

ROGUE TRADER™

FAITH AND COIN



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ВОЛЬНОГО
ТОРГОВЦА

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

CREDITS

LEAD DEVELOPER

Max Brooke

PRODUCTION MANAGEMENT

Eric Knight

WRITING AND DEVELOPMENT

John Dunn, Andy Hoare, Kory Hook, Gregory Koteles, Robert Grayston, Jason Marker, Katrina Ostrander, and Julija Petkus

LICENSING & DEVELOPMENT COORDINATOR

Deb Beck

EDITING AND PROOFREADING

Andrew Kenrick, Brian Casey, and Mark Latham

EXECUTIVE GAME DESIGNER

Corey Konieczka

MANAGING RPG PRODUCER

Chris Gerber

EXECUTIVE PRODUCER

Michael Hurley

GRAPHIC DESIGN

Dallas Mehlhoff

PUBLISHER

Christian T. Petersen

GRAPHIC DESIGN MANAGER

Brian Schomburg

SPECIAL THANKS

Playtest Coordinator Ronald DeValk. "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley with Jordan Dixon, Rhys Fischer, Nicole Gillies, and Aaron Wong. "Rooster Booster" Ryan Powell with Jessical Powell, Matt Bogart, and Rich Sanders.

COVER ART

Mauro Dal Bo

GAMES WORKSHOP

INTERIOR ART

John Blanche, Sam Burley, Matt Bradbury, Jon Cave, Kevin Chin, Paul Dainton, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Dave Gallagher, Zach Graves, Nicholas Gregory, David Griffith, Ilich Henriquez, Jason Juta, Igor Kieryluk, Nuala Kinrade, Karl Kopinski, Clint Langley, Ameen Naksewee, Niten, Silver Saaremäel, Tiernan Trevaillon, John Wigley, Wibben, and Ben Zweifel

LICENSING MANAGERS

John French and Graham Nicoll

MANAGING ART DIRECTOR

Andrew Navaro

HEAD OF LICENSING

Jon Gillard

ART DIRECTION

Andy Christensen

HEAD OF LICENSING, LEGAL,
AND STRATEGIC PROJECTS

Andy Jones

HEAD OF INTELLECTUAL PROPERTY

Alan Merrett

Перевёл Юрий Ульянов специально для
https://vk.com/wh40krpg_rus



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

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

© Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, *Rogue Trader*, the foregoing marks' respective logos, *Faith and Coin*, 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 ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2013, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-688-5 Product Code: RT15 Print ID: 1822OCT13

Printed in China

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

ROGUE TRADER™

FAITH AND COIN™



ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 4TH MILLENNIUM

Оглавление

Вступление.....	6
Содержимое книги	6
Глава I: Граница света и тени	7
Легенда о святом Когнатии.....	8
Женевьева Алмас.....	9
Призвание.....	10
Миссия.....	11
Призвание.....	14
Место упокоения	15
Никомед Киф.....	17
Призвание.....	18
Миссия.....	20
Задание	23
Место упокоения	24
Надин Алейникова.....	25
Призвание.....	25
Миссия.....	26
Джоллус Маркетт	32
Призвание.....	33
Миссия.....	35
Задание	36
Место упокоения	37
Глава II: Подвиги веры	42
Вернуть потерянное население.....	42
Предприятие «Просвещение заблудших»	42
Вернуть священный артефакт	46
Предприятие «Возвращение благословенной реликвии»	46
Уничтожить угрозу ксеносов.....	50
Предприятие «Ксеноцид»	50
Проложить маршрут паломничества	56
Предприятие «Создание маршрута паломничества»	56
Искоренить ересь.....	60
Предприятие «Казнить предателя!»	60
Новые миры	64
Икеран.....	64
Прат.....	65
Глава III: Инструменты веры	68
Альтернативные карьерные ранги	68
Укротитель	70
Искатель ведьм	72
Реликварист.....	74
Приверженец Алейниковой.....	76
Красный посвящённый	78
Посвящённый ордена Молота	80
Оружие праведников	82
Оружие дальнего боя.....	82
Оружие ближнего боя	88
Модернизация оружия	92
Необычные боеприпасы.....	93
Броня.....	94
Снаряжение	95
Лекарства, стимуляторы, наркотики и расходные материалы	96
Инструменты.....	97
Святые реликвии Коронуса	102
Реликвии Женевьевы Алмас.....	102
Реликвии Никомеда Кифа.....	103
Реликвии Надин Алейниковой	104
Реликвии Джоллуса Маркетта.....	106
Глава IV: Пресвятое сердце	110
Место действия.....	110
Брифинг МИ.....	111
Краткое содержание	112
Часть I: Тропа святого Когнатия	113
Короткое паломничество	115
Предприятие.....	117
Часть II: В Пресвятое сердце.....	118
Главные локации.....	120
Уникальные локации	124
Обитатели.....	128
Опасности.....	129
Исследуя гробницу	131
Часть III: Святая святых.....	133
Страж пробуждается	135
Заключение.....	135
Что дальше?	136
NPC и антагонисты	137





LIGHT ON THE FRINGE

Легенда о святом
Когнати

•

Женевьева Алмас

•

Никомед Киф

•

Надин Алейникова

•

Джоллус Маркетт



Вступление

“Меч может убедить одного человека. Крейсер может подчинить планету. Но только вера может управлять галактикой”

— Изречения святого Когнатия

Имперское Кredo, вера Империиума Человечества, доминирует в жизнях бесчисленных миллиардов людей по всему царству Императора. Хотя её специфические принципы и суеверия сильно различаются от мира к миру, власть Экклезиархии в Империиуме неоспорима. За пределами владений Империиума священной обязанностью миссионеров является нести свет Императора в новые миры, а обязанностью вольных торговцев — вести этих странствующих монахов в неизведанную тьму.

Содержимое книги

Данный том содержит все необходимые материалы как для игроков, так и для МИ, что захотят исследовать сложные, а иногда и непрочные отношения между вольными торговцами, миссионерами и Имперским Кredo, существующие на просторах Коронуса. Здесь представлен широкий набор возможностей: от альтернативных карьерных рангов, до оружия и новых Предприятий. МИ сможет найти новые возможности для изучения: от новых заделов для приключений до полноценного квеста, представленного в последней главе.

Глава I: Граница света и тени

Первая глава знакомит с легендой о святом Когнатие, легендарном имперском святом, который давным-давно исчез где-то на просторах Коронуса, унеся на борту своего судна бесчисленные реликвии неопределимой ценности. Многие миссионеры прошлого искали любую информацию о нём в надежде повторить его успех и раскрыть секреты, которые он когда-то знал. Самое сильное влияние на миры Коронуса оказали четыре праведника, путешествуя, распространяя веру и ища знаки своего святого покровителя. В данной главе подробно рассказывается об историях миссионеров Женеьевы Алмас, Никомеда Кифа, Надин Алейниковой и Джоллуса Маркетта. Также исследуются различные способы, с помощью которых эти миссионеры выполняли свою задачу по возвращению потерянных человеческих колоний и реликвий в лоно Империиума. Есть также ряд заделов для приключений, следуя которым ПИ могут заново посетить миры, на которых когда-то ступала нога миссионера или столкнуться с древними врагами которые до сих пор противостоят Имперскому вероучению.

Глава II: Подвиги веры

В этой главе подробно разбирается ряд новых Предприятий, которые ПИ могут осуществить во время путешествий по Коронусу. Эти подвиги варьируются от принесения света Императора в тёмные миры до преодоления опасностей и возвращения священных реликвий. Это позволит отважным ПИ одновременно служить Имперскому Кredo и зарабатывать на этом огромные состояния. В разделе также содержатся профили нескольких новых планет, на которых ПИ могут получить прибыль.

Глава III: Инструменты веры

Третья глава содержит новые пути, по которым ПИ могут пройти на службе Императору, и новое оружие, которым они могут воспользоваться для победы над Его врагами. В дополнение к альтернативным карьерным рангам и арсеналу освящённого оружия, данный раздел содержит новое снаряжение и ряд священных реликвий: уникального оружия и предметов, использовавшихся миссионерами прошлого, когда те сталкивались с ужасными испытаниями и врагами на просторах Коронуса.

Глава IV: Пресвятое Сердце

Заключительная глава книги подводит ПИ прямо к тайне, лежащей в основе книги: легендарной гробнице святого Когнатия, утерянной много веков назад и разыскиваемой знаменитыми миссионерами на протяжении всей истории существования Коронуса. ПИ должны найти ведущий к гробнице путь, а затем отправиться внутрь остова потерпевшего крушение судна, сталкиваясь с давно забытыми опасностями, чтобы обыскать это тёмное царство в поисках реликвий, забытых знаний и чудесных археотехнических устройств. Гробница Когнатия принесёт огромную прибыль, если ПИ смогут найти это затерянное место и пережить скрывающихся в глубинах ужасных тварей.



Глава I: Граница света и тени

“Тем, кто пребывает в милости Бога-Императора, никогда не следует бояться темноты. Его милость и наставления озаряют их вечным светом”

– Надин Алейникова, последователь святого Когнатия

Хотя Империи насчитывает более миллиона миров, в галактике есть бесчисленное множество других, которые забыли милость Императора или даже никогда не знали Его благословения. Ответственность Миссионариус Галактики и её слуг-миссионеров заключается в том, чтобы распространять Его слово среди тех, кто не знаком с учением Императора. Без руководства и благословения этой организации у таких заблудших душ нет надежды постичь Имперское Кredo, чтобы они могли служить Империи, отдавая свою десятину. Миссионеры смело распространяют свет Имперского Кredo, куда бы они ни пошли, принося истинную веру тёмным душам любыми необходимыми средствами.

Эти фанатики – уникальная порода среди Адептус Министорум. Их вера должна быть чистой, а понимание Имперского Кredo – глубоким. Во многих случаях они служат изолированными бастионами веры для тех, кто ничего не знает об Императоре. Миссионер Галактики работает под руководством Кардинал-Палатинов на далёкой Терре, но отдельные миссионеры редко вступают в какие-либо контакты с высшими властями. Вместо этого они действуют автономно на самых окраинах Империи. Некоторые проводят всю миссию в одном-единственном мире, посвящая свою жизнь его духовному развитию. Другие путешествуют между мирами, поскольку проводят большую часть жизни обучая незнающих.

Всякий раз, когда обнаруживается утраченная человеческая культура или основывается новая колония, миссионер должен отправиться в этот мир, чтобы взять на себя ответственность за его духовное просвещение используя любые наиболее подходящие инструменты. В некоторых колониях ответственность миссионера может быть ограничена, поскольку в усилиях по колонизации участвуют другие служители Экклезиархии. Для недавно найденных миров задача часто оказывается гораздо более сложной.

В этих случаях миссионер должен сначала изучить местные обычаи религию, если таковая существует. По мере знакомства с культурой, он должен выявлять практики и учения, которые можно усовершенствовать, чтобы они соответствовали принципам Имперского Кredo.

Конечная цель миссионера в любом новом мире – обратить его существующее население в имперскую веру, но это далеко не тривиальная задача. Часто миссионеру приходится работать без какой-либо поддержки. Будучи единственным представителем Империи, он служит послом на всей планете. Учитывая масштаб задачи, многие миссионеры пытаются провести постепенную и незаметную реформу, которая может незаметно закрепиться в культуре планеты, вместо того, чтобы пытаться немедленно насильственно подавить местные верования силой оружия или необузданной харизмой.

Миссионеры часто начинают осуществлять такие изменения с интеграции частей Имперского Кredo в систему верований коренных жителей планеты. Иногда это просто и задача сводится к простой замене божеств местного пантеона на Императора и его святых. В других обстоятельствах решение требует более экстремальных, насильственных действий или долгосрочного планирования. Конечно же миссионеру гораздо выгоднее в далёкой перспективе разработать систему для гораздо более постепенного процесса



обращения. Медленно внедряя аспекты Кredo в культуру, миссионер закладывает основу для своего преемника – иногда того, кто прибывает лишь столетия или тысячелетия спустя. В идеале, деяния первого проповедника создают возможности для будущих миссионеров использовать знамения и пророчества, оставленные первым, гарантируя, что даже если первый проповедник не сможет добиться успеха при жизни, Империи всё равно восторжествует даже спустя века после его смерти.

Точные принципы вероучения, которых придерживаются миссионеры, могут существенно различаться. Некоторые из них чрезмерно великодушны, даруя Имперское прощение за прошлые преступления, одновременно завоевывая население обаянием и помощью. Те, кто следует по этому пути, часто в большей степени зависят от страстной речи и обширных знаний. Другие придерживаются более воинственного курса, часто с помощью особо ревностных новообращённых или даже сил Имперской Гвардии. Используя этот шаблон миссионеры могут начать священную войну против коренных религий планеты или использовать мощь Империи в качестве инструмента для выявления угроз человечеству. Третьи действуют из тени, стараясь незаметно внедрить Имперское Кredo так, чтобы жители никогда по-настоящему не осознали произошедших перемен.

Легенда о святом Когнатии

“Когнатий. Человек, легенда, святой. Если его могила и существует, то она находится здесь, в Коронусе. Я верю, что она должна существовать, потому что иначе Император не направил бы сюда так много людей на её поиски”

– Никомед Киф

Экклезиархия признаёт лишь нескольких избранных святых, имеющих прямое отношение к Коронусу. В значительной степени это связано с тысячелетней изоляцией региона и относительно недавним открытием прохода через Пасть. Хотя человечество явно удерживало здесь плацдарм на протяжении неисчислимых тысячелетий, стабильный проход – явление сравнительно недавнее. Несмотря на это уединение, есть убедительные доказательства того, что агенты Империи давно-давно исследовали какую-то часть Коронуса. Святой Когнатий был одним из таких первопроходцев, получивший признание за успешные исследования и обращения во имя Императора.

Имя Когнатия встречается на нескольких мирах-святилищах Империи и существует в мифологии ряда миров Коронуса. Однако даже те сведения, что были признаны достоверными, всё равно слишком отрывочны и во многих случаях противоречивы. Поэтому некоторые предположили, что возможно существовало даже несколько индивидуумов – может быть семейная линия – которые использовали это имя. Легенд много, а правда рассеяна и забыта.

Общепринятые легенды о святом Когнатии известны на многих мирах в секторе Каликсида и за его пределами. Они идентифицируют этого человека как учёного-воина, который исследовал границы Империи и завоевал бесчисленные миры во имя Его. Легенды и свидетельства из вновь открытых святилищ указывают на то, что он отважился отправиться в Коронус тысячелетия назад, задолго до того, как обнаружили стабильный проход Пасть. В настоящее время удачу исследователей и миссионеров в регионе часто приписывают его заступничеству.

Кем на самом деле был Когнатий, уже не узнать. Механикус говорит, что он был эксплоратором,

стремящимся восстановить археотех. Вольные торговцы утверждают, что он был одним из них.

Некоторые из более консервативных элементов среди Экклезиархии проклинают его имя, считая, что он никогда не был истинным святым. Они выдвигают эти обвинения основываясь на определённых легендах о том, что он несколько раз общался с отвратительными ксеносами. Те, кто верит в его святость, парируют, что эти пасквили – простая клевета, либо что подобные взаимодействия были просто средством достижения цели.

Хотя многие изучали легенду о Когнатии, только четыре особо примечательных миссионера сделали поиск гробницы главной целью своей жизни. Эти четверо – изобретательный и находчивый Джоллус Маркетт, неунывающая и мужественная Женевьева Алмас, хладнокровный и обаятельный Никомед Киф, а также симпатичная и невозмутимая Надин Алейникова – твёрдо верили, что обнаружение легендарной гробницы Когнатия может стать переломным моментом в возвращении власти Империи над дикими просторами Коронуса, и поэтому страстно искали место захоронения. Однако, если кто-либо из четверых и обнаружил местонахождение гробницы, он или она погибли гораздо раньше, чем смогли добраться до неё.

Жизни этих миссионеров, одними из первых проникших в Коронус во время ранних плаваний из Каликсиды через Пасть, сформировали многие миры. Они посеяли легенды и зачатки историй, на которых их преемники могли бы извлечь выгоду, и обнаружили ценную информацию об утраченных реликвиях, включая гробницу Когнатия. Миссионеры и другие преданные Имперскому Кредо исследователи могут многому научиться из триумфов и испытаний этих четырёх странствующих проповедников. И любой исследователь, желающий найти гробницу Когнатия, будь то из благочестия, жадности или просто ради удовольствия от открытия, может собрать важные улики, изучив их жизнь и разгадав тайны, которые они хранят. В этой главе рассказывается об их историях и приводятся многочисленные примеры приключений, которые МИ и игроки могут использовать, чтобы вплести эти истории в легенды, которые они сами создают, путешествуя по просторам Коронуса.

В рамках вашей священной миссии в регионе, известном как Коронус, вам поручено найти последнее пристанище давно потерянного святого Когнатия. Верные предзнаменования и приметы указывают на то, что место его последнего упокоения находится за пределами Пасты. Несомненно, могилой является его флагман, в котором полно его трудов и самых священных артефактов. Эти святые реликвии должны быть возвращены, чтобы они могли снова служить Императору через его агентов – Адептус Министорум. Его святейшие слова, несомненно, были вдохновлены Богом и могут предложить нам новые учения. Несомненно найдутся еретики и воры, кто хотел бы украсть эти реликвии для собственных нечестивых целей. Это собственность святого Империи! Они не должны быть осквернены теми, кто не является истинными слугами Императора!

Женевьева Алмас

“Солдаты! Сражайтесь сегодня хорошо! Сила нашего оружия – свидетельство могущества Бога-Императора!”

– Женевьева Алмас, перед битвой на Кефери IV

За короткое время, прошедшее с момента её кончины, легенда о миссионерке Женевьеве Алмас широко распространилась по многим мирам Коронуса. Её непрекращающиеся битвы против ксеносов и порченных служили мощным примером для непосвящённых местных жителей региона. Благодаря блестящему примеру многочисленных человеческие цивилизации воссоединились под Имперским Кредо, а многие другие сгорели. В процессе восстановления веры в этих отдалённых мирах её миссия также устранила угрозы со стороны огромного количества ксеносов и мутантов, гарантируя, что вера сможет расти ещё больше. Её доблесть и вера продолжают оказывать влияние на жителей миров, которые она вернула Империи. В некоторых местах верующие почитают её как блаженную, надеясь, что когда-нибудь она будет признана святой. Агенты Экклезиархии даже собрали доказательства того, что в некоторых мирах существуют безумно преданные культы последователей, которые поклоняются ей как божеству войны.

Та, кому было суждено однажды стать знаменитым миссионером, происходила из сравнительно мирской среды. Будучи сиротой, она воспитывалась в Схоле Прогениум на Синофии. Оба родителя были бюрократами в небольших подразделениях Адептус Администратум и погибли в результате бунта жилого модуля, где располагался архив в котором они работали. Тестирование, продиктованное доктриной, показало, что у неё есть большой потенциал для службы в Миссионариус Галактия. Повзрослев, Женевьева доказала, что проведённые результаты тестирования оказались чрезвычайно точными. Разум и душа Алмас с самого раннего возраста восприняли учение Экклезиархии. Поначалу инструкторы ругали её за недостаточную физическую подготовку. Это продолжалось некоторое время, пока не заметили, что у неё нерегулярный режим сна. Молодая женщина проводила отдых в глубочайшей молитве, умоляя Императора о спасении душ её сокурсников и преподавателей. Как только этот факт стал известен, учителя решили посоветоваться со священниками Адептус Министорум чтобы определить расписание, которое позволило бы ей проводить соответствующее время в молитве, не пренебрегая необходимым образованием.

Благочестивая ученица начала преуспевать как в умственном, так и в физическом аспектах своего образования. Поначалу самой большой проблемой, с которой столкнулась Женевьева, была попытка сбалансировать требования, предъявляемые к её времени. Между интенсивной молитвой, тренировками и умственным воспитанием она находила мало времени для учёбы и практики. В конце концов, она начала включать свои молитвы в качестве ключевых компонентов в учёбу и физические упражнения. Часто



Алмас использовала почерпнутые из Священных Писаний мнемонические приёмы, чтобы помочь запоминанию и подбору времени для священных гимнов в качестве основы для боевых искусств. Хотя некоторые из наставников сочли это кощунством, вскоре стало ясно, что, включив в программу религиозные обряды Женестьева радикально ускорила темпы своего образования.

Конечно, чрезмерная набожность привлекла внимание сверстников, многие из которых были менее набожны, даже в рамках Прогениум. За время обучения у Женестьева было много соперниц. Среди них были другие студентки, предназначенные для миссионерской деятельности в Галаксии, а также молодые женщины, которые проходили подготовку для вступления в Адепта Сороритас. Во многих случаях это соперничество приводило к физическим столкновениям с серьёзными последствиями. Хотя Схола Прогениум на Синофии славилась чрезмерным уровнем насилия, записи указывают на то, что переживания Женестьева были экстраординарными даже для неё. Значительная часть её студенческой биографии отсутствует, но есть свидетельства того, что она серьёзно ранила по меньшей мере пятерых сверстников и перенесла два длительных пребывания в медицинском блоке.

Несколько изучавших раннюю жизнь Алмас учёных считают, что эти столкновения сыграли значительную роль в развитии её подхода к распространению Кредо. Они предполагают, что воинственные наклонности возникли из-за физической конкуренции в Схولة. Из контекста её юности ясно, что она выросла в среде, где лидерам приходилось проявлять себя посредством физической демонстрации своих способностей. Хотя умственные и духовные способности Алмас были безупречны, их явно было недостаточно, чтобы утвердить положение в глазах сверстников.

По мере того как обучение Женестьева приближалось к завершению, она начала рассматривать различные варианты для своей первой миссии. Хотя выпускники, как правило, не участвуют в определении своих обязанностей, многие студенты подают прошения о получении конкретных заданий. Чаще всего эти запросы сосредоточены на типах миров и культур, которые кажутся наиболее доступными начинающему миссионеру. В случае с Алмас она немедленно и пылко обратилась за направлением в мир смерти. Чрезвычайно уверенная в своих способностях, молодая женщина отчаянно хотела посетить планету, где эти таланты можно было бы проверить в самом тщательном из возможных испытаний.

Неудивительно, что нет никаких доказательств того, что её просьбы должны были быть удовлетворены. Во многом это связано с тем, что молодая женщина официально так и не завершила обучение. Вместо этого она ушла до официальной церемонии выпуска, когда инквизитор Рейхгольт завербовал её прямо из Схолы к себе на службу.

Призвание

Используя авторитет инквизитора, Рейхгольт добился признания статуса Женестьева в Миссионариус Галаксии несмотря на то, что она официально так и не завершила обучение. Из-за этой нетипичной процедуры молодая женщина так и не получила первоначальное задание от Адептуса Министорум. Нет никаких известных официальных записей о её деятельности в течение этого времени. Очевидно, что вера молодой миссионерки никогда не колебалась и что её боевые способности существенно улучшились — что неудивительно, учитывая обязанности, которые она выполняла в качестве агента Инквизиции.

Ещё более удивительным является тот факт, что Женестьева смогла сознательно и мирно расстаться со своей службой в Инквизиции.

Нет никаких официальных записей об этом, равно как и каких-либо заслуживающих доверия слухов. Согласно отчётам Миссионариус Галаксии, Алмас обратилась в организацию с просьбой об официальном назначении в 092.403.M41. Несколько историков поставили под сомнение достоверность этих записей, но они остаются лучшим свидетельством того, когда Женестьева, возможно, впервые отправилась в Коронус. Ознакомившиеся с заявкой архивисты отмечают, что миссионер чувствовала, что служба инквизитору не полностью соответствует её стремлению к распространению Имперского Кредо.

В ответ на её прошение Миссионариус Галаксии выдал Алмас первое официальное задание. Ей было приказано отправиться через Пасть, чтобы распространить Имперское Кредо по мирам Коронуса. Схоласты отмечают, что записи в дневнике, найденные у инквизитора Рейхгольта, свидетельствуют о том, что он проявлял особый интерес к этому региону. Из-за их фрагментарного характера точная природа этого интереса остаётся неясной. Эта связь убедительно указывает на то, что возможно его влияние сыграло определённую роль в решении Экклезиархии отправить сравнительно неопытного миссионера изучать этот необитаемый регион космоса.

Независимо от стоявших за назначением мотивов очевидно, что Женестьева с энтузиазмом восприняла это решение. Получив направление, она приступила к интенсивному изучению легенд о святом Когнатии. У неё был специальный медальон с эмблемой святого и кодовым замком, который, как говорят, она носила до самой смерти. Отдельные сообщения указывают на то, что Женестьева целиком и полностью поверила в легенды о святом и верила, что тот замолвит словечко перед Императором, чтобы миссия завершилась успехом. Со словами святого на устах и истинами Имперского Кредо в душе она рассталась с инквизитором Рейхгольтом и приступила к выполнению задачи.

Сквозь Пасть

По счастливой случайности назначение Алмас произошло в то же время, когда экспедиция Имперского флота готовилась нанести на карту некоторые участки этого космоса. Экклезиархия обеспечила ей место на борту одного из кораблей эскадры. Из-за её прошлого командир экспедиции попросил Женестьева тесно сотрудничать с войсками Имперской Гвардии, которые также были приписаны к миссии. Следовательно, Алмас провела путешествие оттачивая как физические, так и ораторские навыки, поскольку она пропагандировала преданность и дисциплину среди небольшого контингента солдат.

Записанные в то время свидетельства указывают на то, что Алмас сочла этот период исключительно полезным и вдохновляющим. Ключевыми среди записей являются несколько замечаний о том, насколько вдохновляющими она находила армии Империиума. Многие схоласты полагают, что это время укрепило её веру в использование военных ресурсов как мощного средства распространения Кредо. Хотя ей явно не нравилась идея внушать веру только через страх, она признала силу благоговения. Алмас несколько раз заявляла, что вооружённые силы были физическим проявлением воли Императора. Их действия могли бы послужить неоспоримым уроком для любого, кто осмелился бы усомниться в истинности Кредо.

До конца своего пребывания в Коронусе Алмас оставалась верна этому убеждению. Независимо от того, куда она путешествовала, Женестьева стремилась вести подробный учёт запланированных передвижений любых имперских сил в регионе. Она надеялась, что сможет обратиться к ним за помощью в трудную минуту. В нескольких случаях — она всегда утверждала, что благодаря заступничеству святого Когнатия — силы Имперской Гвардии оказались на удивление готовы

оказать ей необходимую помощь. В то время как критики предполагают, что это следствие присущих её методам ограничений, сторонники настаивают на том, что содействие боевых подразделений было явным признаком благосклонности Императора.

Среди неизвестного

Алмас покинула Имперский флот вскоре после прибытия в Коронус. Вместо того чтобы сразу отправиться в нуждающийся в её руководстве мир, она решила провести некоторое время на Поступи. Неподтверждённые сообщения того времени указывают на то, что Женестьева провела на станции около шести месяцев. За это время она установила контакт с несколькими вольными торговцами в надежде развить отношения, которые могли бы принести пользу в будущем. Конечно, чтобы выполнять обязанности перед Экклезиархией, Женестьева также проводила значительную часть каждого дня, распространяя слово Имперского Кредо среди всех, кто посещал Поступь.

В то время как она пользовалась успехом среди вольных торговцев – отыскалось несколько человек с воинственными наклонностями, которые с готовностью восприняли её философию – гораздо меньше повезло в распространении Кредо среди неверующих на станции. Несколько учёных полагают, что Алмас решила покинуть Поступь гораздо раньше, чем первоначально намеревалась. Факты свидетельствуют о том, что существовали организации, которые специально нацелились на её устранение из-за её настойчивости. Некоторые схоласты предполагают, что эти группы могли состоять из дезертиров, которые не проявляли особой терпимости к человеку с её уровнем преданности. Другие думают, что один или несколько вольных торговцев не согласились с её взглядами и попытались убить до того, как она смогла бы сообщить об этом имперским властям.

В любом случае мандат Экклезиархии, требующий, чтобы суда вольных торговцев брали на борт миссионера, оказался огромным плюсом для Алмас. Она обеспечила себе место на борту *Света спасения*, корабля вольного торговца по имени Жорн. Найденные дневники сенешала корабля Григория ван Хеуринга указывают на то, что вольный торговец был очень доволен её присутствием и испытал облегчение найдя её, чтобы он мог выполнить свой мандат.

По неясным причинам *Свет спасения* доставил Алмас в Наждурею менее чем через две недели после отплытия из Поступи. Хотя подразделения были явно предназначены для назначения в другое место, рота Имперской Гвардии, которая направлялась на новое задание на борту судна, также была доставлена в мир в то же время. Возможно это был пример того, что Алмас решила проверить свою власть, или же вольный торговец Жорн мог решить, что ей нужны эти силы, чтобы должным образом продемонстрировать мощь Империи тем, кто не захотел бы с готовностью присоединяться. Независимо от вовлечённых в это политических махинаций, солдаты стали первоначальной группой основных сторонников Алмас. Все эти храбрые мужчины и женщины остались у неё на службе до конца своих дней, сражаясь и умирая, чтобы она могла лучше распространять Имперскую истину сокрушая тех, кто выступал против неё.

За годы своей миссии в Коронусе Алмас никогда не путешествовала одна. Используя эту первоначальную группу солдат в качестве фундамента, она постоянно собирала сторонников. В некоторых мирах у неё были десятки тысяч последователей. Каждый раз, когда она покидала какой-либо мир чтобы заново начать свою миссию в другом месте, то выбирала группу среди признанных последователей размером с роту, чтобы они отправились с ней. Легенды свидетельствуют о том, что никто никогда не отказывался от чести сопровождать миссионера и даже считается, что в нескольких случаях

её самые ревностные помощники устраивали кровавые поединки, чтобы победитель смог отправиться с ней. Личности всех, кто когда-либо входил в избранную роту утеряны во времени, но некоторые предполагают, что многие намеренно держали свои имена в секрете, чтобы они не принижали легенду об Алмас.

Миссия

Репутация Женестьева Алмас, добившейся успеха на просторах Коронуса, вполне заслужена. За десятилетия службы она взрастила Имперское Кредо более чем на дюжине миров. Даже несмотря на то, что они остаются отделёнными от формального имперского надзора и какой-либо истинной поддержки Адептус Министорум, все эти планеты остаются верными Империи. Такой уровень долговременного успеха в такой нестабильной среде как Коронус, встречается исключительно редко. Это является убедительным доказательством того, что применявшиеся методы были действенными, и служит весомым доказательством для тех, кто выступает в пользу её святости.

Из обращённых миров Наждурея и Покой Трейнора служат особенно характерными примерами её методологии. В обоих случаях Алмас использовала свой боевой опыт в качестве яркого примера даров Императора всему человечеству. Хотя её враги отличались тактикой, внешним видом и вооружением, все они были воплощённым отрицанием Имперского Кредо. Истребив врагов миссионер вдохновил население признать и принять величие Империи.

Наждурея

Покинув *Свет спасения*, Алмас быстро оценила свои ресурсы и начала исследовать популяцию людей на планете. Решающим первым шагом стало создание надёжной оперативной базы для новообращённых последователей, а также средств для их надлежащего снабжения. К счастью, люди были единственными разумными обитателями мира, и их технология была основана на СШК. Алмас восприняла это как знак одобрения Императором её прошлой работы и без страха устремилась вперед.

К сожалению, этот первый шаг оказался самым лёгким. В Наждурею проживали сотни миллионов человек. Они расселились по трём большим континентам с более чем сотней крупных городов, разделённых на четыре крупные нации и множество более мелких. Почти в каждом случае система правления приводила в ужас Алмас и её последователей. Различные монархи и олигархи по всей Наждурею поголовно были представителями древних родословных псайкеров. Они удерживали власть благодаря сочетанию устоявшегося авторитета и врождённых экстрасенсорных талантов, которые использовали для подавления народных масс. Несмотря на то, что не-псайкеры превосходили правителей численностью почти в тысячу раз, мир никогда не знал успешной революции.



Используя колдовские силы и обычную коррупцию, знать создала для себя извращённый рай. За редким исключением, люди, которым не хватало психических способностей, брали на себя весь физический труд, а также большую часть повседневной работы, необходимой для поддержания функционирования мира. Правящий класс был волен жить так, как считал нужным, часто за счёт не-псайкеров. Пахотных земель и минеральных богатств планеты было более чем достаточно, чтобы обеспечить роскошную жизнь правителям, в то же время обеспечивая адекватным питанием подавляющее большинство низших слоев общества.

Для обеспечения безопасности своих владений различные дворяне содержали огромные армии солдат, значительная часть которых постоянно находилась под ментальным контролем. Эти силы регулярно расходовались на военные игры, для развлечения и как часть постоянных политических махинаций в мире. С точки зрения Алмас это имело то преимущество, что значительный процент населения проходил военную подготовку. Это также гарантировало, что у мира будет достаточный запас оружия, а также веская причина презирать своих бессердечных, склонных к войне угнетателей.

Понимая, что ответ на военные действия наверняка будет организованным и ошеломляющим, миссионер начала завоевание с того, что сначала тщательно распространила среди населения слово Имперского Кредо. Несмотря на то, что она распознала семена восстания среди низшего класса, Алмас также видела, что постоянные армии давали правящему классу большое преимущество. Кроме того она опасалась, что мерзкое колдовство может быть использовано для уничтожения её союзников и даже её самой, если миссионер не проявит особой осторожности в защите своих войск от психического нападения.

У рабского населения планеты была устоявшаяся,

хотя и официально запрещённая религия, которая была сосредоточена на порченной природе психоактивного благородного класса планеты. Алмас начала обращение человеческого населения изменив догматы таким образом, чтобы они отражали учения и предписания Имперского Кредо. Сосредоточившись на ненависти к угнетателям, она получила прочную основу для вербовки и обращения. Женева также использовала эту сеть для установления связей с агентами, чтобы создать широкое движение сопротивления правящему классу Наждуреи.

Как только её связи и линии снабжения были налажены, миссионер нанесла первый смелый удар. Она лично возглавила войска, которые собрала для прямого удара по династии Ссавис, главной дворянской семье самого сильного государства на планете, Крисмера. За короткое время она вырезала практически всю родословную псайкеров.

Работая со своими контактами, она устранила все другие ключевые семьи прежде, чем ничего не подозревающие дворяне смогли организовать эффективное сопротивление. Последние несколько выживших псайкеров исчезли в дикой местности, преследуемые безжалостными силовиками Алмас, и вскоре после этого были объявлены мёртвыми. Внезапно освободившиеся от психического господства солдаты были очень рады помочь в освобождении мира и сформировали огромную армию, которая пронеслась по планете вслед за Женева.

Алмас провела в мире лишь короткое время, консолидируя владения, прежде чем отправиться продолжать свою миссию в другом месте. Когда она уходила, многие из бывших рабов Наждуреи присоединились к ней из благодарности и в надежде помочь в её поисках. К сожалению, хотя имперские убеждения продолжают процветать в мире, ни одно сменяющееся правительство никогда не достигало стабильности. Планета существует в состоянии постоянной анархии и войны, поскольку выжившие продолжают сражаться. Ходят слухи, что несколько выживших королей-псайкеров всё ещё могут тайно жить на планете, надеясь однажды восстановить контроль.

Покой Трейнора

Попав в этот мир, Алмас обнаружила культуру, которая потрясла её до глубины души. Исчислявшаяся миллионами человеческая популяция жила в состоянии кажущегося мира и процветания с ещё большей популяцией ксеносов. Обширные исследования, проведённые учёными после прибытия миссионера, так и не смогли выявить каких-либо актов войны между двумя группами населения, и первоначальные опросы Женева подтверждали этот факт. Два различных вида поддерживали симбиотическую культуру, причём каждый предоставлял определённые материалы и знания, которые способствовали выживанию другого.

Все подробные записи о расе ксеносов были уничтожены, но легенды указывают на то, что этот вид в целом походил на ящеров по внешнему виду и биологическим характеристикам. Из-за исторической чистки схоласты не в состоянии определить основу культурных связей между этими ксеносами и местными людьми. На самом деле, не сохранилось даже названия этих существ, поскольку этот термин был объявлен анафемой после обращения людей в имперскую веру. Вместо этого они просто известны как "Вредители".

— Григорий ван Хецринг, управитель прославленного Света спасения и скромный сенешаль великой династии Жорн

Хотя вольный торговец Жорн был в восторге от того, что нашёл миссионера в такой короткий срок, меня беспокоит выбор, который он сделал из очень ограниченных доступных вариантов. Всего за неделю после нашего отплытия из Поступи, миссионер Алмас стала разрушительной силой для корабля в целом. Её рвение и воинственные наклонности значительно превышают привычные нам уровни. Я понимаю, что не моё дело подвергать сомнению мудрость тех, кто служит Императору с такой пламенной преданностью, но я обеспокоен тем, что мы можем столкнуться с серьёзными последствиями её продолжающегося вмешательства. Ситуация могла бы быть не такой разрушительной, если бы она не прибыла на борт корабля в то самое время, когда мы перевозили контингент Имперской Гвардии для развёртывания. Я в частном порядке выразил опасения по этому поводу лорду-капитану перед нашим отъездом, но он отклонил их, как он обычно. На самом деле он заявил, что был очарован огнём и инициативой миссионера. Я надеюсь, что это не очередная ошибка в суждении, поскольку то же самое рвение, похоже, является корнем наших нынешних раздоров. Безусловно, её святое подвижничество в форме боевого мастерства заслуживает уважения, но количество солдат Дома, которые выразило желание сопровождать её крайне меня тревожит. Кроме того, если Алмас станет известно о некоторых неосторожных действиях Жорна, могут возникнуть... осложнения. Я продолжаю советовать лорду-капитану, что было бы разумно смириться с потерей части личной гвардии дома и доставить миссионера на ближайший мир до того, как ситуация обострится.

Задел для приключения: Незаконченное дело

Наждурея и по сей день остаётся миром конфликтов. Имперское Кредо пустило корни и цепко держится, несмотря на сотрясающие планету постоянные и чрезвычайно кровавые потрясения. В последние годы последний отпрыск Ссавис начал подрывную работу. Этри Ссавис, прозванная “Потерянной королевой”, объединила вокруг себя значительную фракцию и незаметно устранила ряд местных представителей Имперского Кредо, которых она покорила или подчинила своей воле с помощью своих значительных психических способностей.

ПИ могли бы получить кругленькую сумму открыв торговый путь к недавно присоединённой Наждуре, которая долгое время считалась вольными торговцами никчемной пустошью, заполненной воюющими бандитами, и поэтому в значительной степени не освоенной. Конечно, более набожные люди могли бы посчитать, что приход Этри к власти сводит на нет работу Алмас. Таким образом, ПИ могли выступить против неё, стремясь установить собственное правление через соответствующего агента (после Предприятия “Вернуть благословенную реликвию”, см. стр. ЧЧЧ44) или просто убить конкурента и уйти, как это сделала Алмас давным-давно (Предприятие “Казнить предателя!”, см. стр. ЧЧЧ58). МИ может настроить или даже объединить эти Предприятия, чтобы они лучше соответствовали специфике мира Наждуреи.

Несмотря на то, что миссионер прибыла в мир с профессиональным военным контингентом, сил явно было недостаточно для прямого военного завоевания. Это дополнительно осложнялось тем фактом, что люди — главная цель — были по большей части довольны своими отношениями с ксеносами. Прежде чем приступить к военным действиям, Алмас осознала, что ей необходимо поработать над тем, чтобы вбить философский клин между двумя народами. Более того, если бы у этого разделения могла быть какая-то дополнительная основа, даже если бы эта основа была ложной и иллюзорной, она верила, что смогла бы лучше мобилизовать людей для обращения.

Алмас понимала, что ей нужно будет возглавить армию, способную полностью истребить ксеносов по всей планете. А для армии нужен размер, навыки и, самое главное, мотивация убивать своих бывших союзников, не подвергая сомнению правильность действий. У неё не было оружия, чтобы раздать его людям, но она придумала убедительную, заразительную причину, за которую они сплотились.

Численность ксеносов была самой высокой в условиях самого жаркого климата планеты — следствие их физиологии. Эти места также обладали

крупнейшими в мире запасами полезных ископаемых, которые имели решающее значение для некоторого мирового технологического развития. Миссионер сфабриковала информацию о том, что существа перерабатывали и собирали эти минералы. Затем она заявила, что их накопление ресурсов было частью плана по превращению человеческого населения в покорную расу рабов, используя полезные ископаемые для изготовления оружия и ведения войны с людьми.

Интегрировав Кредо в местную человеческую религию, Алмас сумела создать несколько ассоциаций, которые предлагали “доказательства” угрозы ксеносов. Ключом к этому стало её раскрытие нескольких поддельных рукописей, которые она подарила туземцам, указывающих на то, что рептильные существа были хранителями проклятых в древней мифологии их религии. Затем она использовала эти же материалы, чтобы показать Императора как проявление лидера их богов. Она обнаружила сильные параллели между несколькими их меньшими божествами и рядом имперских святых, включая любимого ею святого Когнатия.

Задел для приключения: Клинок Души

Самое знаменитое оружие Алмас хотя вряд ли единственное, учитывая, что всю сознательную жизнь она провела в битвах. Этот двуручный цепной меч под названием «Последнее завоевание» в настоящий момент хранится на бесплодном мире Лоретта. Конклав фанатиков под названием «Кровавые слёзы» сторожит клинок глубоко под крепостью и позволяет взглянуть на реликвию только тем, кто докажет свою состоятельность. Веря превыше всего в благочестие во время боевых действий, хранители клинка яростно защищают его, вызывая всех желающих его увидеть на ритуальные поединки.

Если ПИ, которые почитают Алмас (или ищут секреты, которые умерли вместе с ней, не обязательно о местонахождении гробницы Когнатия), хотят совершить паломничество, чтобы увидеть меч, они должны продемонстрировать свою веру и победить нескольких защитников клинка. Это можно рассматривать как Предприятие по возвращению благословенной реликвии (стр. ЧЧЧ44). Если ПИ смогут преуспеть в этом начинании, завоевав хорошую репутацию у Кровавых слёз, то желающие могут даже обучиться у этих боевых фанатиков и получить альтернативный ранг Красного посвящённого (см. стр. ЧЧЧ76).



Алмас использовала эту информацию чтобы вызвать у населения планеты религиозный пыл. Весть о её откровениях распространилась по планете подобно лесному пожару, поскольку всё больше и больше людей принимали учение. Поскольку это быстро стало основными принципами Покоя Трейнора, для «просвещённых» людей стало очевидным невозможность продолжать сотрудничество с ксеносами. Первоначально беспорядки вспыхнули во всех пунктах совместного проживания, а в скором времени переросли в военные действия. В этот момент вмешалась миссионер, чтобы взять под непосредственный контроль жестокость, которую она вдохновила.

Всего за семь лет люди, следуя руководству миссионера, полностью уничтожили расу ксеносов. Все их города и здания были разрушены. Любые документы или произведения искусства, на которых были изображены эти существа или хотя бы упоминались о них, были объявлены анафемой и уничтожены. На их месте были созданы бесчисленные новые статуи и рукописи, посвящённые Императору.

Война не обошлась без жертв. Устранение ксеносов разрушило инфраструктуру планеты. Столетия спустя она всё ещё не достигла того уровня стабильности, который был до прибытия миссионера. Несмотря на это запустение, население сохранило веру в Имперское Кредо. Оно продолжает восхвалять Алмас как слугу Императора, который раскрыл истинные опасности, с которыми человечество сталкивается среди звёзд.

Призвание

Считается, что подавляющее большинство личных вещей Алмас утеряно, поэтому вещественные доказательства её деятельности в лучшем случае фрагментарны. Подтверждения её деяний часто находят в устных преданиях, которые рассказывают последователи. Однако совершенно точно, что она использовала легенду о Когнатии во всех своих учениях в Коронусе. Причина особой преданности Алмас святому остаётся неясной. Хотя легенды о нём широко известны в Коронусе и Каликсиде, но на Синофии, где Женестьева выросла, его приверженцев никогда не было. Некоторые предполагают, что восхищение легендарной фигурой вышло на первый план во время службы инквизитору Рейхсольту.

Даже без веских доказательств причины преданности, легенда о Когнатии привела Алмас к успеху в Коронусе. Она смоделировала собственную жизнь по образцу историй о его военных триумфах. Одни биографы указывают на то, что она заимствовала оттуда стратегии в качестве моделей для формулирования собственных побед. Эти закономерности происходили слишком часто, чтобы быть простым совпадением. А другие настаивают на том, что миссионер просто черпал вдохновение в рассказах о древнем святом.

Рассказы о великом воине и учёном часто включают его легендарные победы за пределами Империиума. Некоторые мифы повествуют о чудесных устройствах, что были способны сокрушить врагов человечества одним лишь усилием мысли. Изучая различные местные легенды, Алмас стала выдающимся экспертом по легендарной тактике святого. В нескольких случаях миссионер с большим успехом повторяла его стратегии

Как и во всём остальном, я знаю, что рука Бога-Императора привела меня в это место. Он не позволил бы мне тратить время и ресурсы на поездку в этот регион, если бы моё присутствие не было необходимо. И всё же я нахожусь в конфликте с человеком, который также утверждает, что исполняет Его волю. Когда мы добрались до системы, я обнаружила, что Джоллус Маркетт уже начал процесс обращения её жителей в имперскую веру. Даже находясь в изоляции своей собственной миссии, я слышала о его деятельности и триумфах, поэтому было неожиданно обнаружить его активным в этом мире.

Когда я услышала о его присутствии, я немедленно отправилась к нему, чтобы обсудить, как мы могли бы наиболее эффективно донести пути истинной веры до этого мира. К своему удивлению и ужасу, я обнаружила, что он не считает мою помощь необходимой. Скорее даже наоборот, он утверждал, что методы, которые он уже внедрил, будут достаточно, чтобы обеспечить спасение мира. Я не согласилась с дураком, и надеюсь, что этот человек осознает истину в моих словах. Ресурсы Маркетта в этом месте превышают мои собственные, и было бы безумием тратить его активы на развязывание войны за обращение мира. Возможно, Бог-Император послал меня в это место, чтобы я могла обсудить это с Маркеттом. Возможно, одни мои слова были необходимы, чтобы перенаправить планы моего коллеги на службу Имперскому Кредо. Если это так, то усилия не были напрасными, хотя я боюсь, что, возможно, никогда не узнаю правды.

Методы Маркетта, на мой вкус, слишком медленные. Он отказывается начинать войну против неверующих. Вместо этого он настаивает на том, что его нынешние усилия, несомненно, приведут к превращению общества истинноверующих в менее чем за одно поколение. Его аргумент о том, что это могло бы привлечь гораздо больше душ к Имперскому Кредо, был основан на относительно низком уровне рождаемости и смертности в нынешних условиях по сравнению со временем конфликта. Хотя его цифры, вероятно, точны, идея позволить хотя бы нескольким неверующим продолжать жить вне света Бога-Императора отвратительна со всех точек зрения. Я надеюсь, что мои слова окажут преобразующее воздействие, так что он сможет признать необходимость войны для распространения веры в Коронусе.

-Алмас



в рамках собственной миссии. Она чувствовала, что эти успехи были явным признаком непреходящей важности мифов о Когнатии в Коронусе.

По мере продвижения своей миссии Женеьева продолжала собирать каждую крупницу информации о Когнатии что могла найти. Хотя поначалу это сводилось к документам, вскоре её поиски перешли к приобретению святых реликвий. Во многих случаях это включало оружие и экипировку, которые имели сильную связь с древним святым. Некоторые легенды говорят, что её знамя было реликвией святого. Другие указывают на то, что Алмас когда-то владела особенным цепным мечом, который приобрела на разрушенном космическом корабле на Икране во время насильственного обращения местных жителей.

Считается, что Алмас начала процесс объединения всех своих исследований о святом Когнатии в единый массивный том. Эта работа представляла собой одно из наиболее полных обобщений его истории. В нём содержались убедительные доказательства расположения многих планет из легенд о нём, а также некоторые артефакты, которые потенциально могли остаться на каждом из миров. Считается, что собранный ею архив содержит конкретные стратегии, которые миссионер сочла эффективными для выявления и восстановления этих артефактов.

После смерти Алмас имперские схоласты начали собирать свидетельства о её жизни и философии. В рамках этого переписчики опросили многих из ближайшего окружения Женеьевы. Несколько последователей рассказали о своих беседах с миссионеркой и её планах на будущее. Многие из которых были сосредоточены на мифе о святом Когнатии. Они также вспомнили множество случаев, когда она не спала допоздна, записывая свои мысли и заметки в огромный том. Однако подтверждённых записей об этой работе нет. В житие миссионерки часто упоминаются её исследовательские заметки о местонахождении давно утерянного тайника с археотехом. Однако этот труд, который по мнению многих мог бы привести путешественника прямо к

гробнице, хранится на Лоретте и недоступен для всех, кроме её самых фанатичных приверженцев.

Примечательно, что было восстановлено несколько фрагментов, хотя они, скорее всего, собраны из черновиков, а не из окончательной работы. Как минимум в четырёх отдельных случаях исследователи раскрывали техножрецам Адептус Механикус удивительные находки археотеха, которые были заново открыты с использованием материалов, связанных с Алмас. Во всех случаях отдавалось должное её исследовательской работе как первоисточнику открытий. Хотя ни в одном месте не было указано какой-либо конкретной ссылки на святого Когнатия, ясно, что все они легко могли быть связаны с легендой о нём.

Большинство тех, кто чтит память Алмас, считают, что поиски могилы святого были величайшим невыполненным испытанием в её жизни. Многие утверждают, что она смогла бы найти, если бы не умерла так рано. Другие настаивают на том, что она потому и умерла, что не отступила от своей цели. Этот аргумент ссылается на силу проклятия в отношении любого, кто хочет осквернить могилу имперского святого.

Место упокоения

Алмас встретила смерть так, как жила – в славной битве и с сердцем, полным ярости Императора. Вскоре после духовного уединения на пыльном мире Лоретта, Алмас приняла сознательное решение отправиться в “Банестар”, место, что было полностью осквернено Разрушительными Силами. Что послужило причиной этому неизвестно, но она считала, что её жизнь достигла критического момента. А именно она считала, что для продолжения поисков гробницы святого Когнатия ей необходимо пройти суровое испытание. И для этого необходимо основательно очистить мир, где уже господствовал Имматериум.

