Пустотники от Поступи до Надуеша знают тупой, грозный нос Смерташторма. Этот орочий крузак известен способностью выдерживать повреждения, которые давно бы уничтожили любое другое судно. Как и большинство орочьих кораблей, за десятилетия он сменил множество каптинов, пока не был захвачен Гаргоффом.

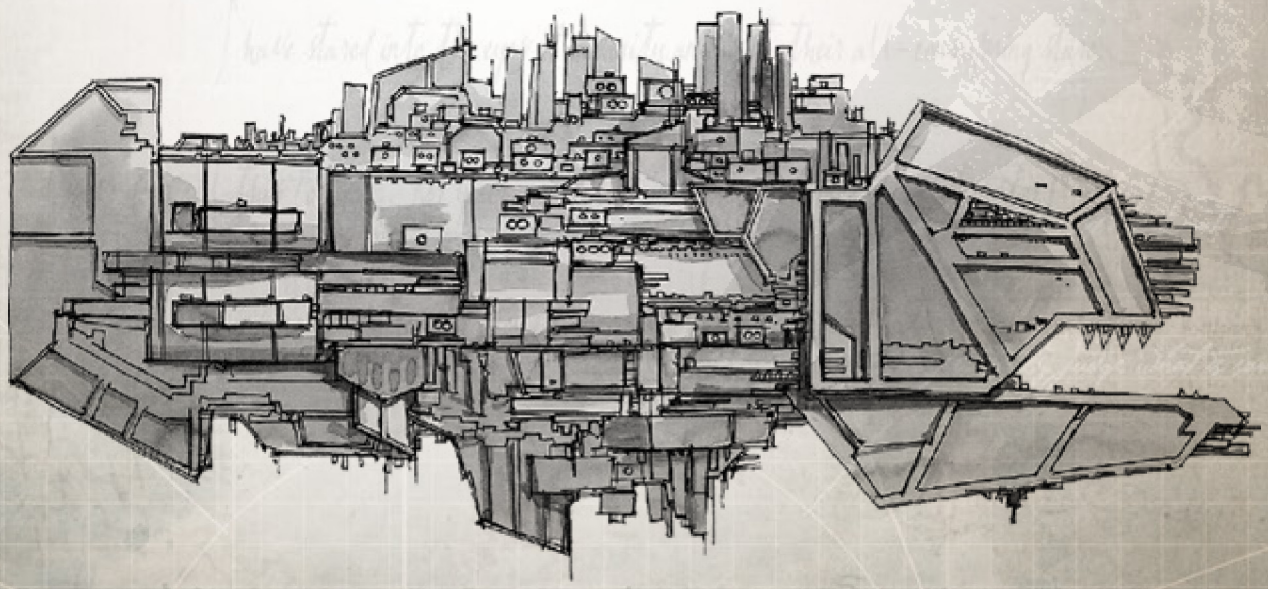
Хотя нет двух одинаковых орочьих кораблей, Шторм является примером некоторых устоявшихся "дизайнерских" вариантов, типичных для безумных меков. У корабля прочный, тяжелобронированный нос, отдалённо напоминающий рычащую морду орка, включая огромные «зубы», отпугивающие хищников в варпе. Дополнительные плиты брони окаймляют борта (хотя корабль более уязвим из-за слабо защищенной кормы), а из корпуса беспорядочно торчат дула макроорудий. С момента захвата, Гаргофф призвал своих меков сделать некоторые улучшения корабля, в первую очередь пару гигантских лэнс-орудий, извлечённых из заброшенного крейсера эльдар. Эти пушки переделали в "Ззап арудие" и установили в носовую пасть в качестве клыков. Они обеспечивают судну опасный укус на близком расстоянии.

Скорость: 5
Манёвренность: –5
Обнаружение: +10
Пустотные щиты: 1
Броня: 25 Нос, 21 левый борт и правый борт, 18 корма
Прочность корпуса: 90
Боевой дух: 100
Численность экипажа: 100
Рейтинг экипажа: Первоклассная (40)
Класс турелей: 1
Орудийная оснащённость: Нос 2, Левый Борт 2 Правый Борт 2

Необходимые компоненты
Украденный двигатель, Варп двигатель, Одиночный блок пустотных щитов, Воздушные насосы, Башие жубы, Бараки пацанов, Мостик каптина, Ищущие штуки.