Несколько человек утверждают, что им удалось сбежать с той планеты, хотя все они получили серьёзные ментальные и духовные шрамы. Последняя легенда Алмас связана

с историями, которые эти безумцы рассказывали после возвращения в более цивилизованные миры Коронуса. Эти истории в значительной степени не согласуются друг с другом, что наводит на мысль о том, что по крайней мере некоторые из них предназначены для того, чтобы служить притчами, или были порождением ума сумасшедшего. Некоторые из лучше задокументированных сказаний также не согласуются с предыдущими моделями тактических подходов Алмас. Это говорит о том, что либо они неточны, либо что она действовала основываясь на пока ещё не найденной информации.

Ясно, что в своей последней миссии она возглавляла силы, которые были прискорбно недостаточно оснащены для завоевания места, полностью находящегося во власти Тёмных Богов. Её экспедиция состояла из одного транспортника, который был лишь слегка вооружён и бронирован. Хотя у неё было две роты солдат, порченые существа превосходили их численностью более

чем в десять тысяч раз. В своей последней битве она намеренно вступила в прямую конфронтацию с могущественным демоном. Если эта легенда точна, то неудивительно, что она рассталась с жизнью в такой битве, хотя легенда утверждает, что она убила врага на последнем издыхании.

В обращённых ею мирах есть много святилищ, что продолжают чтить память о ней. Однако из-за характера её кончины вряд ли сохранились какие-либо относящиеся к ней подтверждённые реликвии. Хотя многие и утверждают, что у них есть подобные артефакты. Меч, который в настоящее время хранящийся на Лоретте, является одной из таких вещей, которые точно принадлежали ей. Для получения дополнительной информации о клинке под названием «Последнее завоевание Алмас» см. «Святые реликвии Коронуса» на стр. 444103.



Никомед Киф

“Мы должны обратить эти заблудшие души на сторону Императора. Нам нужны их тела, чтобы обслуживать горнодобывающий комплекс, и мы также должны убедиться, что их души трудятся с правильной мотивацией”

— Никомед Киф, до вторжения в Своенравный камень

История Никомеда Кифа началась при неблагоприятных обстоятельствах. Только особая преданность и рвение дали возможность сыну осуждённого предателя повзрослеть, не говоря уже о шансе служить в качестве члена Миссионариус Галактия. Успех, которого он добился, несмотря на столь сложное начало, является свидетельством его знаний и врождённых способностей. Многие служители Экклезиархии добились гораздо меньшего, несмотря на нормальное обучение и полную поддержку этого учреждения. Испытать такую славу и триумф за пределами Империи, где поддержка гораздо менее доступна — явное свидетельство благосклонности Императора.

Наследник династии Кифов, Никомед должен был сменить своего отца на посту планетарного губернатора Ласкина, что в секторе Каликсида. Его ранние годы прошли в состоянии расточительной роскоши. В юности он считался одарённым, обладавшим огромной склонностью к знаниям. С раннего возраста он путешествовал по всей планете, учась у самых выдающихся учёных мира. Путешествия, часто предпринимавшиеся только в компании сенешала отца и отряда телохранителей, включали посещение многих самых важных учреждений мира. Он посещал святилища, мануфактуры и обширные хабы. В каждом из них он старался взаимодействовать с жителями и рабочими до такой степени, что часто его охране становилось невероятно неуютно и приводило к не одному дикому и мучительному приключению для всех, кто сопровождал его. Таким образом, Никомед стал очень мирским и наблюдательным молодым человеком, всегда осведомлённым о своём окружении и о том, как

использовать всё и всех в своих интересах.

Судя по всему, его раннее образование было сосредоточено именно на том, чего и следовало ожидать от молодого дворянина. Он пришёл к пониманию испытаний и невзгод низшего класса, но только с точки зрения того, кто должен с ними справиться. Он был одержим историей как родного мира, так и галактики за его пределами. Он проявил некоторую склонность к базовым учениям Адептус Механикус, но исключительно как любитель. Молодой Киф проявил сильную природную склонность к математическим вычислениям, особенно когда они касались вопросов экономики и бюрократического правления. Его воспитатели не замечали за ним какой-либо особой религиозной преданности. Хотя он выполнял обязательства в соответствии с Имперским Кредо, но редко выходил за рамки стандартных требований к образованию или демонстрации преданности. Хотя его небрежная набожность вряд ли была нетипичной для молодого дворянина Каликсида, воспитатели из Экклезиархии неоднократно обращались к его родителям с просьбой привить их наследнику большее уважение к религии.

Степень его преданности (или то, как он её демонстрировал) изменилась после семейной катастрофы. Когда Никомед был ещё молод, агенты инквизитора Штуринга провели расследование в отношении его отца и признали того виновным в тяжких преступлениях против Империи. Полная, конкретная природа преступлений Кифа-старшего никогда

публично не разглашалась. Основываясь на процессе расследования, биографы Кифа полагают, что в основе преступлений лежала неспособность должным образом отправлять планетарную десятину и распределять имперские активы, но за прошедшие



Задел для приключения: Состояние Кифа

Происхождение миссионера Кифа неразрывно связано с преступлениями его отца. Некоторые легенды предполагают, что эти преступления включали в себя бегство с очень крупной суммой ресурсов, которая включала десятину Ласкина на несколько лет вперёд. Согласно легенде, большая часть этих ресурсов так и не была найдена и их истинная судьба утеряна во времени. Многие предполагали, что миссионер, несмотря на личные обеты бедности, мог сохранить всё или часть этих средств. Эти исторические спекулянты часто предполагают, что во многом удача миссионера, а также терпимость Екклесиархии к его действиям были обусловлены щедрыми пожертвованиями, сделанными из этого огромного состояния. Другие искатели сокровищ полагают, что Никомед Киф, возможно, забрал эти ресурсы в свой последний путь.

Правда в том, что состояние Кифа находится не на его могиле и не в храме Молота на Фоулстоуне. Оно лежит глубоко под волнами Икерана (см. стр. ЧЧЧ62), мира, который Киф ненадолго посетил в начале своей карьеры. Спрятал ли он его здесь, намереваясь вернуться, или утопил в качестве покаяния за грехи отца, но жители Икерана до сих пор помнят визит Кифа в их мир, ассоциируя его со знаком молота. Хотя Икеран в имперскую веру обратила Женевьева Асмас, и большинство его жителей до сих пор считают её истинным посланником Императора, Киф, тем не менее, пользуется посмертным статусом местнотчимого покровителя знаний и секретов. Место визита Кифа до сих пор почитается местными паломниками, которые бросают свои пожитки в глубины, где он ранее оставил своё состояние. Если ПИ желают найти это затонувшее сокровище, они могут отправиться на охоту за этим утерянным богатством (Предприятие “Возвращение благословенной реликвии” на стр. ЧЧЧ44). МИ может изменить пример Предприятия так, как считает нужным, исходя из обстоятельств Икерана и той формы, которую, по его мнению, должно принять спрятанное сокровище Кифа.

столетия было “потеряно” слишком много данных, чтобы можно было найти какой-либо окончательный ответ. По причинам, до сих пор неизвестным, инквизитор Шторинг решил казнить планетарного губернатора вместе с его семьёй и всей домашней прислугой. Никомед, который путешествовал во время вынесения приговора, был единственным представителем династии Кифов, которого пощадили.

Выживание Никомеда зависело от двух ключевых решений. Первым был его выбор отказаться от всех прав на семейное наследие. При этом все личные активы его отца были переданы Империи. Вторым было его решение поступить на службу к Адептус Министорум. Этот выбор был сделан только после того, как Никомед продемонстрировал особенно глубокое знание Имперского Кредо и представил доказательства того, что он всю свою жизнь совершал частные богослужения. Первоначальное тестирование показало, что личность и образование подростка сделали его перспективным кандидатом на службу в Миссионариус Галаксия, что также (не случайно) гарантировало бы, что он проведёт остаток жизни далеко от места рождения, чтобы представлять какую-либо угрозу порядку Ласкина, вызывая нежелательные вопросы легитимности и преемственности.

Из-за исключительно позднего начала образования Никомед прошёл сильно ускоренный курс подготовки к жизни миссионера. Его образование до этого момента было лучшим, которое могла позволить себе очень богатая дворянская семья, но оно было слишком широким и общим для человека, предназначенного служить Екклесиархии. Следовательно, ему пришлось за очень короткий срок изучить феноменальное количество информации о внутренней работе Миссионариус Галаксия и Имперском Кредо. Необходимая физическая и боевая подготовка ещё больше усложняла это начинание.

Образование Никомеда как дворянина было сосредоточено на стратегии и дуэлях. Чтобы служить миссионером молодой человек должен был изучить стратегии, более подходящие для открытых боевых действий, особенно те, которые требуются для руководства с передовой. Чтобы эффективно пройти эти испытания, молодой человек попросил, чтобы ему позволили тренироваться с унтер-офицерами имперских сил, которые в настоящее время находились в гарнизоне на планете. Солдаты, размещённые там для поддержания мира после того, как Киф-старший был свергнут, сыграли важную роль в обучении молодого человека

искусству эффективного ведения боя, чтобы он мог победить любой ценой и несмотря ни на что выжить.

Призвание

Приближаясь к завершению миссионерского обучения, Киф встретился с многочисленными руководителями Екклесиархии в надежде оказать некоторое влияние на характер и местоположение своей миссии. В этом вопросе молодой человек и его наставники сошлись во мнении, что его назначение должно быть удалено от Каликсиды. Несмотря на его преданность, было ясно, что многие могли ассоциировать Никомеда только с преступлениями отца. За годы обучения он пережил множество покушений на свою жизнь, многие из которых исходили от светских властей Ласкина. Было ясно, что для того, чтобы иметь хоть какие-то разумные шансы на успех в качестве миссионера, ему нужно будет уехать далеко от мира, который он когда-то называл домом.

Если его назначение является каким-либо показателем, то высокопоставленные члены Екклесиархии были осведомлены о потенциальных угрозах, с которыми столкнулся Киф. Формальным заданием Кифа было отправиться в Коронус просвещать тёмных людей об Имперском Кредо. С самого момента назначения новоиспечённый миссионер понял, что это будет чрезвычайно трудная задача. Проход через Пасть предполагал, что у него будет очень ограниченный доступ к любым имперским ресурсам. Кифу нужно было научиться работать практически в полной изоляции в течение длительных периодов времени, поистине сложная задача, которая по полной испытает его миссионерское образование.

Перед отбытием в Коронус Кифу было разрешено совершить турне по мирам Каликсиды. Целью этого тура было из первых рук ознакомиться с трудами миссионеров, преуспевших в распространении веры в регионе. Хотя новоиспечённый миссионер уже был знаком с их работами, наблюдение за результатами оказалось вдохновляющим. Изучавшие дневники Кифа тех времён архивисты подробно прокомментировали собранные миссионером культурные открытия. Его заметки включали обширные наблюдения о контрастах между культурами миров, до прибытия имперских миссионеров в отличие от их нынешней структуры. Основываясь на этих сравнениях, он составил обширный набор директив для разработки наиболее эффективных методологий преобразования мира из места разрозненных, враждующих банд в полностью единый, послушный имперский мир. Вера

как в Имперское Кредо, так и в могущество Адептус Администратум сквозила в его аннотациях.

Во время дополнительных лет учёбы Киф нашёл время обсудить вопросы веры со многими признанными лидерами Адептус Министорум в секторе. В рамках этих дискуссий он также встретился со светскими лидерами. Согласно найденным дневникам Кифа, он, по-видимому, взял за правило изучать, как разные духовные наставники предпочитали работать с правительственными чиновниками. Особый интерес представляли методы, которые различные священнослужители использовали для влияния на политических лидеров. Сравнивая эти методы с теми, которые использовали миссионеры, Киф пришёл к выводу, что он мог бы лучше обеспечить долгосрочный успех своей миссии в мирах бескрайнего Коронуса.

В Коронус

Завершив турне, Киф начал последние приготовления к путешествию в Коронус. После тщательного обдумывания своих ограниченных возможностей миссионер решил отправиться на борт судна вольного торговца Божественная слава, которое готовилось пересечь Пасть. Транспорт недавно доставил груз редких товаров с миров, принадлежащих его династии, на планеты Каликсиды. Теперь грузовые трюмы были заполнены обычными имперскими припасами для смельчаков, стремившихся расширить границы Империиума.

Транспорт также перевозил огромное количество пассажиров, путешествующих в далёкие миры. Подавляющее большинство были колонистами. Эти люди были по большому счёту преступниками, выбравшими в качестве наказания задачу укрощения далёкого мира для Империиума вместо службы в его пределах. Киф провёл значительную часть путешествия тесно сотрудничая с этими людьми. Он считал своим долгом укрепить их веру, чтобы они были готовы поддерживать её вдали от присутствия официальных агентов Адептус Министорум. В дополнение к духовным урокам Никомед также идеально подходил для того, чтобы давать советы о правительственных структурах, которые могли бы эффективно работать в условиях изоляции колониального мира.

Другая значительная часть пассажиров входила в группу ревностных подвижников, объединённых верой в святого Когнатия. Эта группа стремилась основать

монастырь в Коронусе на планете Фоулстоун, который когда-то посетил их избранный покровитель. Они верили, что легендарный святой заслуживает группы, преданной его поклонению в регионе, который он так отважно исследовал. Когда они услышали, что среди пассажиров был миссионер, монахи разыскали Кифа. Оставшуюся часть путешествия они следовали за миссионером, постоянно прося у него совета, как оставаться верным Имперскому Кредо вдали от прямого влияния Экклезиархии.

Никомед Киф поначалу неохотно соглашался работать с монахами. Признавая, что они не имели никакой формальной санкции Экклезиархии, он чувствовал, что его сотрудничество придаст им неподобающее чувство авторитета. Несмотря на это, он не мог не признать их веру в святого Когнатия и Императора. Хотя поначалу Киф неохотно общался с ними, со временем у него начало развиваться чувство товарищества. В конце концов он дал настоятелю и его последователям множество советов о практических аспектах создания изолированной колонии и поддержания отношений с имперскими властями. Монахи в знак благодарности предложили ему помощь, как только оснует монастырь на Фаулстоуне.

В свою очередь, он начал ценить их особую преданность святому Когнатию. До этих обсуждений Киф был лишь частично знаком с легендами о святом. За месяцы путешествия миссионер развил в себе глубокую и личную веру в святого. Очевидно, что исследователь был человеком великой веры, но одной веры недостаточно, чтобы привести святого к славе. Работая с разными монахами, Киф увидел множество различных способов, которыми каждый из них выражал свою преданность святому.

По мере того как миссионер непреднамеренно изучал многие аспекты святого, его признательность продолжала расти. В конце концов, ключом к особой преданности стали технологические чудеса, неотъемлемые от мифов. Во многих историях святой Когнатий владел археотехническими устройствами, которые могли преобразовывать планеты и население так, чтобы им было легче демонстрировать свою преданность Империиуму. Киф полагал, что если какая-либо из этих древних машин всё ещё существует, они могут существенно повлиять на его собственную миссию в Коронусе. Видя сильные параллели между деяниями древнего святого и теми, которые он

Я воспринял сегодняшнюю встречу с другим миссионером как знак Императора о том, что мои планы должны немного измениться. Хотя я всегда считал своим долгом посетить следующий доступный мир для обращения, сегодняшние усилия не привели к достижению реальной цели. Вскоре после того, как корабль вышел на орбиту и до того, как мой шаттл смог стартовать, до меня дошло известие, что другой миссионер находится на борту шаттла, уже направляющегося к кораблю. Я не мог устоять перед возможностью поделиться хлебом и поделиться историями с другим членом Миссионариус Галактия, поэтому отложил свою экспедицию. Хорошо, что я решил сделать это, поскольку, похоже, мир уже преобразован.

Алейникова — истинный и преданный слуга Императора, который хорошо освоился на просторах Коронуса и завершил преобразование мира. Наши пути, несомненно, продолжат пересекаться в течение следующих двух недель, пока судно долетит до другого целевого мира. В течение этого времени я с нетерпением жду вдумчивых и провоцирующих дискуссий о том, какие методы каждый из нас предпочитает. Я подозреваю, что наши подходы могут радикально отличаться.

Во многом это связано с тем, что я поражён, как её философия достигла какой-либо степени успеха в мирах Коронуса. Ей кажется, что любое путешествие за пределы Империиума должно обернуться для неё гибелью. Хотя она явно верна вере и предана делу, она, похоже, не знакома с тёмными сторонами человечества. Я ценю её успехи, но опасюсь, что её обращение может продлиться недолго, поскольку она, кажется, слишком щедра на доверие. В конце концов, она с готовностью доверилась мне, и хотя я не питаю к ней недоброжелательства, даже в нашей собственной организации есть те, кто не столь альтруистичен даже по отношению к своим предполагаемым братьям. В вере и харизме у неё недостатка нет, но долгосрочные перемены требуют конкретных планов.

— Миссионер Никомед Киф,

Исполнитель воли Бога-Императора на просторах Коронуса

Написано на борту судна Света спасения лорда-капитана Жорна



сам надеялся совершить, Никомед начал включать некоторые легенды о святом Когнатии в собственное учение.

Судя по всему, прохождение Божественной славы через Пасть прошло без происшествий. Судно прибыло со всем экипажем, пассажирами и грузом целым и невредимым. Многие пассажиры и члены экипажа приписывали успех заступничеству святого Когнатия, вернувшего своих верующих в Коронус. Киф много писал об этом вопросе в своих дневниках того времени. Некоторые схоласты полагают, что этот опыт стал последним камнем, укрепившим его личную преданность святому.

Киф расстался с монахами и большинством пассажиров у Поступи. Это была первая остановка судна, и кораблю потребовалось несколько дней, чтобы полностью разгрузиться. Дневники Кифа указывают на то, что он серьёзно рассматривал возможность продолжения миссии с одной из групп колонистов, но в конечном счете предпочёл остаться на борту корабля в надежде найти более подходящее место для начала своей миссии. Судя по записям в дневнике, расставание было для миссионера глубоко эмоциональным и духовным моментом. Составленные из судовых журналов и другой корреспонденции отдельные отчёты указывают на то, что Киф становился всё более взволнованным по мере того, как Божественная слава делала последние приготовления к отплытию из Поступи. Многие считают, что именно в этот момент по-настоящему началась его миссия.

Миссия

Киф решил покинуть Божественную Славу в первом мире человеческой цивилизации, с которой он столкнулся. Неясно, было ли это по его выбору по прибытии, ссадил ли его капитан или он каким-то образом убедил его специально отправиться в такой мир. В любом случае, эта закономерность проявлялась на протяжении всей карьеры

миссионера. Без исключения, каждый раз, когда он выполнял миссию в одном мире, он немедленно садился на корабль и высаживался на его следующей остановке, чтобы продолжить служение.

Рвение миссионера было настолько велико, что он редко находил время для отдыха между своей работой в различных мирах. Он понимал, что миры Коронуса настолько отчаянно нуждались в руководстве Императора, что тратить время на выбор цели было бы пустой тратой времени. Вместо этого он просто путешествовал по соседним системам, постоянно распространяя Имперское Кредо. В тех случаях, когда последовательные миры его миссии кажутся слишком отдалёнными, схоласты обнаружили, что эти миры были связаны другим основополагающим фактором: легендами о святом Когнатии.

Бирионкс Прайм

Первой остановкой Кифа в Коронусе стал мир смерти, наполненный выносливыми, жестокими людьми и климатическими угрозами. По прибытии он быстро установил контакт с одним из местных жителей. Хотя он тщательно распространял Имперское Кредо среди членов первого клана, с которым встретился, во время этого первоначального контакта его главной целью было наблюдение за их культурой и образом жизни. Согласно восстановленным фрагментам дневников, миссионер твёрдо верил, что успешное обращение зависит от правильной адаптации послания к местным условиям.

Флора и фауна планеты была чрезвычайно токсична. Ни одна из местных форм жизни не была съедобной из-за различных загрязняющих веществ. Вместо этого колонисты стали зависеть от земных видов, которые их предки принесли в мир тысячи лет назад. Но даже они плохо росли на планете, поскольку растения и животные едва ли могли конкурировать с более агрессивными эндемиками. Ситуация ещё больше усложнялась появлением мигрирующих хищников планеты. Из-за своих регулярных перемещений

туземцы не имели возможности построить какую-либо крупномасштабную инфраструктуру или создать большие, стабильные общества.

Совокупность этих факторов означала, что человеческая популяция на планете едва ли была способна постоять за себя. Невероятно низкие урожаи диктовали, что жителям приходилось посвящать подавляющую часть своего времени выживанию в одиночку. Чрезвычайно высокий уровень смертности из-за тяжёлого недоедания, а также загрязнение многими присущими планете токсинами не позволяли населению приносить какую-либо реальную пользу Империи.

Осознавая, что мир находится в глубоком кризисе, Киф верил, что обращение их в имперскую веру может быть осуществлено одновременно с тем, как он поможет им в их физическом выживании. Поскольку у миссионера не было значительного сопровождения, у него не было другого выбора, кроме как напрямую взаимодействовать с местным населением. Целью Кифа было быстро обратить в Кредо один клан, а затем использовать своих новых последователей в качестве учеников для дальнейшего распространения слова по всей планете. После тщательного обдумывания он определил группу, которая казалась достаточно большой, чтобы соответствовать его потребностям, но в то же время отчаянно нуждалась в той помощи, которую он мог предложить.

Миссионер решил сосредоточить усилия по обращению на нескольких основных элементах. В общих чертах он объяснил Имперское Кредо с помощью разговорной метафоры. Киф очень подробно рассказал об истории и деяниях Империи, божественности Императора, мощи и опыте Его пути. Он предупреждал об опасностях мутации, ксеносов и псайкеро. Наконец, он использовал загрязнённую поверхность планеты в качестве примера мутации, а её хищников в качестве источника угроз ксеносов.

В сочетании с этими учениями он реорганизовал социальную иерархию групп, с которыми сталкивался, в пользу боевых достижений. Это помогло ему укрепить позиции имперской веры связав её с охотничьими обычаями, которые уже применялись местными кланами, а также позволило использовать угрозу применения силы против воюющих группировок. Секреты ковки стали, которыми владел Киф, оказались исключительно полезными и позволили принявшим Имперское Кредо группам получить преимущество перед теми, кто отвергал Кифа. Следуя такому подходу он был чрезвычайно успешен в своей миссии на планете. За короткое время те кланы, которые приняли его учение, смогли обеспечить себе такую степень власти и военной мощи, какой мир никогда ранее не знал.

Кроме того, поскольку основные учения включали принципы боевой готовности, племена смогли устранить угрозу, исходящую от тех, кто игнорировал священное послание Имперского Кредо. Всего за несколько лет выжившее население планеты начало расти, и семена веры были посеяны.

Вечноуборочная

Когда путешествия Кифа привели его в этот мир, он поначалу был впечатлён степенью его изошённости. По меркам Коронуса, здесь была высокая плотность населения, хотя технологический уровень включал лишь базовое производство. Существовало даже хорошо организованное центральное правительство, которое поддерживало стабильность на планете. Он не видел явных свидетельств мутации или разложения культуры. Во всех смыслах мир казался идеальным кандидатом для быстрого обращения в Имперское Кредо, чтобы однажды он мог быть официально включён в состав Империи.

Задел для приключения: Сеем чудеса

После ухода Кифа Вечноуборочную на протяжении нескольких поколений сотрясали катаклизмы. Идеологические группировки и великие союзы перестали иметь значение перед лицом полного экологического коллапса, и разрозненные выжившие на планете теперь являются кочевниками, путешествующими по пустошам и ссорящимися из-за оставшихся скудных ресурсов. В мире мало что ценного, за исключением древней и невероятной археотехнической реликвии, устройства XED1.11178e “Убертас”.

Машина находится в самом сердце джунглей, созданных ею самой – маленькое зелёное пятнышко на безликой и жестокой пустоши. Кочевники полагаются на неестественную зелень во время сухого сезона, никогда не осознавая, что забытый артефакт внутри когда-то принёс их миру беспрецедентное процветание.

Если ПИ пожелают вернуть устройство, МИ может рассматривать это как Предприятие “Возвращение благословенной реликвии” (см. стр. ЧЧЧ44). Однако это лишило бы выживших на планете их последних средств к существованию. Если бы ПИ пожелали, они могли бы вместо этого осуществить Предприятие «Просвещение заблудших» (см. стр. ЧЧЧ40), чтобы вернуть свет Императора этим погружённым во мрак душам, объединив их под Имперским Кредо и возратить миру былую славу на благо Империи.

Первым делом миссионер установил контакт с лидерами планеты. За годы, прошедшие с тех пор, как Пасть вновь открылась, у них были очень ограниченные контакты с судами вольных торговцев. Этого было достаточно, чтобы они знали о существовании Империи, но не более того. Киф использовал эти встречи, чтобы предоставить правителям информацию о величии Императора и безопасности, которую предлагал Империи. Хотя некоторые высказывали опасения по поводу отказа от своей независимости, преданного рвения миссионера было достаточно, чтобы за короткий промежуток времени привлечь к себе множество новообращённых.

С благословения правительства миссионер начал процесс официального обращения коренных жителей планеты в имперскую веру. Как и в нескольких других мирах, Киф потратил значительную часть времени на выявление наиболее ревностных из своих первых последователей. С этими людьми была осуществлена дополнительная подготовка, и они были отправлены служить в качестве его учеников по всему миру. Таким образом, послание распространилось гораздо быстрее, чем он мог надеяться сделать самостоятельно. К сожалению, не все его решения на данном этапе были идеальными.

Трое из тех, кого завербовал Киф, оказались неудачным выбором. Коллективно трио приняло идею Императора, но отрицало опасность псайкеро. Причина была очевидна: три брата сами были псайкерами, надеявшимися использовать влияние Кифа для подпитки собственных амбиций. Несмотря на то, что они открыто работали с миссионером, они создали заговор с намерением устранить его, как только он выполнит свою роль. Общась с другими людьми, которые, как они знали, были психически активны, их нечестивый союз быстро рос.

Пока Киф продолжал работу не подозревая об этой новой угрозе, братья провели ритуал со своими последователями, призвав Разрушительные Силы. Они

намеревались использовать саму суть планеты, чтобы убить миссионера. Они верили, что знак такого масштаба может убить его, положив конец угрозе, а также продвинуть их на руководящие посты. Глупо полагая, что могут контролировать Имматериум, они потребовали от демонов подчинения и убийства миссионера. Они даже принесли большие кровавые жертвы Тёмным Богам.

Вскоре разразилась катастрофа, хотя и не так, как они надеялись. Десятки вулканов спонтанно возникли и изверглись по всей поверхности планеты. Один из них даже появился в центре столицы страны, разрушив город, свергнув правительство и убив многих мировых лидеров. Однако самому Кифу удалось спастись, и он считал своё выживание не чем иным как чудом, дарованным самим Императором.

Когда кризис набирал обороты, Киф выступал перед толпой у храма-музея, посвящённого технологической истории Вечноуборочной. Пытаясь спастись от возникающих потоков лавы и провалов в земле, миссионер бежал через музей. Когда стена рухнула, он схватил археотеховый силовой молот чтобы пробить путь наружу и сбежать. Это древнее оружие станет “Зарядом Благодетельства”, как он его назвал, реликвией, которая до сих пор неразрывно связана с историей

Кифа.

После разрушений по всей планете началась религиозная война. Выжившие псайкеры и их последователи жестоко схлестнулись с теми, кто обратился к Имперскому Кредо в час кризиса. Лидеры обеих групп обвинили своих противников в масштабной геологической катастрофе, и ни у одной из сторон не было ресурсов, чтобы предложить помощь выжившим. Вместо этого цикл мести снова и снова сотрясал мир, поскольку каждая сторона пыталась устранить своих ненавистных соперников.

Полагая, что планета больше не является стабильной, Киф решил сбежать на борту следующего транспортника взяв с собой столько людей, сколько смог. Несмотря на то, что он заложил прочную основу для Имперского Кредо, Никомед опасался, что приведённые в движение силы вскоре могут физически



Никомед Киф, безусловно, самый приятный из миссионеров, которых вольный торговец Жорн привёл на борт Света спасения. На самом деле, он производит на меня впечатление по-настоящему искреннего человека, чья вера и рвение вторичны по сравнению с его заботой о распространении власти Империчума в Коронусе. После сегодняшнего приветственного ужина я, по своему обычаю, выпил аперитив с миссионером. Я вряд ли позволю любому миссионеру пытаться посеять мятеж в команде, поэтому научился дипломатично расспрашивать об их вере и обычаях.

Киф был неизменно вежлив и дипломатичен в своих ответах. Хотя он явно верил в свою миссию, в его глазах и голосе никогда не было того фанатичного рвения, которое я так часто видел раньше. Вместо этого его подход был рациональным и приветливым. Казалось, ему было удобно обсуждать, как его миссия может изменить жизнь населения способами, выходящими далеко за рамки религии.

Миссионер часто ссылался на свою веру, но он также подробно говорил о возможностях расширения торговли и определения будущих центров вербовки в Имперскую Гвардию. В нескольких случаях он даже заходил так далеко, что упоминал богатые ресурсы миры, которые могли бы представлять интерес для династии Жорн. Он счёл нужным объяснить, что это были системы, которые он ранее посещал в ходе своей миссии. Он верил, что дополнительные контакты с Империчумом могли бы способствовать развитию и поддерживать веру. Его подход был полностью сосредоточен на том, чтобы как можно быстрее расширить границы Империчума за счёт Коронуса.

Основываясь на доказательствах, которые мы видели, я считаю, что его взгляды слишком оптимистичны, но я, безусловно, ценю его прагматичные и функциональные методы. На самом деле, я не мог не выразить своего удивления, увидев человека с такой философией в качестве члена Миссионерского Галактика. Его реакция на этот комментарий была гораздо прохладнее, чем я ожидал. Он вежливо, но лаконично заверил меня в своей вечной преданности.

Это вызвало у меня ещё большее любопытство к этому человеку и его глубоко укоренившимся убеждениям. Судя по хладнокровию и образованию, я бы скорее ожидал, что он будет губернатором планеты, советником адмирала или даже сенешалем династии вольного торговца.

— Григорий ван Хечринг, управитель прославленного Света спасения и скромный сенешаль великой династии Жорн.

сокрушить всю планету. Спасаясь, он привёл с собой значительную группу беженцев, все из которых были набожными новообращёнными и желали и дальше помогать миссионеру в его усилиях по обращению других миров.

Задание

После провала на Вечноуборочной Киф провёл всё время перехода в уединении. Хотя путешествие было особенно тревожным, поскольку варп-штормы сильно потрепали судно, было замечено, что он только однажды покинул свою каюту, когда судно находилось в штиле недалеко от места назначения. Отдельные сообщения от тех, кто сопровождал миссионера, указывают на то, что в конце путешествия он вышел отдохнувшим и набравшимся сил для следующей миссии. Доступны только фрагменты его дневников этого периода, но они особенно информативны.

Все признаки указывают на то, что во время затворничества Никомед возобновил преданность святому Когнатию. Особый интерес представляют частые упоминания о его недавно приобретённом молоте. Архивисты полагают, что он использовал это как средоточие для своей медитации и обновления. Когда Киф определил это как реликвию, связанную с древним и таинственным святым, он увидел в этом явный признак руководства Императора.

С этого момента в трудах миссионера появились ещё более чёткие ссылки на духовное руководство святого Когнатия. Продолжая свои миссии, он также искал любые дальнейшие свидетельства действий древнего святого в Коронусе. Во многих мирах он совершал паломничества к местам, где, как считалось, работала легендарная личность. В каждом случае он проводил время в уединении и медитации, скрываясь даже от своих ближайших последователей.

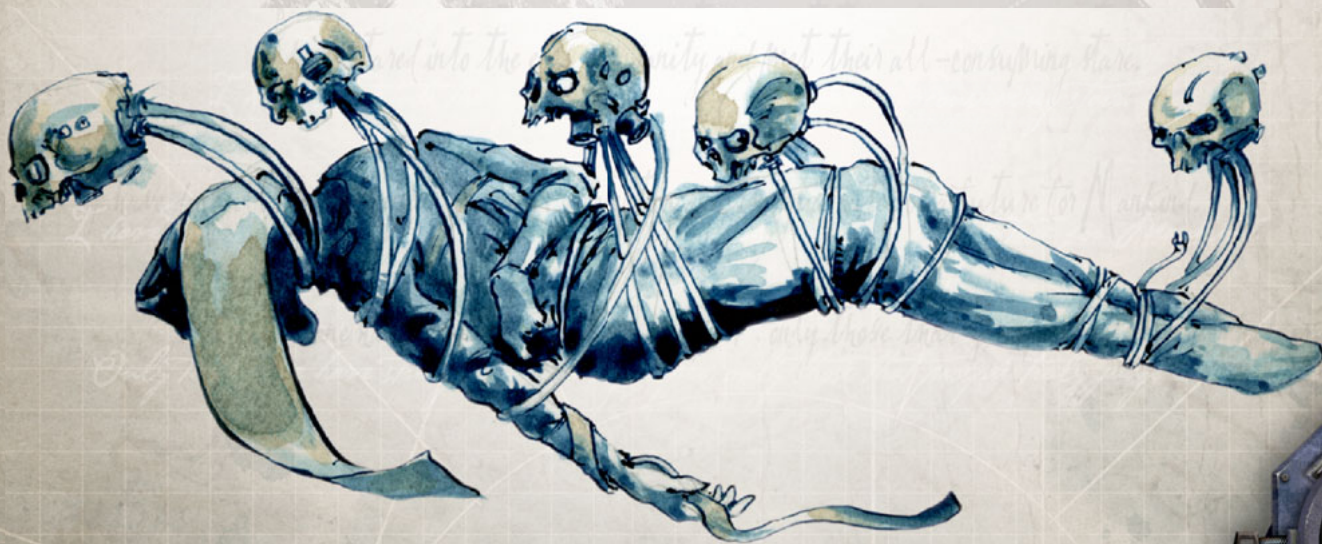
С течением лет записи в дневнике миссионера становятся гораздо более информативными о его связи со святым. Сохранившиеся фрагменты утверждают, что Киф верил, что молот был конкретной связью со святым Когнатием. В некоторых случаях он утверждал, что могущественное оружие даже разговаривало с ним, хотя схоласты полагают, что это было просто метафорическим объяснением связи миссионера с Императором. Все сохранившиеся упоминания об этом разговоре давали представление о пути путешествия, по которому Киф в конечном итоге должен был пройти через Коронус. Хотя Никомед Киф продолжал посещать планеты последовательно, в основном в зависимости от расстояния, он всё чаще стал ориентироваться на миры, которые, по его мнению, были связаны с легендой о святом Когнатию. Из последних пяти планет, которые

он посетил в своих дневниках, четыре имели какую-то явную связь с Когнатию, будь то мифологическая фигура, соответствующая святому в местных преданиях, или просто распространённый слух о разбившемся корабле. На каждой планете было святилище или, по крайней мере, какая-нибудь история, связанная с посещением легендарной личности. Киф намеренно посещал эти места, проводя время в изоляции в каждом из них. Из записей в его дневнике схоласты сделали вывод, что это вряд ли было случайным. Скорее всего, сохранившиеся материалы свидетельствуют о том, что он начал составлять карту, которая, возможно, когда-нибудь полностью отразит путешествия святого. Он пытался проследить путь, чтобы раскопать место последнего упокоения святого. Ибо верил, что там найдёт ответы, которые так долго искал.

Точная цель его миссии остается неподтвержденной. Судя по фрагментарным заметкам схоласты полагают, что Киф стремился определить место последнего упокоения святого Когнатия. Он чувствовал, что, раскопав гробницу святого, он мог бы получить мощный археотех, а также дополнительные ресурсы, которые могли бы заставить Империум ускорить освоение Коронуса. Он предполагал, что если бы смог найти эти материалы, то что волна дополнительной поддержки со стороны Каликсиды и других секторов могла бы прокатиться по региону. Миссионер полностью верил, что это преобразование может произойти в удивительно короткие сроки, прославив имя Императора и Империума перед всеми потерянными братьями-людьми.

Анализ трудов его последователей убедительно свидетельствуют о том, что Киф верил, что молот был ключевым фактором в его надеждах на успех. Он чувствовал, что что-то в этом оружии может обеспечить глубокую связь с местом последнего упокоения древнего святого. Он отмечает, что оружие спасло ему жизнь во время мучительного одинокого путешествия по пустынному миру Прат, и упоминает, что оно имело решающее значение для выполнения задач на Икеране, хотя он странно расплывчато представляет, что это были за задачи. Однако во всех его сохранившихся дневниках очень уклончиво упоминается о какой-либо осязательной связи между молотом и физическим местонахождением могилы Когнатия. Миссионер много раз говорил об особых возможностях этого оружия, но никогда прямо не описывал их. Вполне возможно, что другой человек большой веры мог бы обнаружить эту же связь, или же это могло быть всего лишь плодом воображения миссионера. В любом случае, связь и стремление раскрыть гробницу оставались в центре внимания Кифа до конца его жизни.

Молот служил визитной карточкой, а также символом



статуса проводника власти и мудрости Императора. Кифа редко видели без него, он постоянно использовал его как символ Императора, как личную трость для ходьбы или балансировал им на тележке с текстами и реликвиями, которые часто брал с собой путешествуя по новым мирам. Во многих случаях он вставлял оружие в рассказываемые им притчи, размахивая им в ключевые моменты проповедей. Он хотел, чтобы оружие, которое он назвал «Заряд Благочестия», стало физической эмблемой божественной силы и руководства, и многие из тех, кто почитает Никомеда Кифа, до сих пор идентифицируют себя с этим весомым символом.

Место упокоения

Окончательная судьба Никомеда Кифа остаётся окутанной тайной. Орден Молота, название, которое монахи Фоулстоуна дали себе в честь Кифа после его смерти, содержит в своём монастыре посвящённый его памяти склеп. Гробница включает в себя ряд предметов, которые, как полагают, использовались миссионером на службе Императору. Многие из них достоверно не подтверждены, включая предметы одежды и тривиальные вещи. Самым важным предметом является «Заряд Благочестия» — молот, которым он владел при жизни и который приписывают святому Когнатию. В их коллекции также есть несколько томов, которые, как они утверждают, были его личными дневниками, но их подлинность поставлена под сомнение.

Никто не может сказать, почему эти артефакты не были возвращены в Миссионариус Галактия после смерти миссионера и до сих пор остаются у ордена Молота. Нет даже никаких указаний на то, что Экклезиархия пыталась возратить их. Это может означать сомнение в отношении действий Кифа в Коронусе или указание на то, что кто-то в Адептус Министорум считал, что монастырь имеет законные права на артефакты. Последнее кажется невероятным, поскольку Экклезиархия не признаёт существования

этого ордена.

Схоласты, которые утверждают, что посещали гробницу, указывают на то, что члены ордена идентифицируют миссионера как «Благословенного Кифа». Многие полагают, что введённые в заблуждение монахи считают миссионера святой фигурой. Ясно, что его память и артефакты почитаются, даже если местонахождение самого тела остаётся загадкой. Некоторые из этих учёных считают, что мемориал действительно содержит ключи, необходимые для раскрытия его судьбы. Некоторые охотники за сокровищами также подозревают, что один или несколько из них могут указывать на место, где было спрятано состояние семьи Киф.

Последняя миссия Кифа окружена многочисленными легендами. Некоторые утверждают, что мир, который он искал, был разрушен, как только он ступил на него. Другие говорят, что враг из прошлого миссионера наконец-то настиг его. Различные легенды предполагают, что убийца был агентом Разрушительных Сил, наёмным убийцей из его юности или заблудшим дворянином, которого он сверг с трона. Очевидно, было много тех, кто добивался смерти миссионера по разным причинам. Тем не менее, хотя многие утверждают, что эти именно они убили его, нет никого, кто мог бы представить убедительные доказательства. Большинство членов ордена Молота верят, что Никомед Киф умер в поисках могилы святого Когнатия, продолжая работу, которая вела его на протяжении большей части жизни.



Надин Алейникова

“Ваша физическая форма — отражение величия Бога-Императора. Заботьтесь об этом так же, как вы охраняете свой разум и душу. Ибо она тоже должна быть всегда готова служить Его божественному делу”

— Надин Алейникова

Семья Надин принадлежала к секте “Воинствующих Испытателей”. Её самые ранние воспоминания были сосредоточены на том, как она помогала старшим в подготовке оружия перед проведением чистки. Богословские тексты стали для неё первой азбукой. Овладение огнём пришло в то же время, когда она изучила основные концепции Имперского Кredo, сосредоточив внимание на ненависти к еретикам, нечистым и ксеносам. Строгая дисциплина и безжалостные наказания были неотъемлемой частью её взросления.

Всё резко изменилось как раз в тот момент, когда молодая женщина начала приближаться к совершеннолетию. Когда разведанные о рейде оказались неполными родители Надин были убиты еретическим культом. Надин была старшей из оставшихся в живых наследниц секты, поскольку

она посещала религиозную службу, в то время как большинство остальных участвовали в нападении. Поскольку их родители были добросовестными членами Адентус Администратум, Надин с братьями и сёстрами были приняты в Схолу Прогениум родного улья.

Тесты при поступлении в Схолу Прогениум, показали, что молодая женщина хорошо разбиралась во всех искусствах, связанных со служением в качестве члена Миссионариус Галактия. Её знания как в религиозных вопросах, так и в тактике считались не по годам развитыми, даже по стандартам Схолы. А склонность к использованию насилия для решения проблем приводила к конфликтам с сокурсниками, и иногда даже с преподавателями. Хотя её рвение считалось похвальным, некоторые сохранившиеся записи свидетельствуют о том, что по крайней мере один из инструкторов считал, что ей не хватает тонкости, требуемой от миссионера, пытающегося обратить целые миры без посторонней помощи.

Призвание

В агиографии Надин Алейниковой существует значительный пробел, вызванный разрушением улья, в котором она жила. Независимо от того, рухнул ли улей просто под собственным весом в результате катастрофического землетрясения или был опрокинут более зловещими силами, Алейникова была одним из немногих, вышедших из ада живым. Хотя она редко говорила о тех событиях, произошедшее явно изменило её.

Ведомая вперёд, казалось, волей самого Бога-Императора, в погоне за божественным видением среди дыма и пепла, Алейникова вытаскила себя и нескольких других выживших из-под обломков, а затем повела группу километрами по ледяным пустошам к следующему ближайшему улью. Надин боролась зубами и ногтями, чтобы добраться до места назначения, подгоняемая своей одержимостью.

Только она и ещё двое пережили этот мучительный поход, но её чудесное выживание привлекло внимание определённых влиятельных людей, которые потянули за ниточки в запутанном бюрократическом аппарате

Схолы Прогениум, чтобы помочь Алейниковой закончить обучение и стать полноценной миссионеркой.

Эти люди надеялись, что она сможет распространить слово Имперского Кredo по давно потерянным мирам. Со своей стороны, Надин не была сломлена катаклизмом, но, казалось бы, укрепились им. Хотя было много моментов, когда жизнь висела на волоске во время крушения улья и последовавшего за ним путешествия, выживание заставило её твёрже поверить в то, что Император окажет помощь в трудную минуту, и что только вера может восторжествовать над всем. Её печально известный вспыльчивый нрав был немного остужен испытаниями и терпением, которое было привито во время похода по замёрзшим пустошам, но чувство праведного негодования и стремление к справедливости никогда не уменьшались.

Покидая
Каликсиду



Как только она завершила обучение и получила статус миссионерки, Алейникова отбыла с большим оптимизмом. Она взяла с собой только самое необходимое: несколько религиозных текстов и любимую шоковую булаву. Придерживаясь философских убеждений, молодая миссионер действовала так, как будто Император предоставит ей все средства, необходимые для успешного завершения миссии, и что Его воля будет направлять во всех начинаниях.

Алейникова путешествовала на борту нескольких различных хартистских судов по направлению к Пасти. Хотя конечным пунктом назначения в Каликсиде был Порт-Странствие, путешествие было извилистым и отнимало много времени. В конечном счёте, дорога заняла более трёх лет из-за количества задействованных судов и не прямых маршрутов. Поскольку миссионер понимала, что её миссия – это поездка в один конец, то особо не беспокоилась о затрачиваемом времени. Её вера в Императора оставалась сильной на протяжении всего этого эпизода, и она часто (и вслух) делилась своими убеждениями с другими пассажирами. Во время каждого путешествия она заводила новые знакомства и добросовестно трудилась, проповедуя Имперское Кредо.

Это путешествие позволило Алейниковой непосредственно познакомиться с рядом других верующих, а также с бесчисленным количеством последователей, которые были менее горячи в своих убеждениях, чем она. Приобретённый опыт помог постепенно умерить методы и ожидания. Хотя рвение не ослабело, поначалу она была удивлена уровнем комфорта, который многие из этих неверующих чувствовали в личной жизни. Она ожидала, что все, кто дистанцируется от ежедневного выражения веры, будут пребывать в вечных страданиях и трагедиях. Также была убеждена, что ежедневные ритуалы необходимы для того, чтобы вести полноценную жизнь. Когда она увидела преуспевающих торговцев и солдат, игнорирующих свои религиозные обязанности, но все ещё ведущих безбедную жизнь, это поставило её в серьёзное моральное затруднение.

Как миссионер, она считала своим долгом навязывать волю Императора тем, кто не выполнял своих обязательств. В ходе путешествия она предприняла ряд агрессивных действий против нескольких менее преданных, но весьма влиятельных личностей. Её целями стали планетарный дипломат, высокопоставленный офицер на борту одного из хартистских кораблей и аудитор Адептус Администратум. Действия Алейниковой привели к нескольким смертям среди неверных, а также их сторонников. В конечном счёте, однако, это привело к гораздо более благочестивой обстановке на борту судов, на которых она путешествовала, состояние, которое сохранялось в течение десятилетий после того, как она покинула судно. Из-за её назначения и авторитета, действия Надин не имели никаких последствий. Схоласты, однако, предполагают, что её усердие в то время сыграло роль фактора, способствовавшего нескольким трудностям, с которыми она столкнулась во время своих более поздних начинаний и подвигов.

Прибыв в Порт-Странствие, миссионер решила посвятить некоторое время изучению станции и её обитателей. Она провела чуть больше месяца, общаясь с постоянными жителями, а также посещая различных путешественников и корабельных офицеров, и проповедуя Имперское Кредо нуждающимся. Однако основное внимание было сосредоточено на том, чтобы побольше узнать о Коронусе. Хотя она изучала регион в рамках образования, Алейникова считала, что учёба не удовлетворила всем потребностям. Она считала, что долгом было сосредоточиться на недавно выявленных и испытывающих трудности мирах с

человеческими обитателями. Молодая женщина безошибочно определила, что любая информация, которая просачивалась обратно на Венерис, безнадежно устаревала.

По мере того, как она общалась со всё большим количеством исследователей миров Коронуса, миссионер начала в полной мере осознавать масштабы этого региона. С разочарованием она вскоре осознала, что любая информация, которую она могла бы получить в Порт-Странствии, была столь же неактуальной, как и материалы, которые она изучила на Венерисе. Из-за огромного количества миров и огромных расстояний между ними она могла надеяться посетить только недавно открытые системы.

После нескольких недель бесед с экипажем и пассажирами многочисленных судов миссионер внезапно пришла к откровению. Хотя она была рада, что нашла время пообщаться с жителями станции, её попытки узнать больше о Коронусе противоречили основным убеждениям. Поняв, что Император проведёт туда, где она нужнее всего, Надин немедленно поднялась на борт следующего судна, которое должно было пройти через Пасть.

Миссия

На протяжении всего путешествия по Коронусу, очень многие использовали доверчивость и набожность Алейниковой в своих корыстных целях. Во многих случаях очевидно, что она сделала неправильный выбор относительно того, кому лучше всего довериться. Имперские агенты, которые также были разбойниками, пиратами и контрабандистами, воспользовались её авторитетом и оптимизмом. Во многих случаях миссия могла бы быть намного проще. Чаще всего это происходило из-за отсутствия исследований с её стороны и неослабевающего доверия к человечеству, которое было искренним и честным.

Опыт миссионерки в Порт-Странствии свидетельствовал о трудностях, с которыми она столкнулась во время первых вылазок в Коронус. Её первой остановкой в этом регионе было посещение Поступи. Всё ещё не желая вслепую выходить в Коронус, Алейникова попыталась завербовать вольного торговца, чьи убеждения могли бы хорошо совпадать с её собственными. Однако подданные Империиума, с которыми она встретила у Поступи, одинаково были не способны или не хотели помогать ей, как и те, кого она встретила в Каликсиде. Хотя Алейникова признавала потребности веры и ответственность заботиться о них, это была явно неподходящая обстановка для оптимизма и благочестия. Изучавшие дневники схоласты полагают, что она встречалась по меньшей мере с тремя различными группами, которые стремились использовать её авторитет в преступных целях. По крайней мере, две из них были согласованными попытками использовать миссионера для Холодной торговли. И снова, вместо того, чтобы тщательно выбирать судно, миссионер села на ближайший корабль, на этот раз столкнувшись с контрабандистами, перевозивших захваченных несанкционированных псайкеров в Каликсиду. С каждым разом становясь всё более пресыщенной своими перспективами после расправы с еретиками и преступниками, с которыми она по неосторожности путешествовала, Алейникова в конце концов решила, что миссия требует от неё полностью выйти за рамки институтов Империиума, чтобы её влияние не могло быть использовано недобросовестными. Хотя она продолжала выполнять религиозные обязанности среди экипажа и пассажиров каждого имперского судна, которое посещала, но начала дистанцироваться от любых признанных представителей Империиума. До конца своей карьеры Алейникова полностью посвятила себя распространению Имперского Кредо в тех мирах, где о нём никогда не слышали. Она верила, что это высшее

призвание и что Император будет ходатайствовать за тех, кто уже осознаёт Его божественное присутствие.

Квинт Агамемнон

Когда Алейникова поспешно покинула Поступь, то путешествовала с вольным торговцем Хакином Дууром на борту его грузового судна Щедрая правда. Перед отъездом он сообщил, что пунктом назначения был примитивный мир под названием Квинт Агамемнон. По его словам на планете было значительное человеческое население, но технологии позволяли им ковать только примитивные металлические инструменты и оружие. Мир также пребывал в состоянии непрекращающейся войны, которая, казалось, сулила неминуемую гибель населению. Он объяснил, что исходя из его ожиданий, если что-то не объединит аборигенов планеты, рано или поздно они уничтожат сами себя.

Миссионер нашла рассказы Дуура убедительными, поэтому они часто обедали вместе, обсуждая мир и то, как Алейникова мог бы его преобразовать. Несмотря на ограниченное взаимодействие Агамемнона с галактикой в целом, Дуур явно многое знал о её населении. Он объяснил это сославшись на прошлые путешествия по планете и отметив, что работает над установлением торговых отношений с несколькими народностями. Несмотря на некоторый успех, он заверил миссионерку, что её присутствие несомненно улучшит условия жизни, что, по его мнению, также пойдёт на пользу его коммерческим интересам.

Когда они достигли планеты, существующая культура была во многом такой, как описал Дуур. Многочисленные малые народы находились в состоянии постоянной войны из-за религиозных различий. Вершиной их военных технологий были металлические мечи и копья. Жители вряд ли нанесли бы планете непоправимый ущерб такой войной, но,

безусловно, могли бы эффективно поубивать друг друга. Алейникова быстро усвоила эту информацию и высадилась на планету с намерением проповедовать Имперское Кредо неосведомленным массам.

Благодаря сочетанию убедительности, тактического и стратегического просвещения и удачи работа миссионера поначалу казалась благословенной. Две крупнейшие нации почти сразу же приняли веру. Как только они её приняли, миссионеру не составило труда объединить их армии и насильно обратить остальные народы. Менее чем за год планета превратилась из разрозненного мира в мир, объединённый верой в Императора. Многие части планеты даже полностью переключили производство на мирные рельсы после того, как Алейникова помогла создать единый правящий орган в соответствии с Имперским Кредо.

Когда Надин приближалась к завершению миссии, в мир вернулся вольный торговец Дуур. миссионер работала в полной изоляции, без его поддержки, хотя это, по-видимому, не повлияло на успех. Вскоре после прибытия он осыпал её похвалами за успех и предложил ей переправиться в другой имперский мир, чтобы она могла продолжить работу в другом месте. миссионер приняла предложение и приготовилась к отъезду, тепло попрощавшись с новообращёнными и учениками, которых она приобрела на Агамемноне.

Затем, к её ужасу Дуур совершил на планету десятки набегов за рабами. Когда она усомнилась в его действиях, он объяснил, что эти люди не были подданными Империиума. Он также отметил, что значительная часть населения в настоящее время разоружена и беззащитна. По сути, он рассматривал эту возможность как слишком выгодную, чтобы её упускать. Когда миссионер собрала нескольких своих последователей и совершила покушение на жизнь Дуура в надежде сохранить мир стабильным и преданным вероучению, Дуур бежал

О моей встрече с коллегой-миссионером Никанедом Кифом

Удивительно, но я не единственный сотрудник Миссионерства Галактики на борту судна. Киф тоже здесь. Сегодня вечером мы вместе обсуждали наш прошлый опыт и текущие планы. Я глубоко уважаю его философский взгляд на то, чтобы всегда проводить свои миссии на следующей доступной планете. В некотором смысле, я думаю, это указывает на то, что у него есть вера в Божественное Провидение, хотя он явно неохотно принимает веру, которую я нахожу самоочевидной. Действительно, я не могу подвергать сомнению его рвение или способность делать свою работу. Этот человек уже добился гораздо большего успеха, чем я осмеливаюсь надеяться, и я молюсь, чтобы Бог-Император позволит мне достичь того же. Тем не менее, я признаю, что мой коллега-миссионер выражает свою веру совсем не так, как я опираюсь на свою. Судя по его рассказам, он уделяет слишком много внимания светским сферам. Ясно, что этому человеку удобнее всего иметь дело со знатью и манипулировать другими, чтобы они неосознанно исполняли волю Бога-Императора. Я пыталась внушить ему присущее человечеству достоинство и необходимость завоевывать не только тела, но и души, но он, очевидно, устал использовать такие косвенные и, возможно, даже ненадёжные методы. Бог-Император следит за тем, чтобы пока мы действуем праведно, наши планы увенчались успехом, и хотя я бы не назвала этого человека несправедливым, он, похоже, видит мало хорошего в других. К сожалению, я не верю, что мои слова оказали какое-либо влияние. Я вполне могла бы понять, почему он, предпочёл бы продолжать использовать методы, которые приносят ему успех. Я также добилась некоторых небольших успехов, но мне не нужно было тратить такое непомерное количество времени на планирование миссий. Я также не верю, что мой путь неверен. Проще говоря, у нас разные подходы в нашей работе, и я верю, что мы будем продолжать уважать друг друга. Хотя я знаю, что мой успех зависит от моей веры и подхода, а не знаю, смогла бы он привлечь столько обращённых, если бы действовал каким-либо другим способом. Возможно, успех, который я наслаждаюсь, является величайшим доказательством истины, которая поддерживает мою веру.

- Надин Алейникова, посланница воли Императора

Задел для приключения: Никогда больше!

Династия Дуур процветает в системе Мармор, где эксплуатирует различные шахтёрские миры и покупает терпимость местной знати безделушками, которые приобретает в сомнительных местах, таких как Воющий вихрь. Династия Дуур всегда принимала участие в маргинальных практиках, но за прошедшие столетия она становилась всё более извращённой, коррумпированной и порченной, торгуя с ксеносами, ренегатами и еретиками.

Если один или несколько ПИ являются последователями пути Надин Алейниковой (например ПИ, которые выбрали альтернативный карьерный ранг «Приверженец Алейниковой» со стр. ЧЧЧ74), или если ими просто движет желание добиться свершения правосудия, они могут призвать династию Дуур к ответу за свои преступления, осуществив Предприятие “Казнить предателя!” (стр. ЧЧЧ58).

Хакин Дуур по-прежнему правит династией, заключая договоры с губительными сущностями, чтобы неестественно продлевать свою жизнь, гораздо дольше, чем могли позволить даже омолаживающие процедуры. К тому же он балуется колдовством. Однако, если бы его ересь была разоблачена, даже коррумпированная знать системы Мармор была бы вынуждена подвергнуть ostracism всю династию Дуур, и ПИ могли бы воспользоваться этим, чтобы завладеть торговыми путями в эту систему.

из мира с небольшой частью населения, которое он надеялся поработить. Алейникова поклялась, что правосудие Императора постигнет самодура за то, что он помешал возвращению этого мира в лоно церкви, но у неё так и не было возможности исполнить приговор.

Тем не менее, нападения разрушили вновь обретенное единство планеты. Религиозные и политические волнения превратили краткий мир Агамемнона в полномасштабную войну, на этот раз с использованием смертоносных технологий, предоставленных самой Алейниковой. Надин почти два года пыталась восстановить имперскую веру и планетарное единство, но население было разочарованно, и её усилия были в значительной степени напрасны. Даже те, кто оставался верными приверженцами Имперского Кредо, с безрассудной самоотверженностью бросались в обостряющиеся конфликты, их ненависть к соседям разжигалась огнём благочестия. В конечном счёте Алейникова отправилась на борту следующего транспорта, чтобы достичь планеты, в надежде найти другое место для продолжения работы.

Однако и по сей день многие самозванные приверженцы Алейниковой считают династию Дуур предателями не только того мира, но и самого Имперского Кредо. Некоторые даже стремятся отомстить династии Дуур, которая значительно усилилась за прошедшие годы, в немалой степени благодаря богатству в виде рабов, которое она получила с Агамемнона Квинта. С тех пор он постоянно получал большую часть прибыли в системе Мармор, где правящая знать обычно игнорирует его пиратские набеги.

Сидерия II

В ходе путешествий Алейникова попала в мир смерти Сидерия II. Большую часть планеты покрывали пустыни и обитатели группировались вокруг небольших оазисов. Эти места были единственными значимыми источниками воды, а значит и единственными значимыми концентрациями жизни. Оазисы разделяли сотни километров. В разных местах жестокие условия эффективно изолировали каждое место, так что всё население существовало небольшими конклавами.

Миссионер решила понаблюдать за несколькими из этих различных человеческих популяций, прежде чем вступать с ними в контакт. Она обнаружила, что обычаи разных групп населения значительно отличались. У них было мало общего в плане культуры, религии и даже языка. Если она хочет преуспеть в миссии на этом враждебном мире, ей понадобится чёткий фактор, который объединил бы все кланы, чтобы они могли прислушаться к её словам.

Дальнейшее исследование выявило поразившее всех обитателей эндемическое заболевание. На самом деле, болезнь была основной причиной классификации планеты как мира смерти. Хотя местные хищники

представляли значительную угрозу, болезнь была настолько распространена и смертельна, что средняя продолжительность жизни едва превышала тридцать лет.

Местному населению изнуряющая болезнь казалась неизбежной. Те, кто заразился видели, как их кровь постепенно густела, пока не превращалась в чёрную жижу. Первые симптомы появлялись, когда конечности начинали бледнеть и опухать. Затем это переходило в гангрену всего за несколько дней. Вскоре после появления первых симптомов жертвы болезни умирали, ужасно страдая по мере того, как болезнь постепенно поглощала их тела.

Алейникова признала, что болезнь могла бы послужить центром для её миссии. Поскольку заболевание было эндемичным для планеты, оно стало общей отправной точкой в общении с различными сообществами. Следовательно, Алейникова решила изначально сосредоточиться на способах сдерживания болезни, поскольку борьба с этой чумой казалась наиболее эффективным способом привлечь на свою сторону население. Она также решила прославить человеческое тело как символ Императора. Сосредоточившись на этих идеях, Надин решила, что может использовать лечение как способ распространения Имперского Кредо среди местных жителей.

Такой подход оказался чрезвычайно эффективным особенно после того, как миссионер распознала первичный источник заболевания. Из-за географической изоляции каждый из оазисов планет обладал в значительной степени отличающимися друг от друга флорой и фауной. Существенным исключением из этого правила был тростник, который рос во всех водоёмах. Изучив его более внимательно, миссионер поняла, что этот тростник создает идеальную среду для распространения болезни. Уничтожив это растение, она верила, что люди на планете могли бы в значительной степени освободиться от отвратительных последствий, которые болезнь несла с собой повсюду.

Алейникова воспользовался этим откровением, чтобы установить дружеские контакты со многими племенами мира. Население было легко покорено непоколебимой верой Алейниковой и очевидными чудесами, которые она творила, с верой и огнём подавляя болезнь по всей планете. Полагая, что работа почти завершена, миссионер начала наблюдать за небом в поисках каких-либо признаков прибытия имперского корабля, который смог бы доставить в другой, ожидающий света Императора мир.

Задание

Во время своих миссий в Коронусе Алейникова всегда носила с собой футляр, содержащий тщательно составленную звёздную карту. Она настаивала на том, что карта была артефактом святого Когнатия, который мог быть использован для определения места



его последнего упокоения. Миссионер считала, что определение этого места могло бы стать важной частью её работы в Коронусе. Она чувствовала, что найдя место упокоения, также могла бы раскрыть множество различных артефактов, утерянную информацию и безграничные богатства. Все эти активы могли бы быть использованы для распространения милости Императора по всему региону.

Легенды о ней включают в себя множество различных историй о том, как она приобрела древнюю карту. Некоторые указывают на то, что та попала к ней в руки ещё до того, как Алейникова покинула Каликсиду. Другие говорят, что она обнаружила её во время путешествия через Пасть, возможно, в Эрмитаже. Несколько чрезвычайно схожих легенд повествуют о том, что она получила футляр в подарок от благодарного последователя. Всё это указывает на то, что последовательница передала это миссионеру с предсмертными словами, очевидно, в качестве расплаты за прошлые поступки. Однако ни в одном из подобных рассказов ничего не сказано о том, откуда у самого этого последователя оказалась карта.

Хотя многие дневники Алейниковой были восстановлены, ни в одном из фрагментов не рассказывается о происхождении звёздной карты. В своих записях она упоминает о ней только после прибытия в Коронус. Большинство воспринимает это как признак того, что она приобрела артефакт только после этого, но некоторые подозревают, что более ранние заметки в дневнике могли быть просто утеряны. Если это так, то кажется необычным совпадением, что записи, наиболее тесно связанные с этим священным артефактом, так же удручающе отсутствуют, как и сам артефакт.

Независимо от происхождения, звёздная карта, по-видимому, сыграла определяющую роль в миссии Алейниковой. Только после того, как она впервые упоминает об артефакте, она вообще ссылается на святого Когнатия. Нет никаких свидетельств того, что

у неё была какая-то особая преданность святому до тех пор, пока она не приобрела карту. Есть апокрифические сказания в которых говорится, что родиной Когнатия была планета Венерис. Но тот факт, что она пришла к этому убеждению гораздо позже, явно противоречит её вере. Это убедительно указывает на то, что произошло какое-то событие, хотя схоласты не уверены в его точной природе. Что-то в самом артефакте или его приобретении убедило Надин в том, что он подлинный. Конечно, присущие миссионерке оптимизм и доверие могли бы повысить вероятность обмана, но полученное Алейниковой образование помогло бы распознать фальшивку.

В её дневниках и отчётах упоминается, что она часто использовала звёздную карту в проповедях как знак веры. Известно, что многочисленные исследователи, включая опытных вольных торговцев и пустоходов изучали артефакт, но никто не смог раскрыть её происхождение или даже подтвердить, что на ней изображено пространство Коронус. Многие места на карте не совпадали с известными маршрутами и системами в регионе. Фактически, некоторые утверждали, что карта должна быть либо невероятно древней, либо что она может отображать Коронус таким образом, чтобы отражать уникальное понимание региона картографом. Несколько наиболее смелых или глупых предлагали, чтобы псайкер или ксенос исследовали артефакт, чтобы предложить новый тип понимания нарисованному, но миссионер возмущалась всеми подобными просьбами, утверждая, что такой артефакт должен быть знаком благосклонности Императора. И поэтому не мог быть передан ни одному существу, столь ненавистному Имперскому Кредо.

За время, пока она работала на Сидерии II, Надин особенно сосредоточилась на звёздной карте Когнатия. Отдельные сообщения от учеников указывают на то, что в этот период у неё появилось важное представление об артефакте. Миссионер казалось верила, что что-то в этой планете имеет сильную

Задел для приключения: Проклятие Алейниковой

Мир Косдир поражён проклятием Алейниковой, во многих местах в просторечии называемым “гнилостная хватка”. Это была чума, которая опустошила население Сидерии II и в конечном счёте предопределила судьбу Надин. Если ПИ посетят этот мир, они могли бы пойти по стопам миссионерки и легко обратить его в имперскую веру раз и навсегда уничтожив болезнь, возможно создав лекарство на основе записей Надин по этому вопросу. Однако записи Алейниковой, так называемый «*Folio Languor*» (см. стр. ЧЧЧ106), были утеряны вместе с ней на станции снабжения, где она погибла. Чтобы завершить работу и устранить болезнь, ПИ должны отправиться на могилу Надин, раскрыть плоды её исследований (это можно рассматривать как Предприятие “Возвращение благословенной реликвии” со стр. ЧЧЧ44). Для получения дополнительной информации о станции снабжения (и о том, как это Предприятие может быть связано с обнаружением местонахождения утерянной гробницы Когнатия), см. «Станция мёртвых» на стр. ЧЧЧ116.

связь с картой. Большинство считает, что что-то в этом мире позволило ей определить его местоположение на карте. Если всё было правильно, это могло бы позволить ей сориентировать устройство – критический шаг, который она не смогла преодолеть за те десятилетия, что носила его с собой. Готовясь покинуть Сидерию II, она сообщила своим последователям, что следующей целью будет поиск могилы святого Когнатия. Она была уверена, что новое понимание карты может привести к этому месту.

Место упокоения

Сидерия II была последней миссией Алейниковой. Она покинула планету на борту проходящего мимо судна *Ночь почитания* и, согласно сообщениям выживших членов экипажа, планы путешествия корабля были резко изменены после того, как миссионер поднялась на борт. Вместо того чтобы продолжить запланированный торговый маршрут командир судна отдал совершенно другой приказ. Перед вылетом он приказал кораблю выгрузить весь груз на Сидерию II. С планеты на борт были доставлены свежие запасы продовольствия и воды. Командир сообщил, что судно отправится в исследовательскую миссию в ранее не нанесённый на карты мир.

В то время как офицеры корабля пытались сохранить в секрете пункт назначения, миссионер была не согласна с таким подходом. Вместо этого она начала проповедовать команде о славе святого Когнатия и скрытых тайнах его гробницы. Как и следовало ожидать, команда с большим энтузиазмом отреагировала на её убедительные слова, а также на обещание давно утраченных богатств. Вскоре все на борту с нетерпением ожидали следующих остановок, поскольку судно продолжило путешествие, чтобы разгадать тайну, якобы раскрытую древней звёздной картой.

Однако энтузиазм вскоре угас, поскольку судном начала овладевать болезнь. Члены экипажа, пассажиры и офицеры начали заболевать. миссионер и её окружение распознали тот же синдром, что был так распространён на Сидерии II. По мере того как *Ночь почитания* продолжал путешествие через варп, всё больше и больше членов экипажа поддавались болезни, что распространялось по кораблю подобно лесному пожару. Вдали от намеченного места назначения командир корабля приказал навигатору выйти из варпа в Невиданных

Далях. К тому времени болезнь убила или вывела из строя более семидесяти процентов экипажа. При этом её тяжесть и заразность казались гораздо более выраженными, чем когда-либо было зафиксировано на Сидерии II, хотя никто не может сказать, был ли это более опасный штамм или просто результат стеснённых условий.

Вместо того, чтобы добраться до гробницы святого Когнатия и в надежде стабилизировать ситуацию и вылечить экипаж, судно было вынуждено посетить удалённую станцию снабжения на орбите планеты Гильдас. Поскольку к этому моменту на судне не хватало рабочей силы для поддержания полной функциональности. Офицеры опасались, что если у судна не будет достаточного времени для восстановления, оно может быть потеряно вместе со всем экипажем. Конечно, когда они установили контакт с пунктом назначения, администрация не пожелала допустить к причалу заражённое чумой судно. В течение нескольких чрезвычайно напряжённых часов капитан судна угрожал нагло уничтожить станцию, если они не смогут состыковаться. Кризис разрешился только тогда, когда Алейникова произнесла страстную

Миссионер Алейникова продолжает удивлять меня, хотя и не всегда в хорошем смысле. Я не могу подвергать сомнению её веру или рвение, но её оптимизм никогда не перестает поражать. Меня, конечно, описывали как циничного и вольному торговцу Жорну похоже, нравится выносить мне такое суждение. Тем не менее, этот миссионер заходит слишком далеко. Она сознательно придерживается бескомпромиссного идеализма, который никак не может закончиться для неё хорошо. Конечно, если рассказы о ней правдивы, то, возможно, моё мнение одновременно неточно и неуместно. Если верить слухам, миссионер уже успешно обратила несколько планет, ведя войска в бой и сражаясь как с ересью, так и с монстрами. Основываясь на опыте общения с другими миссионерами, кажется, что лишь у немногих есть хотя одна успешная миссия. У неё же получилось несколько раз, и поэтому она либо чрезвычайно талантлива, либо настолько благосклонна к Богу-Императору, что мастерство не обязательно учитывать при расчёте.

Тем не менее, за те несколько дней, что она путешествовала на борту корабля, я всё ещё поражаюсь её реакции на происходящее. В настоящее время две семьи из команды машинистов занимают просторные покои, предоставленные вольным торговцем Жорном, в то время как она спит в коридоре, укрываясь только своим плащом. Каждый день она тратит время на распределение продуктов питания между экипажем и пассажирами корабля, молясь вместе с каждым встречным. Неизменно кажется, что у неё всегда есть небольшие подарки, которыми она может поделиться с каждым из верующих, хотя я, честно говоря, понятия не имею, откуда они взялись. Если бы я не был так уверен в её вере и великодушии, я бы испугался, что она украдала вещи из корабельных запасов, хотя я знаю, что этого явно не могло быть.

– Григорий ван Хейринг, управитель прославленного Света спасения и скромный сенешаль великой династии Жорн.

речь перед обитателями станции и корабля, отчаянно утверждая, что она всё ещё может победить болезнь и спасти обе стороны.

К сожалению, на этот раз её вера оказалась необоснованной, и отчаянные поиски способного покончить с чумой чуда стали последней зарегистрированной попыткой. Хотя судно не уничтожило станцию напрямую, чума вскоре распространилась и по станции подобно лесному пожару. Большинство находившихся на борту людей скончались от его последствий в течение нескольких недель, умерев самым ужасным образом. Считается, что уцелело только одно судно, на борту которого находилась небольшая горстка выживших. Согласно их рассказам, Алейникова оставалась на борту станции, пытаясь ухаживать за больными и умирающими и до последнего отчаянно ища лекарство.

Рассказы выживших были противоречивы, и казалось, что многие стали жертвами безумия. Некоторые схоласты предполагают, что весь эпизод был преднамеренным заговором мести против миссионерки, возможно вольным торговцем Дууром, либо другим миссионером, или мстительным призраком одного из конфликтов, которые она спровоцировала (или в разжигании которых её обвинили) во имя Императора когда-то в прошлом. Другие полагают, что она, возможно, действительно шла по следу святого Когнатия, но что стала жертвой того же проклятия, которое поражает всех, кто приближается к открытию его гробницы. Некоторые подозревают, что вся эта история выдумка. Они утверждают, что миссионер погибла при гораздо менее драматичных обстоятельствах на поверхности Сидерии II.



Джоллус Маркетт

“Быть может, твоя власть позволяет принудить меня действовать, но только Бог-Император имеет на это право. И если продолжишь в том же духе, то познаешь Его справедливость”

— Джоллус Маркетт

Записи о юности Джоллуса Маркетта фрагментарны. Он учился в Схоле Прогениум на Валон Урре, но обстоятельства его прибытия туда не зафиксированы ни в одном из хранилищ данных. Основываясь на его назначении схоласты делают вывод, что родители Маркетта верными слугами Императора и погибли в праведной битве, но нет никаких записей о его рождении или приёме в Схолу Прогениум. В то время как большинство приписывает это канцелярской ошибке, некоторые из наиболее набожных людей Коронуса считают это признаком того, что непосредственно Император приложил руку к судьбе молодого человека.

Поскольку записи крайне неполны, самая подгобная информация о ранних днях Маркетта получена с его слов. Он был опытным оратором многие из его проповедей включали рассказы из собственной жизни в качестве поучительных притч. Схоласты предполагают, что многие из этих историй были утеряны во времени, поскольку миссионер не всегда путешествовал с автописцом. Тем не менее, он сделал множество записей в личных дневниках. Некоторые проповеди были записаны его прихожанами. Все эти истории написаны с точки зрения самого миссионера, и каждая окрашена символическим подтекстом, имеющим отношение к конкретной проповеди. Мало кто из историков верит в их полную историческую достоверность, поскольку Маркетт был известен тем, что корректировал факты для усиления религиозного подтекста.

Личные рассказы о его ранних годах и образовании часто были сосредоточены на конфликтах между учениками. Он часто представлял микромир дружеских отношений и клик как символ более глубоких философских и идеологических различий. Основываясь на его личных рассказах ясно, что Джоллус был беспокойным молодым человеком. Он часто признавался, что у него были проблемы с самодисциплиной, и с того времени часто был настроен враждебно по отношению к сверстникам. Во многих своих притчах Маркетт подчёркивал острое соперничество и вражду между учениками, обречёнными на разные пути в Схоле Прогениум. Среди биографов нет единого мнения относительно того, было ли это его личным опытом или миссионер просто использовал это как легко узнаваемый набор символов. В любом случае, он часто сосредотачивался на связанных с этим установках в личной жизни. Его самые частые рассказы повествуют о страданиях, которые он перенёс от рук одноклассников, которым было суждено попасть в комиссариат, а также о мелких актах мести, которые он предпринимал по отношению к ним. В небольших отчётах об этих проповедях часто упоминается,

что миссионер произносил их в шляпе, напоминающей фуражку комиссара. Если соперничество было фиктивным, Маркетт приложил немало усилий, чтобы создать впечатление подлинности.

В то время как юмористические аспекты этих рассказов эффективно успокаивали прихожан, правдивость веры и рвения молодого Маркетта также неизменно просвечивала. Во всех своих рассказах он никогда не сомневался в величии Имперского Кredo или в руководстве Императора. Даже в тех историях, которые включают признания юношеских шалостей, истории всегда противопоставляют ошибкам признаки присущей ему веры, нравственности и, конечно же, смирения. На самом деле, его учения указывают на то, что Маркетт с самого раннего возраста обладал сильным чувством моральной справедливости. Хотя это также может быть обусловлено стилем презентации, это действительно кажется правдоподобным. Часто в проповедях он призывал прихожан распознавать признаки присутствия Императора внутри себя. Миссионер излагал идею о том, что совесть человека может функционировать только благодаря связи с Божественным. Изложение этих посланий убедительно свидетельствует о том, что миссионер особенно глубоко проникся верой.



Несмотря на эти явные признаки веры, также очевидно, что в годы своего становления Маркетт был сильно самомотивированным и целеустремлённым. В своих притчах он неизменно изображается заводилой всех приключений. Часто его юношеское внимание сосредоточивалось на несанкционированных возможностях получения доступа к информации или ресурсам, которые он использовал позже в ходе обучения и даже в последующей миссионерской деятельности. Примеры включали книги с углублёнными знаниями, боевые патроны с учений и многочисленные специализированные инструменты. Целями студента никогда не становились предметы, которые можно было бы ассоциировать с недозволенными удовольствиями, скорее это были объекты, которые позволяли ему достигать всё больших высот. Умный, но осторожный оппортунизм Маркетта в студенческие годы предвосхитил его более поздние методы в качестве путешествующего по просторам Коронуса миссионера.

Несколько чётких записей о времени, проведённом Маркеттом в Схоле Прогениум, связаны с его поступлением. Очевидно, что инструкторы и высокопоставленные члены Миссионариус Галаксия возлагали на молодого человека очень большие надежды. Некоторые записи указывают на то, что некоторые из его наставников считали, что он лучше бы подошёл для руководящей роли в Экклезиархии, а не в качестве миссионера за пределами формальных границ Империи. Они отметили впечатляющий послужной список в области науки и лидерства в дополнение к глубокому пониманию философских и теологических вопросов. Однако в конечном счёте любые соображения были спорными, поскольку Адептус Министорум направил новопомазанного миссионера в Коронус.

Призвание

Джоллус Маркетт покинул Валон Урр при необычных обстоятельствах. В рамках его задания в Коронусе эсминцу имперского флота *Безграничная доблесть* был отдан приказ доставить его непосредственно в Царстве Винтерскейла. У судна не было дополнительных приказов. Вся задача состояла в том, чтобы доставить миссионера в этот регион как можно скорее. Ожидалось, что после доставки судно вернётся в Валон Урр со всей возможной поспешностью. Хотя существование этих приказов было доказано, до сих пор нет чётких доказательств того, кто их издал. Никто в Адептус Министорум, включая членов Галаксия, не имел полномочий издавать такой указ. Протоколы Имперского флота никогда бы не потребовали такого специализированного заказа для неопытного миссионера. Схоласты полагают, что какой-то человек или организация внутри Империи были сильно мотивированы приступить к выполнению задания Маркетта как можно быстрее. Многие связанные с миссионером легенды убедительно свидетельствуют о том, что столь быстрая отправка была заслугой высокопоставленных членов правительства сектора. Эти истории подразумевают, что эти политики опасались природной харизмы миссионера. Если это так, то, возможно,

было бы разумно как направить его на службу в изолированный регион, так и позаботиться о том, чтобы он отбыл туда как можно быстрее. Менее циничные верующие вместо этого приписывают счастливое совпадение прямому вмешательству Императора. Лучшим подтверждением этого убеждения является отсутствие подтверждения от офицеров, которые могли бы отдать такой приказ.

Хотя местом назначения было Царство Винтерскейла, конкретный мир был оставлен на усмотрение командира эсминца. Капитан не захотел делиться какой-либо дополнительной информацией с молодым миссионером. Кроме того, капитан также приказал Маркетту провести всё путешествие под обетом молчания и изоляции. Фактически он был пленником в своей каюте. Вместо того чтобы научиться взаимодействовать с рядовыми Имперского флота, он вместо этого жил как отшельник. Нет никаких указаний на существование такого приказа и поэтому это приписывается личной инициативе капитана эсминца.

Возможно из-за вынужденной изоляции этот период времени позволяет удивительно глубоко проникнуть в убеждения и философию молодого миссионера. В течение всего полёта он много писал и, по-видимому, также внимательно изучал все доступные ресурсы. Копии его трудов этого периода сохранились в основном нетронутыми и были распространены среди многочисленных агиографов и членов Экклезиархии. Хотя немногие из его идей были новыми, объединение различных подходов рассматривалось как потенциальное реформирование.

Сегодня на борт Света спасения поднялся ещё один миссионер, хотя на этот раз я оказался в большем восторге, чем в своём обычном состоянии отчаяния. Есть определённые смягчающие обстоятельства, но характер имперского слуги, которого мы сейчас перевозим, также отличается от любого предыдущего. Алмас остаётся на борту корабля и по-прежнему выполняет обязанности по ордеру. Джоллус Маркетт юридически находится на борту как обычный пассажир, хотя лорд-капитан любезно отказался принять какую-либо компенсацию за его проезд.

Сегодня вечером вольный торговец устроил официальный обед для офицеров корабля и обоих миссионеров. Еда была восхитительным опытом, так как новый пассажир потчевал всех нас своими историями о вымышленных миссиях и величии Императора. В то время как слова пришли как часть неформальной встречи, слишком легко увидеть притчи и уроки, которые он ловко сделал частью непринуждённой беседы. Воистину, этот человек — искусный проповедник. Ранее я слышал, что Маркетт поддерживает обширные связи с обращёнными им мирами. Некоторые слухи даже намекают на то, что он взял на себя роль епископа в Царстве Винтерскейла, но если это правда, то он не показал этого.

Позже вольный торговец Жорн отвёл меня в сторону и указал, что Маркетт предложил формальный союз с его династией. По сути, он предоставил нам возможность установить прочные торговые отношения с несколькими планетами, которые он ранее посетил. Он много говорил об одном особом мире под названием Аркус, где он уже посеял семена Имперского Кредо. Эти связи обеспечили бы нас большим количеством сырья, которое можно было бы переправить в Каликсиду. Взамен нам нужно будет поставить промышленные товары и несколько имперских активов в Царстве Винтерскейла.

Если бы кто-то другой предложил подобное на данном этапе, я бы предположил, что они заблуждаются. Но при таких обстоятельствах мы с вольным торговцем согласны. Если Маркетт считает, что место подготовлено, то мы готовы его выслушать, поскольку эта возможность слишком заманчива, чтобы упустить её из рук...

— Григорий ван Хейфтинг, управитель прославленного Света спасения и скромный сенешаль великой династии Жорн.

Главным образом дневники были сосредоточены на его планах не только создать единую планетарную миссию, но и преобразовать эту миссию в региональный конгломерат планет. Рассматривая способы манипулирования планетарными правительствами, а также существующими ресурсами и инфраструктурой, Маркетт верил, что сможет достичь гораздо большего, чем просто обратить последователей на несвязанных мирах в истинную веру. Он думал, что сможет эффективно создать широкую епархию ассоциированных миров, все под его собственным религиозным влиянием, с помощью которой он мог бы распространить своё влияние на Коронус и за его пределы.

Хотя конечной целью было подготовить регион к интеграции в Империум, ясно, что он будет обладать значительной духовной и светской властью до тех пор, пока не произойдёт официальное признание. Основываясь на типично тектонической скорости имперской бюрократии, Маркетту было разумно предположить, что интеграция не произойдет ни при его жизни, ни при жизни его наследников. Следовательно, успех миссии обеспечил бы ему значительный физический комфорт и власть на всю оставшуюся жизнь.

Чистый холст

Сразу же после того, как *Безграничная доблесть* прошла через Пасть, возникло неожиданное осложнение – капитан корабля внезапно заболел и умер. В дневниках Маркетта указано, что капитан страдал от тяжёлого пищевого отравления, хотя этому нет никаких доказательств. Не сохранилось ни судовых журналов, ни отчетов экипажа, которые освещали бы этот конкретный вопрос, только дневники миссионера. Следует отметить, что все записи об инциденте указывают на то, что смерть капитана произошла в день святого Когнатия. Эта запись – первое упоминание о святом в любом из сохранившихся дневников миссионера. Учитывая его более позднюю преданность легендарной фигуре, многие биографы считают это важным моментом в карьере миссионера.

Необычное стечение обстоятельств пошло Маркетту на пользу. После смерти капитана командование кораблём принял первый помощник, однако не смог найти никаких записей

о текущих приказах судна. Он знал, что на борту корабля был только один пассажир и что пункт назначения находился в Царстве Винтерскейла, капитан сохранил всю остальную информацию в тайне. Если и были письменные приказы, то они были так хитро спрятаны, что их так и не нашли. У первого офицера не было другого выбора, кроме как поговорить с миссионером, чтобы узнать его приказы.

Быстро оценив ситуацию, миссионер осторожно и постепенно убедил офицера в том, что судно было передано для его личного пользования. Он объяснил, что изоляция была его собственным выбором, и представил свои записи в качестве доказательства. Он также предоставил доказательства своего статуса как миссионера и настаивал на том, что, учитывая набор приказов, это может фактически предоставить ему командование судном. Несмотря на то, что формально это было в лучшем случае преувеличением, Маркетт был вполне способен убедить скорбящего офицера принять его слово и авторитет. Миссионер немедленно начал работать над тем, чтобы обеспечить свой эффективный контроль, втёршись в доверие к оставшимся старшим офицерам.

За удивительно короткий промежуток времени миссионер прошёл путь от заключённого до полноценного командира корабля. Ресурсы судна дали ему возможность в полной мере реализовать планы по созданию новой епархии. Ему просто нужно было выбрать первые планеты, на которые он нацелился бы для преобразования. С приобретением корабля стала доступна информация о Коронусе в целом и Царстве Винтерскейла в частности. Хотя эти данные вряд ли можно назвать исчерпывающими, они послужили важной отправной точкой для его работы.

Пока судно продолжало путь, миссионер приступил к интенсивному изучению региона своего назначения. Он выбрал несколько обитаемых планет в системах, которые были относительно близки друг к другу. Миссионер сразу понял, что такое скопление миров представляет наилучший способ создать сильную операционную базу. Как только эта группа планет будет обращена, он мог бы



начать расширять миссию вовне, постоянно получая поддержку.

Миссия

Достижения Маркетта в Царстве Винтерскейла являются мощным и непреходящим свидетельством мощности Миссионари Галаксия. Когда он отправлялся в путь, ему, по сути, оставалось полагаться только на собственную подготовку. Всего за несколько коротких лет он подчинил себе население нескольких планет. За свою жизнь он успешно обратил более двух десятков миров в имперскую веру. Хотя не все продолжили следовать путём праведности, многие сохраняют стабильные правительства и по-прежнему работают с организациями, имеющими прочные связи с Империем.

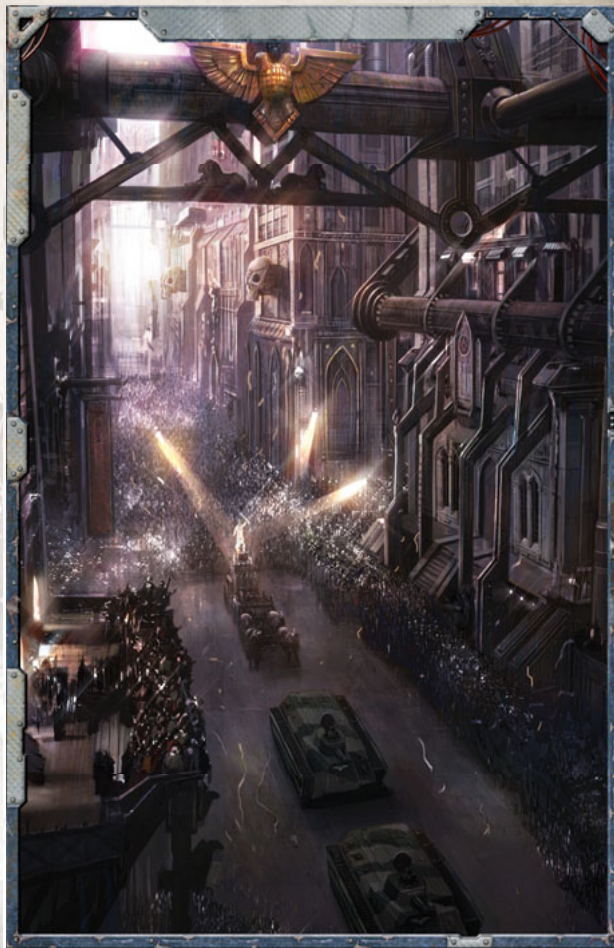
В мирах, где он добился успеха, население восприняло Императора и Имперское Кredo с невероятным рвением. Мало кто из населения на самом деле оказывал сколь-нибудь значительное сопротивление приходу веры. Как правило, это объясняется силой оружия, которое Маркетт использовал во время своих первоначальных взаимодействий с каждым миром. Поскольку ни на одной из планет не было межсистемных кораблей, *Безграничная доблесть* представляла угрозу, которую их население не могло игнорировать. Конечно, физическое запугивание не было основным или даже предпочтительным средством обращения. Маркетт обычно начинал свои миссии с проведения серии дипломатических переговоров с существующим руководством планеты, проверяя этих людей, насколько они могут быть восприимчивы к принятию имперских убеждений, и определяя, какие условия необходимо выполнить, чтобы они сделали это добровольно.

Сохранившиеся дневники миссионера дают представление о некоторых переговорах. Он неизменно упоминал легенду о святом Когнатие как связующем звене между Коронусом и Империем. На многих мирах сохранилась легенда об этом древнем исследователе, даже среди народов, которые не знали об Империи. Связи с мифическим существом и нескольких безделушек имперской технологии часто было достаточно, чтобы продемонстрировать величие Имперского Кredo и начать процесс обращения. Переговоры всегда включали в себя проповедь и были сосредоточены на том, как Империя мог бы помочь этим отдалённым мирам. Такой двусторонний подход дал даже самым циничным лидерам планеты сильную мотивацию серьёзно обдумать слова миссионера.

Маркетт никогда не предпринимал никаких конкретных попыток обеспечить себе светскую власть и осуждал эту идею во всех проповедях. Однако он заключил союзы с правительствами всех миров, где выполнял свою миссию. Он также никогда не колебался, обращаясь за помощью к этим мирам. По мере того как Джолусс продолжал работу, ему становилось всё легче использовать военную мощь множества обращённых миров, чтобы принудить к обращению посещаемые.

Фелиндрак Цвей

Когда Безграничная Отвага впервые попала в систему Фелиндрак Цвей, она обнаружила процветающий мир со значительным человеческим населением. Планета ещё не горела в огне промышленности, хотя население начало добывать и перерабатывать значительные природные запасы металлических руд, которые они использовали для изготовления оружия для различных междоусобных войн. Благодаря этим значительным активам мир уже взаимодействовал с несколькими судами вольных торговцев, обменивая руду и очищенные металлы на имперские товары. Несмотря на эти случайные контакты, Кredo ещё не укоренилось в этом богатом ресурсами мире, и поэтому Маркетт рассматривал планету как прекрасную возможность для обращения.



Используя имперские ресурсы, такие как военный корабль, миссионер смог быстро установить контакт с рядом выдающихся военачальников и правителей из более чем дюжины небольших государств планеты. Он подробно рассказывал лидерам об учении Императора и делал многочисленные, кажущиеся чудесными демонстрации и заманчивые предложения лидерам. Склонив этих людей на свою сторону, он уговорил капитана Безграничной доблести оказать военную поддержку для подавления тех, кто выступал против создаваемой иерархии.

Всего за несколько недель новая правящая элита планеты получила контроль над всеми мировыми активами, и Маркетт прислушался к мнению людей, входивших в эту группу. С этой позиции распространение Имперского Кredo было простой задачей.

Лидеры, которых Маркетт помог возвысить, не только приняли веру, но и были благодарны лично Маркетту. Некоторые шепчутся, что преданность миссионеру затмила их приверженность принципам имперской догмы. По крайней мере, многие считали миссионера тем, кто предоставил им возможность захватить контроль над планетой, и поэтому эти местные военачальники были более чем готовы помочь его миссии любым необходимым способом. Позже это включало в себя снабжение его войсками и ресурсами, в которых он нуждался для продолжения своей миссии в пределах Коронуса.

Асандр

Основываясь на составленных предыдущими исследователями отчётах, Маркетт был осведомлён, что на Асандре было значительное человеческое население наряду с сохранившимися фрагментами знаний из Тёмной эры технологий. Он знал, что они всё ещё обладали базовой вокс-связью и создали неустойчивую сеть для передачи сообщений, хотя у них не было инструментов для путешествий за пределы

планеты. С того момента, как его корабль вошёл в систему Асандра, миссионер внимательно следил за всеми передачами. Перехваченные сообщения дали Маркетту значительное представление о состоянии мира, а также о его недавней истории и позволили ему подготовиться к обращению планеты ещё до того, как он ступил на неё.

К тому времени, когда корабль достиг орбиты, у миссионера уже был готов план. Маркетт собрал критическую информацию о нынешнем мировом руководстве, а также некоторую фрагментарную информацию о важнейших планетарных мифах и суевериях. Учитывая существующий стиль правления, он знал, что прямое обращение к населению мира, несомненно, будет наиболее эффективным способом начать миссию.

Вскоре после прибытия в Асандр миссионер передал послание с мирным приветствием всем жителям планеты. Он коснулся местных религий и древних мифов о сотворении мира, в которых говорилось о её древней колонизации. Затем миссионер связал эти мифы со Святой Террой, объяснив, что она, должно быть, была источником их первоначального колониального судна. На основании этого, он прямо объяснил, что его присутствие является первым шагом к воссоединению этих сирот с великим Империумом.

Миссионер использовал цитаты из одного из мировых священных текстов, объяснив их как аллгорию воссоединения мира с человечеством в целом. Хотя текст содержал много намёков на апокалиптическое воссоединение, Джолусс представил его как преобразующее, а не разрушительное. Он объяснил, как единство может облегчить их бремя, одновременно обеспечивая безопасность от внешних угроз. В конечном счёте его проповедь длилась более шести часов, но ещё к концу он понял, что заложил основу для полного обращения населения. Ещё произнося проповедь, он приказал помощникам следить за всеми коммуникациями мира. Из их содержания было ясно, что его слова нашли отклик у населения. Конечно, они подвергли сомнению некоторые представленные материалы, но в целом были готовы принять суть Имперской Правды.

Поскольку население уже было заинтриговано его посланием, установление официальных отношений было скорее формальностью, чем вызовом. В течение следующих месяцев Маркетт провёл большую часть времени проповедуя. По мере того как распространялась его слава, он проводил вечера на дипломатических встречах с лидерами стран Асандра. Обсуждения были сосредоточены на установлении торговых отношений, подготовке к взаимодействию с различными имперскими организациями и разработке плана предоставления ресурсов и войск в рамках возможной имперской десятины. Дальнейшие встречи с религиозными лидерами планеты прошли столь же

успешно, поскольку большинство охотно отказались от своих нынешних учений в пользу Имперского Кredo. На планете начали проводить массовые погромы, чтобы устранить всё, что имело оттенок ереси и могло бы стать оскорблением веры.

Задание

Маркетт целеустремлённо и с большим энтузиазмом выполнял свою миссию в Царстве Винтерскейла в течение почти столетия. За это время он постепенно создал сеть из более чем двух десятков планет, которые успешно обратил в имперскую веру. Каждый из этих миров постепенно достигал всё большего уровня стабильности и сложности, готовясь присоединиться к Империуму, как он и обещал со времени своих первых проповедей. В большинстве случаев он выполнял, по крайней мере, некоторые из своих обещаний. Связи, установившиеся с несколькими династиями вольных торговцев, позволили миссионеру включить эти миры в число торговых маршрутов. Вольные торговцы импортировали имперские технологии, а взамен получили от местных жителей огромное количество ресурсов, тем самым десятикратно окупив расходы.

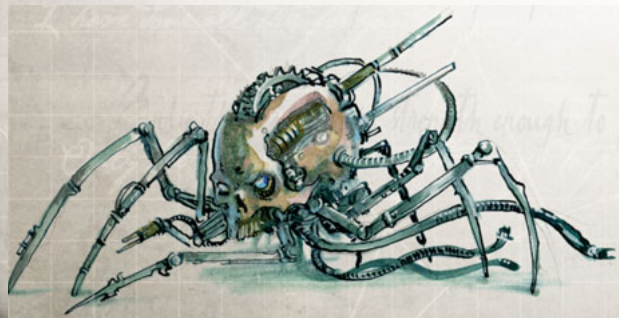
Эти миры создали обширную сеть поддержки миссионера. Хотя он не обладал официальной светской или религиозной властью, все планеты рассматривали Маркетта как духовного наставника. Они часто обращались к нему за советом по всем вопросам. Любая просьба, с которой он обращался к мирам, рассматривалась как божественный указ. Огромное количество верующих стояло в ожидании и надежде на какое-то указание, с помощью которого они могли бы лучше служить Императору через этого миссионера.

Но Маркетт не хотел использовать столь масштабные резервы открыто, чтобы не подорвать ту самую власть, которую он с таким трудом приобрёл. В поисках нового способа следовать миссии и использовать ресурсы он обратился к легендам о святом Когнатии. Он признал, что древний исследователь, должно быть, оставил после себя дополнительные ресурсы, которые могли бы преобразить весь Коронус. С целью возвращения некоторых из этих активов он начал собирать сведения о легендах древнего святого и его вероятных путешествиях.

Собрав все рассказы в мирах, которые тот посетил, миссионер начал рассылать учеников, чтобы собрать дополнительные свидетельства. Тысячи верующих отправились из Царства Винтерскейла, чтобы восстановить дополнительные данные. Большинство из них начинали свои поиски на борту судов вольных торговцев, но в конечном итоге перешли на суда, имевшие менее чёткие связи с Империумом. Лишь небольшой процент этих искателей когда-либо возвращался, чтобы поделиться своими находками с миссионером. Тем не менее, те немногие, кому это удалось, принесли Маркетту бесценные секреты.

Задел для приключения: Паутина теней

Хотя Маркетт не смог полностью преобразовать Аркус, он оставил членов своей растущей организации на случай, если ему когда-нибудь понадобится бежать от врагов. Эти агенты создали сеть контактов на планете, все из которых знали “Печатку изобретателя” и были обязаны оказать помощь тем, у кого она есть (см. стр. ЧЧЧ107). Хотя первоначальные агенты давно умерли, их потомки продолжают традицию, передавая тайные знания о возможном возвращении Йолуса Предвестника. Если ПИ придут на Аркус с этой печаткой, это может значительно облегчить работу по обращению населения (см. Предприятие «Просвещение заблудших»).



Задел для приключения: Обсидиановые ключи

С тех пор, как Маркетт обратил Асандр в Кредо, планета была продуктивным и действенным форпостом Империи в Коронусе, хотя её редко посещал кто-либо, кроме вольных торговцев. В результате этой изоляции Асандр недавно подвергся набегам тёмных эльдар из кабала Треснувшего когтя, и смертоносные ксеносы даже создали там несколько операционных баз. Эти безжалостные опустошители проводили кампанию террора по всему миру в течение почти десяти лет, но в результате власть Имперского Кредо над Асандром только усилилась. Население также стало крайне ксенофобным, с подозрением относясь даже к другим людям, которые посещают их мир (например, к группе ПИ). Если ПИ хотят уничтожить тёмных эльдар, они должны поднять население планеты на борьбу с их мерзкими угнетателями. Это можно рассматривать как Предприятие «Ксеноцид» (см. стр. ЧЧ448), хотя задача сплочения населения против тёмных эльдар становится намного проще, если ПИ смогут преодолеть недоверие населения к чужакам. Проще всего это сделать с помощью реликвии, такой как печатка Изобретателя (см. стр. ЧЧ4107) или одного из двенадцати обсидиановых ключей – ножей, которые, как говорят, пронзили плоть Маркетта. Любую из этих реликвий можно найти, выполнив Предприятие «Возвращение благословенной реликвии». Хотя МИ должен решить, где они спрятаны и что их охраняет.

На протяжении нескольких десятилетий записи миссионера становились всё более полными. С помощью бесчисленных писцов и картографов он собрал тысячи томов. Было ясно, что не все эти записи могли отражать исторические деяния святого Когнатия. Многие записи, должно быть, были ошибочно приписаны легендарному исследователю. В некоторых случаях это, вероятно, было связано с личностями, которые действовали от имени святого, или местными мифами, которые приписывались святому. Одной из величайших задач миссионера было отличить факт от легенды – задача, которую он не смог выполнить в течение жизни. К сожалению, миссионер так и не смог действовать в соответствии со своими выводами.

Никто ещё не знает окончательной судьбы этой библиотеки. Большинство схоластов считает, что она представляла собой величайшее собрание информации о святом Когнатии. Недавно было восстановлено несколько отдельных томов – явно фрагментов гораздо более масштабного труда. Неясно, представляют ли эти работы оригинальные фрагменты библиотеки, которая была разделена, или это могут быть черновики, взятые из неё. Если полный архив всё же сохранился, он может

включать в себя когда-либо найденные самые прямые маршруты к гробнице.

Место упокоения

После почти столетней деятельности в Царстве Винтерскейла Маркетт встретил конец от рук наёмного убийцы. До своей смерти он успешно обратил более двух десятков миров. Он установил торговые отношения между несколькими династиями вольными торговцами и этими мирами. Миров начали процветать до такой степени, что рассматривался вопрос о создании региона в качестве временной имперской территории.