Дополнительные компоненты
Носовое арудие: (Макробатарея; Сила 1d5+2; Урон 1d10+3; Рейтинг крита 5; Дальнобойность 9)
Носовое Ззап арудие: (Лэнс; Сила 2; Урон 1d10+4; Рейтинг крита 3; Дальнобойность 6)
Левый борт и правый борт – тяжолые пушки: (Макробатарея; Сила 4; Урон 2d10; Рейтинг крита 4; Дальнобойность 3)
Левый борт и правый борт – кастомные пушки: (Макробатарея; Сила 1d5; Урон 1d10+2; Рейтинг крита 5; Дальнобойность 6)
Поймать орка: если корабль захвачен с неповрежденными компонентами, ПИ получают 100 очков Достижений.
Норки гротов: урон численности экипажа ополовинивается, но урон боевому духу увеличивается на +2.
Здаравенные Бронепластины: Бонусы уже включены в профиль.

Спецправила и Модификации
- Бонус +10 ко всем тестам Командования на абордаж и действие "Удар и Отход".
- Бонус +10 на все тесты Пилотирования на увеличение скорости.
- +1d5 скорости на любой манёвр, когда корабль не поворачивается.
- Штраф -10 ко всем тестам на Бесшумный ход.



Лезвие тени

Корпус: Лёгкий крейсер
Тип: Аврора
Размеры: Приблизительно 3.4 км в длину, 0.4 км на траверзе
Масса: Приблизительно 12 мегатонн
Экипаж: Неизвестно
Ускорение: 9 гравит. макс., устойчивое ускорение.

Корабли эльдарских корсаров столь же грациозны, сколь и смертоносны, и Лезвие тени не исключение. Вооружение корабля типично для лёгких крейсеров "Аврора": разрушительная комбинация двух лэнсов-пульсаров и чётырех торпедных аппаратов. Для большинства кораблей отсутствие макробатарей было бы помехой, не давая кораблю возможности пробить пустотные щиты, оставив уязвимым для последующих лэнс-выстрелов. Тем не менее, эти лэнс-пульсары могут мгновенно выстрелить градом сверкающих лучей, пробивая пустотные щиты и выводя противников из строя одним залпом.

Угловатые солнечные паруса напоминают крылья какой-то чудовищной хищной птицы, и этот внешний вид усиливается за счёт глубокого эбонитового цвета корпуса, усеянного пятнышками ярко-красного цвета. Корсар Аласиэль Беланир командует кораблём, используя его исключительную маневренность с большим преимуществом. Известно, что он устремляется на врагов с ветрами солнечных бурь, используя бурлящие электромагнитные вихри, чтобы скрыть приближение. Часто его враги не знают, что он прибыл, пока первые торпеды не пройдут сквозь пустотные щиты и не пробьют корпус.

У Модрена Лезвие тени часто служит разведчиком и передовым авангардом. Ненависть Беланира к человечеству означает, что он с трудом выносит присутствие Модрена и его товарищей-капитанов, а Лезвие тени в любом случае лучше подходит для одиночных операций.

Скорость: 14
Манёвренность: +43
Обнаружение: +20
Пустотные щиты: –

Броня: 15
Прочность корпуса: 48
Боевой дух: 100
Численность экипажа: 100

Рейтинг экипажа: Первоклассная (40)
Класс турелей: 1
Орудийная оснащённость: Нос 2, Киль 1

Необходимые компоненты
Большие солнечные паруса, Варп-курсограф, Командирский мостик, Эльдарская система жизнеобеспечения, Эльдарские жилые каюты, Комплекс сенсоров

Дополнительные компоненты
2 Носовых пульсарных лэнса: (Лэнс; Сила 1, Урон 1d10+3; Рейтинг крита 3; Дальнобойность 3; Импульсный огонь)
Килевая торпедная установка: (Торпеда; Сила 4; Урон 2d10+14; Дальнобойность 40; Защитное голополе; Смертельное проникновение [3]). На борту имеется 24 торпеды.
Голополе: Бонусы описаны ниже.
Поймать эльдара: если корабль захвачен с неповрежденными компонентами, ПИ получают 25 очков Достижений.

Спецправила и Модификации
- -1 Передвижения, если вы направляетесь к ближайшему солнцу, +1 Передвижения, если под прямым углом, никакого эффекта при удалении.
- Добавьте 1 к потерям экипажа.
- Вычтите 1 из потерь боевого духа (до минимума 1).
- - 40 к любому тесту на попадание лэнсами, торпедами или тараном.
- - 20 к любому тесту на попадание макробатареями.
- - 30 на любое Длительное Действие, включающее Обнаружение.
- •орпеды сводят на нет бонусы класса турелей и используют правила систем самонаведения



Rogue Trader

Twilight Crusade