Ни один из этих успехов не был достигнут даром. Население многих из этих миров было уничтожено в ходе обращения. Религиозные войны вспыхивали во многих мирах, задерживая распространение веры. Некоторые утверждают, что это произошло потому, что миссионер пытался действовать слишком быстро, но для него такие «загруднения» были вполне приемлемыми. Весомое достижение в столь масштабном распространении веры стоило человеческих жертв и ущерба.

Побочным эффектом успеха миссионера стало то, что ксеносы и налётчики Хаоса начали нападать на



разбогатевшие миры. Ибо лишь немногие из миров обладали какой-либо способностью путешествовать через варп. Даже тем системам, которые успешно приняли Адептус Механикус, не хватало времени, чтобы полностью интегрировать технологическую базу на планетарном уровне. Следовательно, рейдерам часто удавалось наносить удары без особых последствий. Несмотря на их имперское вооружение, население этих миров было просто слишком плохо оснащено, чтобы эффективно противостоять крупному нападению. Аналогичным образом, возможности миссионера оставались слишком ограниченными, чтобы эффективно рассредоточить необходимое количество кораблей для обеспечения настоящей оборонительной сети по этим мирам.

Сочетание религиозных волнений и неэффективной обороны было катастрофическим для морального духа планет. На многих планетах коренное население разочаровалось в новых религиозных установках. Некоторые забыли о трудностях, с которыми они сталкивались до имперского вмешательства. Другие считали, что волны нападений были следствием отказа от старых богов. В нескольких случаях планетарные лидеры чувствовали, что торговые соглашения,

которые они приняли, были менее выгодными, чем они первоначально надеялись.

В конечном счёте, как говорят, возникло шестьдесят шесть различных организаций, которые открыто выступали против руководства Маркетта, хотя только сорок когда-либо упоминались в его дневниках. Перед лицом такого сопротивления у нескольких планетарных лидеров не было иного выбора, кроме как отказаться как от торговых соглашений, так и от Имперского Кредо. Ересь начала пускать корни во всех мирах, которые когда-то казались неприступными бастионами веры.

Перед лицом такого сопротивления Маркетт не сидел сложа руки. Хотя он был немолод, его ум и речь оставались ясными и отточенными. Он начал возвращаться на страдавшие от нестабильности планеты, чтобы ещё раз проповедовать Имперское Кредо. Поначалу он добился большого успеха. Его взвешенные слова и обещания реформ успокоили толпу. В трёх мирах он смог восстановить определённый уровень порядка, чтобы местные правительства могли поддерживать свои планы по подготовке к подчинению Империи и его силам. Кампания Маркетта по захвату души этих миров-отступников продолжалась

Запись МХVII, в пути

У меня была возможность пообедать с миссионером, который вчера посетил мой лагерь. Женестьева Алмас — ещё одна уроженка Каликсиды и, безусловно, ревностна в своей вере. Похоже, это единственное, что у нас общего. Наши мнения по всем вопросам довольно сильно расходятся, начиная со вкусов в еде и заканчивая подходами к обращению в Кредо. Оглядываясь назад, я удивляюсь, как мы не подрались во время трапезы. Если бы мы это сделали, я серьёзно сомневаюсь, что мне стало бы от этого лучше.

Она считает, что все проблемы должны решаться как можно более прямым образом: как правило, с использованием широкомасштабного насилия. Её пыл понятен, но ей не хватает терпения и дальновидности, необходимых для осуществления каких-либо длительных и полезных преобразований Коронуса. Я подозреваю, что она могла бы добиться большого успеха, бомбардируя отдельные планеты до тех пор, пока их народы не примут Имперское Кредо. Я очень сомневаюсь, что она смогла бы организовать несколько планет в функциональную группу. Я также подозреваю, что большинство миров, которые познали её "помощь", сильно пострадали после вмешательства и будут гораздо менее продуктивны по возвращении в лоно общества в ближайшие столетия. Да, они будут лояльны какое-то время, но постепенно забудут Женестьева Алмас и её огонь, через несколько поколений страх и раболепие, которые она принесла, исчезнут. В течение некоторого времени эти миры не будут пригодны для повторного преобразования. Я рад быть её современником, а не преемником.

Я взял на себя смелость организовать транспортировку её из этого мира. Я также подробно поговорил с капитаном корабля, чтобы убедиться, что его следующая миссия начнётся вдали от планет, на которые я оказал влияние. Её "помощь" могла только навредить моей работе, а вполне возможно, и моей личности. Она бросается вперед, неся факел во все тёмные места, не обращая внимания на то, что она может открыть, и мне бесполезны те, кто не может постичь понятия тонкости или осмотрительности. Хотя мы служим одному и тому же господину, наши методы слишком различны, чтобы когда-либо быть совместимыми для сотрудничества.

Несмотря на этот факт, я считаю, что она косвенно помогает моим работам, независимо от наших личных разногласий. Её присутствие в Коронусе привлекает большое внимание — внимание, которое могло бы быть обращено в другое место, если бы она не встречала ведьм и миров повсюду, где путешествует. Хотя я сильно подозреваю, что в конце концов она встретит свою судьбу не в бою, не вижу необходимости торопить это. По крайней мере, сейчас Алмас представляет некоторую ценность для моих планов, знает она об этом или нет.

— Дж. Маркетт,

посланник воли Императора за пределами владений Его Августейшего Империиума





LABOURS OF FAITH

Вернуть потерянное
население

•

Найти священный
артефакт

•

Уничтожить ксено-угрозу

•

Проложить маршрут для
паломничества

•

Искореть ересь

•

Новые миры



Глава II: Подвиги веры

“Плоть гниёт, а кости превращаются в пыль. Камень крошится, а сталь ржавеет. Только вера вечна! Только распространяя веру, мы можем прикоснуться к вечности и выполнить наше истинное предназначение!”

– Джоллус Маркетт

В **Главе II: Подвиги веры** описывается ряд Предприятий, которые вольный торговец может осуществить в Коронусе. Все эти начинания связаны с деятельностью миссионеров Коронуса и предлагают верным вольным торговцам шанс как почтить Экклезиархию, так и получить невероятную прибыль в награду за своё благочестие. Конечно, не все вольные торговцы так тесно сотрудничают со странствующими агентами Экклезиархии, по крайней мере до тех пор, пока на этом можно заработать деньги.

Вернуть потерянное население

“Радуйтесь, братья и сёстры, давно потерянные среди звёзд. Слуги Императора вернулись в ваши владения, неся с собой свет Веры. Кто первым присоединится к пастве?”

– Жавор Вельт, миссионер

На протяжении тысячелетий Коронус пребывал в состоянии беспорядка и тьмы, отрезанный от Империи и слова Императора. Лишь немногие из миров были заселены людьми, а многие из тех, что имели значительное население, быстро скатились в отступничество или даже откровенную ересь, как только они оказались вне поля зрения Экклезиархии. Когда проход в Коронус вновь открылся, миссионеры Миссионариус Галактия были одними из первых, кто отправился на бескрайние и дикие просторы в поисках потерянных человеческих колоний, которые они могли бы осветить (и эксплуатировать) во имя Императора. Эти исследователи поднимались на борт любого судна, способного доставить их в бескрайние просторы: от военных кораблей Имперского флота до каравелл вольных торговцев, и немедленно приступали к возвращению света Императора любому человеческому населению, которое они обнаруживали.

Перед миссионером, пытающимся вернуть человеческое население, забывшее о своих обязанностях перед Императором и его смертными агентами, стоит трудная задача. Даже после успешного обнаружения среди бесчисленных мерцающих звёзд Коронуса (а в хранилищах данных и катакомбах Каликсиды можно найти множество записей различного качества о таких колониях) миссионер должен установить успешный контакт. Это требует обширной работы с его стороны и, весьма вероятно, со стороны других людей, которых он привлекает к себе на службу во имя распространения слова Императора за пределами Империи. Вольные торговцы обязаны оказывать помощь миссионерам в путешествиях между звёздами, а многие благочестивые (или оппортунистические) торговцы предлагают значительно больше, помогая миссионерам в установлении контактов с вновь открытыми человеческими популяциями, организации операций на забытых мирах, путешествиях по просторам в поисках священных реликвий, объединении разрозненных групп в лоно Империи и выполнении других священных задач, которые ставили перед собой эти странствующие священнослужители.

Пример требований:

- Пригодная для обращения человеческая популяция.
- Любая доступная информация о характере подлежащего обращению народа, включая его происхождение, обычаи, общее поведение и любую другую информацию, которая может помочь миссионеру.
- Карты и схемы с указанием основных маршрутов, промежуточных остановок и системы, в которую направляется миссионер.
- Небольшой штат помощников, послушников, писцов, схоластов и переговорщиков для оказания помощи в обращении.
- Группа войск для обеспечения безопасности и демонстрации военной мощи Империи.
- Подарки, фонд для взяток и разнообразные сокровища.

Предприятие «Просвещение заблудших»

(mission to a benighted world)

Малое Предприятие, Коэффициент прибыли +2

Самая фундаментальная обязанность миссионера – найти человеческое население вдали от света Императора, подготовить его к интеграции в Империю, а также убедить платить десятину с минимальным протестом. В Коронусе есть много подходящих под это описание миров и поэтому миссионеры из Каликсиды стекаются в этот регион. Однако найти эти планеты в бескрайней пустоте – непростая задача. Некоторые миссионеры предпочитают переезжать с места на место, полагаясь на то, что Император проведёт их к намеченному миру. Другие просматривают отчёты Имперского флота, перетасовывают фрагментарные записи забытых эпох или изучают слухи в портах. Конечно, каким бы трудным ни был поиск подходящей планеты, её определение обычно является самой простой частью задачи миссионера. МИ может использовать планету Аркус (как описано ниже) или одну из других планет, перечисленных на стр. ЧЧЧ62), или даже создать уникальный новый мир, в который ПИ смогут принести свет Императора.

Пример мира (Аркус): Аркус – тёплый, влажный, тропический мир, шестая планета системы Морова, расположенная в Царстве Винтерскейла. Поверхность Аркуса представляет собой смесь густых, плодородных джунглей, холмистых равнин и пилообразных горных хребтов, перемежающихся узкими, невероятно глубокими пресноводными озерами. Разрозненные, плохо организованные записи из древнего исследования Имперского флота говорят о хорошо заселённом мире с рядом относительно развитых обществ от позднефеодальных, до доиндустриальных. Большинство крупных населённых пунктов расположены на равнинах вокруг крупнейшего комплекса озёр и рек, а на окраинах многочисленных джунглей были зарегистрированы огромные стада крупных копытных. Помимо этих лакомых кусочков информации, координат планеты и примечания относительно её пригодности для преобразования и эксплуатации, в архивах Экклезиархии других данных нет. ПИ могут легко получить доступ к вышеуказанной информации в крупном порту или в любой базе данных Имперского флота.

Хотя странно, что такой мир был проигнорирован, истина, которую скрывают пробелы в записях, ещё более странна. Во время своего правления Джоллус Маркетт незаметно распространил свою растущую гегемонию на Аркус. Хотя сам Маркетт посетил мир всего один раз, он и его последователи посеяли семена Имперского Кредо. Аркус сильно изменился после смерти Маркетта и краха его процветающих владений.



Крупнейшее королевство его времени раскололось на два враждующих города-государства: Аркус Майорис и Латентия Фиат. Хотя эти две основные политические организации часто враждуют, они по-прежнему поклоняются одному и тому же набору местных богов. Главным среди этих божеств является Император рек, который приносит как жизнь, так и смерть с сезонными наводнениями. Другой важной фигурой является Йолус Предвестник, вестник повелителя рек, чье возвращение с небес было предсказано с момента его первого проявления столетия назад. Говорят, что однажды Йолус спустится с неба на грозовой туче, сопровождаемый мощным потоком, который смывает всех грешников. Каждый город-государство воспринимает себя как избранную группу, видя в своем извечном сопернике конечную цель надвигающегося гнева Йолуса.

Цель 1: Установление контакта

Темы: Кредо, Исследование

Независимо от того, какой мир выберет миссионер для обращения, его задача по прибытии требует от него взаимодействия с местными жителями. Разные миссионеры предпочитают разные методы представления себя. Некоторые спускаются на огненных крыльях, выходя из огромных военных кораблей, чтобы запугать местных жителей и заставить их подчиниться, в то время как другие предпочитают хитрость, незаметно проскальзывая среди населения, чтобы наблюдать за ним в течение месяцев или даже лет, прежде чем начать внедрять элементы Кредо.

Большинство миссионеров стремятся завоевать союзников в любом новом месте, куда они прибывают, и поэтому первым шагом в трудном процессе возвращения мира в лоно церкви является завоевание части населения. Эта группа может быть политической фракцией, правящей элитой, религиозной сектой или даже репрессированным субстратом, ожидающим прибытия освободителя, чтобы встать. Для работающего в одиночку миссионера это невероятно сложная задача, поскольку многие рассеянные культуры

являются ксенофобскими, и выбор неправильной фракции в борьбе за власть может оказаться фатальным.

Вольный торговец и его команда могут оказаться невероятно полезными миссионеру на этом этапе, если они захотят (или вынуждены) помочь в выполнении долга перед Императором. Даже самый маленький корабль затмевает большинство изолированных групп населения с точки зрения военной мощи, и вид спускающегося с неба десантного корабля действительно впечатляет. Большинство миссионеров, получающих помощь от вольных торговцев, не просят их уничтожать потенциальную популяцию верующих; все, кроме самых яростных фанатиков, могут видеть пустую трату человеческих ресурсов, присущую такой стратегии. Вместо этого, если присутствует вольный торговец и его команда, миссионер может использовать их в качестве точки соприкосновения с местным обществом. Если есть правящая элита, впечатляющая демонстрация с участием нескольких десантных кораблей часто может предоставить миссионеру немедленный доступ к ушам важных персон. Кроме того, вольный торговец и его команда могут преподнести щедрые подарки из-за пределов звезд, чтобы повлиять даже на самых атеистических и меркантильных местных лордов. Если население разделено войной, кратковременная демонстрация мощи военного корабля часто может побудить обе стороны к заключению мира, за что миссионер может обоснованно претендовать на похвалу. ПИ и МИ могут творчески подходить к придумыванию способов, с помощью которых персонажи-миссионеры и те, кто им помогает, могут быстро завоевать союзников в новом мире, используя перечисленные здесь или бесчисленное множество других. Как только миссионер наладит каналы, с помощью которых он сможет распространять послание Имперского Кредо среди потерянного населения, эту цель можно считать выполненной и начинается истинная работа.

Пример задачи 1 (друзья и враги на Аркусе): По прибытии на Аркус ПИ должны попытаться собрать как можно больше знаний о планете. Вместо единого королевства, как записано в древнем флотском отчёте, население разделено на два города-государства: Аркус Майорис и Латентия Фиат. Кроме того, если среди ПИ есть миссионер или другой образованный человек, они должны быстро обратить внимание на несколько чётких аспектов Имперского Кредо в местной религии. Почитание населением Императора Рек и Йолуса Предвестника может дать важные подсказки в этом отношении. Более того, лидеры каждого города-государства, похоже, ожидают путешественников из-за пределов своего мира несмотря на ограниченный технологический уровень. Если ПИ достаточно образованы, они, возможно, даже смогут связать Йолуса Предвестника с Джоллусом Маркеттом, поскольку Аркус находится в пределах его старых владений, даже если записи о его посещении давным-давно исчезли. ПИ могут выбрать, какой из двух городов-государств они хотят посетить в первую очередь, но их конечная цель преобразовать их оба. Хотя кажется, что планета переживает период мира, назревает много раздоров. Находчивый лидер может решить разделить свой персонал и отправить по несколько представителей в каждый город-государство, чтобы работать над одновременным привлечением обоих в лоно Империи, хотя МИ следует быть осторожным при разделении, если только он не учёл последствия разделения группы.

Аркус Майорис – наиболее хорошо вооружённый из городов-государств, обладающий винтовками с чёрным порохом, паровыми машинами и несколькими очень впечатляющими святилищами Императора рек. Здесь, по-видимому, организованное правительство и очень строгий набор правил, связанных с социальным статусом и рангом, поэтому шумный вольный торговец или чрезмерно агрессивный миссионер могут быстро подвергнуться остракизму. Он защищён большой каменной стеной, которая окружает не только город, но и окружающую сельскую местность. Если ПИ решают установить контакт в этом городе-государстве, жители приветствуют их с настороженным уважением. Его обитатели хорошо реагируют на более тонкие методы обращения, и плохо на проявления насилия.

Латентия Фиат – самый милитаристский из городов-государств. Его жители освоили ковку железа, но низкое качество местного металла означает, что стальное оружие и доспехи являются признаком знатности (или, по крайней мере, значительного богатства). Боевые действия пронизывают его общество на всех уровнях, и дуэли часто используются как для разрешения политических споров, так и личных ссор. Даже религиозные ритуалы принимают форму стилизованных сражений, в которых жители разыгрывают древние войны, чтобы почитать своих различных богов. Если ПИ решат первыми вступить в контакт с этим городом-государством, они должны проявить себя в бою. Культура Латентии диктует, что к посторонним, которые могут проявить характер, следует относиться как к почётным гостям, и поэтому ПИ могут пробиться во внутренний круг города-государства, тщательно используя эту традицию.

Чем больше времени ПИ проводят за наблюдением городов-государств, тем МИ должен охотнее принимать их в общество. На самом деле установление контакта с местными жителями должно занять всего несколько дней, но ПИ могут потратить несколько недель на изучение каждого из городов-государств. Если игроки решат разделить партию и установить контакт сразу с обоими, то должны быть очень осторожны, чтобы не раскрыть этот факт никому из лидеров или быть готовыми предложить объяснение своим действиям.

Цель 2: Изучение местных культур

Темы: Кредо

Долг миссионеров – распространять Имперское Кредо на далёких мирах, но прежде чем они начнут всерьёз говорить об Императоре и долге местного населения перед Ним на Земле, многие миссионеры предпочитают сначала послушать. Изучая культуру, миссионеры могут легче всего адаптировать послание ради наиболее эффективному обращению населения, привнося Императора, имперских святых и другие важные элементы поклонения в обряды и религиозные практики местных жителей, а не пытаясь искоренить эти давние традиции.

Изучение культуры может занять годы или десятилетия у миссионера-одиночки, особенно если язык местных жителей не является производным от низкого готика или другого распространённого диалекта. У некоторых миссионеров есть сёстры Диалогус из Адепта Сороритас, которые помогают им в переводе и изучении местных мифологий, другие полагаются на помощь коллег-учёных более светского толка. Сенешаль вольного торговца может оказаться неоценимым, когда миссионеру нужно исследовать малоизвестный диалект или создать функциональный лексикон на новом языке из ничего. Эксплораторы также могут быть чрезвычайно полезны в этом качестве, используя своё владение тайными технологиями для обработки огромного количества лингвистических и поведенческих данных гораздо более тщательно и быстро, чем это мог бы сделать миссионер в одиночку. Как только представитель имперской веры решит эту проблему, он должен проанализировать их убеждения, определив, какие из них являются безвредными расхождениями, какие можно исказить, чтобы они соответствовали Имперскому вероучению, а какие необходимо очистить. Определённые практики, особенно связанные с местом псайкеров в популяции, могут быть нетерпимы для Имперского Кредо, но большую часть времени миссионеры больше озабочены тем, чтобы внести соответствующие элементы веры в систему верований местных жителей, а не удалять что-либо. Пока население платит десятину не имеет значения, почитают ли они Императора как солнечное божество, приносящее урожай, духа-хранителя от мародёрствующих банд извращённых демонов, скрывающихся в древних руинах, или бога смерти, чья ярость выплёскивается наружу и выводит реки из берегов. Как только представитель веры изучит мифологию культуры и найдёт фигуры и легенды, которые можно ниспровергнуть в угоду Имперскому Кредо, он готов начать процесс обращения, и эту цель можно считать завершённой.

Пример задачи 2 (Знание – сила): Аркус кажется мирной планетой, но древняя вражда кипит прямо под поверхностью. У МИ есть возможность искажать информацию, которую ПИ раскрывают об истоках раскола в зависимости от города-государства, с которым они предпочитают взаимодействовать, поскольку каждый обвиняет другого в давно тлеющем конфликте.

Аркус Майорис обладает значительно большими знаниями в области архитектуры, целительства и риторики, чем их сосед. Его жители хвалятся, что их город находится на полном самообеспечении, и вспоминают старое королевство как рай для знаний. Они рассказывают истории о огромной библиотеке, которая раньше находилась на опустошённой ничейной земле между королевствами, и обвиняют “варваров” Латентии Фиат в её разрушении и потере огромного объёма знаний. Независимо от того, справедлива эта обида или нет, она является причиной многих ссор между двумя нациями. Таким образом, знания являются мощной валютой в Аркус Майорис, и опытный Сенешаль, Эксплоратор или Миссионер может использовать это в своих интересах, предлагая свой значительный опыт в данной области в обмен на социальное и политическое

продвижение.

Латентия Фиат – самое милитаристское государство на планете. Его жители верят, что ценность человека определяется его силой в бою, и их религиозные обряды и ритуалы всегда несут воинственную составляющую. Хотя на данный момент Латентия Фиат формально не находится в состоянии войны с Аркус Майорис, многие её граждане считают, что насильственный конфликт не просто неизбежен, но и желателен, поскольку это дало бы им шанс испытать свой характер в настоящем бою. Боевая доблесть – простой способ завоевать уважение, но дарение прекрасного металлического оружия и доспехов (или даже “чудесных” технологий) также может помочь вольному торговцу или миссионеру завоевать союзников в этом городе-государстве.

Оба города-государства следуют схожей религиозной модели только с одним главным богом, Императором Рек, и сетью меньших богов и святых. Даже если ПИ не обнаружат связи между Джоллусом Маркеттом и Йолусом Предвестником, они могут извлечь выгоду из того, что он заложил столетия назад, преобразовав города-государства и исполнив пророчества, оставленные Маркеттом. Однако, когда они преобразуют один из городов-государств, другой становится значительно более устойчивым к переменам, благодаря давней вражде между ними.

Цель 3: Утвердить имперскую веру

Темы: Кредо, Военная или Торговля

Каким бы в теории сильным ни казался план по приведению мира в лоно Империиума, миссионер не может по-настоящему убедиться в его эффективности, пока не подвергнет его испытанию. Если он развил глубокое понимание верований населения и обнаружил совпадение мифологии с определёнными важнейшими аспектами Имперского Кредо (как он, надеюсь, сделал в предыдущей задаче), тогда миссионер знает содержание послания, которое он должен донести до людей. Тем не менее, публичное переосмысление доктрины, которая существовала веками или тысячелетиями, может быть чрезвычайно трудным и опасным. Миссионер должен сделать выбор: он может либо действовать через хранителей религии и знаний, обращая иерархию сверху вниз, убеждая местных религиозных деятелей поддержать его “дополнения” к местным верованиям, либо, альтернативно, он может действовать через мирян, убеждая их в том, что их религиозные лидеры упустили из виду или даже скрывали истинное толкование веры. Независимо от выбранного пути, миссионер сталкивается с различными личными рисками, поскольку он делает не что иное, как перестраивает их религиозную структуру для поддержки целей Империиума. Фанатики, смещённые иерархии и разгневанные короли убили бесчисленное множество проповедников, пытавшихся объединить миры Коронуса. Мученичество не обязательно означает неудачу, поскольку оно может вдохновить на революцию, религиозные сдвиги или просто облегчить выполнение задачи следующим миссионером. Тем не менее, большинство миссионеров предпочитают, по возможности, пережить свои труды. Защита талантливым Архимилитантом и другими телохранителями может означать разницу между успехом и мучительной смертью, как только миссионер сыграет свою роль и начнёт открытый процесс преобразования мира. Навыки Мастера пустоты также могут быть чрезвычайно полезны – корабельное вооружение может относительно легко подавить большинство локальных вооружённых конфликтов. Кроме того, хороший пилот неопенен в том случае, если миссионеру по какой-либо причине придётся спешно эвакуироваться.

Пример задачи 3 (Словами или войной): ПИ теперь стоят перед выбором. Они готовы обратиться один из городов-государств на путь Имперского

Кредо, привнеся ключевые элементы в местную веру и убедив влиятельных людей поддержать необходимые религиозные переосмысления. Однако они не могут завершить начатое, не приведя к согласию значительное большинство населения мира. В зависимости от выбранного города подходы могут измениться.

Если они сначала преобразуют Латентию Фиат, то смогут сплотить её воинов для завоевания Аркуса Майориса или, по крайней мере, заставить его подчиниться угрозам. Однако, если они добились больших успехов в Аркус Майорис, было бы разумно попытаться использовать комбинацию хитрости, уловок и экономической диверсии, чтобы привлечь другую нацию в свои ряды. МИ должен определить, насколько трудно обратить в новую веру давнего соперника. Учитывая глубоко укоренившееся недоверие между жителями городов-государств, им трудно принять доктрину другого. Если игроки решили разделить партию и обратиться оба города-государства одновременно, то чем ближе они подходят к полному обращению, тем осторожнее им нужно быть, чтобы избежать обнаружения, поскольку иначе это может привести к краху всех планов. Хотя одновременное обращение могло бы привести мир в лоно Империиума с наименьшими затратами ресурсов, оно также сопряжено с ещё одним риском. Если ПИ не будут осторожны, то могут оказаться на переднем крае конфликта, что был



спровоцирован их прибытием.

Вернуть священный артефакт

“Мы ищем то, что потеряно. Проблеск в бескрайней тьме, тлеющий уголек веры среди пепла веков”

– Джереми Костр, реликварист

Имперская история изобилует рассказами о могущественных артефактах, связанных с Императором, примархами, высокопоставленными священниками, победоносными генералами или одним из множества имперских святых. Большинство из них всего лишь легенды или метафоры, их существование апокрифично. Однако те, что действительно существуют, ревниво охраняются их владельцами. Некоторые из них принадлежат Верховным лордам Терры или другим могущественным лидерам имперской иерархии в качестве знаков отличия, в то время как другие хранятся в реликвариях или безопасных хранилищах на Терре или одном из многочисленных миров-святилищ Империи. Однако большинство упомянутых в имперских писаниях священных артефактов утеряны, рассеяны по звёздам временем, раздорами, несчастьями и махинациями Разрушительных Сил. Бесчисленное множество людей постоянно рыщут по галактике в поисках утраченных священных артефактов, и случайный торговец может сколотить состояние на любой такой находке.

Артефакты могут принимать любую форму, и могут быть чем-то таким маленьким и простым, как фаланга пальца или молитвенник, или чем-то таким могущественным, как священное оружие или даже целый космический корабль. В то время как некоторые из них обладают настоящими мистическими или священными свойствами, большинство примечательны просто благодаря своей связи с первоначальным владельцем. Поиск утерянного священного артефакта – это великое предприятие, требующее большого объёма научных исследований и межзвёздных путешествий,

поскольку охотник прочёсывает банки данных и затерянные миры. В конце концов, всё потраченное время и деньги, не говоря уже обо всех присущих им опасностях и возможных умопомрачительных ужасах, с которыми возможно придётся столкнуться во время поисков, считаются небольшой платой для искателей божественного.

Пример требований:

- Записи о подходящем священном артефакте.
- Доступ к древним текстам, священным записям или другой информации, указывающей на местонахождение артефакта.
- Варп-карты области космоса, в которой, как говорят, находится артефакт.
- Любые дополнительные корабли, войска, материальные средства или поддержка со стороны фракций внутри Адептус Терра и за её пределами, необходимые для обнаружения и возвращения утраченного артефакта.

Предприятие “Возвращение благословенной реликвии”

(retrieve a blessed relic)

Великое Предприятие, Коэффициент прибыли +3

Многие вольные торговцы получают значительную часть своей прибыли, возвращая древние сокровища, утраченный археотех и другие бесценные предметы. В Коронусе ходит множество слухов о забытых реликвиях: от гробницы Когнатия, до упоминаемого в записях Никомеда Кифа легендарного устройства Убертас, а также бесчисленных других священных сокровищах, только и ждущих, когда их обнаружат смелые исследователи. Конечно, погоня за призрачными сокровищами любого рода может разорить вольного торговца, и поэтому мудрые тратят собственные ресурсы только на поиск тех предметов, местонахождение



которых они могут каким-то образом подтвердить. Если другое лицо или группа готовы вложиться в экспедицию, многие вольные торговцы с радостью предложат свои услуги, а также услуги своих судов и экипажей. Другие вольные торговцы могут сделать это, даже если их усилия не окупятся, просто из чувства благочестия, в качестве покаяния за прошлые проступки или чтобы выслужиться перед могущественным членом Адептус Министорум или отдельным лицом из знати субсектора.

Образец реликвии (архив Алмас): В бурные десятилетия, последовавшие за открытием прохода в Коронус, бесчисленное множество членов различных ветвей Адептус Терра путешествовали по диким просторам Коронуса по делам, как официальным, так и неофициальным. Прибыв из Порт-Странствия группа миссионеров, магосов из жречества Марса, вольных торговцев, представителей Екклезиархии и различных других имперских сил избородила Коронус вдоль и поперёк в поисках славы, богатства и власти. Среди этих людей была миссионер Женестьева Алмас, которую сейчас лучше всего помнят как зачинщицу и поборницу Кредо, чей пыл зажёл воспламенил веру во многих мирах.

Однако несмотря на воинственный характер, Алмас также создала чрезвычайно обширный архив реликвий и следов святого Когнатия, который она собрала в том своих наблюдений, называемый «Тактика Алмас». Её записи лаконичны, но исчерпывающи, охватывая каждую крупную информацию, которую она обнаружила в долгих поисках могилы святого. Хотя кажется маловероятным, что архив содержит точное местоположение гробницы, в нём есть упоминания о бесчисленных других слухах и тайнах, которые она изучила в ходе поисков, включая реликвии археотеа, утерянные священные писания и многое другое. Было предпринято несколько миссий, чтобы обнаружить дневник её поисков пропавшей гробницы. Различные вольные торговцы и каперы, миссионеры Галаксия и даже несколько инквизиторов – все они очень заинтересованы в возвращении её трудов, хотя и по совершенно разным причинам. Дневник, который некоторые называют архивом Алмас, сам по себе считается священной реликвией, как теми, кто почитает её, так и теми, кто верит, что он может привести к ещё большим открытиям, если проследить различные пути, которые она зафиксировала во время поисков гробницы Когнатия.

Цель 1: Найти след

Темы: Кредо, Исследования, Торговля

Хотя Империя построена на костях мучеников, а каждый мир пропитан кровью древних героев, большинство из этих личностей невоспеты, их вклад в восхождение человечества забыт. Мощи истинных имперских святых или других личностей, признанных достойными такого почитания, редки, особенно в лишенных Его света регионах, таких как Коронус. Отправиться на поиски реликвии руководствуясь лишь слухами, может оказаться непростой задачей. Таким образом, первым шагом в любых поисках потерянных мощей святого, забытого устройства великой силы или любого другого представляющего интерес предмета, является исследование. Вольный торговец и его команда должны приложить значительные усилия, чтобы разыскать легенды, пролистать древние записи, а затем интерпретировать эти подсказки в понятную карту места назначения. Способности Сенешаля к сбору информации могут быть невероятно полезны на этом этапе, помогая группе отделить зёрна от плевел, поскольку они сталкиваются с бесчисленными беспочвенными слухами о своей добыче. Обширные знания Миссионера о преданиях Екклезиархии также являются ключом ко многим из этих поисков. Навигаторы тоже могут сыграть решающую роль на этом этапе, используя непревзойдённые знания своих предков о причудливых варп-маршрутах Коронуса,

чтобы исключить некоторые области и выделить другие как потенциально представляющие интерес. Эту задачу можно считать выполненной, когда команда разберётся с россказнями пьянчуг пустотников, ложными зацепками и загадочными подсказками, чтобы найти начало тропы, которая могла бы привести к рассматриваемой реликвии.

Пример задачи 1 (Поиск место упокоения святой):

В какой-то момент своего служения ПИ узнают историю Женестьева Алмас. Независимо от того, благодаря личному изучению, случайной встрече со специалистом по Екклезиархии или благодаря тому, что их наняли для поиска «Тактики Алмас», до ПИ доходят слухи, что в Коронусе находится священный артефакт. Сбор дополнительной информации о Женестьева Алмас должен стать длительным процессом, в ходе которого ПИ отправятся в различные миры, которые она преобразовала, такие как Наждурей, Покой Трейнора и Икеран, где узнают о её работе и подсказках, которые она оставила после себя.

Этот этап экспедиции требует от ПИ сочетания как социальных, так и боевых навыков. Большая часть игры, направленной на достижение этой цели, может быть в значительной степени ориентирована на повествование и ролевой отыгрыш. Ведение переговоров с местными жителями и получение доступа к древним записям, забытым реликвиям и местам поклонения требуют не только обаяния и развитых навыков ведения переговоров, но и щедрых даров. Как только ПИ соберут достаточно информации и соединят воедино достаточное количество подсказок, МИ должен раскрыть, что последнее упоминание об архиве ведёт в мир под названием Лоретта, где Алмас незадолго до своей смерти совершила длительное духовное уединение. Посвящённый ей орден под названием «Кровавые слёзы» обитает в Лоретте и хранит несколько её реликвий.

Цель 2: Следовать по пути

Темы: Кредо, Исследование

Как только ПИ узнают, с чего начать свои поиски, они должны точно определить его местоположение. Даже если вся информация, которую они получили во время предыдущей миссии, когда-то была точной, она вполне могла исказиться за прошедшие столетия. ПИ, возможно, ещё предстоит проделать большую работу, даже если они отследят реликвию до одной системы или планеты. По прибытии ПИ должны оценить новое окружение и определить наиболее вероятное место нахождения реликвии. Проведённые членами экипажа точные измерения и использование сканеров





космического корабля, могли бы определить вероятные местоположения или население, которые могли бы предоставить актуальную информацию по месту. Если ПИ имеют прямое отношение к артефакту или другому объекту, каким-то образом связанному с ним, опытный Астропат может использовать гадание, чтобы ещё больше сузить место поисков. Как только они проведут тщательное обследование региона (будь то механическое, мистическое, социальное или с помощью других средств, которые МИ сочтёт подходящими) и найдут область, которую ПИ могут исследовать пешком, эту задачу можно считать выполненной. Чем более точную информацию ПИ получают в ходе выполнения этой задачи, тем больше они знают о конечной цели и о том, чего она от них требует.

Пример задачи 2 (Кровь и пыль): Лоретта – шестая планета системы Полмари, расположенная на периферии Невиданных Далей. Бесплодный, продуваемый всеми ветрами мир холмистых, заросших кустарником равнин и обжигающих высокогорных пустынь, подверженных мощным и смертоносным песчаным бурям. На Лоретте очень мало что растёт, за исключением выносливого кустарника и низкорослых деревьев с приземистыми искривлёнными стволами. Местная фауна состоит в основном из мелких грызунов, змей и жалящих паукообразных. Именно здесь Алмас искала духовного наставления у Императора в пустыне незадолго до гибели, и именно здесь ей было даровано видение её последней битвы, по

крайней мере, так гласит легенда.

Система Полмари невероятно изолирована, даже по стандартам Коронуса. Вдали от большинства проложенных варп-маршрутов, она до сих пор ускользала от пристального внимания Империи благодаря тому, что была совершенно непримечательной и находилась почти в пределах видимости Разломов Гекатона. Путешествие на дальний край Невиданных Далей должно стать для ПИ непростой задачей. Дорога должна занять месяцы, поскольку они полагаются на слухи, домыслы и сомнительные звёздные карты, чтобы найти планету, существование которой тоже сомнительно. Причуды и неотъемлемая опасность путешествий в варпе на большие расстояния, особенно в такую малоизвестную часть Коронуса предоставляют МИ широкие возможности для введения в Предприятие побочных миссий. Это может быть повреждение корабля, таинственные сигналы бедствия, нападения ксеносов или пиратов или другие столкновения в зависимости от обстоятельств.

Как только ПИ достигают системы Полмари, они обнаруживают пустынный участок космоса, переполненный безжизненными скалистыми планетами, вращающимися вокруг угрюмого красного гиганта. Навигация по системе требует отличных навыков и выдержки из-за многочисленных астрономических опасностей. Плотные упакованные астероидные поля, массивные облака пыли, которые мешают работе всех систем предсказателей, ауспекса и вокса, странные и мощные гравитационные приливы и волны солнечной радиации, способные пробить даже самые мощные крепкие щиты – всё это сотрясает регион. Если ПИ найдут время, чтобы осмотреть систему, то обнаружат, что, хотя здесь нет очевидных признаков жизни (за исключением, конечно, планеты Лоретта), разбросанные обломки потерянных кораблей и древних звездолётов усеивают систему, бесконечно дрейфуя в её запутанных гравитационных колодцах.

Большинство признаков жизни на Лоретте принадлежат к местной флоре и фауне, но внимательное изучение показывает существование небольшой популяции людей. Отправленные на поверхность разведчики, сообщают о человеческом поселении численностью в несколько тысяч душ, в центре которого возвышается массивное сооружение, сочетающее в себе черты крепости и собора, посвящённого Женеьеве Алмас. На изображениях сооружения изображены статуи и резьба, которые напоминают имперских святых и других персонажей из Имперского Кредо. Одна из них почти наверняка сама Алмас, а также ряд других, которые могут быть истолкованы как изображения Императора, Хоруса и даже святого Друза. На данный момент ПИ должно быть ясно, что они обнаружили местонахождение Кровавых слёз.

Цель 3: Вернуть реликвию

Темы: Кредо, Военная или Торговля

К сожалению, большинство реликвий имперских святых и других известных личностей не просто захоронены в нескольких сантиметрах под землёй, ожидая, пока смелые исследователи эксгумируют их. Как только ПИ найдут точное местоположение данного артефакта, они должны действительно вернуть его. Возвращение может быть также трудно, как и вся подготовка, которая вела к этому моменту. Множество таких реликвий спрятано среди древних гробниц, разбившихся звездолётов и других коварных мест. Другие находятся в руках фанатичных культов, как еретических, так и имперских, которые отказывают посторонним в любом доступе к своим сокровищам. ПИ должны сориентироваться в опасных условиях, будь то социальное, физическое или и то, и другое. Хитрые ПИ смогли бы избежать некоторых из этих препятствий, убедив даже помешанных фанатиков обменять свои священные реликвии, в то время как

другие команды, менее утончённые и более склонные к насилию, возможно предпочли бы решить проблему с применением оружия. Эта цель может считаться выполненной, как только артефакт окажется в руках ПИ.

Пример задачи 3 (Испытание веры): Оказавшись на поверхности планеты быстро становится ясно, что перед ПИ стоит серьёзная задача. Когда они впервые вступают в контакт с «Кровавыми слёзами», то обнаруживают, что эти чрезвычайно воинственные приверженцы Алмас очень замкнуты и не любят чужаков. Установление связи должно представлять лишь небольшое препятствие для ПИ, но МИ должен воспользоваться любыми неудачными тестами на навыки при общении между ПИ и лореттанцами. Ошибки и недопонимание могут быстро перерасти в неприятные или прискорбные ситуации.

В конце концов, ПИ нужно получить доступ к центральному правительственному зданию, поскольку это кажется единственным вероятным местом, где можно найти «Тактику Алмас». Книга действительно хранится в комплексе, в хранилище глубоко под поверхностью планеты. Наряду с томом, там также находится военное святилище, украшенное мистическими и религиозными сценами миссии Алмас, а также коллекция древнего имперского оружия и доспехов. Кроме того, в глубине святилища находится тот самый знаменитый клинок, найденный после её смерти (см. описание «Последнее завоевание Алмас» на стр. ЧЧЧ103). Получение доступа к зданию, а затем поиск хранилища должны стать самой большой проблемой для ПИ.

Жители Лоретты ясно дают понять ПИ, что они почитают Алмас во время военных конфликтов, и что ПИ должны продемонстрировать свою преданность, прежде чем они смогут увидеть какую-либо из её реликвий (эти фанатики используют профиль Присягнувшего телохранителя со стр. 434 **ОКП Rogue Trader rus** и владеют клинками души со стр. ЧЧЧ87 этого тома). Если ПИ смогут проявить себя в ритуальном бою, то смогут добиться успеха только с помощью контролируемого насилия. В противном случае им придётся штурмовать полную вооружённых фанатиков крепость.

Как только ПИ получают доступ к архиву, эту цель и начатое Предприятие можно считать завершёнными. Содержащиеся в этом священном документе секреты могут привести к бесчисленным другим путешествиям в поисках сокровищ и тайн в Коронусе.



Возможности для обучения

Хотя эти усилия призваны обеспечить МИ и игроков основой, с помощью которой они могут структурировать свои финансовые завоевания, группе не следует забывать, что это также возможность для роста персонажа, такого как приобретение новых умений, обучение и самопознание.

Например, после того, как ПИ завершат представленное здесь Предприятие «Возвращение благословенной реликвии» приобретя «Тактику Алмас», МИ может пожелать дать одному или нескольким ПИ шанс изучить веру коренных жителей Лоретты (если они проявят интерес к этой ветви Имперского Кredo). Миссионер может быть особенно впечатлён самоотверженностью, которую демонстрируют эти аскеты, в то время как Архимилитант может обнаружить, что их воинственная вера гораздо больше перекликается с его собственными взглядами, чем пыльные фолианты или громкие слова священников. Предполагая, что ПИ не поссорились с «Кровавыми слёзами» (или не стёрли их с орбиты), МИ мог бы использовать это как возможность предложить одному или нескольким ПИ шанс получить альтернативный ранг Красного Посвящённого (см. стр. ЧЧЧ76). Таким образом, МИ может дать игрокам шанс углубить своих персонажей как с точки зрения повествования, так и с точки зрения механики, подкрепляя личностный рост новыми способностями.

Уничтожить угрозу ксеносов

“Эта планета покрыта плотоядными, воинственными ксеносами, которые достигают пяти метров в холке и имеют две головы, полные острых как бритва зубов? Идеально! У меня никогда раньше не было возможности поместить две головы одного и того же существа на мою стену трофеев! Приготовьте мой охотничий пистолет и десантный корабль!”

– Вольный торговец Таллен Альберсе

Ползущее влияние загрязняющих галактику мириад рас ксеносов является проклятием для учёных мужчин и женщин Имперума. От бессмысленной жестокости кровожадных орков до коварного предательства эльдар и сладкой лжи империи-высочки Тау – угрозы ксеносов повсюду. Иногда на долю члена Миссионариус Галактика выпадает работа по искоренению ксеносов и препятствию их планам, особенно когда ксеносы проявляют слишком большой интерес к мирам, которыми дорожит Экклезиархия. В подобных случаях миссионер, особенно тот, кто перемещается на борту судна вольного торговца или иным образом связан с могущественной торговой династией, может собрать боевые силы и вступить в бой с врагом непосредственно. Подобные этим Предприятия могут варьироваться от простой охоты и уничтожения мародёрствующего эльдарского корсара до руководства крестовым походом с целью вырвать регион Коронуса из-под власти какой-то доселе неизвестной угрозы ксеносов.

Пример требований:

- Миру или звёздной системе угрожают враждебные ксеносы.
- Войска, будь то личные силы, СПО или наёмники, вместе со всеми необходимыми материальными средствами для поддержания армии.
- Соглашения и обязательные к исполнению договоры с Имперской Гвардией и/или Имперским флотом о предоставлении кораблей, войск, транспортных и материальных средств.
- Первоначальная разведка и сбор разведанных о любых без исключения силах противника.
- Создание передовых оперативных баз и логистической цепочки для обеспечения поставок будущих военных действий.
- Обязательные соглашения с Адептус Механикус об обеспечении поддержки всех кораблей, транспортных и материальных средств.
- В зависимости от уровня угрозы и доступности, поддержка со стороны Адептус Астарес, одного или нескольких инквизиторов, Адептус Сороритас или любой другой ветви Адептус Терра, которую вольный торговец и его команда могут склонить на свою сторону.



Предприятие “Ксеноцид”

(purge the xenos)

Великое Предприятие, Коэффициент прибыли +4

Ксеносы могут быть очень разными угрозами, и хотя они действительно охотятся на разбросанное по бесчисленному миру человеческое население, это не единственная причина, по которой вольный торговец и его команда могут вступить в конфликт с ксеносами. Различные чужацкие фракции также конкурируют с вольными торговцами за ресурсы, реликвии и многое другое, и торговцы часто оказываются втянутыми в незначительные, но тем не менее катастрофические войны с различными видами ксеносов. Конечно, грань между священными войнами и территориальными разборками из-за ресурсов часто размыта. В конце концов, какой вольный торговец отказался бы от финансовой и военной помощи Экклезиархии, если он всё равно намеревался разгромить орков, оккупировавших богатую полезными ископаемыми систему? Таким образом, вольные торговцы часто объявляют небольшие крестовые походы, военные паломничества и другие подобные предприятия религиозного толка в поисках мощей погибших святых на мирах, оккупированных беспоконными ксеносами, или запускают флотилии кораблей для защиты “беспомощного” человеческого населения (и их ценных ресурсов) от мародёрствующих ксеносов. МИ может установить такое действие в системе Жорн (как описано ниже) или в любом другом месте, которое сочтёт подходящим.

Пример системы (система Жорн): В Проклятых Владениях, в центре Сератор Прайм, находится малоизвестная система Жорн. Впервые она была нанесена на карту десятилетия назад вольным торговцем Жорном, капитаном судна *Свет спасения*. Это просторная, обширная, легко судоходная система, богатая природными ресурсами и являющаяся домом для дюжины планет, вращающихся вокруг яркой молодой бело-голубой звезды. Ближайшая к звезде крошечная планета Жорн I представляет собой чрезвычайно плотный малоценный мир, сожжённый дотла звездой. Зато массивные, ярко окрашенные газовые гиганты с кольцами насыщены ценными газами, а на странных продолговатых планетоидах вблизи облака Оорта можно найти драгоценные руды и минералы. Однако подавляющее большинство богатств системы сосредоточено в четырёх землеподобных мирах, что находятся в обитаемой зоне звезды между первой планетой и газовыми гигантами.

Эти четыре плотно расположенные планеты могут в большей или меньшей степени поддерживать человеческую жизнь и обладают не только огромными минеральными богатствами, но и большим количеством потенциально ценных видов флоры и фауны. Первый из них, Олстер, представляет собой мир массивных, скалистых, обсидиановых островов, плавающих в морях расплавленных металлов, чья едкая и густая атмосфера едва способна поддерживать жизнь. Второй, Ван Хеуринг, представляет собой засушливый, бесплодный, каменистый мир смерти, где обитают многочисленные виды гигантских и свирепых зауроподов. Дальше всего от звезды, прямо на границе обитаемой зоны, находится Фрост, огромный ледяной мир вязких, солоноватых, забитых льдом морей, патрулируемых километровыми левиафанами и являющихся домом для мириад мелких, любопытных морских существ. Последний из обитаемых миров, Жорн II, представляет собой зелёный мир с умеренным климатом, мелководными морями, невысокими горными хребтами и густыми туманными лесами. Именно в этом мире вольный торговец нашёл величайший потенциал системы, а также гибель своей древней династии.

Мирный и сельский, с географией и окружающей средой, более гостеприимными и менее суровыми, чем



у его соседей, Жорн II наделён огромными природными богатствами, особенно лесом, рудами и упитанными животными. Наряду с этим материальным богатством, Жорн II богат и духовно, здесь царит божественное присутствие, которое, как кажется, исходит от каждой скалы, холма и дерева. Страстный (хотя и несколько непоследовательный) приверженец Имперского Кредо, вольный торговец Жорн почувствовал великое духовное присутствие планеты во время своего первого визита на поверхность. Сразу же после высадки с десантного корабля во главе когорты офицеров, абордажников и геодезистов, вольный торговец Жорн заметил своим коллегам, что это было так, как будто сам Император стоял там среди вечнозелёных растений, хотя в записи не уточняется, был ли это момент духовной поэтики или метафора о высоких деревьях. В любом случае, неостребованные ресурсы созрели для захвата его династией.

В течение следующих месяцев, пока офицеры и команда Жорна усердно исследовали и каталогизировали всё в системе, он сидел в своей каюте на борту флагманского корабля *Свет спасения* или на поляне, на которой появилось его видение. Там он строил планы колонизации планеты. К сожалению, хотя недавно получившая название Жорн изобилвала полезными ресурсами, она также располагалась рядом с Многазубофф, регионом, кишашим дикими орками. Таким образом, разработка системы была рулеткой — если орки придут до того, как вольный торговец сможет возвести достаточные укрепления и начать добывать ресурсы для финансирования строительства всё более и более мощных оборонительных сооружений, весь проект рухнет под напором ревущих зеленокожих.

В течение следующих нескольких лет Жорн неуклонно перемещал всё больше и больше активов своей династии из их родовых владений в Царстве Винтерскейла в систему Жорн, пока на родине не осталось ничего,

кроме нескольких клерков, контролирующих горстку небольших, но прибыльных коммерческих проектов. Шли десятилетия, колония в системе становилась всё более прибыльной, экспортируя богатства системы в Поступь, а также в Царство Винтерскейла и Миры-Найдёныши. Когда вольный торговец Жорн скончался, он передал свои владения своему сыну Григорию Жорну, который продолжал управлять колонией в последующие годы. Колония продолжала существовать таким устойчивым, успешным образом вплоть до того момента, когда прибыли орки.

Сотни ветхих орочных кораблей атаковали без предупреждения, их корпуса оцетинились оружием, а трюмы были до отказа набиты бесчисленными пускающими слюни бойцами. Лавиной они пронеслись по системе, убивая, захватывая или пожирая всё на своем пути. Мужчины и женщины СПО доблестно сражались, но даже мощь почтенного военного корабля *Свет спасения* не могла противостоять численности зеленокожих. Орки отбросили обороняющиеся корабли в сторону и обрушились на Жорн II, воя, бормоча что-то невнятное, круша и оскверняя всё, до чего могли дотянуться, а остальное уносили обратно на свои мерзкие судёнышки. Когда оборона колонии была разрушена, Григорий Жорн был вынужден покинуть её на борту сильно повреждённого *Света спасения*, чтобы искать союзников, которые могли бы помочь ему изгнать орков и вернуть утраченные владения.

Цель 1: Мобилизация сил вторжения

Темы: Военная, Торговля, Кредо

Организация военной кампании для отвоевания мира — монументальная задача. Насколько же более масштабными в таком случае должны быть усилия по восстановлению целой системы или даже более крупного региона? Желаящий начать такое Предприятие вольный торговец должен быть готов потратить значительные суммы денег, благосклонность и влияние на сбор сил. Наличие религиозной цели для такого Предприятия может значительно облегчить приобретение ресурсов. Страстная речь Миссионера может склонить многие сердца на сторону правого дела. Конечно, такая тактика эффективна не для всех фракций, которые могут пожелать использовать вольный торговец. Закоренелые наёмники, каперы и ещё менее приятные личности (особенно различные ксеносы, которые сражаются ради прибыли, славы или жестокого веселья) редко видят преимущества духовных наград, какими бы грандиозными они ни были. Для вербовки таких групп опытный и знающий своё дело Сенешаль неоценим. Обеспечение финансов для оплаты наёмных войск, использование услуг или шантажа для контроля над неуправляемыми элементами и плетение паутины интриг, на которых могут нажиться вольные торговцы и его династия — всё это неотъемлемые части обязанностей Сенешаля. Вольному торговцу и его команде, возможно, придется отправиться во множество разных миров, чтобы заручиться помощью различных союзников или даже вступить в переговоры с другими династиями вольных торговцев. Как только ПИ заручится поддержкой соответствующего числа спонсоров (как определено МИ), эту задачу можно считать выполненной.



Не все корабли созданы равными

Для первоначальной разведки системы Жорн ПИ потребуется корабль соответствующего размера и оснащения. Это может быть что-то небольшое и быстрое, например, корвет или рейдер, шаттл дальнего действия или патрульный внутрисистемный корабль, который действовать из-за облака Оорта. Всё, что крупнее, обязательно будет обнаружено либо патрулями орков, либо одним из множества развёрнутых по всей системе примитивных буёв ауспекса/авгура, и это предупредит зеленокожих о присутствии ПИ. В зависимости от корабля и его возможностей, МИ может счесть нужным предоставить бонус в +5 или +10 к любым соответствующим тестам навыков для проведения разведки. Например, особенно проворный или скрытный корабль может получить дополнительный бонус к тестам, проведённым для уклонения от обнаружения, или судно, оснащённое специализированными матрицами авгуров, может получить дополнительный бонус к тестам поиска и проверки, поскольку оно незаметно собирает разведанные о регионе издалека.

Пример задачи 1 (Призыв к оружию): В ходе своих усилий ПИ узнают о потере имперской колонии на Жорне II, малоизвестном мире в Проклятых Владениях. Одним из простых способов внедрить это Предприятие было бы через Григория Жорна, который обратился с петициями к различным династиям вольных торговцев с просьбой помочь вернуть систему. Конечно, есть много других способов, которыми ПИ могли бы узнать об свирепствующих по всей системе Жорн орках: от слухов в наркопритонах Поступи, до призыва к оружию священника-подстрекателя, требующего изгнать ксеносов из законного царства Империиума. Независимо от того, как они узнали о положении дел в системе Жорн, МИ должен дать понять игрокам, что, хотя это Предприятие может быть дорогостоящим и довольно сложным, использование этой ситуации может принести большие дивиденды не только в виде сырья, но и влияния на различные могущественные фракции. Если они хотят взять на себя монументальную задачу по зачистке системы от орков, то должны сначала определиться с наилучшим курсом действий. Действуют ли они в одиночку, используя личные ресурсы, нанятые корабли и войска, чтобы обезопасить систему, победить зеленокожих и покрыть себя богатством и славой? Контактируют ли они с представителями Экклезиархии или работают непосредственно под эгидой Каликсидского Синода при поддержке Экклезиархии, Имперской Гвардии и Имперского флота? Или они находят какой-то другой способ добиться уничтожения сил орков и, возможно, завладеть системой Жорн для себя?

Как бы они ни выполняли эту задачу, ПИ с самого начала должно быть ясно, что они должны очень быстро задействовать чрезмерное количество сил, если надеются выбить орков. В зависимости от навыков ПИ, имеющихся активов, уровня их Коэффициента прибыли и множества других деталей, на достижение этой первой цели может потребоваться от недель до месяцев повествовательного времени. Нужно заключать сделки; многим алчным иерархам дать взятку или услугу,

которые может предоставить только вольный торговец; необходимо собрать воинов и корабли и позаботиться о бесчисленных деталях, прежде чем первый солдат личной гвардии или имперский гвардеец ступит на борт корабля, направляющегося в Проклятые Владения. Большая часть этой задачи сконцентрирована на планировании и ролевом отыгрыше. На этом этапе МИ также может предложить ПИ набросать план атаки, изложив свои цели и оценив доступные войска, корабли и материальную часть. Сенешалям, Мастерам пустоты и любому ПИ, обладающему необходимым объёмом боевых знаний, должна быть предоставлена возможность проявить себя на этом этапе. Используя свои знания, они могут действовать как военный совет, помогая вольному торговцу спланировать атаку, используя информацию о системе, которую может предоставить Григорий Жорн или другие контакты.

Как только всё будет на месте, все солдаты и ресурсы собраны, а чернила на контрактах, предписаниях и накладных высохнут, ПИ смогут отправиться в систему для выполнения второй задачи — рекогносцировки системы Жорн.

Цель 2: Разведать поле боя

Темы: Разведка, Военная

Прежде чем начать полномасштабное вторжение в какой-либо регион космоса, мудрый вольный торговец использует имеющиеся в его распоряжении ресурсы, чтобы разведать все возможные угрозы. Часто вольный торговец, намеревающийся ввести в систему более крупные силы, использует собственное судно (которое уже оптимизировано для независимых действий на потенциально враждебной территории). Эта цель могла бы состоять в предварительном путешествии к месту назначения, чтобы собрать как можно больше информации, либо полностью избегая встречи с врагом, либо отступая до того, как он сможет пустить в ход свои силы. Опытный Мастер пустоты имеет решающее значение для успеха такой миссии, поскольку только самые талантливые пилоты могут избежать обнаружения, пролетая так близко к враждебным силам. Любой, кто специализируется на работе с датчиками судна, также должен быть чрезвычайно опытным, чтобы вольный торговец мог составить полную картину будущей зоны боевых действий. Опытный Архимилитант или Миссионер, который ранее руководил подобными операциями, также может дать ценные советы о том, как лучше выполнить такую миссию, особенно если части экипажа необходимо покинуть корабль, чтобы внимательно изучить ту или иную особенность поля боя. На данном этапе вольный торговец и его команда должны тщательно соблюдать баланс между осторожностью и любопытством, поскольку если их обнаружат, они могут столкнуться с силами, намного превосходящими их собственные. С другой стороны, если им не удастся разведать важнейшую часть обороны противника, их промах может оказаться сокрушительным, когда они пустят в ход всю мощь своих сил. Как только ПИ вернутся к ожидающим силам, эту задачу можно считать выполненной. Однако МИ должен иметь в виду любые детали, которые ПИ могли упустить из виду во



время своей разведки, поскольку они могут сыграть определённую роль в достижении конечной цели.

Пример задачи 2 (Разведка поля боя): Вторым шагом в освобождении системы Жорн от зеленокожих является хорошая и тщательная разведка системы. На данный момент важно отметить, что система полностью заражена флотом орков. Грубые круизеры висят на орбите над каждой планетой, шаткие истребители и десантные катера спускаются на поверхность и возвращаются, набитые добычей. Различные классы ударных кораблей и боевых катеров патрулируют систему, проносясь туда-сюда без видимой цели и часто тараня или открывая огонь друг по другу ради забавы. На орбите Жорна II парит массивный и грубый флагманский корабль — явно круизер самого ваиводы и нынешнего хозяина системы.

Скрытное проникновение в систему Жорн требует изрядной доли удачи и мастерства. МИ должны позволить ПИ осуществлять свои планы так, как они посчитают нужным, но должны обязательно внушить им, что в системе ошеломляющее количество орков и даже малейшая ошибка может обрушить на их головы всю армаду зеленокожих. По крайней мере, ПИ необходимо провести сенсорную разведку каждого мира (Жорн I, Хеуринг, Олстер, Жорн II и Фрост) и изучить саму армаду орков, чтобы получить представление об общей мощи, сильных и слабых сторонах, и всё это желательно незаметно. Если ПИ будут обнаружены, они должны либо быстро выиграть бой (и с минимальной помпой), либо покинуть систему. Если ПИ смогут провести тщательный поиск и уйти, у них должно быть представление обо всём, что орки припасли для атакующих сил. Однако, если ПИ вынудят покинуть систему до того, как они смогут завершить разведку, МИ должен убедиться, что в системе Жорн их ждёт по крайней мере один неприятный сюрприз, когда они вернуться с главными силами.

Собрав по возможности всю доступную информацию и, по возможности, избежав повреждений своего

корабля, ПИ могут вернуться к главным силам и приступить к заключительной фазе операции — полному уничтожению орков в системе Жорн.

Цель 3: Начать вторжение

Темы: Военная, Кредо

Как только ПИ соберут всю возможную информацию, приходит время сформулировать план атаки. Сами Вольные торговцы часто обладают значительной стратегической проницательностью, как и многие Архимилитанты. Кроме того, технические знания Эксплоратора могут дать значительное представление об организации обороны противника. Другие ПИ возможно также имеют опыт борьбы с рассматриваемым врагом. МИ и игроки должны работать сообща для разработки плана атаки, используя возможности или обнаруженные слабые стороны врага и основывая стратегию на своих сильных сторонах.

Однако даже если на бумаге план идеален, для его выполнения придётся вступить в серьёзную битву. МИ может использовать правила для эскадрилий из книги *Battlefleet Koronus* или провести масштабную битву абстрактно, сосредоточившись на главной роли судна вольного торговца (и убедившись что оно присутствует, чтобы попытаться повернуть зелёный прилив в любой критический момент сражения). Успехи и неудачи вольного торговца и его команды могут отражать общий статус собранных ими сил. Если ПИ были особо шепетильны во время сбора разведанных, то они, вероятно, обнаружили бы всё, что их враги могут выставить в бою. Однако если они упустили из виду важные детали, то в самый неприятный момент эти упущения сыграют злую шутку в виде дополнительных сил, неожиданных средств защиты или других смертельных сюрпризов. Если ПИ смогут пройти через испытания и невзгоды войны и победить врагов, эту цель можно считать выполненной.





Пример задачи 3 (Время для нанесения удара):
Сейчас самое время сделать ход против ксеносов. Прочно окопавшиеся орки и даже близко не закончившие выкачивать ресурсы для гнусных целей каптина Мордакки, полны решимости удержать систему и будут сражаться до самого последнего корабля. Для удобства игры МИ может использовать правила Масштабных битв со стр. 335 **ОКП Rogue Trader rus**, как для космического, так и для любого наземного боя, в котором ПИ участвуют лично. Если МИ и игроки предпочитают больше деталей в своих боях, и у них есть доступ к Военным Предприятиям и расширенным правилам Масштабных битв из дополнения **Rogue Trader Battlefleet Koronus**, то могут использовать эти правила для усиления сил орков. При использовании этого более детального метода МИ может пожелать, чтобы сражение проходило в течение нескольких игровых сессий, что приведёт к кульминационному сражению между их выжившими силами и войсками Мордакки.



Крузак каптина

Флагман каптина Мордакки, “Вазьми!” использует следующий профиль:

Корпус: Крейсер (модифицированный)

Тип: “Дакка-круизер на заказ”

Размеры: длина 7 км, ширина 2 км.

Масса: 60 мегатонн

Экипаж: полчища пацанов и ещё больше гротов

Ускорение: максимальное устойчивое 2,3 g

Скорость: 4

Манёвренность: -10

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 2

Броня: 25 нос, 14 борт и корма

Целостность корпуса: 120

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Рейтинг экипажа: Первокласная (40)

Рейтинг турелей: 3

Вооружение: см. ниже

Необходимые компоненты: Оручьи эквиваленты двигателя Юпитерской модели 4, варп-двигателя модели Стрелов 2, дублированного блока пустотных щитов, системы жизнеобеспечения модели Витэ, жилые помещения экипажа, боевой мостик и массив авгуров Mark-100. Эти компоненты можно использовать только в построенных орками кораблях.

Носовое оружие: три кастомных дакка-бласта†

Бортовое оружие: две кастомные дакка-бласта†

† Дакка-бласта: (Макробатарея; Сила 1d5+4; Урон 1d10+2; Рейтинг крита: 4; Дальность 5)

«Пацантре» Шикарный флот Мордакки

Бесбашенный и мусорный флот, в настоящее время контролирующей систему Жорн, возглавляет печально известный орочий карсар капитан Орлог Мордакка. Родом из Клыка в Многозубофф, капитан Мордакка — тщеславный, пижонистый и очень тупой понторез из клана Плохих Лун. Изгнанный из клана и из системы собратьями за неспособность выполнять даже самые простые приказы и постоянное бахвальство, он отправился к звёздам. Как многие изгои, быстро примкнул к орудующим в Коронусе одной из многочисленных группировок карсаров. Благодаря предательству и насилию он быстро продвинулся по служебной лестнице на борту уже своего корабля, выйдя на мостик с головой капитана на пике и объявив себя боссом. Вот уже много лет капитан Мордакка плавает среди систем Проклятых Владений, охотясь на всех: как на пришельцев, так и на собратьев-орков. Несмотря на альтернативный интеллект, частые, неконтролируемые приступы ярости и в целом невыносимое поведение, Мордакка смог собрать под своим знаменем несколько менее могущественных фрибутеров и пиратов во многом благодаря своей невероятной удаче. Благодаря этому, а также определённой доле природной хитрости, у Мордакки вошло в привычку богатеть и добиваться побед даже при самых сложных обстоятельствах. Одним из таких событий стало его открытие системы Жорн.

Корабли Мордакки, именуемые не иначе как “Шикарный флот”, являются силой, с которой приходится считаться. Помимо личного крейсера капитана «Возьми!», который сейчас висит на орбите Жорна II, флот состоит из множества рейдеров, ударных кораблей и крузеров, а также нескольких внутрисистемных кораблей и десантных судов. Точное количество и состав Шикарного флота остаётся на усмотрение МИ и должно в значительной степени зависеть от количества кораблей под командованием ПИ и средней их совокупной мощи. Финальная битва с силами Мордакки должна быть трудной и иметь вполне реальные шансы провала, но выиграть её никогда не должно быть невозможно. Корабли флота Мордакки используют характеристики Штурмового орочьего рейдера со стр. 237 **ОКП Rogue Trader rus**, с рейтингом экипажа 35, а орки-капитаны используют профиль Орочьего карсара со стр. 438 **ОКП Rogue Trader rus**. Если у МИ дополнения **Into The Storm** или **Battlefleet Koronus**, то можно использовать корабли и NPC оттуда для создания армады орков. Капитан Мордакка использует профиль Орочьего карсара со следующими модификациями: +20 навыка Рукопашной, +20 Силы, +20 Выносливости, +20 Ловкости, +30 Ран. Он вооружён “Галаварубом” — грубым наэлектризованным цепным топором со следующим профилем: Холодное; 2d10+11; Бронерб. 2; Шоковое, Разрывающее.



Проложить маршрут паломничества

“О, я также рад, что мы помогаем верующим воздать должное святому Когнатию в его святынище на Зайте. Так много паломников, каждый из которых платит за право помолиться там, где сам святой выступил против Валты Жестокоего и низверг его. Да, я почти несказанно доволен этим, мой капитан”

– Сенешаль Фролт Д’Баро

Многие особенно набожные династии вольных торговцев удерживают свои патенты благодаря религиозному рвению и усилиям по выполнению задач Екклесиархии. Более того, многие пункты в их патентах часто требуют от них выполнения таких обязанностей, как перевозка миссионеров, колонистов или паломников туда и обратно через проход в Коронус, а также оказание помощи миссионерам или даже Адептус Сороритас. Одной из наиболее распространённых задач обычно является использование их ресурсов для создания маршрутов безопасного проезда для паломников, стремящихся пройти по местам пребывания святого или другой почитаемой фигуры. В то время как вольный торговец обычно получает компенсацию, большинство вольных торговцев берутся за эту работу, исходя из предположения, что истинная прибыль приходит в виде одолжений, духовного удовлетворения от помощи слугам Императора и любых мелких сделок, которые они могут заключить на стороне, выполняя работу Императора.

Пример требований:

- Ряд миров, известных своей связью с определённым имперским святым или другим человеком, почитаемым значительной частью населения.
- Схемы известных варп-маршрутов между мирами на предполагаемом маршруте.
- Торговые соглашения, заключаемые между правительственными чиновниками в каждом мире и династией вольных торговцев.
- Официальное присутствие в каждом мире, состоящее из факторов, участников тяжбы, переговорщиков, брокеров, писцов и ростовщиков, которые следят за деловыми сделками.
- Охраняемые склады, хранилища и причалы для посадочных судов в каждом мире, а также соглашения и договоры, заключаемые на перевозку, буксировку, погрузку и разгрузку товаров и пассажиров.
- Обязательные к исполнению контракты, в которых точно указаны обязанности и ответственность каждой стороны, а также штрафы за нарушение указанных контрактов.

Предприятие “Создание маршрута паломничества”

(create a route for worshippers)

Малое Предприятие, Коэффициент прибыли +2

Создание безопасного маршрута для паломников по просторам Коронуса – задача огромного масштаба, даже если не учитывать трудности защиты от мародёрствующих ксеносов и пиратов. Простая логистика, связанная с транспортировкой многочисленных масс верующих из одного мира в другой, ошеломляет. Тем не менее, сила вольного торговца такова, что он может сделать эту, казалось бы, невыполнимую задачу выполнимой. Вольный торговец лучше, чем почти любой другой человек, подготовлен к созданию инфраструктуры в необузданных дебрях космоса. После того, как он обсудит условия контракта с представителем Адептус Министорум, разведает подходящий маршрут и получит карты варп-маршрутов,

необходимых для путешествия с планеты на планету, вольный торговец может приступить к организации аванпостов для сопровождения путешественников. После того, как это сделано и заключены контракты на перевозку бесчисленных паломников, задача вольного торговца выполнена – если только не разразится кризис и ему не потребуется вернуться на маршрут паломничества, чтобы восстановить повреждённую инфраструктуру или отогнать охотящиеся на паломников врагов.

Примерный маршрут паломничества (система Мармор): Расположенная в Царстве Винтерскейла, сразу за границей Раздробленных Миров, система Мармор представляет собой редчайшее явление в Коронусе – густонаселённое и стабильное скопление человеческих миров. Восемь планет системы вращаются вокруг мощной, ярко-белой звезды Мармор, чей обжигающий, резкий свет заполняет систему подобно непрерывному взрыву массивной фотонной световумовой гранаты, подавляя системы авгуров и ауспексов, а также ослепляя тех, кто смотрит прямо на неё. Все миры в системе являются мирами земного типа с высокой гравитацией, разреженной атмосферой и небольшим количеством жидкой воды. Каждый из них наделён огромными природными богатствами в виде минералов, руд и драгоценных камней, многие из которых чрезвычайно редки и пользуются большим спросом в коммерческих и промышленных секторах по всей Каликсиде. В планетах присутствует странная закономерность в размерах, массе и цвете, которая озадачивает всех, кто интересуется подобными вещами. Кроме того, каждая планета генерирует мощные магнитные поля, которые в сочетании с излучением звезды делают навигацию по относительно чистой и незагромождённой системе сложной задачей даже для опытных пустоходов.

Благодаря огромному количеству тепла, света и энергии местного солнца, все, кроме двух ближайших планет, существуют в пределах обитаемой зоны. Из них первые четыре сильно урбанизированы и населены трудолюбивыми людьми, что трудятся на многочисленных шахтах, перерабатывающих и литейных заводах, что составляют основную часть промышленности и экономики системы. Последние два мира расположены далеко на окраинах системы и окружены верфями и космическими станциями, настоящим крысиным гнездом из складов, причалов, сухих доков, маяков, навигационных буюв, ангаров и орбитальных жилых комплексов, которые являются основными портовыми сооружениями системы. Весь поступающий в систему звёздный трафик подвергается самовольным проверкам и многочисленным побоям по прибытии, также весь груз загружается и разгружается только с этих объектов, а небольшие транспортные суда доставляют его в пункты назначения внутри системы. Хотя система Мармор номинально лояльна Империи, у неё нет централизованного правительства, и очень немногие имперские чиновники называют её своим домом. Вместо этого каждая планета является суверенным миром, который является частью свободной конфедерации, контролируемой советом представителей. Этот орган в основном отвечает за сбор налогов с каждой планеты и поддержание уникальной и сложной общесистемной торговли, транзита ресурсов и промышленной инфраструктуры, включая вышеупомянутые портовые сооружения и флот межсистемных грузовозов.

Изобилующая природными ресурсами, населённая миллионами трудолюбивых мужчин и женщин и обладающая относительно эффективной общесистемной инфраструктурой по меркам Империи, можно было бы ожидать, что система Мармор будет невероятно богатой. К сожалению, она расположена в непосредственной близости от Воющего вихря, мерцающего синюшного света великого варп-шторма, омывающего внешние планеты

и создающего более мягкий, зловещий контраст с резким светом звезды системы. На протяжении тысячелетий жители системы сталкивались с агентами Разрушительных Сил, их флоты изгоняли набегающие эстаи опустошителей Хаоса, а хорошо обученные добровольцы из СПО уничтожали культы и искореняли агентов-provokatorov. Тем не менее, Хаос коварен, и часто проникает в измученные сердца знати и мечты отчаявшихся и жаждущих власти. В системе ходит множество слухов м о целых благородных домах, находящихся во власти древних, сверхъестественных ужасов Мармора.

На своём пути к ещё не востребуемым Империем мирам миссионер Надин Алейникова путешествовала по системе Мармор, предлагая бедным физическую и духовную пищу. Кроме того, она часто и во всеулышание отчитывала коррумпированную знать, чьи отклонения от имперских убеждений считала нетерпимыми. Хотя эта тактика сделала её популярной среди угнетённых масс и помогла разжечь огонь веры в данном регионе, она также привела к громкому, а иногда и жестокому конфликту с декадентствующей знатью. В некоторых историях даже описывается, как она победила мерзкое эфирное существо, вызванное упадком продажного дворянина или отчаянной мольбой заблудшего простолюдина, призванное уничтожить её и ввергнуть всю систему Мармор в царство абсолютного отчаяния. Несмотря на убийц (и, если истории правдивы, вещи гораздо худшие), преследующих её по этим восьми мирам, Алейникова пережила путешествие и вдохновила бесчисленные угнетённые души требовать, чтобы их правители более твёрдо придерживались имперских убеждений. Хотя никто не может сказать, исправились ли дворяне Мармора духом, их поступки отражают, по крайней мере, видимость благочестия. В течение десятилетий после её путешествия по системе Мармор, собираемая десятина возросла до беспрецедентного уровня.

В честь Алейниковой было воздвигнуто восемь святилищ, по одному на каждой планете. Теперь, когда

возникли почитающие её как святую группы «Искатели святой» и «приверженцы Алейниковой», и даже если она никогда официально не была признана Адептус Министорум, паломники со всего Коронуса стремятся пройти по её тропе как акт самоотверженности и преданности. Некоторые члены Экклезиархии на окраинах и в Каликсиде, особенно те, кто хочет, чтобы Алейникову официально признали святой, подали прошение о создании маршрута паломничества в систему Мармор.

Цель 1: Переговоры и контракты

Темы: Кредо, Торговля

Это Предприятие можно начать одним из двух способов. В первом случае представитель Экклезиархии (или иного существующего в Коронусе религиозного культа или ордена) может обратиться к династии вольных торговцев и попросить помощи в организации маршрута, по которому паломники могут почтить определённую фигуру или событие. Во втором случае Предприятие могло бы начаться с активного поиска ПИ благочестивой группы, которая хотела бы проложить тропу паломников куда-нибудь в Коронусе. Независимо от начала, первым делом станут переговоры. Немногие вольные торговцы делают что-либо исключительно из благотворительности, и поэтому должен быть денежный или социальный стимул для оказания помощи. Вольные торговцы и Сенешали могут играть роль переговорщиков, имея дело с отдельным человеком или группой лиц, которые желают проложить маршрут, и добываясь финансовой поддержки, политических благосклонностей или другой соответствующей оплаты в качестве вознаграждения за усилия. Миссионер также может быть чрезвычайно полезен на этом этапе в качестве связующего звена с любым благочестивым клиентом, при условии, что он может видеть как духовную, так и экономическую стороны уравнения. Кроме того, Миссионер обладает знаниями о конкретной фигуре или событии, которые верующие желают почтить, что может быть очень ценным во время переговоров. Эта



цель может считаться выполненной после того, как ПИ встретятся со своим нанимателем и определят, какую часть первоначальных инвестиций в создание маршрута паломничества должна внести династия (и, что более важно, что она получит в качестве вознаграждения).

Пример задачи 1 (Соглашение о работе): Благодаря существующей в кулуарах власти на Сцинтилле оживлённой фабрике слухов, некоторые высокопоставленные чиновники Каликсидского Синода недавно решили поддержать усилия по созданию маршрута паломничества в систему Мармор. Региональные иерархи всё больше обеспокоены недостатками добродетели, и в последние годы размер десятины сократился. Таким образом, ряд представителей Адептус Министорум поддержали бы любые усилия по возрождению веры, которую Алейникова когда-то вселила в людей этой системы. Один из этих чиновников Экклезиархии случайно является контактом одного из ПИ, либо миссионера, либо самого вольного торговца. Используя запутанную серию посланий и безымянных курьеров, контакт ПИ в Экклезиархии доставляет сообщение, предлагающее уникальную возможность увеличить как своё материальное, так и духовное богатство, помогая святому делу.

ПИ необходимы для выполнения фактической работы, поскольку у них есть ресурсы и навыки для

прокладывания маршрута. За свои хлопоты ПИ могут рассчитывать на процент от прибыли от сборов, которые платят путешествующие паломники, плюс различные услуги от вовлечённых членов Экклезиархии. ПИ могут увеличить этот процент (и масштаб услуг) с помощью ролевого отыгрыша и результатов любых крупных переговоров или социальных взаимодействий в ходе Предприятия. Эта цель может считаться выполненной, как только они установят условия соглашения.

Цель 2: Разведать место паломничества

Темы: Кредо, Торговля

Прежде чем отправлять наполненные благочестивыми верующими корабли в неизвестность или даже приступать к созданию инфраструктуры для поддержки этих паломников, команда вольного торговца должна разведать предполагаемый маршрут. Самый простой способ сделать это – просто пролететь по маршруту. Корабль вольного торговца уже спроектирован и подготовлен к исследованию неизведанных просторов необитаемого космоса. Во время выполнения этой задачи вольный торговец и его команда должны тщательно изучить регион, убедившись, что они осведомлены о любых серьёзных рисках для Предприятия (и паломников). Такие опасности могут включать звёздные аномалии, злобных пиратов, неистовых орков или другие скрывающиеся сразу за пределами света Империи ужасы пустоты. Учитывая риски, связанные с путешествием по Коронусу, опытный Навигатор просто необходим. Кроме того, такой человек может создавать подробные варп-карты, которые его менее одарённые коллеги могут использовать для безопасной навигации. Конечно, даже варп-око Навигатора не может предвидеть всех опасностей, и поэтому вольному торговцу нужен опытный Мастер пустоты или другой пилот для управления судном, когда оно погрузится в неизвестность. Эту задачу можно считать выполненной, как только ПИ пройдут маршрут и подтвердят, что он не содержит каких-либо серьёзных опасностей или осложнений. При случае, если маршрут пройдёт слишком близко к крепости орков или опасной варп-аномалии, ПИ должны найти способ справиться с этой проблемой, прежде чем продолжить труды.

Пример задачи 2 (Расчистка пути): Как только детали сделки будут согласованы и все необходимые соглашения и пакты должным образом подписаны, ПИ смогут немедленно отправиться в систему Мармор, чтобы определить наилучший маршрут для паломничества. Это требует, чтобы они хотя бы раз прошли маршрут на своём корабле, посетив каждый из миров в системе и изучив ситуацию в каждом из святилищ Алейниковой. Когда они будут идти по тропе Надин, к ПИ может обратиться представитель знатного дома, который не хочет, чтобы тропа паломника в систему увенчалась успехом. Мотивирован ли этот человек желанием сохранить политическую власть, которую Экклезиархия может подорвать новым всплеском веры, давней личной обидой на Надин Алейникову или по более зловещим причинам, зависит от МИ. ПИ, возможно, даже придётся иметь дело с несколькими различными политическими силами, которые выступают против них по причинам, варьирующимся от доктринальных разногласий по поводу того, следует ли причислять Алейникову к лику святых, до тайного желания увидеть, как система Мармор погрузится в Хаос. Преодолев эти препятствия, разобравшись со всеми, кого послали помешать им выполнить миссию, и создав подробный маршрут, ПИ выполнят свою задачу. Конечно, любые враги, которых они нажили на этом этапе, вполне могут вернуться, чтобы постоянно ставить палки в колёса в этом Предприятии.

Цель 3: Создание инфраструктуры на маршруте

Темы: Кредо, Военная, Торговля

Постоянный поток паломников требует значительной материально-технической поддержки, не говоря уже о



защите. В то время как многие паломники предпочли бы довериться Императору, даже самый набожный вольный торговец понимает, что практические аспекты так же важны, как и божественные. Таким образом, вольный торговец должен создать и укомплектовать персоналом несколько промежуточных станций и как минимум одну на стартовой планете и одну по месту прибытия. Однако потенциально их должно быть гораздо больше, особенно если во время путешествия планируется посетить несколько мест, связанных с данным имперским святым. Кроме того, вольный торговец должен организовать суда для перевозки этих людей (и всех припасов, необходимых для поддержания жизни и здоровья) из мира в мир.

Опытный Сенешаль может быть невероятно полезен на данном этапе, как для создания инфраструктуры, так и для поиска персонала: от чернорабочих, до капитанов космических кораблей. Эксплораторы также могут внести свою лепту, поскольку адепт Богамшины может следить за быстрым строительством зданий, укреплений и многого другого, и, возможно, даже сможет восстанавливать старые сооружения или космические станции по пути к святым местам, избавляя вольного торговца от необходимости строить их с нуля. Как только будут построены по крайней мере две станции для паломников и заключён контракт с несколькими судами на прохождение маршрута, эту задачу можно считать выполненной. Конечно, более тщательная подготовка, особенно защитные сооружения для защиты путешественников и резервирование инфраструктуры, могут гарантировать, что вольному торговцу не придётся возвращаться позже, чтобы стабилизировать ситуацию или отгонять пиратов, ксеносов или ещё более ужасных существ.

Пример задачи 3 (Завершение работы): В рамках этой конечной цели ПИ должны найти корабли и экипажи, которые смогут выполнить задачу по перемещению огромного числа верующих в систему Мармор, построить для них жилища в каждом из этих мест, решить инфраструктурные вопросы, такие как обеспечение доступа к пище и воде и, наконец, разбраться с любым сопротивлением. Это должна быть смесь напряжённых битв воли с высокими ставками между ПИ и правителями Мармора, которых они должны убедить помочь им в их различных проектах. Также в этом разделе ПИ должны связать все концы предыдущей цели, которая может варьироваться от политических сражений со знатью до сражений с целыми культами Хаоса. Какова бы ни была природа противостояния, оно должно представлять реальную угрозу для ПИ, и исход их противостояния должен иметь значительные и долговременные последствия как для миссии, так и для кампаний в целом.

После того, как ПИ завершат переговоры и сделки, преодолеют связанные с инфраструктурой препятствия, и разберутся с теми, кто им противостоит, можно считать, что ПИ завершили Предприятие. Они могут остаться в системе, чтобы продолжить исследование планет и портовых сооружений, или просто собрать вещи и вернуться к своему контакту в Экклезиархии. Если ПИ решат остаться, то среди планет системы Мармор можно найти большой потенциал, поскольку миры богаты ресурсами, и большая часть населения теперь благосклонно относится к вольному торговцу и его команде. Конечно, они также почти наверняка нажили здесь врагов, которые могут создать сложности и зацепки для дальнейшего приключения.



Искоренить ересь

“Какое дело более праведно, чем наше? Какая работа более священна? Следовательно, кем может быть любой, кто выступает против нашей работы, как не еретиком?”

— Женеьевеа Алмас

В глубинах Коронуса большинство населения в значительной степени изолировано от Империи. Хотя на многих кораблях, промежуточных станциях и колониях есть миссионеры и другие набожные члены Экклезиархии, которые разжигают огонь веры и изгоняют тьму, бывают времена, когда ересь пускает корни. В эти суровые времена вера населения, будь то пассажиры и команда, колонисты или обслуживающий персонал, должна быть сильной. Если они дрогнут, среди населения могут быстро распространиться тёмные суеверия и кровавые обряды, прославляющие злонамеренных существ, и другие ужасные ритуалы. Эти ереси могут начинаться с малого, с одиночных жертвоприношений богам носящих невыразимые имена, но могут быстро перерасти в ужасающие богохульства, о которых даже подумать страшно. Те, кто общается с ксеносом, мутантом и ведьмой, рискуют своими душами, но многие вольные торговцы время от времени считают такой риск приемлемым, если они могут получить достаточную прибыль в процессе. Однако те, кто полностью отдаётся Хаосу, неисправимы в глазах всех, кроме самых развращённых вольных торговцев. И поэтому они должны быть очищены, чтобы их духовное разложение не распространилось (и, таким образом, не нанесло ущерба прибыли).

Такого рода Предприятия могут включать что угодно: от целого космического корабля еретиков, до саботирующей далёкую колонию небольшой группы культистов. Это могло бы произойти даже на борту собственного судна вольного торговца, хотя изгнание еретиков с собственного корабля вряд ли принесло бы какую-либо прибыль в прямом смысле. Миссионер мог бы обратиться к вольному торговцу с просьбой о помощи в выполнении такого рода задачи, или команда могла бы взять это на себя как свой священный долг перед Императором. В любом случае, до тех пор, пока кто-то готов платить за результаты (или если они могут разумно рассчитывать на возврат инвестиций другими способами), большинство вольных торговцев с радостью выступят в качестве инструментов Императора в уничтожении поклонников Хаоса.

Пример требований:

- Информация об активности еретиков в определённом месте.
- Доступ к указанному месту, не вызывая подозрений.
- Обученная команда для оказания помощи любым возможным способом, включая разведку, ведение боя и обеспечение безопасности.
- Доступ к подробной информации о населении, характере ереси и любых других соответствующих условиях в том месте, где еретики начали распространять свою нечестивую веру.

Предприятие “Казнить предателя!”

(destroy the apostate!)

Малое Предприятие, Коэффициент прибыли +2

Насилие, пожалуй единственный язык, который настоящему объединяет все фракции в галактике, и поэтому многие вольные торговцы часто считают, что единственное решение (или, по крайней мере, самое простое) данной проблемы – это уничтожить любое препятствие, стоящее у них на пути. Учитывая эту реальность, торговцы обычно хорошо разбираются в способах ведения боя. Для того, у кого есть вся мощь способного путешествовать в варпе судна, изгнание еретиков с корабля, космической станции или другого изолированного населения может показаться тривиальной задачей. Однако сделать это не нарушая спокойствия общества или не разрушая его инфраструктуру значительно сложнее, особенно в нестабильных районах, где в результате бомбардировок из макропушек может погибнуть больше верующих, чем отступников. Кроме того, неизбежное разрушение, как правило, толкает отчаявшиеся души ко всё большему и большему крайностям, и целая популяция может поддаться тьме, если всех будут преследовать за проступки нескольких. Все миссионеры, кроме самых кровожадных, также склонны с опаской относиться к такой расточительной практике, поскольку их задача – завоёвывать души людей и ресурсы, а не уничтожать перспективные миры.

Если правильно пользоваться, информация может быть таким же мощным оружием, как батарея лэнсов и гораздо менее вероятно, что она распылит ценные ресурсы, незаменимый археотех и другие потенциальные трофеи, на горе которых может основываться культ. Действие данного Предприятия может происходить в любой закрытой или изолированной среде, где существуют следы ереси, например, в Вестнике Славы (описано ниже).

Пример сеттинга (Вестник Славы): До того, как он исчез в Коронусе год назад, крейсер типа «Тиран» Вестник Славы имел долгую историю верной службы Имперскому флоту. Он почти единолично отбросил падший флот Дз’отра, когда тот столетия назад вырвался из Вопящего вихря и направился прямо в Каликсиду. Также он множество раз сталкивался с другими рейдерами, от кораблей кабала Треснувшего когтя, до ужасного судна орочьего карсара каптина Реддакки. Однажды по просьбе своего благочестивого лорда-капитана Лариссы Нотабель, Вестник славы даже было дано специальное разрешение войти в Коронус и прийти на помощь миссионеру Никомеду Кифу, когда его судно с беженцами из мира Вечноуборочной было



остановлено всего в нескольких днях пути от места прибытия. Годы спустя, незадолго до своей смерти, в качестве символов признательности Никомед Киф подарил судну несколько древних реликвий, которые он обнаружил во время своего мучительного путешествия по Прату.

Учитывая эту сагу о преданном и эффективном служении Императору в отправлении правосудия над ксеносами, мятежниками и еретиками, многих членов Имперского флота потрясло, когда Вестник Славы покинул свои позиции и бежал через Пасть в Коронус после особенно изнурительной битвы с налётчиками Хаоса. Другие корабли, которые также были отправлены для уничтожения захватчиков, были слишком сильно повреждены, чтобы преследовать его. Собственное расследование Имперского флота о судьбе Вестника Славы закончилось разочарованием и неудачей. По приказу боевого флота Каликсиды корабль должен быть взят на абордаж, его команда очищена, а судно возвращено Имперскому флоту.

В последние дни появились слухи о том, что пропавший корабль по неизвестным причинам кружит вокруг Прата. Последний командир Вестника Славы, некий лорд-капитан Джейкер Нотабель, когда-то был известен своим религиозным рвением. Его дочь, Петра Нотабель, последовала желанию лорда-капитана и стала миссионеркой. В настоящее время она путешествует по Коронусу, распространяя Имперское Кredo, но недавно услышала об исчезновении судна отца. Если она встретит ПИ, то попросит их доставить её на Прат. миссионер надеется выяснить, что произошло на борту Вестника Славы, а также что привело его в пустынный мир Прат. Петра выражает ПИ не только свою благодарность и вытекающее из этого влияние, но и значительную награду, предложенную за возвращение судна. Для получения дополнительной информации о мире Прат см. стр. ЧЧЧ63.

Цель 1: Найди еретика

Темы: Кredo

Угроза ереси особенно пагубна, потому что она может таиться даже в тех сердцах, что кажутся благочестивыми. Таким образом, задача найти впавших в Хаос может быть столь же трудной, как и избавление от них. Кроме того, Империи распространяется по бесчисленным мирам, и многие местные отклонения от Имперского Кredo считаются приемлемыми. Учитывая эти осложняющие факторы, Миссионер является незаменимым ресурсом, если вольный торговец желает уничтожить культ Хаоса до того, как он совершит массовые человеческие жертвоприношения, переворот или вызовет неопределимые вещи в пределах звёздного

корабля или космической станции. Если вольный торговец и его команда хотят найти еретиков путём проникновения, сам вольный торговец или другой ПИ, который вложил большое количество очков в навыки Взаимодействия, заставить окружающих выдавать информацию. Эта цель может считаться выполненной, как только ПИ найдут важную зацепку, по которой они смогут выйти на культ. Это может быть еретик более низкого ранга, которого они обманом заставили помочь им, улики с места тёмного обряда или любая другая вещь, которую МИ сочтёт достаточной.

Пример задачи 1 (Тёмная сторона славы): Вестник Славы висит над пыльным миром Прат, его сканеры непрерывно прочёсывают изуродованную поверхность планеты. Когда прибывают ПИ, судно не предпринимает никаких попыток спрятаться, и его экипаж даже позволяет небольшой группе подняться на борт. Рядовые, абордажники и младшие офицеры, похоже, искренне не знают, что корабль считается дезертировавшим, каждый из них утверждает, что просто выполняет приказы начальства. Как только ПИ получают доступ к кораблю (при условии, что они не решат взять под контроль кажущееся лояльным, хотя и заблудшее судно силой), ПИ начинают расследование причины самовольного отбытия судна в сопровождении миссионера Петры. Экипаж корабля выполняет их просьбы, но на все прямые вопросы о цели этого путешествия на Прат отвечает незнанием и предложением обратиться к вышестоящему начальству. Лорда-капитана нигде не найти, и в последнее время никто его не видел.

Когда ПИ приступают к расследованию, МИ должен направить их к выводу, что лорд-капитана Нотабеля никто не видел со времени жестокой битвы год назад, а все приказы передаются от его имени группой старших лейтенантов. ПИ завершат эту задачу, когда обнаружат доказательства того, что лорд-капитан Нотабель был убит одним из своих офицеров во время битвы год



назад и что кто-то командовал кораблём вместо него всё это время. Они могли обнаружить эту информацию в виде спрятанного в его покоях трупа лорда-капитана, журнала безопасности в когитаторе полупочившего сервитора, который был свидетелем этого события, свидетельских показаний сумасшедшего в гауптвахте корабля или другого подходящего источника.

Цель 2: Разоблачить культ

Темы: Кредо

Как только ПИ подтвердят присутствие еретической ячейки и найдут зацепку, они должны раскрыть всю степень её пагубного влияния, прежде чем нанести удар, чтобы никто из причастных не смог ускользнуть и возобновить свою деятельность в будущем. Искусные в социальных манипуляциях ПИ могут попытаться проникнуть в культ и завоевать доверие высокопоставленного члена. С другой стороны, ПИ могут использовать уловку, чтобы заманить культ в одно место, где они смогут сокрушить всех его еретиков одним сокрушительным ударом. Они могли бы использовать священную (или нечестивую) реликвию для привлечения внимания культа или использовать одного из его врагов в качестве приманки. Эта цель может считаться выполненной, как только ПИ полностью раскроют культ и будут готовы уничтожить его. Конечно, в зависимости от того, насколько тщательными были их расследования, они могли узнать (а могли и не узнать) обо всех ресурсах, которыми обладают их враги. Если ПИ упустили из виду какие-либо важные детали, МИ должен помнить, что это обязательно должно аукнуться в самый ответственный момент.

Пример задачи 2 (Бумажный след): Вооружённые знанием о том, что лорд-капитан Нотабель был убит, а один или несколько его лейтенантов участвовали в заговоре с целью захватить судно и привести его на Прат, ПИ должны продолжить расследование назревающей на борту ереси. Если ПИ каким-либо образом огласят свои выводы, то заговорщики станут более обеспокоенными и потенциально склонными к насилию. В таком случае ПИ, возможно, придётся отбиваться от сервиторов или подосланных убийц. На этом этапе миссионер Нотабель Петра должна сообщить ПИ, что реликвии, подаренные её бабушке Никомедом Кифом, отсутствуют на их обычном видном месте на борту судна, и что эти артефакты первоначально были доставлены с Прата. Если ПИ не придут к выводу самостоятельно, она предполагает, что они возможно если в себе какой-то след духовного разложения, который поразил заговорщиков и обратил их сердца на путь еретиков.

По мере того, как ПИ всё глубже и глубже погружаются в заговор, то обнаруживают различные приводящие в замешательство факты: рядовой и сержантский состав начали исчезать без объяснения причин, на борту корабля происходят кровавые убийства, и, что самое тревожное, полные членов экипажа шаттлы отправились на поверхность Прата, чтобы не вернуться никогда. Чтобы выполнить эту задачу, ПИ должны найти ответственных за смерть лорда-капитана – трёх лейтенантов. Этих предателей можно идентифицировать по тому факту, что у каждого из них есть один артефакт с Прата.

Задача 3: Нейтрализовать угрозу

Темы: Кредо, Военная

Конечная цель этого Предприятия проста по замыслу, но может оказаться чрезвычайно сложной в исполнении: культ должен быть искоренён, его труды сожжены, а пепел развеян по ветру. Эта цель может быть достигнута только после того, как культ Хаоса будет уничтожен, а его члены преданы огню. На первый взгляд задача проста, но при выполнении она

может оказаться чрезвычайно сложной, особенно если культ глубоко укоренился среди экипажа. Кроме того, ликвидация такого культа может навлечь на ПИ враждебность связанных с ним ячеек еретиков или, что гораздо хуже, тёмных сил, пешкам которых они только что помешали.

Пример задачи 3 (Тёмное возвращение): Как только заговор будет раскрыт, бывшие лейтенанты лорда-капитана Нотабеля начнут действовать, чтобы реализовать свой план как можно скорее. Разоблачив ересь, они отдадут разным членам команды кажущиеся обычными приказы. Несмотря на то, что каждый приказ сам по себе кажется незначительной корректировкой курса, если экипаж выполнит их все, это в конечном итоге приведёт к тому, что Вестник Славы врежется в поверхность Прата. Там еретики надеются продолжить свои безумные поиски, даже если им придётся идти пешком. Все три лейтенанта были безвозвратно сокрушены артефактами и эти ксеносские устройства заставили их искать ужасную тайну, погребённую под продуваемой ветрами поверхностью планеты. Столетия назад Киф запечатал древний ужас Ю'Ват глубоко в недрах Прата и спрятал необходимые для его пробуждения артефакты на борту Вестника Славы в надежде, что они никогда не вернуться в этот пустынный мир. Теперь ПИ должны быстро реагировать на меняющуюся ситуацию, используя риторику или насилие, чтобы помешать еретикам до того, как судно достигнет точки невозврата и рухнет на поверхность планеты. Если им удастся убедить часть или весь экипаж судна в смерти лорда-капитана Нотабеля, ПИ смогут поднять мятеж против еретиков и помешать выполнению приказов.

ПИ завершат эту задачу, как только убьют трёх главных еретиков на борту судна. Если они также смогут предотвратить падение корабля, то получат дополнительный Коэффициент прибыли +2 при возвращении судна Имперскому флоту. Если судно всё-таки потерпит крушение, ПИ должны пережить последовавший за этим хаос, помешать обезумевшим еретикам сбежать с корабля, не позволить им найти Ю'Ват, а затем покинуть планету. В любом случае судьба всех выживших членов экипажа, что преданно выполняли приказы начальства, остаётся в руках ПИ. Нотабель советует отпустить их грехи если кто-нибудь из них присоединится к ней в распространении Имперского Кредо в Коронусе с миссией покаяния (при условии, что она всё ещё жива).





Новые миры

“Среди немногих удерживаемых людьми миров Коронуса обитает множество язычников, отступников и предателей. Именно в эти забытые миры я иду, моя задача – принести им свет Бога-Императора. Они могут принять это или умереть в праведном огне”

– Кейл Хэллоуэт, миссионер

Количество миров в Коронусе поистине ошеломляет. Среди бесчисленных звёзд находятся миллионы планет всех мыслимых описаний, большинство из которых совершенно неизвестны Империи. Действительно, за прошедшее с момента открытия прохода в Коронус тысячелетие была исследована и нанесена на карту лишь небольшая часть звёздных систем региона. В то время как большинство из этих миров в значительной степени бесполезны, непригодны для жизни, классифицированы как миры смерти или массивные газовые гиганты, что гравитационными волнами могут смять линкор как консервную банку, было обнаружено лишь несколько пригодных для жизни миров.

Эти драгоценные камни Коронуса настолько разнообразны, насколько это вообще возможно, и имеют мало общего, за исключением того, что все они существуют в пределах обитаемой зоны соответствующей звезды, той полосы планетарных орбит, где тепло, свет и излучение звезды не слишком сильные и не слишком слабые. Некоторые покрыты массивными руинами давно погибших цивилизаций, что поднялись и пали задолго до того, как человечество отправилось к звёздам. Другие девственны и приятны, райские уголки в пустоте космоса, не тронутые руками людей или ксеносов, а некоторые имеют странную географию или опасную среду обитания и пригодны для жизни только исключительно в биологическом смысле этого слова. Однако самый редкий тип миров – это мир, населённый людьми. Хорошо известно, что люди населяли Коронус веками, и с тех пор, как первые имперские корабли вошли сюда почти тысячелетие назад, Адептус Терра занялся тем, что несли им свет Императора и привлекали эти заблудшие души обратно в лоно Имперского Кредо.

Члены Миссионариус Галактики являются одними из самых важных агентов Экклезиархии в Коронусе. С их неутомимым рвением и жгучим желанием выполнять Его работу на Терре, они тратят жизни, пересекая пустоту в поисках новых человеческих миров и готовя их к служению Империи. Ниже представлена пара миров, на которые миссионеры могут отправиться в поисках населения для обращения, реликвий для возвращения или еретиков для уничтожения. Один населён, другой потерян, и каждый из них предоставляет ряд настроек и сюжетных зацепок, с помощью которых МИ может конкретизировать миссии и Предприятия для своих игроков.



Икеран

“Первоначальные результаты планетарного сканирования показывают, что это кочевой народ с океанскими судами, приводимыми в движение ветром и паром. Никаких окончательных свидетельств предыдущих контактов с Империей. Разбросанные руины на более крупных островах и единственный дрейфующий в экваториальном течении планеты заброшенный объект размером с улей наводят на мысль, что под волнами могут скрываться технотайны. Логические системы рекомендуют продолжать наблюдение и исследования до тех пор, пока не будет установлен контакт с флотом эксплораторов, возглавляемым судном Железная загадка”

– Восстановленные журналы магоса-странника
Лледонна с эксплораторского корабля-разведчика
Харонн М.337

В дальних закоулках Раздробленных Миров, между Надушем и Галлантом, лежит покрытый океаном мир Икеран. Пятая из двенадцати планет системы Батис и единственный мир земного типа среди скопления газовых гигантов, Икеран был обследован столетия назад монитором модели Станков Железная загадка и сопровождавшим его флотом эксплораторов во время миссии по нанесению на карту границ между Раздробленными Мирами и Звёздами Язычников. Размером с Сцинтиллу и почти полностью покрытый невероятно глубокими морями, Икеран сияет как синезелёный драгоценный камень в мягком, бледном свете звезды Батис. Записи о планете и миссии, которая привела Железную загадку в эту часть космоса, скудны, а сама причина путешествия полностью утеряна. Многие записи были запечатаны или заперты на протяжении веков, но те, что сохранились, рисуют подробный портрет динамичного мира, населённого морскими народами, а также свидетельствуют о возможной предыдущей имперской колонизации.

Относительная редкость среди обитаемых миров, Икеран почти полностью состоит из океана. На планете нет континентов или больших массивов суши, а то немногое, что осталось, существует вокруг экватора планеты в виде небольших скалистых островных цепей, многочисленных атоллов и пилообразных вулканических хребтов. Поверхностное обследование отметило большое разнообразие климатических диапазонов, от полярных до тропических, при этом экваториальные островные цепи представляют собой смесь тропических и субтропических зон, песчаных пустынь и бесплодных камней. Течения и погодные условия выявили бурную, капризную среду, которая мгновенно меняется от солнечного шторма, до проливных дождей и завывающих ветров. Мощный ураган размером с континент в течение нескольких недель бушевал в морях южного полушария Икерана, и в отчётах есть многочисленные сообщения о том, что экспедиционные группы на поверхности были поглощены смертоносными шквалами. Наряду с изучением климата и кратким каталогизированием местной морской флоры и фауны, состоящей из смеси невероятно массивных, в основном мирных морских млекопитающих; огромных косяков существ размером с жилой блок и хищных амфибий, прошлых исследователей заинтересовали местные обитатели и заброшенный объект размером с улей.

Записи миссии описывают выносливое население, разделённое на несколько маленьких и капризных наций. Большая часть народа сосредоточена вокруг экваториальных районов Икерана, и различные нации, похоже, существуют практически в постоянном состоянии войны, сражаясь за каждый дюйм сухой земли. В своих конфликтах аборигены используют арбалеты и даже некоторое оружие с чёрным порохом. Кроме того, они опытные мусорщики, собирающие огромные корабли из дерева, металлолома



и даже костей океанских существ, и плавающие за счёт парусов и примитивных паровых двигателей.

Однако ещё больший интерес для эксплораторов представлял огромный плавучий объект. Изучив его с помощью своих сканеров, техножрецы поняли, что плавучий корпус на самом деле является древним межзвёздным кораблём, чьё назначение неизвестно, а точная форма неузнаваема из-за столетий или тысячелетий пребывания в сильно засоленном океане и разрушительных штормов Икерана. Чудесным образом судно осталось на плаву, и коренные икеранцы часто используют его в качестве убежища от жестоких бурь. Механикус заметили странные гравитационные импульсы, исходящие из недр корабля, но не производили высадку. Они предположили, что вероятно коренные икеранцы являются потомками выживших после катастрофы.

Столетия спустя Женеьева Алмас отправилась в Икеран, чтобы принести в этот мир Имперское Кредо. Она путешествовала от народа к народу, раздавая оружие и припасы для использования против их врагов при условии, что они отдадут дань уважения Императору и подготовятся к приходу Его представителей с требованием десятины. Усилив таким образом насилие на Икеране и тем самым вынудив каждую группу принять веру, Алмас быстро обратила все основные кланы в имперское вероисповедание. Жестокость её тактики оказалась эффективной, поскольку икеране до сих пор поклоняются Императору как богу оружия, тому, кто дарит подарки тем верным ученикам, что доказывают свою храбрость на войне. По странному совпадению, Никомед Киф вскоре после этого также посетил Икеран, хотя и пробыл там недолго. Легенды утверждают, что Киф спрятал тайные сокровища своей опозоренной семьи в глубинах. Однако алчным вольным торговцам не удалось обнаружить это предполагаемое затонувшее состояние, и никто из этих посетителей не предпринял никаких серьёзных попыток колонизировать Икеран из-за отсутствия на нём очевидных ресурсов (кроме воды).

Народ Икерана по-прежнему почитает Императора и его защитника Алмас Выбирающей. Несмотря на присущее их культуре насилие, икеране открыты для посторонних, особенно для тех, кто приходит от имени Императора с оружием, доспехами и другими припасами для ведения войны.

Прат

“Тысячи бочек, возможно, миллионы, каждая высотой с человека и в полтора раза больше в окружности. Они простирались от горизонта до горизонта по этой пустой, воющей равнине, каждая украшена языческими изображениями и набита костями. Ужасные, искорёженные, нечистые кости какой-то давно умершей расы ксеносов. Я никогда раньше не видел ничего подобного за все мои дни в пустоте и надеюсь, что больше никогда не увижу”

– Лейтенант Джаксус Харкен, второй офицер разведывательного судна Имперского флота Проницательный

В дальних закоулках Миров-Найдёнышей, сразу за Плотью Бога-Императора лежит пустынный и таинственный мир Прат, купающийся в сиянии варп-шторма. Третья планета в системе Маллистер вращается вокруг умирающей звезды – белого карлика, что светит немногим ярче углей в костре. Прат делит систему с коллекцией бесплодных, безжизненных планет, разрушенных лун и медленно распадающихся газовых гигантов. Эта доживающая последние дни система удостоилась лишь краткой сноски в архивах Имперского флота, наряду с кучей подобных систем в Мирах-Найдёнышах. Столетия назад разведывательный крейсер имперского флота Проницательный вошёл в систему Маллистер, проводя границу между Мирами-Найдёнышами и Котлом. Отчёты того времени сообщают о загромождённой, опасной и трудной для навигации системе, полной непредсказуемых гравитационных аномалий и многочисленных неустойчивых астероидных полей. В то время как офицеры и команда Проницательности проявили должную осмотрительность, и проведенное ими исследование системы было довольно полным, они не заметили ничего интересного, за исключением двух вещей. Первым был странный вой со стороны звезды, который слабо завывал на всех частотах вокса. Было сочтено, что это какое-то специфическое излучение, вызванное медленной смертью белого карлика. Вторым было богохульное явление, обнаруженное на Прате.

Прат – пустынный, продуваемый всеми ветрами мир пыли, пепла и голого камня. Он чрезвычайно засушлив, с небольшим количеством поверхностных вод и нескольких заполненных щёлочной жидкой неглубоких оазисов. Атмосфера планеты разреженная и едкая, едва способная поддерживать жизнь, а рельеф в основном состоит из бесконечных равнин, изрезанных ошеломляюще глубокими долинами под разноцветным небом. Вращение Прата удивительно регулярное, с шестнадцатью часами дневного света и шестнадцатью часами полной темноты, освещаемой только светом звёзд и редкими мерцающими потрескивающими штормами или другими атмосферными явлениями. Погода капризна, быстро переходя от относительно ясной и спокойной к сильным штормам, которые обрушивают на равнинный ландшафт завывающие порывы ветра, град размером с кулак и слепящие потоки едкого дождя. Исследовательские группы с Проницательности не обнаружили местной флоры и фауны, за исключением нескольких мелких очень ядовитых членистоногих. Вместо этого то, что они нашли, было следами древней, давно вымершей расы ксеносов, которая когда-то называла Прат своим домом. Разбросанные по всей планете геодезисты обнаружили несколько сильно разрушенных руин невообразимой древности. То, что когда-то было мощными,



раскинувшимися мегаполисами, теперь представляло собой не более чем грубые нагромождения камней, выцветшие решётки дорог, изношенные обрубки надземных переходов и различные куски древнего и неопознанного мусора.

Однако не эти разрушенные города привлекали внимание исследовательских групп. Самым значительным открытием был объект, упомянутый в журналах миссии как равнина бочек.

В северном полушарии Прата расположена широкая плоская равнина площадью в несколько сотен тысяч квадратных километров. Здесь аккуратными рядами расположены бесчисленные миллионы больших каменных сосудов, каждый из которых запечатан каменной пробкой. Бочки представляют собой высокие продолговатые цилиндры примерно двух метров в высоту и, возможно, трех метров в поперечнике в самом широком месте. Каждый из них украшен уникальными тревожащими барельефами, изображающими представителей неопознанной расы ксеносов в различных позах. Некоторые держат оружие, некоторые выглядят учёными, в то время

как другие кажутся жрецами тёмного и еретического пантеона языческих богов. Несколько таких бочек были вскрыты членами экипажа и внутри они обнаружили останки ксеносов, изображённых на рельефах. В каждом находилось по одному телу, свернувшегося в позе эмбриона и частично сохранённому засушливым климатом планеты. Некоторые были похоронены с экзотическими артефактами или богатствами, другие со связками несомненно богохульных рукописей, но большинство, казалось, отправились в последний покой в одной лишь сорочке из тонкой ткани. К сожалению, вид иссохших, безглазых лиц и мумифицированной плоти мёртвых ксеносов вселял страх в сердца даже самых закалённых жителей пустоты, и никакие уговоры или угрозы не могли побудить продолжать вскрывать и осквернять эти древние гробницы. Вскоре после этого, прекратив изучать бочки или давно умерших ксеносов, Проницательность продолжила миссию, оставив мёртвых ксеносов позади.

Годы спустя, когда Проницательность вернулась со своего задания и доложила о результатах, Экклезиархия отправила миссию, чтобы оценить руины Прата, собрать некоторые артефакты и уничтожить все доказательства существования ксеносов. Никомед Киф сопровождал это предприятие в качестве духовного наставника вольного торговца Кары Каврисс, которая взяла на себя задачу очистить этот мир. Во время ужасного шторма Киф заблудился на поверхности и блуждал несколько дней, прежде чем его обнаружили посланные отряды вольного торговца. Чудом он пережил шторм и лишения, и вернулся в лагерь вольного торговца с тремя странными артефактами и затравленным взглядом. Он призвал вольного торговца Каврисс покинуть заброшенный мир, и она выполнила его просьбу; несколько часов спустя её флот провел зачистку Прата, обстреляв поверхность бесчисленными снарядами и превратив внешнюю кору в треснувшее стекло и пыль. Теперь заброшенный мир тихо висит в пустоте, реликвии ксеносов и их тёмные секреты похоронены. С тех пор ни один человек не ступал на Прат или, по крайней мере, никто не выжил, чтобы рассказать об этом.





INSTRUMENTS OF THE CREED

Альтернативные
карьерные ранги

•

Оружие праведников

•

Святые реликвии
Коронуса

Глава III: Инструменты веры

“Император всегда дарует, но величайший Его дар – это возможности. Мы должны быть теми, кто захватит галактику от Его имени”.

– Джоллус Маркетт

Задача миссионеров – донести свет Имперского Кredo до самых отдалённых уголков галактики, находить человеческие цивилизации и возвращать их в лоно церкви. Коронус – один из таких рубежей, где миссионеры играют невероятно важную роль, пусть для выполнения своей священной работы они и полагаются на местных вольных торговцев.

Задача миссионера может быть монументальной и требует невероятного набора навыков, подготовки и инструментов. Данная глава предоставляет ПИ-миссионерам новые возможности для расширения их методов убеждения населения принять свет Императора. Она также предоставляет ряд альтернативных карьерных рангов, предметов и частей боевого снаряжения для оснащения других ПИ, которые помогают миссионерам в их трудной, но почётной работе (и которые стремятся извлечь финансовую выгоду из возможностей, которые создают такие святые странники).

Альтернативные карьерные ранги

“О, так ты хочешь научиться приручать зверей, не так ли? А тебе нравятся твои пальцы и обе твои руки? Тогда ты не захочешь учиться приручать зверей”

– Фесин Кеб, укротитель из Дома Зверей

Альтернативные карьерные ранги представляют собой отклонения и различные ответвления от основного карьерного пути персонажа. Это может быть результатом знакомства с новыми культурами или организациями, секретами, которые персонаж решает раскрыть своим коллегам, или результатом специальной подготовки или снаряжения, приобретённого персонажем в его путешествиях. Обратите внимание, что эти альтернативные карьерные ранги принципиально не меняют природу персонажа; если он следует по пути Архимилитанта, то его путь остаётся сосредоточенным на боевых способностях и конфликтах. Скорее, они означают, что персонаж движется по боковому параллельному пути, изучая новые способности и приобретая новый опыт.

Альтернативные карьеры могут позволить игроку дифференцировать и персонализировать своего персонажа, особенно в ситуациях, когда несколько игроков выбрали одну и ту же карьеру. Основываясь на новых направлениях игрок может обнаружить, что его персонаж развивается таким образом, которого игрок изначально не ожидал.

Альтернативные карьерные ранги также позволяют персонажу ещё прочнее связать себя с сеттингом Rogue Trader, Каликсиде и Коронусе. Каждый из этих новых маршрутов предлагает ПИ новые и захватывающие способы взаимодействия с остальным окружением.

Получение альтернативного карьерного ранга

Альтернативные ранги могут выглядеть очень привлекательно, и не только потому, что они представляют собой нечто, отличающееся от стандартного карьерного пути. Получив доступ к новым силам, навыкам и талантам, персонаж может выделяться среди других и, в идеале, лучше помогать своим коллегам. Однако некоторые альтернативные карьеры могут усложнить кампанию в целом, и игроки всегда должны спрашивать разрешения у МИ.

У каждого альтернативного ранга есть несколько предварительных условий,

которым ПИ обязательно должен соответствовать. Сюда входят таланты, навыки или пороговые значения характеристик.

Кроме того, некоторые альтернативные ранги доступны только ПИ определённых профессий, так альтернативный карьерный ранг Реликвариаста доступен только Вольным торговцам, Эксплораторам, Миссионерам, Сенешалам и Мастерам пустоты. Другие альтернативные карьерные ранги также имеют различные ограничения в этом отношении. Например, ранг Искателя ведьм недоступен ПИ-псайкеру, но любой другой может выбрать его при условии, что он соответствует остальным предварительным требованиям. Наконец, у каждого альтернативного ранга есть набор рангов, по которым он может быть выбран. Как правило, это минимальный ранг в рамках карьерного пути, который может заменить альтернативный карьерный ранг (например, ранг 3 или выше).

Если ПИ соответствует всем вышеуказанным требованиям, он может выбрать альтернативный путь вместо одного из рангов своего обычного карьерного пути. ПИ заменяет звание, которое он получил бы, на альтернативное. Он обменивает таблицу повышения альтернативного ранга в карьере на обычный ранг, с которого он мог бы совершать покупки в рамках своей карьеры. На данный момент ПИ имеет доступ к новым достижениям и может потратить опыт на



приобретение этих талантов, черт и навыков. Некоторые из альтернативных рангов карьеры также обладают особыми чертами или другими способностями, которые ПИ получает сразу же после выбора. Как только ПИ зарабатывает достаточно очков опыта, чтобы достичь следующего ранга, он возвращается к следующему рангу на своём первоначальном пути карьеры.

В то время как любой новый альтернативный ранг наполнен новыми возможностями, есть некоторые недостатки в отклонении от стандартного пути. Этот новый фокус может лишить ПИ доступа к другим навыкам и талантам или заставить его платить за них больше опыта. Игрок мог даже обнаружить максимальные способности своего персонажа, если определённые навыки достигли верхнего предела раньше, чем он планировал. Это потенциальная цена за движение персонажа в более конкретном и специализированном направлении.

Поскольку всё это может усложнить обычную систему продвижения персонажа, только опытным игрокам рекомендуются альтернативные ранги. Имейте также в виду, что независимо от того, сколько новых возможностей получит ПИ, ранг по-прежнему определяется общим количеством опыта, который он заработал за время своего развития.

Элитные достижения за счёт пропущенных карьерных рангов

Выбор альтернативного ранга в карьере означает, что персонаж отклонился от общего регулярного пути своей карьеры в пользу более специализированного. Хотя это даёт доступ к новым и часто уникальным способностям, это также может означать упущение возможностей, предоставляемых при обычном развитии его персонажа. ПИ может приобрести эти “пропущенные” навыки и таланты с одобрения МИ как элитные по установленной МИ цене. Рекомендуемая базовая стоимость этих улучшений в два раза превышает первоначальную стоимость (таким образом, навык в 200 очков опыта будет стоить 400 очков опыта, в то время как талант в 500 очков опыта будет стоить впечатляющую 1000 очков). МИ может увеличить или уменьшить это количество по своему усмотрению, имея в виду, что альтернативные звания предоставляют возможности персонажам, которых у них обычно не было бы и которые необходимо сбалансировать.

Пример

Архимилитант Ютен Венрот несколько раз сталкивался в Коронусе с беглыми псайкерами и варп-ведьмами. Потеряв глаз в бою с особо опасным несанкционированным псайкером, он решил стать Искателем ведьм, чтобы лучше сражаться с заигрывающих с варпом врагами. У него есть всё необходимые предпосылки, и на 3-м ранге он переходит на таблицу достижений Искателя ведьм. Он по-прежнему архимилитант, но помимо совершения актов воинской доблести и командования воинами, также сосредоточен на отслеживании псайкеров. Теперь Ютен имеет доступ к навыкам и талантам, перечисленным в разделе «Улучшения Искателя ведьм», по указанной там стоимости, и с этого момента может свободно тратить на них опыт. Он пропустил стандартный список архимилитанта 3-го ранга, но позже перейдёт к 4-му рангу в обычном режиме и может приобретать опции с 3-го ранга как элитные с разрешения МИ.

Карьерный рост

Повышение персонажа до следующего ранга обычно происходит после того, как он накопил и потратил достаточное количество опыта. На более поздних рангах персонаж может обнаружить, что новый путь лишил его определённых навыков, необходимых в качестве предварительных условий для некоторых достижений. Чтобы приобрести их, игрок должен получить их в качестве элитных. С другой стороны, игрок может обнаружить, что развитие новых достижений, полученных его персонажем в альтернативной карьере, является способом дальнейшей индивидуализации персонажа и восполнения упущенных возможностей неиспользованного пути.

Пример

Ютен, Искатель ведьм, захватил в плен нескольких пиратов и хочет передать их Имперскому флоту. Таким образом, он желает приобрести навык Обыденное знание (Имперский флот), который был бы доступен у архимилитанта 3 ранга. С этой целью его МИ разрешает ему авансом взять достижение, но только до тех пор, пока Ютен находится в порту, выясняя, к кому в местном Флоте он должен обратиться за подобными вещами. Затем он должен заплатить за приобретение навыка 400 очков вместо 200 очков опыта.



Укротитель

“О, не обращай внимания на Жопокуса, он совершенно безобиден, пока ты немотришь ему в... О боже, ну вот, опять...”

– Миссионер Спераза, незадолго до объявления преобразования Астрона VII “достаточно полным”

Коронус является домом для множества странных и опасных существ, от смертоносных тварей Бернсгора до странных и неземных созданий Врат Клаена. Учитывая склонности разумных видов искусно манипулировать окружающей средой, кто-то неизбежно пытался одомашнить многих из этих существ. Хотя потенциальные укротители зверей не всегда добиваются успеха (количество погибших на одном только Бернсгоре индивидов не поддаётся исчислению), некоторых существ можно обучить выполнять определённые задачи. Простейшие из них включают в себя выполнение функций охраны, а некоторые виды могут даже научиться экзотическим задачам, таким как установка подслушивающих устройств или кража определённых предметов. Миссионеры часто путешествуют в Коронусе в одиночку, и почти всегда вооружёнными. Однако некоторые предпочитают вооружиться сторожевым существом, которое может защитить их, предупредить об опасностях и иным образом помочь в выполнении их продиктованной волей Императора задачи. В дикой природе за границами Империи верный, беспрекословный союзник часто означает разницу между жизнью и смертью, о которой страшно долго размышлять. Учитывая склонность вольных торговцев выпендриться, они также часто заводят экзотических зверей чтобы произвести впечатление (или запугать) на торговых партнеров, экономических конкурентов и всех остальных, с кем им случается взаимодействовать.

Чтобы обучить существо, Укротителю нужно найти такое, которое было бы восприимчиво к обучению, в дополнение к способности обучать другое существо. Есть много способов стать на путь Укротителя, некоторые из которых являются более естественными, чем другие. У великих домов знати Каликсыды установилась практика содержать зверинцы и диких животных в качестве компаньонов, и те, кто проводит время с аристократией, часто подражают их традициям и культуре. Есть также те, у кого есть практический опыт приручения существ и контроля над ними, например, для охоты в их родном мире. Некоторые, возможно, даже приобрели свои навыки, имея дело со зловещим Домом Зверей, этой теневой преступной организацией, которая питает неистощаемый аппетит к свирепым существам для арен в Каликсыде.

Какой бы разнообразной ни была их подготовка к этой роли, многих звероловов объединяет несколько черт – терпение в обучении своих созданий тому, как реагировать на команды и выполнять поставленные перед ними задачи, а также желание видеть, как эти существа развиваются нужным образом. Конечно, Укротитель может решить достичь этого с помощью воспитания или насилия, и может сделать это в предвкушении создания клыкастого ужаса, который разорвёт его врагов в клочья, а также для того, чтобы увидеть, как растёт и развивается молодое существо. В то время как большинство звероловов испытывают ту или иную форму привязанности или, по крайней мере, уважения к своим зверям, это не всегда так. Существует множество историй о существах, которые буквально откусили руку, которая их кормила (обычно за этим

вскоре следует остальное тела).

Даже некоторые из наиболее чудно выглядящих обитателей Коронуса были в какой-то степени приручены. В Поступи и Порту-Странствие периодически можно услышать рассказы о вольных торговцах, запугивающих деловых партнеров, заключая сделки с прирученными когтистыми бегемотами или астропатами, использующими небольшие группы безобидных на вид крылатых белок в качестве шпионов. Конечно, многие из этих историй в лучшем случае фантастичны.

Укротители иногда становятся чрезмерно уверенными в своих способностях, и результаты такого высокомерия часто бывают впечатляющими (если не мгновенно смертельными). Безрассудство и бравада могут быть фатальными недостатками при общении с дикими зверями. Кроме того, некоторых существ совершенно невозможно обучить, будь то из-за укоренившегося темперамента или примитивного интеллекта.

Ксеносы-укротители иногда проникают в свиту вольных торговцев. Орки часто гордятся тем, что разводят самых больших и злобных сквигов, в то время как круут может использовать круутских гончих для помощи в охоте. Тёмный эльдар на борту судна вольного торговца мог бы содержать одного или нескольких странных, мерзких боевых зверей из гладиаторских ям Комморры.



Улучшения Укротителя

Улучшение	Стоимость	Тип	Требование
Уклонение	100	Умение	
Бдительность	100	Умение	
Учёное знание (Звери)	100	Умение	
Дрессура	100	Умение	
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Учёное знание (Звери) +10	200	Умение	Учёное знание (Звери)
Выслеживание	200	Умение	
Дрессура +10	200	Умение	Дрессура
Кошачье приземление	300	Талант	Ловкость 30
Запретное знание (Ксеносы)	300	Умение	
Медика	300	Умение	
Связи (Обитатели Диких миров)	300	Талант	Общ 30
Сопrotивляемость (Любое)	300	Талант	
Учёное знание (Звери) +20	300	Умение	Учёное знание (Звери) +10
Выслеживание +10	300	Умение	Выслеживание
Нокдаун	300	Талант	
Дрессура +20	300	Умение	Дрессура +10
Молниеносные рефлексy	400	Талант	
Полиглот	400	Талант	Инт 40, Общ 30
Одарённый (Дрессура)	400	Талант	
Зверь-компаньон x3	500	Талант	Дрессура
Скоординированный удар	500	Талант	Дрессура+10, Зверь-компаньон

Становление Укротителем

“Я не трус, но я боюсь!”

– высказывание известного (в прошлом) укротителя

Звероловы – это не только те, кто склонен содержать экзотических домашних животных, но и те, кто обладает настоящим талантом, когда дело доходит до дрессировки и командования различными существами. Некоторые укротители проявляют настоящее уважение к своим подопечным, в то время как другие управляют своими звероподобными подчинёнными только с помощью страха. Взамен дрессированные звери могут предложить всё что угодно, от острых челюстей и ловких пальцев, до обострённых чувств.

Требуемая карьера: Любая

Альтернативный ранг: 3 или выше (10 000 опыта)

Требования: Ловкость 35, Интеллект 35

Другие требования: ПИ должен был в прошлом приручать дикое существо (не будучи при этом смертельно покалеченным).

Где искать существ

ОКП Rogue Trader rus содержит профиль Ловчего ястреба (см. стр. 160). Если у МИ есть дополнение The Koronus Bestiary, то оттуда можно взять огромное количество смертоносных существ, многие из которых подошли бы предприимчивому Укротителю. Конечно последнее слово всегда остаётся за МИ, поэтому чрезвычайно хитрыми и своенравными существами, такими как неугасимыми вапориями, медузами и генокрадами, просто невозможно управлять (и почти наверняка они немедленно убьют любого, у кого хватит глупости попытаться)! Игроки должны поработать с МИ, чтобы найти подходящее существо.

Новый талант: Зверь-компаньон (bestial minion)

Требование: Дрессура

Этот ПИ получает в качестве слуги некоего связанного с его волей кибернетического существа или дикого зверя, которого он приручил с помощью навыка Дрессура. Это существо следует его основным командам и во время боя действует сразу после хода хозяина.

Если ПИ каким-то образом потеряет это существо из-за смерти или другой причины, он может приобрести новое по усмотрению МИ после соответствующего периода времени, потраченного на организацию его замены (или оплакивание потери).

Новый талант: Скоординированный удар (coordinated strike)

Требование: Дрессура +10, Зверь-компаньон

ПИ и его звериный напарник действуют в смертельном унисоне, работая над тем, чтобы предоставить друг другу возможности в бою. Независимо от того, охотятся ли они на добычу стаей или наносят удары, чтобы создать брешь друг для друга, эти двое могут синхронизировать свои атаки с отработанной смертоносностью.

В качестве Реакции, после нанесения удара дальней атакой или в ближнем бою, этот ПИ может провести **Серьёзный (+0) тест Дрессуры**. Если ему это удастся, одно существо, приобретенное им с помощью таланта «Зверь-компаньон», получает бонус +20 к следующей атаке против этой цели, до конца своего следующего хода.

Искатель ведьм

“Когда вы охотитесь на ведьму, вера — это самое сильное оружие, которое есть в вашем арсенале. Впрочем, огнёмёт тоже помогает”

— Араска Соли, охотник за головами

Везде, где есть люди, скорее всего, будут и псайкеры. Это справедливо независимо от того, ищешь ли ты в сердце улья Сибеллус на Сцинтилле или в ледяной заводи Дыхания Люсина. Империя прилагает невероятные усилия, чтобы контролировать псайкеров, и флот чёрных кораблей непрерывно рыщет по галактике, поглощая бесчисленное множество псайкеров из миров человечества. Однако в местах, где власть Империи не так крепка, быстро появляются любители тёмных сил и нечистые псайкеры. Иногда они предлагают свои таланты за денежное вознаграждение, в то время как в других местах они используют их для доминирования над местным населением. Некоторые даже заходят так далеко, что вызывают к опасным сущностям варпа, которые представляют страшную угрозу не только для жизни человека, но и для его бессмертной души.

В отдалённых местах, таких как Коронус, чёрные корабли Адептуса Астра Телепатика очень редко затемняют небо какого-либо мира. Таким образом, каждый отдельный мир, аванпост и команда должны сами справляться с риском, который представляют псайкеры. Невыполнение этого требования может быстро привести к катастрофе. Несанкционированный псайкер может в любой момент разорвать саму реальность, увлекая всех, кто находится поблизости, в адское царство варпа или выпуская другие ужасы, которые выходят за рамки разумного понимания. Учитывая эти риски, многие капитаны кораблей, колониальные надзиратели и другие лица, обладающие знаниями и средствами, организуют прочёсывание своих владений людьми, обученными поиску псайкеров, независимо от того, законно эти искатели ведьм обучились своему ремеслу или нет. Проще говоря, искатель ведьм — это любой, у кого есть навыки и склонность искать псайкеров независимо от мотивов.

Хотя многие импровизированные охоты на ведьм заканчиваются полаханием костров и бесчисленным количеством почерневших трупов, есть и те, кто предпочитает использовать более изощрённые методы подавления псайкеров. Таким образом, некоторые специалисты по раскрытию ведьм в Коронусе известны своей тонкостью в работе и даже способностью ловить большую часть своей добычи живыми. Некоторые из этих Искателей ведьм помещают пойманных псайкеров в стазисные гробы и отправляют их на обработку. Другие держат свои цели в заточении в защищённых камерах, всё время молясь за души этих несчастных еретиков. И, конечно же, многие Искатели ведьм получают прибыль от пойманных, продавая их заинтересованным покупателям, амбициозным или достаточно глупым, чтобы желать способностей несанкционированного псайкера. Поскольку для таких людей нет стандартов, каждый действует по-своему. Разные Искатели ведьм фокусируют свои таланты по-разному: некоторые сосредотачиваются исключительно на денежной выгоде или личном продвижении, а другие действуют из преданности человеку, организации или идеалу. Некоторых спонсируют влиятельные лица, например, вольные торговцы. Другие организации, такие как религиозные культы, криминальные группировки и даже дворянские дома, также при случае обращаются за услугами Искателей ведьм, но в зависимости от мотивации отдельного Искателя требование аванса может быть воспринято не очень хорошо. Те, кто служат из чувства

благочестия и долга, как правило, менее склонны отдавать захваченных псайкеров теневым аристократам, в то время как те, кто рассматривает эту задачу как простой источник прибыли, с меньшей вероятностью будут служить по просьбе нищего культа, независимо от того, насколько велика может быть духовная награда.

Миссионеры иногда нанимают таких людей особенно когда прибывают на миры, где, как предполагается, обитает аномально большая популяция псайкеров. Некоторых миссионеров, с особенно зорким взглядом на такие вещи, можно самих назвать Искателями ведьм, хотя они используют такие навыки исключительно для продвижения Имперского Кredo. Опыт Искателя в битвах с псайкерами (независимо от того, является ли это результатом целенаправленных тренировок или простого выживания против псиактивных врагов) делает таких людей особенно ценными в Коронусе, где существуют психические угрозы помимо псайкеров людей.



Улучшения Искателя ведьм

Улучшение	Стоимость	Тип	Требование
Допрос	100	Умение	
Проницательность	100	Умение	
Нокдаун	200	Талант	
Разоружение	200	Талант	Лов 30
Психувство	200	Умение	
Крепкое телосложение (x2)	200	Талант	
Броня Презрения	300	Талант	СилВол 40
Запретное знание (Псайкеры)	300	Умение	
Ненависть (Псайкеры)	300	Талант	
Дознание	300	Умение	
Допрос +10	300	Умение	Допрос
Владение холодным оружием (Шоковое)	300	Талант	
Паранойя	300	Талант	
Чистая Вера	300	Талант	
Сопrotивляемость (Пси-силы)	300	Талант	
Проницательность +10	300	Умение	Проницательность
Маскировка	400	Умение	
Владение экзотическим оружием (Сетемёт)	400	Талант	
Владение экзотическим оружием (Сетемёт-пистолет)	400	Талант	
Сопrotивляемость (Страх)	400	Талант	
Могучий разум	500	Талант	СилВол 30, Сопrotивляемость (Пси-силы)
Непоколебимая вера	500	Талант	
Зрение разума	600	Талант	Психувство
Очисти Нечистое	1000	Талант	Чистая Вера

Среди ксеносов также полно псайкеров: от провидцев эльдар, до непредсказуемых орочных чудил, и все чрезвычайно опасны. Даже если вольные торговцы не слишком обеспокоены появлением псайкеров среди своего экипажа, некоторые нанимают обученных людей просто на случай таких специализированных угроз.

Становление Искателем ведьм

Требуются огромные запасы психической стойкости, чтобы бороться со зловещим присутствием порождений варпа и противостоять разрушительному влиянию псайкера. Это не тот путь, который подходит всем, поскольку он требует самодисциплины и стальной воли, а также интенсивных тренировок для оттачивания навыков, которые позволяют воину сражаться как разумом, так и телом. Жизнь Искателя ведьм нелегка, хотя вознаграждение может быть большим, в зависимости от личной мотивации человека. Для

некоторых сама работа может быть божественной и помочь им достойно предстать перед Святым Престолом в загробной жизни, в то время как для других это может быть средством защиты группы или идеала, которые они считают важными. Для некоторых особенно битых жизнью людей этот путь может оказаться не более чем жестоким средством к существованию.

Требуемая карьера: Любой ПИ не псайкер.

Альтернативный ранг: 3 или выше (10 000 опыта)

Требования: Восприятие 40

Другие требования: Этот ПИ должен был победить по крайней мере одного враждебного псайкера, используя несмертельные методы.

Новый талант: Зрение разума (mind sight)

Требование: Психонаука

ПИ сосредоточил свой разум на нечестивых следах ведьмы и обладает сверхъестественной способностью обнаруживать псайкеров и влияние сущностей варпа.

ПИ может потратить Очко Судьбы, чтобы автоматически пройти тест Психонауки с количеством степеней успеха, равным его бонусу Восприятия.



Реликварист

“Кровь мучеников – семя Империи, и было бы не чем иным, как отступничеством, если бы мы не смогли посадить плоды, на посев которых они потратили свои жизни и свою кровь”

– Ласлон Белоглазый, благочестивый сенешаль

Империи – это бастион духовной преданности с множеством форм, которые часто сливаются, смещаются или объявляют войну друг другу. Хотя все законные верования (в глазах Экклезиархии) разделяют божественность Императора, они расходятся по многим пунктам. Праздники, запрещённая пища, общепринятые святые и другие священные фигуры и даже такие вопросы, как выбор подходящих тканей для одежды, могут стать предметом ожесточённых споров между людьми из двух разных миров.

К счастью, в великом Имперском Кредо есть много других общих положений, с которыми большинство верующих могут в целом согласиться. Согласие с тем, что определённые фигуры обладают духовной значимостью (Себастьян Тор и примархи), предпочтительные методы очищения от тех, кого считают еретиками (огонь), и почитание реликвий – всё это общепринятые практики. Однако когда речь заходит о реликвиях может возникнуть целый ряд новых проблем, поскольку часто возникают вопросы подлинности, актуальности и важности. Немногие усомнились бы в святости пряди золотых волос великого Сангвиния, но многие не согласились бы с отрубленными ногами Куиввара Нога? Часто на разрешение таких споров могут уйти годы или даже столетия.

В Корнусе Реликваристам часто приходится определять законность бесчисленных артефактов, обнаруженных вольными торговцами, негодьями и другими, менее законными личностями. Этих отважных учёных-авантюристов часто можно застать за изучением древних фолиантов, только чтобы обнаружить местонахождение потерянной челюсти святого или сражающимися в самом сердце храма ксеносов, чтобы вернуть символы имперских крестовых походов тысячелетней давности.

Многие партнёры вольных торговцев и даже некоторые вольные торговцы в течение своей карьеры приобретают знания, которые волей-неволей делают их Реликваристами. Особенно учитывая их относительно более частые контакты со странными, неопознанными технологиями и артефактами.

Для Реликвариста возможность изучить и сохранить кусочек благословенной имперской истории часто является достаточной наградой, но за приобретением такого опыта могут стоять и другие мотивы. Некоторые могут тайно принадлежать к таким культам, как гурдианцы,

коллекционеры реликвий, которые хотят сохранить эти священные артефакты в тайных хранилищах. В то время как другие могут быть просто образованными преступниками, копающими ради прибыли. Многие аристократы Каликсиды получили одобрение Экклезиархии, подарив им реликвии, которые он просто случайно “нашёл”. Конечно, такие предметы гораздо чаще оказываются в частных коллекциях, вдали от любопытных глаз властей. Другие Реликваристы проявляют особый интерес к жизни миссионера Джоллуса Маркетта, который за свою долгую и плодотворную жизнь обнаружил бесчисленные реликвии невероятной ценности. Неофициальные и секретные ордена, такие как “Церковь преданных” и “Двенадцать ножей”, всё ещё продолжают тайные поиски гробницы Когнатия, вовлекая себя в интриги на всех уровнях, поскольку они тихо ищут этот предполагаемый рог изобилия утраченных технологий и реликвий, священных для Имперского Кредо.

Если Реликваристы хотят добиться успеха, то они не должны полагаться

исключительно на знания легенд, преданий или литургии. Гораздо важнее уметь определять намерения нанимателя и способности выпутываться из сложных ситуаций.

Безопасность свиты вольного торговца часто является идеальным местом для Реликвариста, поскольку это обеспечивает определённую степень защиты и в то же время приносит пользу торговцу, особенно тем, у кого более благочестивые наклонности. Трофеи из чужих миров не всегда чужды по своей природе, и, несомненно, сердца миссионеров по ту сторону звёзд должны согреваться мыслью о том, что однажды их мощи можно будет вернуть и должным образом почтить.



Улучшения Реликвариста

Улучшение	Стоимость	Тип	Требование
Обыденное знание (Экклезиархия)	100	Умение	
Обыденное знание (Имперское Кредо)	100	Умение	
Оценка	100	Умение	
Учёное знание (Архаика)	100	Умение	
Учёное знание (Криптология)	100	Умение	
Учёное знание (Геральдика)	100	Умение	
Учёное знание (Имперское Кредо)	100	Умение	
Учёное знание (Легенды)	100	Умение	
Ремесло (Археолог)	100	Умение	
Оценка +10	200	Умение	Оценка
Поиск	200	Умение	
Проницательность	200	Умение	
Учёное знание (Архаика) +10	200	Умение	Учёное знание (Архаика)
Учёное знание (Криптология) +10	200	Умение	Учёное знание (Криптология)
Учёное знание (Геральдика) +10	200	Умение	Учёное знание (Геральдика)
Учёное знание (Имперское Кредо) +10	200	Умение	Учёное знание (Имперское Кредо)
Учёное знание (Легенды) +10	200	Умение	Учёное знание (Легенды)
Мнемоник	200	Талант	Инт 30
Непримечательный	200	Талант	
Чуткий сон	200	Талант	Вос 30
Оценка +20	300	Умение	Оценка +10
Связи (Экклезиархия)	300	Талант	Общ 30
Связи (Преступность)	300	Талант	Общ 30
Боевое чутьё	400	Талант	Вос 40
Стальные Нервы	400	Талант	
Проницательный глаз	500	Талант	Инт 40, Оценка +10

Становление Реликваристом

Будни реликвариста – это жизнь (иногда утраченного) благочестия смешанного с приключениями, поскольку задача по возвращению реликвий, которые считались давно утраченными или находились у врагов Империи, может быть сопряжена с опасностями как духовными, так и физическими. Это также часто требует прилежных часов учёбы, хотя эти периоды обычно перемежаются внезапными всплесками активности, когда всё можно выиграть или проиграть не благодаря глубоким познаниям исследуемого предмета, а благодаря хладнокровию и способности предвидеть неприятности. Жизнь Реликвариста не обязательно может быть полна славы, но в конечном счёте она может приносить удовлетворение по-своему, независимо от того, приходит ли награда из бухгалтерской книги преступного мира или благословения чиновника Адептуса Министорум.

Требуемая карьера: Вольный торговец, эксплоратор, миссионер, сенешаль или Мастер пустоты

Альтернативный ранг: 1 или выше (5000 опыта)

Требования: Интеллект 40

Другие требования: Этот ПИ должен был обнаружить по крайней мере одну утерянную реликвию, исследовать происхождение и определить её место в Имперском Кредо.

Новый талант: Проницательный взгляд (discerning eye)

Требования: Интеллект 40, Оценка +10

ПИ обладает непревзойдённой способностью считывать историю изделия по каждой линии его формовки или вмятине на корпусе. Если есть что-то, что стоит знать о данном объекте или артефакте, исследователь может это найти.

ПИ может потратить Очко Судьбы, чтобы автоматически добиться успеха в любом тесте Оценки с количеством степеней успеха, равным его бонусу Интеллекта. Всякий раз, когда он тратит Очко Судьбы таким образом, он также получает некоторую информацию об истории предмета, либо из собственных знаний, подсказок или знаков, скрытых на самом предмете, либо из какого-либо другого источника по усмотрению МИ.

Приверженец Алейниковой

“Она бы не сдалась, и, клянусь Золотым Троном, мы тоже не сдадимся!”

— Отец Сет, руководитель 17-й благословенной и лучезарной делегации на Вапории

Коронус — неумолимое и суровое место, где царят лишения и несправедливость. Колонисты легко согласятся с тем, что бедствия — это неотъемлемая часть жизни в полной страдания галактике. Голод, эпидемии, варп-штормы и пиратские банды — всё это может обрушиться без предупреждения, и любое из них может быть разрушительным для сообщества. К счастью, есть смелые люди, которые используя опыт и ограниченные ресурсы помогут везде, где смогут.

Приверженцы Алейниковой — одна из таких групп. Слабо организованные странствующие проповедники продолжают распространять учение знаменитой миссионерки Надин Алейниковой не смотря ни на что. Несмотря на то, что её больше нет, её простая вера и успех в склонении на свою сторону стольких людей, сделали её героем для многих. Успешное укрепление веры в системе Мarmor обеспечило Надин постоянное место в религиозной истории этого региона несмотря на все усилия коррумпированной знати. История о связанных с искоренением чумы последних испытаниях, которая в конечном итоге унесла её жизнь, имеет значительное символическое значение для многих приверженцев Имперского Кredo. По всему Коронусу, в Каликсии и даже за его пределами, её имя стало синонимом веры и упорства перед лицом непреодолимых трудностей. Хотя нечестивцы могут усомниться в её чувстве юмора и кажущихся эксцентричными методах, она по-прежнему является ярким маяком надежды и вдохновения для многих.

Происхождение Приверженцев до конца неясно и, как это часто бывает, объясняется несколькими причинами: выжившие с космической станции, которая, как говорят, стала могилой их покровителя, её вдохновенная последовательница, или даже то, что Алейникова сама тайно организовала Приверженцев на случай безвременной кончины (что, учитывая её послужной список, кажется несколько маловероятным). Каково бы ни было их происхождение, Приверженцы Алейниковой теперь являются частью миссионерского круга Коронуса, пусть и не полностью признаны документами Министорума. Некоторые говорят, что это всего лишь вопрос времени, в то время как другие задаются вопросом, слышали ли иерархи Экклезиархии вообще о маргинальной секте, которая черпает вдохновение у такой неортодоксальной фигуры.

В своей методологии эти адепты пытаются подражать методам и мотивам Алейниковой. Считается первостепенно важным обладать достаточными знаниями, чтобы быть

самодостаточным; таким образом, эти люди часто стремятся улучшить свои познания в области полевых работ и медицины, оттачивая навыки с помощью исследований как в архивах, так и в отдалённых мирах. Приверженцы стремятся быть как можно более полезными для своих потенциальных новообращённых, и поэтому часто владеют обширной базой навыков, которые могут иметь отношение ко многим человеческим культурам в Коронусе.

Они также постоянно находятся в поиске смертельных болезней, которые можно было бы занести в каталог, постоянно помня о судьбе самой Алейниковой. Где бы ни случались эпидемии и другие подобные бедствия, Приверженцы сходятся, чтобы помочь тем, кто от них



Улучшения Приверженца Алейниковой

Улучшение	Стоимость	Тип	Требование
Медика	100	Умение	
Навигация (Наземная)	100	Умение	
Крепкое телосложение (x2)	100	Талант	
Медика +10	200	Умение	Медика
Связи (Рабочие)	200	Талант	Общ 30
Связи (Обитатели Диких миров)	200	Талант	Общ 30
Медитация	200	Талант	
Сопrotивляемость (Жара)	200	Талант	
Сопrotивляемость (Холод)	200	Талант	
Выживание	200	Умение	
Спринт	200	Талант	
Выслеживание	200	Умение	
Химпользование	300	Умение	
Медика +20	300	Умение	Медика +10
Учёное знание (Химия)	300	Умение	
Командование	400	Умение	
Полиглот	400	Талант	Инт 40, Общ 30
Аура власти	500	Талант	Общ 30
Божественное служение	500	Талант	Чистая Вера
Исцеление верой	600	Талант	Медика +10, Чистая Вера

страдает. Многие ведут обширные каталоги новых болезней, с которыми столкнулись, и делятся ими со своими коллегами при редких встречах. К сожалению, из-за полуслучайного характера поездок, который установился среди адептов, эти встречи могут быть очень редкими. Жизненно важная информация о том, как бороться с чумой, может остаться незамеченной для тех, кто в ней больше всего нуждается, просто потому, что пути отдельных участников никогда не пересекаются. Такие проблемы считаются испытаниями Императора, и их следует принимать так же сердечно, как Надин принимала свои невзгоды.

Ещё одной общей чертой среди её последователей является здоровое подозрение, если не иногда откровенное недоверие, к вольным торговцам. Несмотря на то, что они часто являются наиболее вероятным перевозчиком по всему Коронусу, судьба Квинта Агамемнона редко выходит за рамки мыслей Приверженца, когда он ищет транспорт. Есть некоторые, которые активно пытаются ниспровергнуть вольных торговцев, рассматривая всю их породу как проклятие человечества. Они склоняют членов экипажа на свою сторону, точно так же, как это делала Алейникова, но не всегда с такими чистыми намерениями. В конце концов,

лишение вольного торговца достаточного количества экипажа серьезно вредит эффективности его корабля.

Становление Приверженцем Алейниковой

Хотя отсутствие направления может быть помехой во многих ситуациях, на самом деле это благо для Приверженца Алейниковой. Их жизнь имеет смысл вне рамок конкретных правил и предписаний, они черпают вдохновение в историях о собственных подвигах Надин на протяжении её жизни. В зависимости от ситуации некоторые Приверженцы могут уделять больше внимания одной области обучения или служения, чем другой, но все они разделяют решимость распространять Имперское Кредо.

Требуемая карьера: Любая

Альтернативный ранг: 1 или выше (5000 опыта)

Требования: Общительность 35, Сила воли 35

Другие требования: Этот ПИ должен был потратить время на изучение учений Надин Алейниковой и служение страждущим в Коронусе.

Новый талант: Исцеление верой (faith healing)

Требования: Медика, Чистая вера

Святой пыл этого ПИ таков, что он внушает уверенность всем союзникам. Даже в самые тяжёлые времена он остаётся маяком света Императора.

Всякий раз, когда этот ПИ успешно снимает урон с союзника с помощью навыка Медики, этот союзник получает бонус +5 к следующему тесту за каждое очко урона до конца встречи (максимум +30).



Красный посвящённый

“Война — это своего рода поклонение. Как огонь очищает железо, так и битва очищает душу”

— Архисвятител Кир Чистый из “Кровавых слёз”

Незадолго до своей гибели на демоническом мире под названием “Банестар”, Женевава Алмас предприняла духовное уединение на суровой планете Лоретта. Во время своего путешествия она столкнулась с аборигенами, которые придерживались собственной версии Имперского Кredo. Передухом Алмас разожгла огонь этой веры, запечатлев образ её благочестия в памяти лореттанцев. После того, как она была убита своим последним врагом, демоном Гаш’Гразком, последователи Алмас с боями отступили с Банестара и вернулись на Лоретту на сильно повреждённом корабле. Хотя тело миссионерки было утеряно на демоническом мире, её последователям удалось заполучить оружие, которым она сразила своего последнего противника, а также ряд других артефактов, которыми она когда-то обладала. Её самые преданные ученики предпочли остаться на Лоретте. Там, проявив большое благочестие, они заручились помощью местных жителей в создании храма-крепости, посвящённого погибшему миссионеру.

Большинство первоначальных последователей Женевавы Алмас давно мертвы, но за прошедшие после её кончины столетия священная крепость стала главным святым местом для народа Лоретты. Клань этого мира регулярно совершают паломничества, чтобы почтить память павшей миссионерки, и потомки членов её отряда до сих пор обитают в храме, защищая реликвии от посторонних. Этот неофициальный орден, называемый «Кровавые слёзы», посвящает себя благочестию через боевое совершенство, а его члены фанатичны и неумолимы.

Среди секты Кровавых слёз одна группа выделяется как особо примечательная. В то время как большинство защищающих храм воинов-аскетов проводят своё время в непрерывных молитвах Императору и вечных бдениях у реликвий, так называемые Красные посвящённые поручено путешествовать по поверхности Лоретты и за её пределами. Их задача — выискивать мутантов, еретиков и ведьм среди населения, в борьбе с которыми они могут доказать своё непоколебимое благочестие и неумолимую доблесть. Некоторые из этих смертоносных чемпионов даже отправляются в свои одинокие крестовые походы в далекие миры, чтобы пойти по стопам почитаемого миссионера.

Красные посвящённые рассматривают битву как выражение веры, а конфликт как точильный камень, который превращает людей в достойные орудия Императора. Руководствуясь

этой философией, они часто с головой бросаются в конфликты, уверенные, что совершаемое ими насилие само по себе оправдано и что Император поможет им выбрать правильную сторону. Конечно, многие отдельные члены культа более прагматичны в своём подходе, поскольку у каждого есть уникальные мотивы встать на путь благочестивой битвы.

На поле боя Красные посвящённые обычно подают пример, призывая своих последователей или союзников наносить удары по ненавистным врагам человечества так, как это делают они: без страха, сомнений или колебаний. В мирное время Красные посвящённые советуют готовиться, тренироваться и соблюдать дисциплину в большинстве вопросов. Вольные торговцы с особо благочестивыми наклонностями иногда составляют компанию воинствующим жрецам, хотя это и сопряжено с определённым риском. Орден никоим образом не санкционирован Адептус Министорум, и хотя его члены не считаются еретиками, само их существование иногда рискует размыть грань между истинными представителями Имперского Кredo и мирянами. В Коронусе такие конфликты редки, но они могут быть чрезвычайно жестокими, в зависимости от вовлечённых людей.



Улучшения Красного Посвящённого

Улучшение	Стоимость	Тип	Требование
Командование	100	Умение	
Запугивание	100	Умение	
Владение холодным оружием (Примитивное)	100	Талант	
Бдительность	200	Умение	
Обыденное знание (Имперское Кредо)	200	Умение	
Обыденное знание (Война)	200	Умение	
Владение холодным оружием (Универсальное)	200	Талант	
Паранойя	200	Талант	
Учёное знание (Тактика Импералис)	200	Умение	
Грамотность	250	Умение	
Обыденное знание (Война) +10	300	Умение	Обыденное знание (Война)
Уклонение	300	Умение	
Ненависть (Мутанты)	300	Талант	
Ненависть (Псайкеры)	300	Талант	
Ненависть (Преступники)	400	Талант	
Ненависть (Пираты)	400	Талант	
Ненависть (Ксеносы, выберите пять видов)	500	Талант	
Литания ненависти	500	Талант	Ненависть (Любое)
Неистовство	600	Талант	
Ярость фанатика	600	Талант	Ненависть (Любое)
Призыв подстрекателя	750	Талант	Литания ненависти, Ярость фанатика

Становление Красным посвящённым

Большинство Красных посвящённых – аборигены Лоретты, воспитанные для жизни в жестоком благочестии в тамошнем храме-крепости. Однако некоторые иномирцы тоже дали клятву Красного посвящённого после посещения планеты и тренировок с воинами-аскетами. Чтобы продемонстрировать свою преданность и ценность, такие приезжие сначала должны проявить себя перед фанатиками Кровавых слёз, выиграв несколько поединков против чемпионов секты.

Требуемая карьера: Любая, за исключением эксплоратора, астропата и навигатора

Альтернативный ранг: 1 или выше (5000 опыта)

Требования: Ближний Бой 35, Общительность 35

Другие требования: У этого ПИ должна была быть возможность тренироваться с Кровавыми слезами на Лоретте (или с одним из их странствующих монахов).

Новый талант: Ярость фанатика (rage of the zealot)

Требования: Ненависть (любая)

Этот ПИ – воин с безграничной боевой яростью, уничтожающий ненавистных врагов с нескрываемым, инстинктивным удовольствием.

Нанося урон в ближнем бою врагу, против которого имеет талант Ненависть, ПИ активирует Праведный гнев при результате 9 или 10.

Новый талант: Призыв подстрекателя (firebrand's call)

Требования: Литания ненависти, Ярость фанатика

В бою этот ПИ – поражающий врагов человечества пылающий костёр гнева Императора, выкрикивающий ужасные слова ненависти для вдохновения союзников на все новые и новые акты насилия.

Всякий раз, когда ПИ обрушивает Праведный гнев на определённого врага, он может потратить Очко Судьбы и пройти Серьёзный (+0) тест на Общительность. Если это удастся, союзники в радиусе 30 метров наносят дополнительный урон, равный его бонусу Общительности при атаке указанного врага до начала следующего хода ПИ.



Посвящённый ордена Молота

“Труд плоти и труд духа разделены только иллюзией перспективы”

– Стих IV, песнь VII, Учение Никомеда Кифа

Никомед Киф сыграл решающую роль в создании закрытого общества на Фоулстоуне, которое позже получило название орден Молота. Несмотря на первоначальные опасения по поводу этих приверженцев и их изолированной веры, он несколько раз мимоходом посещал этот мир и живущие там отшельники оказывали ему значительную поддержку на протяжении многих лет. Методы ведения сельского хозяйства, которые Киф продемонстрировал аскетам во время их совместного путешествия на Свете спасения, позволили его обитателям производить продукцию чуть выше прожиточного минимума, и они давали ему непрощенную милостыню, чтобы поддержать его начинания в других мирах. Несколько отшельников даже путешествовали с Кифом, привозя из этих путешествий новобранцев для своего аскетического ордена.

Отшельники Фоулстоуна гордятся своим гостеприимством, которое они считают одним из достоинств, которые сам Никомед Киф пропагандировал своими действиями. Большинство из этих аскетов довольствуются полной благочестивого труда жизнью, живут и умирают на своей планете и время от времени оказывают помощь путешественникам, от вольных торговцев до миссионеров и паломников. Предоставляя убежище в таком опасном месте, как Коронус, орден Молота верит, что так может отплатить Кифу за помощь, которую тот оказал давным-давно, позволив Империи подчинять новые миры и претендовать на новые ресурсы.

Однако некоторые члены этой разрозненной группы считают, что они должны сделать больше и покинуть Фоулстоун, чтобы пойти по стопам миссионера. Эти люди обычно не являются миссионерами или иным образом связанным с Экклезиархией, и поэтому вместо того, чтобы обращать новые миры, они сосредотачиваются на использовании знаний, которые Никомед Киф передал их предкам о важности новых имперских колоний в Коронусе. Эти странствующие члены ордена идентифицируют себя по символу силового молота, которым Киф когда-то владел и который оставил на Фоулстоуне. Они верят, что прикладные знания являются ключом к верному поклонению, и отправляются в далёкие места, где используют свою мудрость, чтобы помочь Империи расширяться. Учитывая их странствующий образ жизни и суровые реалии жизни в Коронусе, члены этой группы выносливы и находчивы. Многие также обладают некоторым уровнем боевых способностей, поскольку варварство Коронуса требует таких навыков.

Поскольку в данном регионе действует множество вольных торговцев, существует бесчисленное множество небольших поселений, в которых живут слуги великих торговых династий. Большинство из этих колоний созданы специально для эксплуатации определённого ресурса или для выполнения какой-либо другой конкретной роли в общих целях дома

Посвящённые ордена Молота ищут такие колонии горячо веря, что передав секреты Кифа они смогут помочь им процветать и стать новыми форпостами Империи. Таким образом, члены этого ордена часто запоминают огромное количество информации в рамках своих религиозных практик, поглощая тома мирских знаний с пугающей скоростью. Самые фанатичные члены ордена Молота верят, что все знания, какими бы специализированными или кажущимися незначительными они ни были, по своей сути священные и достойны их времени. Эти одержимые исследователи посвящают жизнь тому, чтобы запечатлеть всё это в своём сознании, раскрывая бесчисленные факты с бесстрашной одержимостью. Другие более прагматичны и полагают, что Никомед Киф сосредоточился исключительно на полезных знаниях, мотивируя окончательный разрыв со своим аристократическим происхождением отказом от определённых видов обучения. Как и в случае со многими философскими течениями, большинство членов ордена Молота находятся где-то посередине, но, тем не менее, доктринальное разделение запятнано кровью в результате жестоких конфликтов.

Мотивы членов ордена невероятно разнообразны: от чистого любопытства, до благочестивой мании, но все они придерживаются мнения, что решения проблем



Улучшения Посвящённого ордена Молота

Улучшение	Стоимость	Тип	Требование
Трёп	100	Умение	
Обыденное знание (выберите пять)	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Учёное знание (Выберите пять)	100	Умение	
Ремесло (Выберите три)	100	Умение	
Трёп +10	200	Умение	Трёп
Грамотность +10	200	Умение	Грамотность
Логика	200	Умение	
Полиглот	200	Талант	Инт 40, Общ 2
Непримечательный	200	Талант	
Исполнитель (Рассказчик)	300	Умение	
Проницательность	300	Умение	
Крепкое телосложение (x4)	300	Талант	
Мнемоник	300	Талант	Инт 30
Владение холодным оружием (Примитивное)	400	Талант	
Владение холодным оружием (Универсальное)	400	Талант	
Страж	500	Талант	Лов 40
Это просто царапина	500	Талант	Вын 40
Вложенное знание	500	Талант	Инт 40
Чистая Вера	500	Талант	
Убедительная риторика	750	Талант	Обыденное знание (Любое), Учёное знание (Любое), Ремесло (Любое), Мнемоник
Император Защищает	1000	Талант	Чистая Вера

могут быть найдены с помощью знаний. И поэтому поиск утерянной информации для продвижения интересов Империи – самое святое занятие, которое они могут предпринять за время своей жизни. Член ордена может быть невероятно полезен вольному торговцу, предлагая широкую базу информации как по философским, так и по практическим вопросам. Конечно, эти знания наиболее ценны, когда они подкреплены мудростью, приобретённой из личного опыта или примера других.

Становление Посвящённым ордена Молота

Вступление в орден Молота требует многолетнего изучения текстов, написанных Никомедом Кифом по различным предметам: от философии, до сельского хозяйства. Как правило, за учёбой новичка наблюдает признанный член ордена. Хотя большинство посвящённых обучаются на планете Фоулстоун живя аскетом в отшельничестве, иногда странствующий член ордена Молота берёт ученика в дорогу.

Требуемая карьера: Любая

Альтернативный ранг: 1 или выше (5000 опыта)

Требования: Интеллект 35, Выносливость 35

Другие требования: Этот ПИ должен был учиться у одного или нескольких аскетов Фоулстоуна и совершить по крайней мере одно паломничество к Святилищу Молота на этом мире.

Убедительная риторика (convincing rhetoric)

Требования: Обыденное знание (любое), Учёное знание (Любое), Профессия (любая), Мнемоник

Тщательно продуманная речь этого исследователя помогает ему привлечь союзников на свою сторону с помощью тщательно рассчитанных апелляций как к эмоциям, так и к разуму.

Этот ПИ может использовать Интеллект вместо Общительности для тестов на Обаяние, Командование, Трёп и Исполнителя (рассказчик).

Оружие праведников

“Мы – орудие Императора. Он даровал нам оружие, чтобы мы могли нести Его свет даже в самые тёмные уголки галактики”

– Женеувьева Алмас

Оружие человечества многочисленно и разнообразно: от меча и болтера, до мощных автопушек и экзотического археотеха Тёмной эры технологий. Будь то грешник или святой, тем, кто бродит по тёмным уголкам Коронуса, доступно огромное количество оружия.

В данной главе подробно рассказывается о некоторых из бесчисленных образцов оружия, доспехов, экипировки и других устройств, которые можно найти в Коронусе. В то время, как некоторые из предметов были бы знакомы многим вольным торговцам и их экипажам, большинство из них являются странными и необычными предметами, находящимися далеко за пределами понимания большинства. Однако те, кто хотел бы принести Имперское Кредо в затерянные во тьме миры или кто ищет наквивы в богом забытых местах, более привычны к странному и необычному и могут оказаться обладателями по крайней мере некоторых из этих вещей.

Оружие дальнего боя

Мудрый человек знает, что нужно держать своих друзей близко, а врагов на безопасном расстоянии, предпочтительно пробиваемых пулями или болтами. С этой целью большинство ПИ в Коронусе имеют при себе ту или иную форму оружия дальнего боя. Будь это свинце́мёты из Латунного города, древние порождения кузниц Марса, или огнемёты, освящённые кардиналами Адептус Министорум, существует бесчисленное множество инструментов, способных приносить смерть на расстоянии.

Лазерное оружие

В Коронусе можно найти лазганы бесчисленного множества разновидностей: от настоящих шедевров искусства прямиком из Станков, не покидающих оружейен вольных торговцев, до собранных из мусора отбросами с нижних палуб.

Пистолет Кловис FP-14 “Уродец” (Clovis FP-14 “Twist” Pistol)

Изготовленный на коленке и печально известный своей ненадёжностью пистолет Кловис Муниторум FP-14 “Уродец”, тем не менее, нашёл покупателей среди подпольных торговцев, наёмников и преступников по одной простой причине: он очень мал и его легко спрятать. Помещающийся в ладони пистолет, часто высмеивают как игрушку, но смекалистые оперативники находят его полезным в качестве запасного оружия на крайний случай, страховки от ситуаций, которые могут пойти совершенно наперекосяк. Крошечного блока питания достаточно только для одного смертельного выстрела, но иногда он может стать разницей между жизнью и смертью. Обычно хранящийся в пристегнутой к запястью быстросъёмной кобуре, безобидный пистолет можно выхватить простым движением, что позволяет пользователю быстро пристрелить любого потенциального противника. Это оружие можно найти в портах с дурной репутацией по всему Коронусу.

ПИ может использовать это оружие в качестве Свободного Действия, даже если у него нет таланта Быстрое выхватывание. Тесты на Бдительность, Проницательность или Поиск, проводимые с целью обнаружения этого оружия, наказываются штрафом в -20.

Лазган Меровеч Модель 481 “Убеждающий” (Merovech Model 481 “Persuader” Lasgun)

Разработанный для ближнего боя, траншейных боёв и ведения боевых действий

Новое свойство оружия: Очищающий огонь (cleansing fire)

Освящённый прометий и священные масла Министорума и Святого Ордоса являются мощным оружием против ведьм, еретиков и нечистых, выжигая порчу тела и души в аду священного огня, который горит жарче любого естественного пламени.

Когда цель поражена оружием с таким свойством, она должна пройти **Серьёзный (+0) тест Силы воли** или загореться (см. стр. 289 ОКП *Rogue Trader*). Если к оружию со свойством **Зажигательное** добавляется **Очищающий огонь**, цель получает 1d10 дополнительного энергетического урона (игнорирующего Броню и бонус Выносливости) каждый раз, когда она не проходит тест на тушение пламени.

Новое свойство оружия: Освящённое (sanctified)

Освящённое оружие благословляется смертными агентами Императора и наделяется силой сразить ведьму, еретика и демона. Эти божественные инструменты особенно эффективны против созданий Имматериума и могут сыграть решающую роль в изгнании порождённых варпом ужасов.

Священное оружие игнорирует бонус Выносливости, предоставляемый особенностью “Демон”, и позволяет владельцу уничтожать существ с особенностью “Порождение кошмаров”.

в городских условиях, этот лазган способен вести огонь с невероятной скоростью. Хотя “Убеждающий” предназначался для СПО и Гвардий, его также очень полюбили деятели преступного мира, ищущих преимущество в чистой огневой мощи. Компактный размер в сочетании с большим объёмом выдаваемого огня делает его отличным универсальным выбором для большинства боевых ситуаций, хотя относительно небольшая дальность может стать проблемой на открытом поле боя. Однако для большинства его недостатки намного перевешиваются полезностью, особенно в сочетании с негабаритным “барабанным” блоком питания, который почти удваивает боезапас.

Оружие с твердотельными снарядами

За пределами Империи боеприпасы могут быть чрезвычайно ценным ресурсом, и для путешественника в одиночку по затерянному миру миссионера такая нехватка действительно может стать насущным фактором. В то время как некоторые люди предпочитают лазерное оружие из-за, другие предпочитают более вариативное с твердотельными снарядами. Размер обоймы с лихвой компенсируется смертоносностью. Некоторые виды оружия с твердотельными снарядами могут даже стрелять редкими освящёнными боеприпасами, предназначенными для уничтожения ведьм и потусторонних ужасов.

Автопистолет Линдворм А-25А “Вулкан” (Lyndwyrm A-25A “Volcano” Autopistol)

Оружейная компания Линдворм, один из крупнейших поставщиков боеприпасов в Каликсиде, производит один из самых востребованных автопистолетов в сегменте. Изготовленный по строгим стандартам, не уступающим мирам Станков, “Вулкан” славится надёжностью, его механизмы настолько точно откалиброваны, что он почти никогда не заедает и не даёт осечек. Несколько режимов стрельбы позволяет пользователю быстро переключаться между полуавтоматическим и автоматическим. Репутация этого оружия такова, что солдаты, архимилитанты и охотники за головами в Коронусе платят непомерные суммы, чтобы заполучить “Вулкан”.

Таблица 3-1: Стрелковое оружие

Наименование	Класс	Дальноб	Скорост	Урон	Бронеб	Маг	Перез	Особ	Вес	Доступн
Лазерное оружие										
Кловис	Пистолет	20 м	S/–/–	1d10+4 Энерг	0	1	Полн	Ненадёж	0,5 кг	Среднее
“Убеждающий”	Лёгкое	40 м	S/3/10	1d10+2 Энерг	0	30 †	Полн	Неточн	3,5 кг	Скудное
Оружие с твердотельными снарядами										
“Вулкан”	Пистолет	30 м	S/2/6	1d10+2 Ударн	0	18	Полн	Надёж	3 кг	Скудное
Дробовик Люция	Лёгкое	30 м	S/3/–	1d10+5 Ударн	0	8	2 Полн	Разлёт, Ненадёж	5,5 кг	Скудное
Гроксобойка	Лёгкое	110 м	S/–/–	1d10+4 Ударн	4	5	2 Полн	Ненадёж	6 кг	Обычное
Автопушка М34	Тяжёлое	300 м	S/3/–	3d10+8 Ударн	6	20	2 Полн	Надёж	40 кг	Оч редкое
Болтерное оружие										
Болтер “Осуждающий” (болт)	Лёгкое	90 м	S/2/4	1d10+5 Взрыв	4	24	2 Полн	Разрыв, Освящён	7,5 кг	Чрезвычайно редкое
Болтер “Осуждающий” (арбалет)	Лёгкое	45 м	S/–/–	1d10+3 Режущ	2	1	2 Полн	Точное, Освящён	7,5 кг	Чрезвычайно редкое
“Бич”	Лёгкое	90 м	S/2/4	1d10+5 Взрыв	4	24	Полн	Разрыв, Надёж	9 кг	Скудное
“Ризничий”	Пистолет	30 м	S/2/–	1d10+6 Взрыв	4	6	Полн	Разрыв, Надёж	3,5 кг	Оч редкое
Мельта оружие										
Шахтёрский резак (Широкий луч)	Тяжёлое	10 м	S/–/–	2d10+4 Энерг	11	6	3 Полн	Разлёт	36 кг	Редкое
Шахтёрский резак (Фокусированный луч)	Тяжёлое	5 м	S/–/–	3d10+8 Энерг	13	6	3 Полн	Перегрев	36 кг	Редкое

† Магази́нный бараба́н увеличивает обо́йму до 50 и добавляет 2 кг к весу оружия. Он изменяет Доступность оружия на Редкое.

Некоторые из последователей Жене́вьевы Алмас на Покое Трейнора предпочитали это оружие во время восстания против ксеносов, ныне известных только как «Вредители». Их оружие, украшенное алым клинком, символизирующим знаменитый меч Алмас, иногда можно найти в руках миссионеров и других благочестивых воинов, которые стремятся уничтожить отступников в Коронусе.

Оружие последователей Алмас имеет тот же профиль, что и обычный автопистолет “Вулкан”, но с небольшими изменениями: Освящённое, Лучшего качества.

Гроксобойка (Grox Gun)

Общее название для широкого спектра крупнокалиберных винтовок, производимых тысячами мануфактур и миров-кузниц по всей Каликсиде. Гроксобойки названы так за их способность убивать гроксов одним выстрелом. Они бывают разных форм и размеров, хотя, как правило, это длинноствольные ружья для охоты. Несмотря на то, что это оружие не отличается высокой точностью изготовления или особой надёжностью, оно является дешёвым, функциональным и широко доступно во многих мирах Коронуса.

Дробовик модели Люция Mk22c (Lucius-pattern Mk22c Shotgun)

Дробовик Mk22c, произведённый на мире-кузнице Люция для использования корпусом смерти Крига, оснащён необычным барабанным магазином на 8 патронов и газовым самозарядным ударно-спусковым механизмом. Хотя механизм подвержен механическим повреждениям, большой калибр и высокая скорострельность делают его смертоносным в ближнем бою и любимым среди криговцев, а также среди исследователей космоса, что ценят убойную силу.

Автопушка М34 (M34 Autocannon)

Автопушки — это крупнокалиберные орудия поддержки, которые стреляют плотными, высокоскоростными твердотельными снарядами, предназначенными для пробивания брони. Это тяжёлое вооружение широко используется Имперской Гвардией, а также многими СПО и армиями ренегатов. Хотя они вряд ли пробьют адамантит и керамит силовой брони, но могут уничтожить лёгкую и среднюю технику. Автопушки также могут обеспечить эффективную противопехотную поддержку, особенно если стрелок использует осколочно-фугасные снаряды для увеличения смертоносности.

Автопушка М34 — это более старая версия распространённой модели Имперской Гвардии, используемой по всей Каликсиде, и в ней используется крепление на треноге. Хотя пушкой сможет справиться и один, хотя в идеале для перемещения, настройки и помощи в перезарядке оружия требуется расчёт из двух человек. Если к пушке приписаны двое, то Перезарядку можно осуществить за Действие.

Болтерное оружие

Подобно оружию с твердотельными снарядами, болтерное оружие часто может быть заряжено различными видами боеприпасов, что повышают смертоносность против определённых типов врагов. Дороговизна и суммарный вес снарядов вполне оправдывается огневой мощью.

Болтер модели “Осуждающий” (Condemnor Boltgun)

Это специализированное комбинированное оружие так часто видели в руках инквизиторов Ордо Еретикус, что сейчас ассоциируется исключительно с ними. Меткое название

Таблица 3-1: Стрелковое оружие

Наименование	Класс	Дальноб	Скорост	Урон	Бронеб	Маг	Перез	Особ	Вес	Доступн
Плазменное оружие										
Пушка М31	Тяжел	150 м	S/-/-	2d10+10 Энерг	8	20	5 Полн	Врыв (1), Перегр	45 кг	Почти уник
“Асандр”	Лёгкое	90 м	S/2/-	1d10+7 Энерг	6	40	5 Полн	Перегр, Нестаб	18 кг	Очень редк
Огнемёты										
Инсцинератор	Лёгкое	20 м	S/-/-	1d10+8 Энерг	4	6	2 Полн	Очищ. пламя, Зажиг, Освящ.	6 кг	Чрезв редкий
“Раскаение”	Пистолет	10 м	S/-/-	1d10+4 Энерг	2	2	2 Полн	Зажиг, Отравл.	4 кг	Очень редк
Примитивное оружие дальнего боя										
Духовое ружьё	Лёгкое	20 м	S/-/-	1d5 Режущ	0	1	Полов	Точное, Примитв., Отравл.	0,5 кг	Средн
Фаларика	Метат	10 м	S/-/-	1d10+1 Режущ	1	1	---	Примитв., Разрыв.	2,5 кг	Скудн
Копьёметалка	Метат	20 м	S/-/-	1d10 Режущ	2	1	Полн	Примитв.	1,5 кг	Средн
Пусковые установки										
“Соллекс”	Тяжел	500 м	S/-/-	3d10+10 Взрыв	10	1	3 Полн	Точное, Врыв (1), Перегр	38 кг	Чрезв редкий
Экзотическое оружие дальнего боя										
Эксикаторная винтовка	Лёгкое	40 м	S/-/-	1d10+6 Энерг	2	8	Полн	Неточное	6,5 кг	Чрезв редкий
Преобразовательный излучатель (Близк. или рукопашная дистанция)	Тяжел	150 м	S/-/-	1d10+6 Энерг	4	6	2 Полн	Врыв (1), Перез	55 кг	Почти уник
Преобразовательный излучатель (Сред. дистан)	Тяжел	150 м	S/-/-	2d10+8 Энерг	8	6	2 Полн	Врыв (2), Перез	55 кг	Почти уник
Преобразовательный излучатель (Дальн. дистанция)	Тяжел	150 м	S/-/-	3d10+10 Энерг	12	6	2 Полн	Врыв (3), Перез	55 кг	Почти уник
Нейронный измельчитель	Лёгкое	30 м	S/-/-	---	---	---	2 Полн	Разлёт	4 кг	Чрезв редкий

«Осуждающий» вселяет страх в сердца псайкеров по всей галактике. В то время как болтер сам по себе достаточно смертоносен, благословенные стрелы-колья Пургатус, выпущенные из установленного на оружии арбалета могут поражать как демонов, так и ведьм. Очень немногие из этих священных видов оружия можно найти за пределами Пасти, но они являются мощным инструментом против тех, кто владеет силами варпа.

Говорят, что Женеьеве Алмас по крайней мере один раз пользовалась особым болтганом «Осуждающий»; это оружие теперь хранится в коллекции вольного торговца Хоакина Саула. Хотя он его ценит, но не прочь предложить это в качестве разменной монеты для особо выгодных торговых соглашений с другими династиями.

Болтер Алмас имеет тот же профиль, что и Болтер осуждающего, но с небольшими изменениями: Лучшего качества, демоны и псайкеры не могут использовать Уклонение.

Болтер модели Марс MkII “Бич” (Mars-pattern MkII “Scourge” Boltgun)

В то время как модель Годвин-Де’Аз является стандартной для Адептус Сороритас, болтган модели Марс MkII “Бич” пользуется популярностью у боевых сестёр ордена Эбеновой чаши в аббатстве Рассвета на Йокантосе. Следовательно, “Бич” стал излюбленным оружием нескольких миссионеров в Коронусе, особенно Женеьевы Алмас, чьи последователи с его помощью уничтожили бесчисленное множество еретиков и мутантов. “Бичи” оснащены сариссами – острым

забуренным штыком, который может с лёгкостью разрывать врагов в рукопашном бою.

При использовании в ближнем бою болтган модели Марс имеет следующий профиль: Ближний бой, 1d10+2, Бронеб. 0, Несбалансированное.

Болт-пистолет модели “Ризничий” (Sacristan Bolt Pistol)

Изготовленный Фейном из Ортлаков на Сцинтилле, этот болт-пистолет основан на почтенном образце Годвин-Де’Аз, используемом Адептус Сороритас. Хотя эти болт-пистолеты редки, дороги и очень сложны в обслуживании, они являются излюбленным оружием многих инквизиторов, и стали признаком престижа как среди миссионеров, так и среди вольных торговцев в Коронусе.

Если у стреляющего нет бонуса Силы 4 или выше, Ризничий налагает штраф -10 на тесты Дальнего боя из-за огромных размеров и отдачи.

Никомед Киф однажды получил в подарок один из этих увесистых болт-пистолетов от вольного торговца Жорна, хотя сам он редко пользовался им из-за сложности стрельбы. Позже он доверил его ордену Молота, который хранит его по сей день. Однако монахам он почти не нужен, и хотя они хранят его как реликвию, но могли бы предложить его ПИ в обмен на особенно грандиозное проявление благочестия или другую помощь.

Болт-пистолет Кифа имеет тот же профиль, что и болт-пистолет Ризничий, но с небольшими изменениями: Лучшего качества, Размер обоймы увеличен вдвое,

если бонус Силы стреляющего не равен 4 или выше, то налагается штраф -20 на тесты Дальнего боя.

Мельта оружие

Мельта оружие может использоваться и как оружие, и как эффективный инструмент для расчистки препятствий. Единственное различие между оружием и основанным на тех-же техно-тайнах инструментом заключается лишь в целях применения.

Шахтёрский резак (Mining Melta)

В бесчисленных мирах по всей галактике шахтёрские мельты используются для того, пробивать твёрдые породы в поисках полезных ископаемых. Мельты, способные плавить гранит, известняк и сланец за считанные секунды, являются бесценными инструментами. Одним из таких горнодобывающих инструментов, широко распространённым как в Каликсиде, так и Коронусе, является многозарядный тоннельный бур Кетас МТВ-7 “Амбулл”, оснащённый четырьмя регулируемыми насадками, которые позволяют пользователю плавить большую площадь породы или фокусировать лучи, чтобы расплавить особенно прочную жилу гранита.

Хотя изначально он не предназначался для использования в качестве оружия, шахтёры время от времени были вынуждены использовать его как таковое, либо для того, чтобы отбиваться от мародёрствующих хищников в тоннелях, либо от наёмников и даже других шахтёров. В глубоких тоннелях Савуки Секундус шахтёры, вооружённые кирками, лопатами и такими мельтами несколько месяцев сопротивлялись банде орков, прежде чем пришло спасение в виде Каллигоса Винтерскейла и его флагмана Клятва Императора. Хотя малая дальность делает такой тип оружия далеко не идеальным на поле боя, некоторые исследователи Коронуса взяли с собой шахтёрские мельты в качестве надёжных инструментов для расчистки коридоров как от обломков, так и от врагов.

Насадки на Кетасе можно регулировать как для широкого, так и для сфокусированного огня (два профиля приведены на стр. 4481). Широкий огонь рассеивает мельта-лучи, расширяя огневую дугу и давая возможность поразить более одной цели, в то время как сфокусированный огонь концентрирует все лучи в одной точке, увеличивая потенциальный урон и проникающую способность оружия. Регулировка сопел для переключения между широким и сфокусированным огнём требует Полудействия.

Плазменное оружие

Плазменное оружие, выстреливающее с силой крошечного солнца, является любимым оружием многих воинов в Коронусе. Их известная редкость и столь же легендарная смертоносность – как для врагов, так и для самого стреляющего – помогают укрепить репутацию многих нечестных вольных торговцев.

Плазменная пушка образца М31

Тайна создания плазменной пушки образца М31, ранее изготавливаемая в кузницах Марса в эпоху Великого крестового похода, была утеряна Империем после марсианского раскола и разрушения Магма-сити. И всё же несмотря на это, образцы этой почтенной плазменной пушки сохранялись на протяжении веков, о них с



любовью заботились те, кто ценит их исключительные качества.

Из относительно немногих сохранившихся исправных пушек образца М31 большинство находятся либо в руках древних космодесантников-предателей, которые использовали их на протяжении тысячелетий служения Разрушительным Силам, либо в арсеналах орденов первого основания, которые сохранили их как священные реликвии со времён Великого крестового похода. Однако немногие из них, в основном те, что предназначены для использования простыми людьми, попали в руки богатых коллекционеров, наёмников и отважных искателей приключений в Коронусе.

Плазменное ружьё модели “Асандр” (Asandre-pattern Plasma Gun)

После того, как Джоллус Маркетт привёл мир Асандр в лоно Империи, планета пережила период радикального технологического прогресса. С помощью Механикус и без того растущий промышленный потенциал Асандры был значительно улучшен и направлен на производство оружия и военной техники. Среди производимого на Асандре оружия есть плазменные ружья, созданные по почтенному образцу Мезоа. К сожалению, некоторый дефект в предоставленных техножрецами планах и схемах привёл к непредвиденным колебаниям выходной мощности оружия, что привело к несколько нерегулярным взрывам. Дефект был замечен адептами но, тем не менее, мануфактуры продолжают производить эти пушки.

Огнемёты

Многие фанатики Имперского Кredo пользуются огнемётным оружием. Наиболее вдумчивые из них могут рассматривать пожары как символ всепоглощающего благочестия; другим просто нравится наблюдать, как враги сгорают заживо.

Инсцинератор (Incinerator)

Сильно модифицированный огнемёт, в



котором сопло и защитная ёмкость для топливного бака изменены для размещения в них уникального топлива – психически заряженного прометия. Разработанное и изготовленное исключительно на луне Деймос техномремесленниками Адептус Механикус, это оружие изначально предназначалось только для использования святыми воинами Титана – Серыми Рыцарями. Инквизиторы из Ордо Маллеус воочию убедившись в эффективности такого оружия, постарались заполучить собственные варианты огнемётов. Подпитываемое освящённым прометием и пропитанными эфирными энергиями священными маслами, лазурное пламя горит жарче, чем когда-либо мог бы гореть любой обычный огонь.

Немногие из этих священных огнемётов можно найти за пределами Инквизиции, но некоторые попали в руки Экклезиархии. Большинство из них хранятся в оружейных складах Ковенанта Санкторум на Офелии VII, но несколько были переданы самым ревностным послам Муниторума в Миссионарум Галаксии, с помощью которых они раздают милость Императора тем, кто отказывается принять Имперское Кредо.

Ручной огнемёт “Раскаяние” из Поступи (Footfall “Repentance” Hand Flamer)

Изготовленный в Поступи некоторыми подозрительными личностями, эти маленькие огнемёты являются оружием ужаса, предназначенным для окончательного решения любого вопроса и подачи примера любому, кто встанет на пути владельца. Используя смесь очищенного прометия и токсичных химикатов, этот огнемёт не только сжигает цель, но и наполняет воздух ядовитыми парами, заставляя всех выживших в пламени задыхаться, пока яд заполняет их лёгкие. Хотя сам он никогда им не владел, последователи Джоллуса Маркетта были известны тем, что обрушивали гнев Императора на врагов своего лидера с помощью этого ужасного оружия. Некоторые члены всё ещё почитают Маркетта организаций, таких как «Хор преданных», используют это оружие и по сей день.

Версии огнемёта последователей Маркетта имеют тот же профиль, что и “Раскаяние”, но с небольшими изменениями: Хорошего качества, они дополнительно наносят 1d5 урона Силе Воли цели (после уменьшения Бронёй и бонусом Выносливости).

Примитивное оружие дальнего боя

Метательное оружие бывает разных форм, и в то время как некоторые приводятся в действие взрывчатыми веществами или функционируют на основе древних, магических секретов, другие полагаются только на силу руки владельца и остроту его глаза.

Духовое ружьё (Blowgun)

Духовые ружья – это простые трубки, что стреляют дротиками, приводимыми в действие собственным дыханием пользователя. Обычно их изготавливают из резных пород дерева или побегов тростника, но иногда делают из железных труб или даже из выдолбленных костей. Духовые ружья можно найти в бесчисленных культурах по всей галактике, а также в руках наёмных убийц, что ценят бесшумную эффективность оружия при стрельбе дротиками с токсином. Многие миссионеры встретили свой конец в тёмных, неисследованных регионах диких миров, их трупы были усеяны отравленными дротиками.

Фаларика (Falarica)

Тяжёлый дротик с длинным, тонким железным или стальным наконечником и хвостовиком. Фаларика обычно использовалась в качестве ударного оружия воинами Сетаби V. Брошенный со значительной силой, острый металлический наконечник способен пробить лёгкую броню. Сетабийцы часто привязывают к металлическому

древку горючие материалы, чтобы использовать копье в качестве зажигательного оружия, что делает её ещё более опасной в бою.

Поражённые фаларикой цели должны пройти **Рутинный (+20) тест Ловкости**, чтобы избежать возгорания (см. стр. 289 ОКИ Rogue Trader rus).

Копьеметалка (Spear-thrower)

Копьеметалка – это простой инструмент, который использует силу рычага чтобы метать снаряды с большей скоростью и дальностью. Немного больше, чем древко с насечкой или шпорой на конце для поддержки копья, которое и действует как рычаг при метании. Данное приспособление увеличивает длину броска и придаёт ему значительно больше энергии. Копьеметатель удваивает дальность метания дротика или фаларики и увеличивает Бронебойность оружия в 2 раза.

Пусковые установки

Пусковые установки охватывают широкую категорию оружия, некоторые из которых могут использоваться для метания гранат или ракет, а другие для стрельбы ещё более необычными боеприпасами.

Электропульты модели “Соллекс” (Sollex-pattern Electro-pult)

Техножрецы Соллекса на Хаддраке веками обращали свой острый ум к ведению войны, производя оружие превосходного качества. Среди созданных ими чудес – электропульт, конструкция, собранная по кусочкам из древних фрагментов СШК. Используя сложный и эзотерический электромагнитный ударный механизм, она быстро разгоняет снаряд до невероятных скоростей, обеспечивая почти беспрецедентную дальность стрельбы, точность и бронебойность.

Сложность устройства делает электропульту несколько подверженной механическим или электрическим поломкам и перегреву, и она может использовать исключительно специальные боеприпасы.

Экзотическое оружие дальнего боя

В то время как некоторые виды оружия подпадают под определённые широкие классификации, основанные на эксплуатации, дизайне или точке зрения, другие виды вооружения не поддаются таким терминам. Вольные торговцы, миссионеры и другие путешествующие за пределами Империи иногда сталкиваются с ужасающим оружием, которое гораздо более странное и трудное для понимания, чем более привычные лазган и болтер.

Преобразовательный излучатель (Conversion Beamer)

Невероятно редкие артефакты, истинную внутреннюю работу которых плохо понимают все, кроме самых образованных прислужников Омниссии, проекторы конверсионных лучей выпускают высокоэнергетические лучи, которые вызывают в их целях субатомную реакцию, преобразующую материю в энергию. Лучи усиливаются при прохождении через воздух, что парадоксальным образом делает их гораздо более смертоносными на больших расстояниях, поскольку микровзрывы набирают энергию и проникающую способность. Питаящим это оружие массивным конденсаторам требуется время для полной зарядки, что сказывается низкой скорострельностью, но их разрушительная сила неоспорима. Однако размеры и объём конверсионного излучателя затрудняют транспортировку на большие расстояния без механической поддержки.

Урон и проникающая способность конверсионного луча повышается с увеличением дальности стрельбы. Перечисленные значения относятся к короткому (или более близкому), среднему и длинному (или более дальнему) диапазонам (см. стр. ЧЧЧ83).

Таблица 3-2: Гранаты и ракеты

Наименование	Класс	Дальноб	Скорост	Урон	Бронеб	Особен	Вес	Доступн
Гранаты								
Антипсайкерские гранаты	Метательное	Бонус Силы x3	S/-/-	---	0	Взрыв (3), Оглушение	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Рад-гранаты	Метательное	Бонус Силы x3	S/-/-	2d10 Взрыв	0	Взрыв (3), Отравленное	1 кг	Редкое
Вихревые гранаты	Метательное	Бонус Силы x3	S/-/-	---	0	Взрыв (3)	1,5 кг	Почти уникальный
Ракеты								
Циклонные ракеты	---	---	S/-/-	5d10+10 Взрыв	1	Взрыв (15)	1 кг	Почти уникальный
Ракеты “искатель жизни”	---	---	S/-/-	2d10+4 Взрыв	8	Взрыв (1)	1 кг	Очень редкое

† Это оружие воздействует только на варп-сущности и цели с пси-рейтингом.

Нейронный измельчитель (Neural Shredder)

Странный и редкий нейронный измельчитель использует малопонятную технологию для причинения жертвам невероятного вреда. Как следует из названия, он способен разрушать нейронные синапсы живого мозга, что приводит к сильным припадкам, потере памяти, сознания и ужасной смерти. Поскольку оружие испускает волну энергии, настроенную на человеческий и околочеловеческий мозг, оно не наносит урона неживому материалу или существам, физиология которых слишком далека от человеческой, но проходит прямо сквозь большинство форм брони.

Данное оружие не наносит урона, как обычно. Вместо этого цель получает 2d10 урона Интеллект (игнорирующий Броню и бонус Выносливости) и должна пройти **Тяжёлый (-20) тест Выносливости** или быть оглушённой на 1 раунд. Это оружие не действует на врагов с чертами “Демон”, “Машина”, “Странная физиология” и “Порождение кошмаров”.

Эксикаторная винтовка (Dessicator Fusil)

Это странное оружие является загадкой даже для Механикус и скорее всего было разработано ксеносами. Как следует из названия, оружие буквально высасывает воду из своей цели, испаряя влагу с угрожающей скоростью. Винтовка выпускает концентрированный жёлтый луч энергии, который быстро испаряет практически любую жидкость, с которой соприкасается. От тех, кого он убивает остаётся не более чем увядшая шелуха, мумифицирующаяся в считанные мгновения. Это оружие настолько ужасно, что его запретили использовать в Порт-Странствии после серии ужасных убийств, в результате которых космическая станция была усеяна десятками мумифицированных трупов.

В дополнение к наносимому урону, поражённая цель должна пройти **Серьёзный (+0) тест Выносливости** со штрафом -5 за каждое полученное очко урона. В случае провала цель получает 5 урона Ловкости плюс 1 дополнительный урон за каждую степень провала. Если таким образом характеристика Ловкости снижается до

0, существо умирает, поскольку его кровь превращается прожорливым лучом в красную пыль.

Гранаты и ракеты

В то время как метательные взрывные устройства достаточно распространены в Коронусе, существует ряд поистине экзотических разновидностей гранат и ракет, которые выделяются своими странными и чрезвычайно разрушительными свойствами.

Антипсайкерские гранаты (Psyk-out Grenades)

Своеобразное оружие, часто используемая охотниками на ведьм и имперскими агентами, которым поручено охотиться на псайкеров и существ варпа. Эти гранаты производятся с использованием чрезвычайно редких и секретных компонентов. При взрыве они выбрасывают облако пси-реактивных частиц, что разрушают невидимые связи между реальностью и Варпом.

Оказавшиеся в радиусе взрыва псайкеры должны пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли** или быть оглушёнными на 1d5+3 раундов. Демоны и другие варп-сущности должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли** или получить 3d10 энергетического урона и быть оглушёнными на 1d5 раундов.

Рад-гранаты (Rad Grenades)

Эти гранаты подвергают тех, кто попал под их взрыв, потоку разрушительной радиации. Хотя период полураспада радиоактивных частиц составляет всего миллисекунды, что позволяет метателю вступать в ближний бой, не подвергая себя облучению, поражённые враги быстро ощущают изнуряющее воздействие радиации.

В дополнение к урону от взрыва каждая живая цель в радиусе действия гранаты должна пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость** со штрафом -5 за каждое полученное очко урона. Если цель проваливает тест, то получает 1d10 урона Выносливости плюс 2 дополнительных урона за каждую степень провала.

Таблица 3-3: Эффекты вихревой гранаты

Бросок 1d10	Результат
1-4	Вихрь сворачивается сам по себе и исчезает без следа.
5-7	Вихрь остаётся неизменным, поглощая всё, что с ним соприкасается.
8-9	Вихрь перемещается на 10 метров в случайно выбранном направлении, уничтожая всё на своем пути.
10	Вихрь расширяется, и его радиус удваивается.

Вихревые гранаты (Vortex Grenades)

Это редкое и ужасное оружие содержит механизмы, способные создавать небольшие разрывы между реальностью и варпом. Увесистая сфера размером с кулак, вихревая граната слишком велика и слишком хрупка, чтобы её можно было зарядить в гранатомёт. Любой или что-либо, попавшее в радиус поражения полностью аннигилируется, утаскивается из реальной вселенной в кошмарный Эмпирей. Разрыв в реальности ненасытно пожирает всю материю и энергию, которые вступают с ней в контакт. Из-за своей изначально непредсказуемой природы вихрь может сохраняться в течение некоторого времени или почти сразу же схлопнуться и исчезнуть.

Любая цель должна пройти **Сложный (-10) тест на Ловкость** или быть втянутой в варп и почти мгновенно погибнуть (или претерпеть гораздо худшую судьбу). Последствия погружения в варп настолько ужасны, что любой использующий вихревую гранату персонаж получает 1 очко порчи за каждого недемонического врага, которого та проглатывает. В начале каждого хода после активации вихревой гранаты бросайте 1d10 в соответствии с таблицей 3-3: эффекты вихревой гранаты и применяйте результаты.

Циклонные ракеты (Cyclonic Missiles)

Эти ракеты действуют по принципу, аналогичному их гораздо более крупным собратьям – циклонным торпедам, используемым инквизиторами для экстерминатуса. Эти боеприпасы ревниво охраняются Святым Ордосом, и обладание ими является тяжким преступлением даже для вольного торговца. Несмотря на запрет, данные ракеты время от времени попадают на чёрный рынок, и предприимчивые вольные торговцы часто обходят имперские законы, чтобы заполучить их. Заключённая в металлическую оболочку из водорода и дейтерия боеголовка ракеты, взрывается массивным огненным шаром, который горячее, чем поверхность большинства звёзд.

Поражённые цели получают урон в обычном режиме и также должны пройти **Сложный (-10) тест на Ловкость** или загореться (см. стр. 289 ОКП **Rogue Trader**). Остальные цели в радиусе 10 метров от края взрыва, не получают урона от самого взрыва, но также должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Ловкость** или загореться.

Ракеты “искатель жизни” (Life-Seeker Missiles)

Данное оружие представляет собой сильно модифицированные крак-ракеты и оснащены усовершенствованными датчиками и когитаторами наведения. Осуждаемые большинством ортодоксальных техножрецов Адептус Механикус как еретические и оскорбляющие Омниссию, эти ракеты производятся лишь в нескольких местах в Каликсиде и, следовательно, их очень трудно приобрести.

Стреляющий может пройти **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**, чтобы пробудить хищный интеллект в качестве Полудействия. Если ему это удастся, то до конца встречи он получит бонус +10 к следующему тесту Дальнего боя такой же ракетой, а его цель должна будет перебрасывать успешные проверки Уклонения.

Оружие ближнего боя

Будь то эвисцератор, которым размахивает рьяный миссионер с безумными глазами, или кинжал, вонзённый между ребер хладнокровным сенешалем, оружие ближнего боя в 41-м тысячелетии распространено повсеместно. За пределами Пасти доступен почти безграничный ассортимент режущего, колющего и дробящего оружия, и немногие исследователи в Коронусе отказались бы держать при себе какое-либо холодное оружие.



Примитивное оружие ближнего боя

От грубо выкованных кинжалов, до произведений искусства, существует бесчисленное множество форм, которые принимает оружие ближнего боя в Коронусе. Хотя многим из этих видов оружия может не хватать таких особенностей, как вращающиеся лезвия или силовое поле, в умелых руках все они чрезвычайно смертоносны.

Клинок души (Soul Blade)

Созданные вскоре после освобождения Наждуреи от хозяев-псайкеров эти великолепные двуручные мечи были подарены трём сотням самых ярких последователей Женеьевы Алмас. Являясь личными телохранителями, эти люди стали известны как спутники Алмас, а их мечи были известны в просторечии как клинки души. Выкованный лучшими мастерами Наждуреи в печах, которые, как говорят, подпитывались телами убитых псайкеров, каждый клинок был помазан и благословлён самой миссионеркой. Хотя большинство этих клинков считалось утерянными в последней битве миссионера, некоторые из них появлялись на протяжении веков по всему Коронусу, хотя и не всегда в руках тех, кто посвятил себя святому делу Алмас. Охотники на псайкеров иногда владеют этим оружием, как и воины, которые видели ужасающую мощь варпа и надеются защититься от таких невыразимых ужасов священной сталью. Когда клинок души вонзается в плоть грешника, говорят, что он пронзает и его душу, сокрушая его ужасной тяжестью его отступничества. Так-ли это на самом деле, обсуждается многочисленными учёными и реликваристами по всему Коронусу, но, тем не менее, суеверие делает мечи ценными. Клинок души – это двуручное оружие.

Атаки этим орудием наносят дополнительный урон, равный количеству очков Порчи цели делённому на 10 (округление в большую сторону).

Цеп наказания (Flail of Chastisement)

Этим трижды благословённым оружием чаще всего

пользуются ревностные миссионеры и другие агенты Экклезиархии. Он состоит из нескольких тяжёлых стальных шариков, прикреплённых длинными цепями к искусно обработанной рукояти из слоновой кости и серебра. Шарiki и цепи снабжены острыми шипами и крючьями, предназначенными для того, чтобы вцепляться в плоть жертвы. Цеп наказания – это двуручное оружие.

Если ПИ проваливает тест Навыка рукопашной с числом степеней, превышающим его бонус Навыка рукопашной, то он сам себе наносит урон равный числу степеней провала.

Нтарианский фалькс (Ntharian Falx)

Зелёный мир Нтарис известен щедростью своих урожаев. За тысячелетия до открытия прохода в Коронус жители этого мира использовали примитивные косы для сбора урожая. Фалькс – это по сути переделанный для войны простой сельскохозяйственный инструмент. Длинный двуручный фалькс представляет собой шест с большим изогнутым лезвием, заточенным с внутренней стороны до бритвенной остроты. Несмотря на примитивность, в сильных и умелых руках он может пробить лёгкую броню.

В случае успешного теста Навыка рукопашной, владелец получает бонус к Бронейности равный количеству степеней успеха.

Щит Аспис (Apsis Shield)

Обычно сделанный из дерева и обшитый металлом большой щит. Его чаще всего используют солдаты на феодальных мирах, где армии формируются в большие фаланги и сражаются массами. Защищённая стеной щитов, фаланга неуклонно продвигается вперёд, перемалывая всё, что стоит на её пути. Помимо обычной защиты их можно использовать для толчка или даже сбивания с ног врага, чтобы потом убить его одним точным ударом. Щит Аспис является одноручным.

Персонаж, вооружённый этим щитом, получает бонус +20 ко Встречной проверке на Сбивание с ног (см. стр. 275 ОКП Rogue Trader rus).

Цепное оружие

От тесных залов Поступи, до давно забытых

миров в глубинах Коронуса, вой вращающихся лезвий часто является предвестником кровавой и болезненной кончины. Некоторые миссионеры владеют цепным оружием, таким как эвисцератор и используют его чтобы продемонстрировать подавляющую власть Императора самым прямым и ужасающим образом.

Цепной кулак (Chainfist)

Цепной кулак – это силовое оружие, дополнительно оснащённое цепным клинком, предназначенным для прорезания брони и металлических покрытий. Изначально его использовали во время abordажей для вскрытия корпусов и переборок. Грозные алмазные лезвия этого оружия очень полезны в ближнем бою, и при достаточном усилии способны прорезать даже самый толстый доспех. Цепной кулак – это одноручное оружие.

Из-за того, что они лишь незначительно уступают по размеру цепным кулакам терминаторов космодесанта, ПИ должен обладать исключительной силой, чтобы правильно использовать одну из этих необычных силовых перчаток. Если у ПИ нет бонуса к силе 5 или выше, цепной кулак налагает штраф -10 на тесты Навыка рукопашной из-за огромного размера и веса.

Эвисцератор (Eviscerator)

Излюбленный фанатиками Экклезиархии и охотниками на ведьм, эвисцератор представляет собой гротескно большой двуручный цепной меч. Несмотря на громоздкость и сложность в использовании, он способен разрезать человека в доспехах пополам или вспороть шкуру самого порченного мутанта одним ударом. В Коронусе можно встретить изрядное количество эвисцераторов, которых миссионеры и фанатики, чьё рвение превосходило их воинское мастерство, принесли с собой через Пасть. Потрошитель – это двуручное оружие.

Когда атака эвисцератором вызывает Праведный гнев, она наносит дополнительно +3 урона.

Силовое оружие

Энергетическое оружие окутано смертоносным ореолом энергии, который разрушает всё, кроме самой стойкой защиты.

Молот Когнатия (Cognatine Hammer)

Это одноручное оружие изготавливается орденом Молота и является точной копией знаменитого архетехнического силового молота Никомеда Кифа. Остается загадкой как их точное количество, так и как вообще монахи умудряются их производить, учитывая скудные ресурсы Фоулстоуна.

Если ПИ держит этот молот двумя руками, он наносит дополнительно +2 урона.

Молниевые когти (Lightning Claws)

Молниевые когти – одно из самых устрашающих видов оружия ближнего боя. Эти силовые перчатки, которыми часто пользуются парами, оснащены острыми как бритва и заключёнными в силовое поле алмазными лезвиями. Они способны пронзить человека насквозь или разрезать большинство доспехов с презрительной лёгкостью. Хотя в Коронусе их трудно найти, одного вида архимилитанта или Искателя ведьм с этим оружием достаточно, чтобы заставить большинство врагов дважды подумать. Молниевые когти – это одноручное оружие. Если персонаж с бонусом Силы 4 и более носит коготь только на одной руке, а не использует как парное на обеих, то оружие приобретает свойство Громоздкое. ПИ с молниевыми

Таблица 3-1: Стрелковое оружие

Наименование	Класс	Дальноб	Урон	Бронеб	Особ	Вес	Доступн
Примитивное оружие ближнего боя							
Клинок души	Холод	—	2d10 Режуш	2	Примитив, Несбалан, Освящ	5,5 кг	Почти уник
Цеп наказания	Холод	5 м	2d10+3 Режуш	0	Гибк, Освящ, Примитив, Разрыв, Обездв	4 кг	Чрезв редкий
Нтарианский фалькс	Холод	—	1d10+4 Режуш	2	Примитив, Разрыв, Несбалан	6,5 кг	Редкий
Щит Аспис†	Холод	—	1d5+2	0	Оборонит, Примитив	4 кг	Скудн
Цепное оружие							
Цепной кулак	Холод	—	2d10 Режуш	12	Разрыв, Несбалан	15 кг	Очень редкий
Эвисцератор	Холод	—	2d10+3 Режуш	5	Разрыв, Громозд	12 кг	Очень редкий
Силовое оружие							
Молот Когнатия	Холод	—	1d10+8 Энерг	5	Сил. поле, Громозд	14 кг	Очень редкий
Молниевые когти	Холод	—	1d10+8 Энерг	8	Сил. поле, Разрыв	12 кг	Чрезв редкий
Копьё ведьмы	Холод/ Метат	—/10 м	1d10+4 Энерг	6	Очищ. пламя, Освящ, Сил. поле,	5 кг	Очень редкий
Praesidium Protectiva†	Холод	—	1d10 Энерг	0	Оборонит, Сил. поле, Освящ	7 кг	Уник
Штормовой щит†	Холод	—	1d10+1 Энерг	0	Оборонит, Сил. поле, Шоков	10 кг	Чрезв редкий
Шоковое оружие							
Топор возмездия	Холод	—	2d10 Режуш	6	Шоков, Разрыв, Несбалан	10 кг	Чрезв редкий
Электроцеп	Холод	4 м	1d10+3 Ударн	1	Гибк, Шоков	6 кг	Редкий
Экзотическое оружие ближнего боя							
Булава-жаровня	Холод	—	1d10+5 Ударн	0	Очищ. пламя, Освящ, Несбалан	6 кг	Очень редкий
Сцифианский коготь	Холод	—	1d5+5 Режуш	3	Отравл	1 кг	Чрезв редкий
Крис	Холод	—	1d5+4 Режуш	2	Разрыв, Несбалан	2,5 кг	Очень редкий
Коготь Нагорны	Холод/ Метат	—/10 м	1d10+3 Режуш	2	Гибк, Обездв, Примитив, Разрыв	1,5 кг	Редкий

† Этот предмет даёт 3 очка Брони корпусу и руке исследователя со щитом.

когтями также получает бонус +10 к тестам на Запугивание из-за откровенно устрашающего внешнего вида оружия.

Копьё ведьмы (Witch Lance)

Мощное оружие в арсенале Искателя ведьм, копьё представляет собой сочетание техно-чародейского и святости. Также известное как “силовой кол” и “эксориатор”, копьё ведьмы предназначено для полного и беспощадного уничтожения псайкеров и демонов. Копьё или кол длиной подтора метра из железа и адамантия содержит резервуар прометия, смешанного

со священными маслами и редкими антипсионическими соединениями. Когда оружие пронзает тело жертвы, эта смесь взрывается в виде струи священного огня. Копьё ведьмы – это одноручное оружие.

Нанося урон псайкерам и демонам, ПИ активирует Праведный гнев при результате 9 или 10.

Praesidium Protectiva

Считается, что в этих щитах содержатся крошечные осколки доспехов самого Императора. Легенды утверждают, что святой Когнатий носил praesidium protectiva, хотя как и в большинстве подобных историй, трудно отличить правду от вымысла. Независимо от того, действительно ли какой-либо из этих чудесных щитов содержит реликвии Императора и пропитан какой-то Его остаточной святой аурой, носящие praesidium protectiva, кажутся каким-то образом защищёнными божественной рукой провидения. Данный щит является одноручным.

Любой ПИ с талантом «Чистая вера», и владеющий настоящим praesidium protectiva, получает бонус +30 к тестам на сопротивление пси-воздействию. Кроме того, он получает силовое поле с рейтингом защиты 50, когда становится мишенью для атак демонов.

Штормовой щит (Storm Shield)

Штормовые щиты – это большие, тяжёлые щиты



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 3-5: 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 3-5: КАЧЕСТВО СИЛОВОГО ПОЛЯ

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

со встроенными в них генераторами энергополя. При активации они мерцают и потрескивают от энергии, которая при ударе разряжается с раскатом грома, что и дало им их название. Окружающее щит энергетическое поле, способно поглощать значительный урон, а сам размер устройства также обеспечивает значительную защиту любому, у кого хватит сил его удержать. В тесных коридорах звездолёта или узких залах древних гробниц штормовой щит может позволить одному воину сдерживать толпы врагов, что делает его идеальным снаряжением для телохранителя или клятвенного защитника.

Конечно, эти могущественные артефакты нелегко приобрести даже вольным торговцам. Ещё одним осложняющим фактором является то, что они чрезвычайно громоздки даже для космических десантников, не говоря уже о неаугментированных людях.

Таким образом, те немногие вольные торговцы и другие исследователи Коронуса что заимели подобные устройства предпочитают в большинстве случаев не брать их с собой, поскольку эти артефакты слишком уж неудобны для использования в любых ситуациях (даже на официальных общественных мероприятиях). Данный щит является одноручным.

В дополнение к своему профилю бронированного куска металла, штормовой щит обеспечивает владельцу силовое поле с рейтингом защиты 55 (см. Силовые поля) и никогда не разрушается, даже если используется для парирования силового оружия.

Шоковое оружие

Некоторые виды шокового оружия заточены на уничтожение целей, другие предназначены для того, чтобы причинить как можно больше боли, обжигая каждый нерв в теле.

Топор возмездия (Axe of Retribution)

Говорят, что это массивное оружие, изготовленное по образу двуглавого топора святого Ясона из Хуале. Оно усыпано токопроводящими драгоценными камнями, что были огранены до смертоносной остроты и при активации потрескивают от электричества. Эти камни делают оружие не только смертоносным, но и очень красивым. Некоторые владельцы даже утверждают, что оружие настолько острое, что удаляет загрязнения из воздуха и грех из души человека. Говорят, что последователи Женеьевы Алмас на Наждуре использовали несколько таких топоров, когда очищали от тамошних псайкеров, и эти топоры всё ещё можно найти в жестоких конфликтах, которые сотрясают этот истерзанный войной мир. Топор возмездия – это двуручное оружие.

Электроцеп (Electro-Flail)

Военная адаптация простого фермерского инструмента, используемого для обмолота зерна. Цеп часто представляет собой не что иное, как две большие палки или дубинки, соединённые короткой цепью. Электроцеп – это жестокая модификация мирного инструмента, который чаще всего можно встретить на аркофлагеллянтах, ужасающих существ, созданных из неисправимых грешников посредством невыразимых процессов Адептус Министорум. Электроцеп – это набор сегментированных звеньев, через которые элемент питания пропускает ток, чтобы сделать его более смертоносным в ближнем бою. Данное оружие позволяет аркофлагеллянтам обрушивать дикую и безумную ярость на всё и всех, что оказывается в пределах досягаемости. Электроцеп – это одноручное оружие.

Если ПИ проваливает тест Навыка рукопашной с числом степеней, превышающим его бонус Навыка рукопашной, то он сам себе наносит урон равный числу степеней провала.

Экзотическое оружие ближнего боя

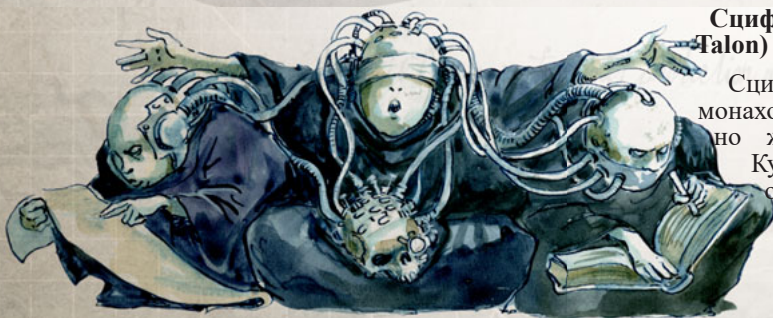
Коронус является домом для бесчисленного множества странных и уникальных видов оружия. Некоторые из них принадлежат злобным видам ксеносов или мёртвым пришельцам древности, в то время как другие сделаны людьми, что шли странными путями в своём познании искусства смерти.

Булава-жаровня со священным пламенем (Brazier of Holy Fire)

Считается, что жаровня со священным огнём освещает верующих и оставляет нечистых в кромешной тьме. Это одновременно оружие и символ божественной власти. Данное оружие способно выпускать струи горящего прометия из острых наконечников. Оно благословлено кардиналами Министорума и даруется миссионерам и воинствующим исповедникам, для помощи в несении света Императора в самые тёмные уголки галактики. Жаровня со священным огнём – это одноручное оружие.

Сцифианский ядовитый коготь (Scythian Venom Talon)

Сцифианы – это ксеносы, коварная раса воинов-монахов, что почти вымерли после короткой, но жестокой войны с орденом Багровых Кулаков. Используя обманную тактику и отравленное оружие, они смогли убить Полукса, первого магистра ордена, прежде чем кровавое возмездие космических десантников едва



не стёрло их с лица галактики. Ядовитый коготь являлся одним из основных видов оружия, широко используемого этой мерзкой расой. Оружие по форме напоминает звериный коготь, лезвие покрыто ядом из резервуара в рукоятке, и одна цапа может привести к мучительной смерти. Сцифианский ядовитый коготь – одноручное оружие.

Крис вредителей (Corrupters' Kris)

Возможно, это последние сохранившиеся реликвии вымершей расы ксеносов-рептилий, когда-то населявших Покой Трейнора. Эти клинки ценятся коллекционерами артефактов холодного оружия. Длинные, извилисто изогнутые кинжалы, часто украшенные ксеносской иконографией и оправленные в замысловато вырезанные костяные рукоятки, плохо подходящие для человеческих рук. Эти клинки чаще хранят в качестве трофеев, чем функционального оружия. Однако в руках опытного мастера они всё равно могут оказаться очень смертоносными. Крис – это одноручное оружие.



Летающий коготь Нагорны (Nagorna Flying Claw)

Мир под названием Фелварн находится сразу за Бернскуром и является домом для Нагорн, довольно странного вида ксеносов. О них сообщали несколько вольных торговцев древности, но в настоящее время ни один из ныне живущих путешественников не сталкивался лично. Нагорн считают странными не из-за физиологии, а из-за их фанатичной веры в Империум и своей версии Бога-Императора. Причины принятия ксеносами божественности Императора Человечества озадачило многих учёных. Нагорны называют Его на Терре Великим Отцом и утверждают, что посетившие их мир миссионеры и вольные торговцы являются Его посланниками. Как минимум один инквизитор по имени Горо Фейн, пытался достичь Фелварна, но записей о его путешествии и о том, удалось ли добраться, удручающе мало.

Помимо записей нескольких давно умерших капитанов, единственным убедительным доказательством существования Нагорн является ряд артефактов, находящихся в обращении в Коронусе. Одним из них является так называемый “летающий коготь”, оружие, которое Нагорны используют для заманивания в ловушку врагов. Состоящее из верёвки или цепи с похожим на коготь крючком на конце, оружие может запутывать и вгрызаться в плоть цели со смертельной эффективностью. Копии и подделки этого оружия находятся в коллекциях некоторых аристократов Каликсиды и в руках искателей сокровищ Коронуса. Подлинный коготь (если такой действительно существует) – предмет значительной ценности. Летающий коготь – одноручное оружие.

Модернизация оружия

Хотя большинство видов оружия смертоносны по определению, многие из них можно усовершенствовать, чтобы сделать насилие ещё более эффективным (или односторонним). Миссионеры иногда украшают своё оружие священными символами, смазывают священными маслами или даже вставляют в него реликвии, чтобы сделать более смертоносным против врагов Императора.

Адамантиевая гарда (Adamantine Hilt Guard)

Хотя некоторые виды холодного оружия имеют защиту для руки, её можно усилить вставив корзинчатую гарду, изготовленную из сплавов адамантия. Такие гарды обычно искусо

Таблица 3-6: Модернизация оружия

Наименование	Вес	Доступность
Адамантиевая гарда	1 кг	Редкое
Благословенный край	---	Очень редкое
Освящённый прометий	1 кг	Редкое
Электроразрядный блок	1 кг	Скудное
Псиокукулом	1,5 кг	Чрезвычайно редкое

украшены замысловатыми узорами, изображениями имперских святых или даже благородным ликом самого Императора.

Оружие с такой вставкой предоставляет дополнительные две степени успеха при успешном тесте Навыка рукопашной на талант Разоружение, а также даёт 2 дополнительных очка Брони держащей руке.

Благословенный край (Blessed Edge)

Холодное оружие можно освятить обмакнув в священные масла и мази или нанеся на него крошечные, безукоризненные знаки чистоты. В рукоятку могут быть помещены страницы Священного Писания или даже врезан зуб святого/мученика в богато украшенном реликварии. Независимо от использованных кузнецами и священниками методов, конечным результатом является благословенное оружие, предназначенное для уничтожения врагов человечества.

Холодное оружие с этим улучшением приобретает свойство Освящённое.

Освящённый прометий (Consecrated Filter Canister)

Эта маленькая канистра содержит эфирные масла и освящённый Экклезиархией благословенный прометий, который можно использовать практически в любом огнемёте.

Поток священного огня опалает не только плоть, но и душу цели, поэтому заправленный таким топливом огнемёт на 1d5 раундов приобретает свойство Освящённое и Очищающий огонь.

Электроразрядный блок (Discharge Pack)

Относительно простое устройство, которое может быть прикреплено практически к любому оружию ближнего боя. Оно представляет собой немногим больше, чем первичный элемент и электрод. Щелчком выключателя пользователь может зарядить оружие потенциально смертельным разрядом электричества.

Улучшенное таким образом оружие на 1d5 раундов приобретает свойство Шоковое. После использования блок разряжается и должен быть заменён или подзаряжен (для этого требуется подходящий источник питания или талант наподобие Светоносный заряд).



Псиокуллум

Устройство использует псичувствительные хрустальные линзы, позволяющие пользователю отслеживать цели с помощью варп-сигнатур. Эти окуляры часто подключают к оружию, чтобы оператор мог отслеживать псайкеров даже в кромешной тьме.

Псиокуллум даёт бонус +10 к навыкам Дальнего боя против псайкеров и демонов. Пользователь игнорирует все штрафы от Темноты, Тумана, Полумрака, Тени, Дыма и других эффектов, которые могли бы ухудшить видимость.

Необычные боеприпасы

Некоторые особо набожные воины идут в бой, используя освящённую или иным образом улучшенную амуницию, предназначенную для того, чтобы дать преимущество в бесконечной войне с ужасами тьмы. На просторах Коронуса предприимчивые ПИ могут найти множество видов модифицированных или освящённых боеприпасов.

Благословенные боеприпасы (Blessed Ammunition)

Молитвы и благословения истинно верующих в Императора, в сочетании с древними знаниями церковной алхимии могут превратить обычные пули в священные патроны, способные причинить вред мерзким обитателям варпа. Некоторые патроны выкованы из реликвий древних святых, закалены в пролитой крови мучеников или изготовлены с молитвами Императору об изгнании Его врагов.

Эффекты: Благословенные боеприпасы придают любому оружию свойство Освящённое.

Используется с: Любым оружием дальнего боя, у которого есть боеприпасы, которые могут быть освящены.

Конденсаторные патроны (Capacitor Rounds)

Конденсаторные снаряды передают цели разряд высокого напряжения и предназначены для выведения из строя, а не убийства. Первоначально используемые силовиками для подавления беспорядков среди рабочих, конденсаторные патроны также нашли применение среди охотников за головами, которые хотят захватить, а не убить свою цель.

Эффекты: Патроны придают оружию свойство Шоковое, а также уменьшают его урон на 4.

Используется с: Дробовики, болт-пистолеты и болтеры.

Болты драконьего огня (Dragonfire Bolts)

Данный вид боеприпасов заполнен перегретым газом, который взрывается подобно фугасу, и поэтому любое укрытие обеспечивает слабую защиту. Несмотря на то, что они производятся на нескольких мирах-кузницах сегментума, эти болты по-прежнему являются редким товаром, востребованным вольными торговцами, ополченцами, ренегатами и пиратами по всему Коронусу.

Эффекты: Болты драконьего огня придают оружию свойство Взрыв (2) и уменьшают его урон на 1. Кроме того, любое существо, поражённое болтом драконьего огня, должно пройти **Рутинный (+20) тест на Ловкость** или загореться (см. стр. 289 ОКП Rogue Trader rus).

Используется с: Болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Болты адского огня (Hellfire Bolts)

Болты «Адский огонь» доказали свою смертоносность на бесчисленных полях сражений по всей галактике. В данных боеприпасах стандартный разрывной снаряд заменён чрезвычайно мощной биокислотой, способной с пугающей эффективностью разъедать плоть и кости.

Эффекты: Болты адского огня придают оружию

ТАБЛИЦА 3-7: НЕОБЫЧНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Наименование	Доступность
Благословенные боеприпасы	Чрезвычайно редкий
Конденсаторные патроны	Редкий
Болты драконьего огня	Очень редкий
Болты адского огня	Чрезвычайно редкий
Фугасные снаряды	Скудный
Болты «Кракен»	Чрезвычайно редкий
Стрелы-колья Пургатус	Чрезвычайно редкий
Патроны «Погребальный костёр»	Почти уникальный
Болты «Мщение»	Очень редкий

свойство Отравленное снижают его Бронебойность на 2. Биокислота настолько опасна, что цель подвергается дополнительному штрафу -30 к тесту на Выносливость, когда противостоит токсичности оружия.

Используется с: Болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Фугасные снаряды (High Explosive Rounds)

Эти детонирующие при ударе снаряды используют в автопушках. И хотя они и не столь эффективны как болтерные, но также наносят серьёзный урон.

Эффекты: Фугасные снаряды изменяют тип урона автопушки на Взрывной. Придают свойство Взрыв (1), но уменьшают Бронебойность на 2.

Используется с: Автопушки.

Болты «Кракен» и проникающие снаряды (Kraken Bolts and Penetrator Rounds)

Благодаря улучшенному топливу и прочному адамантиевому сердечнику, болты «Кракен» являются идеальным кандидатом для разрушения даже самой толстой брони или прочной шкуры. Болты и проникающие снаряды производятся несколькими литейными в Каликсиде, и хотя их использование запрещено на большинстве «цивилизованных» миров, они пользуются бешеным спросом за пределами Пасты.

Эффекты: Болты «Кракен» и проникающие снаряды увеличивают Бронебойность оружия на 4, но уменьшают его урон на 1.

Используется с: Любое болтерное и твердотельное оружие.

Стрелы-колья Пургатус (Purgatus Stake-Bolts)

Эти длинные колья изготовлены из сплава серебра и адамантия, на них выгравированы молитвы и заклинания, являющиеся проклятием как для ведьмы, так и для демона. Зазубренный алмазный наконечник раскалывается при ударе и высвобождает источник святой воды и священных масел, смертельных для связанных с Эмпиреем.

Эффекты: Стрелы-колья придают оружию свойство Освящённое. Всякий раз, когда псайкер или варп-сущность поражается этим боеприпасом, они должны пройти **Серьёзный (+0) тест Силы воли**. В случае провала цель немедленно переходит к таблице 6-3: опасности варпа и применяет результат к себе (см. стр. 181 ОКП Rogue Trader rus).

Таблица 3-8: Броня

Наименование	Что защищает	Очков брони	Вес	Доступность
Вапорианская зеркальная броня	Руки, Корпус, Ноги	5	15 кг	Очень редкий
Зейтская механизированная броня	Всё	6	45 кг	Очень редкий
Ремесленная броня	Всё	10	70 кг	Чрезвычайно редкое
Ремесленная броня (освящённая)	Всё	10	75 кг	Почти уникальное
Шлем модели “Шабаш”	Голова	5	2,5 кг	Чрезвычайно редкое

Используется с: Арбалеты, Болтер модели “Осуждающий”.

Патроны “Погребальный костёр” (Pyre Rounds)

Пули с сердечником, изготовленным из измельчённых костей безымянного святого, и гильзами, на которых начертаны слова ненависти и отречения от ведьмы. Эти патроны – невероятно редкие снаряды, созданные специально для убийства псайкеров. Когда снаряд попадает в варп-дилетанта, он сжигает цель заживо в пламени собственной ереси.

Эффекты: Патроны придают оружию свойство Освящённое и Очищающий огонь. За свойство “Освящённое пламя” в случае попадания всякий псайкер автоматически проваливает тест Силы воли на 1d5 степеней. Кроме того, если поражённый псайкер попытается использовать любую Психическую технику, он дополнительно получит 1d10 энергетического урона, игнорирующего Бронию и бонус Выносливости.

Используется с: Любое стреляющее твердотельными снарядами.

Болты “Мщение” (Vengeance Rounds)

Разработанные во время Великого вычищения против космодесантников предателей, данные патроны – невероятно редкие болтерные снаряды, использующие технологию жидкого сердечника. Опасные даже для стреляющего, они, тем не менее, убийственно эффективны для пробивания брони и нанесения ужасных ран.

Эффекты: Оружие добавляет +3 к урону и Бронебойности, но получает свойство Нестабильное и Перегревающееся.

Используется с: Болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Броня

В жестокой галактике хорошая броня может означать разницу между встречей нового рассвета и концом в неглубокой могиле. Хотя даже в самой лучшей силовой броне есть уязвимости и слабые места, но даже несовершенная защита лучше, чем её полное отсутствие.

Вапорианская зеркальная броня (Vaporian Mirror Armour)

Это пластинчатый доспех, в котором каждую деталь полируют до зеркального блеска. Данную броню носили сардары пустынного мира Вапории, в самом дальнем углу Звёзд Язычников. В лучах палящего солнца планеты она сверкает подобно граням бриллианта. Изготовленная мастерами-ремесленниками, эта броня столь же мощна, сколь и красива, особенно ценится за её эффективность против лазерного оружия.

Известные нетерпимостью к иномирцам и имперским убеждениям, вапорианцы редко торгуют с чужаками. Однако ходят слухи о вольном торговце, которому удалось обменять несколько миллионов тонн воды на груз

мерцающих тканей и их легендарной зеркальной брони.

Благодаря своему зеркальному блеску и термостойкости, зеркальная броня обеспечивает дополнительные 5 очков защиты от энергетического урона. Однако из-за бросающегося в глаза доспеха владелец получает штраф -30 за все тесты на скрытность и Бесшумного шага.

Зейтская механизированная броня (Zayth Engine Armour)

Поверхность бесплодного, истерзанного мира Зейт бороздят огромные мобильные города-крепости, обеспечивая единственное убежище человеческому населению планеты после тысячелетий непрекращающейся войны. Ощетинившиеся устрашающим боевым оружием, эти необычные города-танки являются последними остатками древней, давно утраченной технологии Зейта, поддерживаемой на протяжении веков наследственными Машинными орденами.

Используемые инженерами сложные экзоскелеты предназначены для защиты и поддержания в работоспособности огромных генераторов. Хотя они менее благословлены Богом-машинной, чем большинство силовых доспехов, тем не менее броня обеспечивает определённую степень защиты от вредного воздействия окружающей среды, а его поршни и сервоприводы значительно повышают силу пользователя. Поскольку ни один клан никогда добровольно не отдал бы даже один из своих незаменимых комплектов, большинство используемых вне пределов планеты образцов были найдены на развалинах павших в бесконечной войне городов.

Зейтская механизированная броня добавляет +30 к Силе владельца и увеличивает особенность Размер на 1 (например, обычный человек среднего роста стал бы Крупным). Однако носящий получает штраф -20 на тесты Ловкости из-за неуклюжего дизайна брони и штраф -20 на тесты Восприятия из-за ограниченных углов обзора.

Специально созданная для работы во взрывоопасных машинных отделениях городов-транспортников, броня оснащена респираторами, способными поддерживать владельца в течение 10 часов. А экранирование даёт бонус +20 к тестам на Выносливость против экстремальной жары и большинства форм электромагнитного излучения. Элементов питания обычно хватает на 10 часов и пока её не подзарядить, броня будет оставаться кучей металлолома.

Ремесленная броня

Лучшая личная броня. Назвать её просто сильно модифицированной силовой бронёй, значит оскорбить. Обычно этим древним доспехам не менее нескольких тысяч лет, и они были сделаны ремесленниками несравненного мастерства с использованием сверхплотных материалов и искусно созданных механизмов контроля повреждений, которые позволяют владельцу отражать даже самые разрушительные атаки. Более того, эти доспехи часто украшены тончайшим

орнаментом и позолоченной геральдикой, а также гексаграмматическими оберегами и печатями, дающими владельцу дополнительную защиту от психических атак.

Освящённые версии подобной брони являются уникальными произведениями, демонстрирующими вершину мастерства оружейника. Невероятно редкая святая броня может стоить дороже звездолёта, и встречается гораздо реже, чем даже имперский линкор. Большинство образцов хранятся в арсеналах космических десантников или носят самыми лучшими чемпионами ордена. Однако подобную броню иногда изготавливают и для людей, в частности для инквизиторов, действующих магистров войны или даже верховных лордов Терры. Лишь несколько комплектов когда-либо попадали в частные руки, но горстке богатых и влиятельных вольных торговцев удавалось приобрести доспехи такого качества, хотя всегда с огромными затратами и усилиями. Тем не менее, престиж от обладания таким чудесным произведением заставляет некоторых вольных торговцев страстно желать их.

Ремесленная броня добавляет +20 к Силе владельца и увеличивает особенность Размер на 1 (например, обычный человек среднего роста стал бы Крупным). Элементы питания обеспечивают непрерывную работу до 24 часов, прежде чем их потребуется подзарядить или заменить. При надетом шлеме броня может функционировать как полностью герметичный скафандр. Доспех также включает в себя встроенный ауспекс, фото-визор и амортизирующие перчатки. Кроме того, реактивные сервоприводы системы дают владельцу особенность Коренастое.

Если броню дополнительно освятили для бесконечной войны с нечистыми псайкерами и сущностями варпа, она также обладает встроенными оберегами и пси-нулевыми контурами, обеспечивающими владельцу некоторую степень защиты от пси-атак. Владелец освящённого доспеха получает бонус +20 к встречным проверкам Силы Воли против психических техник, а его атаки без оружия имеют свойство Освящённое.

Шлем модели “Шабаш” (Sabbat-pattern Helm)

Данный шлем изготовлен на основе стандартного образца, повсеместно используемый сёстрами битвы начиная с середины 38-го тысячелетия.

Усовершенствованные системы шлема содержат встроенный респиратор и фото-визор Хорошего качества, позволяющие владельцу функционировать даже в самых неблагоприятных условиях боя. Шлем также изготовлен из пси-подавляющих материалов, что обеспечивает владельцу некоторую защиту от псайкеров и ведьм (бонус +20 к тестам Силы Воли против Психических техник).

Снаряжение

За пределами Пасти сокрыты бесчисленные души, которые нужно спасти, несметные сокровища, которые можно заполучить, и огромные состояния, которые необходимо сколотить. И всё же для тех, кто не готов к чудесам и опасностям Коронуса, притягательность далёких звёзд может обернуться неминуемой гибелью. Хотя оружие и доспехи критически важны для выживания тех, кто отправляется в эти неизведанные регионы, проникательные исследователи пользуются любым снаряжением,

Таблица 3-9: Одежда и снаряжение

Наименование	Вес	Доступность
Сапоги-шептуны	1,5 кг	Редкое
Табард несломленного	1,5 кг	Очень редкое
Талисман Джессет	0,1 кг	Чрезвычайно редкий
Звёздный амулет Эос	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Розарий	1 кг	Очень редкое

которое может дать даже небольшое преимущество в холодной и неумолимой галактике.

Многие миссионеры отправляются в дикие места, не имея ничего, кроме одежды и оружия. Таким образом, те немногие предметы, которые эти бесстрашные люди предпочитают носить с собой, часто имеют чрезвычайную важность.

Сапоги-шептуны (Whisper Boots)

Данные сапоги или ботинки содержат в подошвах гасители звука и их очень любят носить воры и наёмные убийцы. Несмотря на то, что обувь под запретом на нескольких планетах Каликсиды, она популярна в Коронусе среди тех, кто предпочитает не привлекать к себе слишком много внимания.

Шептуны дают владельцу дополнительные две степени успеха при успешных тестах на Бесшумный шаг.

Табард несломленного (Scapular Incorruptus)

Эту накидку носят самозванцы и приверженцы Алейниковой как символ верности делу этого миссионера. Она была принята как элемент одежды в течение столетия после её безвременной кончины. Считается, что вышитый священными символами Имперского Кredo и горячей трости (символ Алейниковой), данный табард обеспечивает мощную защиту от болезней. Так ли это на самом



деле, или только вера поддерживает последователей Надин, но её ученики, похоже действительно обладают неестественной устойчивостью к болезням, поражающим остальное человечество.

Любой ПИ с талантом Чистая Вера и носящий Табард несомненного, может потратить Очко Судьбы, чтобы автоматически пройти любой отдельный тест на устойчивость к воздействию яда, болезни или радиации со 1d5 степенями успеха.

Талисман Джессет (Djesset Talisman)

Джессет — это талисман, который носили представители высшей знати псайкеров Наждуреи. Ранее существовала традиция, при которой его вручали аристократической молодежи по достижении совершеннолетия. На вид как стилизованный глаз, чаще всего инкрустированный драгоценными рубинами или сердоликом, Джессет был носимым символом превосходства псайкеров. Точное происхождение талисмана неясно, но известно, что он символизирует всевидящее око их Багрового Бога, через которого правящий класс Наждуреи (как утверждал) черпал свои сверхъестественные силы. Талисманы хотя и являются ненавистным символом тирании на Наждуреи, иногда встречаются в других местах в качестве любопытной безделицы, и ходят слухи, что немногие выжившие псайкеры из древней знати всё ещё тайно его носят.

Талисманы Джессет действуют как пси-фокус (см. стр. 162 **ОКП Rogue Trader rus**). Кроме того, его владелец считается обученным навыку Пси-чувство.

Звёздный амулет Эос (Eos Star Amulet)

Изготовленные из фосфоресцирующих кристаллов, собранных из остатков небольшой кометы, поразившей Асандру незадолго до прибытия Джоллуса Маркетта, амулеты высоко ценятся жителями Асандры. Говорят, что звезда Эос, как позже была названа комета, возвестила о новом рассвете для всего мира. Народное поверье гласит, что ношение одного из этих светящихся золотом осколков на голой коже даёт человеку бескостный язык Маркетта. Так это или нет, но многие богатые и влиятельные люди на Асандре предпочитают носить эти амулеты.

ПИ с амулетом Эос, может повторно провести один неудачный тест Социальной проверки за игровую сессию.

Розарий (Rosarius)

Почти общепризнанный символ власти Адептус Министорум, розарий является могущественной иконой, которую носят привилегированные агенты Экклезиархии. Обычно носимый на видном месте на шее или талии на цепочке, простом шнурке или чётках, розарий немедленно вызывает уважение и страх у тех, кто живет по имперским убеждениям, и вселяет ужас в сердца тех, кто бросает им вызов. Артефакт имеет встроенное силовое поле с уровнем защиты 45 (см. Силовые поля на стр. ЧЧЧ90). Ношение розария на видном месте даёт владельцу бонус +10 ко всем тестам Социальной проверки с последователями Имперского Кредо (независимо от того, являются ли они истинно верующими или просто боятся его силы и авторитета).

Лекарства, стимуляторы, наркотики и расходные материалы

Наркотики в Коронусе варьируются от лекарственных трав, которые были разнесены

по разным мирам экипажами кораблей, до странных и смертоносных смесей, приготовленных ксеносами, такими как загадочные стриксис и друкхари, и употребляемых только в высшей степени отважными (и неразумными).

Корень Алетеи (Aletheias Root)

Хорошо известно, что корень растения Алетея обладает определённым наркотическим действием, в народе называемым как сыворотка правды. Он обладает относительно коротким временем действия, не вызывает особого привыкания и может быть легко переработан в практически безвкусное вещество. При правильном

Таблица 3-10: Лекарства и расходные материалы

Наименование	Вес	Доступность
Корень Алетеи	0,5 кг	Скудный
Лазурная шапочка	1 кг	Редкий
Коматоз	0,5 кг	Редкий
Медикус Министорум	4 кг	Очень редкий
Сок родописа	0,5 кг	Скудный

применении корень может ослабить волю человека до такой степени, что он выдаст свои самые сокровенные тайны и признается в самых тёмных грехах.

Для получения вытяжки из корня без вкуса и запаха требуется **Рутинный (+20) тест Ремесла (Химик)** и 10 минут. Для введения в пищу или напиток потребуются пройти **Серьёзный (+0) тест Химпользования**. На попытку обнаружить наркотик в пище или напитке накладывается штраф -30. После проглатывания или инъекции, индивидуум должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Выносливости** или на одну минуту получить штраф -20 на Встречную Социальную проверку с противником (плюс одна дополнительная минута за каждую степень провала).

Лазурная шапочка (Azure Cap)

Так называют гриб, произрастающий в нескольких оазисах Сидерии II. Он оказывает причудливое галлюциногенное и физиологическое воздействие на человека. Его часто употребляют местные аборигены как часть духовных или религиозных ритуалов.

Любой съевший гриб должен пройти **Сложный (-10) тест Выносливости** или страдать (наслаждаться) от сильных галлюцинаций 1d10 раундов. Для описания галлюцинаций обратитесь к **таблице 5-5: эффекты галлюциногена** (стр. 138 **ОКП Rogue Trader rus**).

Кроме того, любой ПИ получает бонус +20 к тестам на Выносливость и штраф -10 к тестам на Восприятие в течение 1d5 часов независимо от того, возникают ли какие-либо галлюциногенные эффекты. Когда действие лазурной шапочки пройдет, ПИ получает 1d5 уровня усталости.

Коматоз (Deadfall)

Извлекаемый из коры алатового дерева на Биронокс Прайм, сок обладает своеобразным токсическим действием. При приёме внутрь в надлежащей дозировке Коматоз может ввести человека в вегетативное состояние, замедляя частоту сердечных сокращений, дыхание и другие жизненно важные показатели, что практически неотличимо от смерти.

Употребивший коматоз должен пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость**, в случае



провала он немедленно впадает во временное, похожее на смерть состояние на 3d10 часов. Тесты, проведённые с целью обнаружения каких-либо признаков жизни (Бдительность, Медика, Проницательность), получают штраф -30. Если другой ПИ захочет пробудить персонажа находящегося под воздействием Коматоза, то необходимо будет пройти **Тяжёлый (-20) тест Медики**. В случае успеха цель немедленно пробуждается, в противном случае продолжает дремать. Этот тест можно повторять один раз в час.

Медикус Министорум (Medicus Ministorum)

Высоко ценимый теми, кто ухаживает за больными и ранеными, медикус министорум – это превосходный медицинский набор, содержащий одни из лучших медикаментов, которые может предложить Империи.

Использующий медикус министорум при тестах Медики получает дополнительные 2 степени успеха при успешных тестах и снижает степень неудачи на 2 (до минимума в 0).

Сок родописа (Rhodopis Juice)

Этот странный напиток, приготовленный из произрастающего на Вечнооборочной растения родопис, оказывает своеобразное воздействие на физиологию человека. Ускоряя передачу синаптических импульсов и повышая уровень серотонина в головном мозге, он может временно повысить остроту ума и улучшить память, а также изменить его социальные взаимодействия с другими, как правило, позитивным (хотя и немного более агрессивным) образом. Однако за этим обычно следует своеобразное состояние фуги и общее недомогание, а длительное употребление сока родописа может привести к привыканию.

Находящийся под воздействием сока родописа, получает дополнительные 2 степени успеха при любых успешных тестах на Общительность и Интеллект в течение 1-5 часов после его употребления. Однако когда действие сока проходит, ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест Выносливости** или получить штраф -20 к тестам на Восприятие в течение следующих 1d5 часов. Если персонаж проваливает этот тест с тремя или более степенями, то он особенно сильно страдает от пристрастия к веществу и получает дополнительный штраф -20 к тестам на Силу Воли в течение 1d5 часов (или до тех пор, пока не получит другую дозу препарата).

Инструменты

Инструментов у миссионера много, и хотя самые важные находятся у него в голове, наличие под рукой самого обычного молотка и отвёртки может значительно облегчить даже монументальные задачи.

Пепельный череп (Ashen Skull)

Звёзды Гало – это неизведанная и таинственная область галактики. А те, кто отваживается изучать в их зловещие глубины, часто ищут способ защитить не только свои тела, но и души. Среди исследователей бескрайних просторов Коронуса редкие реликвии, известные в просторечии как пепельные черепа, считаются особенно мощной защитой от духовных опасностей неизвестного. Считается, что эти артефакты – черепа умерших чёрных жрецов Маккавея, в своё время прошедших секретный ритуал, известный как Энкарта Малефикарум.

Обладатель пепельного черепа, получает бонус +10 к тестам на Силу Воли, проводимым для противодействия Психическим техникам или ментальному влиянию сущностей варпа. По усмотрению МИ, когда ПИ выигрывает таким образом Встречную проверку, он также может получить некоторое представление о своём потенциальном противнике (например, о его местоположении, природе, намерениях или даже его поверхностных мыслях).

Таблица 3-11: Инструменты

Наименование	Вес	Доступность
Пепельный череп	1 кг	Чрезв редкое
Авто-гроссбух	90 кг	Редкое
Обходной шип	0,5 кг	Редкое
Книга святого Луция	1,5 кг	Средний
Катехизис святого Друза	1 кг	Скудный
Инструменты хирурга	5 кг	Редкое
Исповедь Кобры Аквайрра	1 кг	Очень редкое
Когитатор для дешифровки	200 кг	Редкое
Дигеста Эмпория Каликсия	1,5 кг	Средний
Друзовы благовоения	0,5 кг	Редкое
Таро Императора	0,5 кг	Очень редкое
Экскуриатор	2 кг	Очень редкое
Крайтрон-плазменный детонатор	0,5 кг	Редкое
Глашатай-восхвалитель	4 кг	Редкое
Либер Еретикус	1,5 кг	Чрезв редкое
Максимы Маркетта	1 кг	Скудное
Нотарикон семи	1 кг	Редкое
Инструменты диверсанта	4 кг	Редкое
Шоковый ошейник	1,5 кг	Скудное
Торианский молитвенник	1 кг	Среднее
Плазменный сифон Улумеати	2,5 кг	Чрезв редкое
Компендиум Ван Хеуринга	2 кг	Скудное
Пустотный сундук	1000 кг	Чрезв редкое

Авто-гроссбух (Auto-Ledger)

Авто-гроссбух, представляющий собой клацающее и хрипящее устройство из латуни, стали и дерева, может выполнять работу сотни писарей. Встроенные калькулюс логи, переменные когитаторы и регистраторы данных, могут значительно помочь вольным торговцам и сенешалям в управлении грузами и инвентаризации, а также в бухгалтерском учёте множества деловых предприятий и торговых соглашений. Хотя авто-гроссбух и не является полностью надёжным инструментом, он может помочь предотвратить ошибки и финансовые катастрофы.

Когда случается Неудача с вольным торговцем, и у него (или подчинённого) есть авто-гроссбух, вычтите 5 из результата броска, чтобы определить серьёзность по таблице 9-41: неудачи (см. стр. 325 ОКП Rogue Trader rus).

Обходной шип (Bypass Spike)

Обходные шипы – это машинные интерфейсы, предназначенные для обхода электронных систем безопасности. Сложные матрицы и алгоритмы атакуют машинный дух любого когитатора или электронного устройства в поисках слабости. Пройдя через электронную защиту, обходной шип обеспечивает ограниченный доступ и контроль над машинным духом, позволяя пользователю отключать системы безопасности или получать доступ к скрытым данным.

ПИ с обходным шипом получает бонус +20 к тестам Техпользования для взлома устройств, имеющие профиль Систем Безопасности. Если ПИ успешно выполняет такой тест используя обходной шип, он сокращает время взлома на одну минуту за каждый успех до минимума в 10 секунд.

Книга святого Луция (Book of Saint Lucius)

Немногие ораторы в истории Империи могли сравниться с пламенной риторикой святого Луция с Агаты. Проповеди знаменитого исповедника публиковались и переиздавались бесчисленное количество раз на тысячах миров по всей галактике. Праведность слов почитаемого святого эхом отдаётся в течение долгих веков и продолжает вдохновлять верующих на более великие акты благочестия. В Коронусе многие миссионеры носят с собой этот том как источник вдохновения и руководства, когда они идут своим одиноким путём служения Императору.

Один раз за бой ПИ может зачитать из книги и провести **Ординарный (+10) тест на Общительность** в виде 2 Полных действий, чтобы вдохновить союзников. В случае успеха, любой союзник в пределах слышимости получит бонус +20 к тестам против Страха и Подавления до конца схватки. Если читающий убит, оглушён или проповедь будет иным образом прервана в течение этого времени, все союзники получают штраф -20 к тестам на Страх и Подавление до конца схватки.

Катехизис святого Друза (Catechism of Saint Drusus)

Ни один имперский святой не обладает большим почитанием в Каликсиде и Коронусе, чем Друз. Этот отважный воитель завершил Анжуйский крестовый поход и вернулся Каликсиду в лоно Империи. Военная проницательность великого человека была превзойдена только его глубоким благочестием и преданностью Богу-Императору. Написанный в конце жизни катехизис сочетает взгляды святого на доктринальные вопросы с уроками, которые он усвоил за свою военную жизнь. Слова Друза советуют проявлять благочестие, умеренное терпение, и рвение, подкреплённое мудростью. Своеобразный симбиоз священного текста и практического руководства, Катехизис святого Друза стал обязательным чтением как для имперских военачальников, так и для миссионеров.

Данный предмет даёт бонус +10 к тестам Командования. Кроме того, один раз за игровую сессию ПИ может пройти **Сложный (-10) тест Учёного знания (Военная тактика)** в качестве Полного действия. Если ему это удастся, каждый из союзников в радиусе 20 метров может совершить действие **Задержка** (см. стр.



272 **ОКП Rogue Trader rus**) в качестве Свободного действия до конца его следующего хода.

Инструменты хирурга (Chirurgeon's Tools)

Эти превосходные наборы хирургических инструментов, предназначенных как для спасения, так и для пыток, включают в себя скальпели, ланцеты, щипцы, зажимы, иглы, расширители, ретракторы и зонды, необходимые для проведения большинства общих операций. Хотя они практически бесполезны для непосвящённого в секреты плоти, в руках опытного хирурга эти инструменты могут стать разницей между жизнью и смертью. Точно так же в столь же умелых руках дознавателя эти инструменты могут причинять самую ужасную боль.

Один раз за игровую сессию ПИ может повторно провести неудачный тест Медики, включающий хирургическое вмешательство (прекращение кровопотери, сохранение или ампутация конечностей, установка бионики или имплантатов и т.д.) или тест на Допрос.

Исповедь Кобры Аквайрра (Confessions of Kobras Aquairre)

Кобра Аквайрре – легенда Коронуса, одинаково известный своим благочестием и жестокостью. Он был необычной личностью, поскольку являясь инквизитором, также имел и торговый патент. Когда Пасть открылась, Аквайрре возглавил огромный исследовательский флот и провёл целых сто лет, исследуя глубины неизвестного и принося Имперское Кредо десяткам миров, которые тысячелетиями оставались без слова Императора. Спустя полвека после последнего контакта с армадой, в Порт-Странстве вошёл фрегат с последними выжившими участниками экспедиции, привезший рассказы об их битвах и путешествиях, а также личный дневник Аквайрре и последнее завещание. Эти ныне запрещённые труды стали известны как «Исповедь Аквайрре» и содержат большое количество запрещённых знаний, которые многие бы сочли глубоко еретическими.

ПИ получает бонус +20 к Обыденным знаниям (Коронус), Запретным знаниям (Ксеносы) и Учёным знаниям (Легенды). Однако, если равнодушный агент инквизитора обнаружит копию «Исповеди», то ПИ получает талант **Враг** (Инквизиция).

Когитатор для дешифровки (Decryption Cogitator)

Основанный на принципах СШК, данный когитатор предназначен для оказания помощи во взломе вражеских шифров и боевых кодов. Пыхтящий, шипящий когитатор размером с массивный ящик для боеприпасов и способен запускать невероятно сложные алгоритмы, на понимание или владение которых претендуют только адепты Марса. В то время как вольные торговцы находят эти устройства полезными для чтения секретной зашифрованной переписки конкурентов, исследователи Коронуса также обнаружили, что когитатор бесценен для расшифровки писем и иероглифов давно умерших рас ксеносов.

ПИ с этим прибором считает базовыми навыками Шифры, Грамотность, Учёное знание (криптология), Тайный язык, Языкознание и Ремесло (криптограф). Кроме того, он может использовать своё умение Техпользования вместо обычного для тестирования любого из этих навыков. Однако использование дешифратора удваивает обычное количество времени, необходимое для такого перевода или взлома кода.

Дигеста Эмпория Каликсия (Digesta Emporia Calixia)

В Коронусе законы Империи применяются редко, и торговля обычно ведётся под дулом пистолета. Однако бывают случаи, когда вольные торговцы считают более практичным прибегать к юридическим соглашениям и контрактам для ведения бизнеса. В

то время как сложные торговые законы Империи представляют собой головокружительный набор эдиктов, коммерческих декретов, судебных прецедентов и древних договоров, слишком объёмистых, чтобы их можно было найти даже в величайших библиотеках галактики, наиболее часто применяемые к торговле в Каликсиде законы и предписания собраны в томе, известном как «Дигеста Эмпория Каликсия». Этот том содержит несколько тысяч юридических постановлений и мнений сотен влиятельных юристов, схоластов и магистров, относящихся к торговле в Каликсиде, настолько укоренившихся в традициях и прецедентах, что они имеют вес закона. Хотя не вся представленная информация отражает изменчивые условия рынка Коронуса, она всё же может послужить ПИ ценным ориентиром при переговорах.

ПИ получает бонус +10 к тестам Коммерции. Кроме того, он может потратить Очко Судьбы, чтобы автоматически пройти любой тест Проницательности с 1d5 успехом во время финансовых переговоров.

Друзовы благовония (Drusine Incense)

Считается, что это благовоние – смесь ладана, мирры, камфоры, гальбанума и измельчённых соцветий редкой розы с Иокантоса – изготовлено по рецепту, составленному самим святым воином Друзом в тяжёлые дни Ажуйского крестового похода. Ритуально готовится в подземельях Собора Просвещения в улье Тарус на Сцинтилле и славится своим очищающим эффектом. Высоко ценимое верующими, благовоние используется в торжественных мессах и церемониях, имеющих важное значение по всей Каликсиде и за её пределами. А мудрые люди знают, что в народных сказаниях о способности ладана отгонять зло содержится больше, чем крупица правды.

Друзовы благовония – это крупнозернистый красновато-золотистый порошок, который сжигают в кадильнице. Благовония создают облако диаметром до трёх метров. В этом облаке ПИ с талантом «Чистая вера» воспринимают особенность Страх демона или псайкера равным 1 (Тревожащий), независимо от реального уровня. Кроме того, в облаке священных благовоний Бестелесные или Фазовые варп-сущности теряют эти особенности. Одна порция благовоний горит в течение 1d10+20 минут.

Таро Императора (The Emperor's Tarot)

В течение десяти тысяч лет Император восседал на Золотом троне, неподвижный и безмолвный, как труп. Несмотря на болезненный покой, мудрые знают, что Император передаёт свою божественную волю с помощью предзнаменований, знаков и оракулов – в частности Имперского Таро. Хотя многие знакомы с бумажными репродукциями священных изображений на открытках, мало кто когда-либо держал в руках подлинные психоактивные кристаллические пластины. Ещё меньше людей способны предсказывать будущее с помощью них. Для тех, кто одарён (или проклят) пси-предчувствием, божественные предсказания этих карт могут буквально изменить судьбу ПИ.

Один раз за игровую сессию псайкер, владеющий дисциплиной Прорицание, может использовать Таро Императора, чтобы предсказать будущее отдельного человека. Псайкер должен иметь личную вещь участника (или сам участник) должны находиться рядом, совершить **Серьёзный (+0) тест Ремесла (Предсказатель)** и потратить 3d10 минут. Если псайкер добивается успеха,

персонаж, будущее которого он предсказал, получает 1 временное Очко Судьбы на время игровой сессии. Это очко можно потратить как обычно, но нельзя «сжечь». По усмотрению МИ, проведённый ритуал также может дать псайкеру некоторое представление о событиях, которые произойдут в ближайшем будущем (или в одном из возможных вариантов будущего).

Эксеруциатор (Excruciator)

Эти небольшие устройства используются при допросах еретиков, предателей и других врагов Империи, а также являются излюбленным инструментом для получения признаний от ведьм и рецидивистов. Множество моноволоконных нитей и индукционных игл торчат из этих ужасающе эффективных устройств, позволяя оператору причинять испытуемому самые ужасные мучения с помощью нервных и химических манипуляций, не травмируя жертву. Хотя эксеруциаторы обычно предназначены для инквизиторов и палачей, некоторые вольные торговцы находят их полезными для извлечения информации из тех, кто неохотно делится своими секретами.

Использование этого устройства даёт бонус +20 к тестам на Допрос, а простая демонстрация прибора даёт бонус +30 к тестам на Запугивание. Кроме того, эксеруциатор налагает штраф -20 на тесты Обмана, проводимые допрашиваемым субъектом.

Крайтрон-плазменный детонатор (Krytron-plasma Detonator)

Используя высокоэнергетический дуговой разряд для создания небольшого количества плазмы, этот детонатор прост в использовании и исключительно надёжен. Изготовленные на мирах Станков Каликсиды тайными способами, эти детонаторы пользуются большим спросом за пределами Пасти у минёров и сапёров.

Крайтрон-плазменные детонаторы дают бонус +20 к тестам Минирования умения Взрывчатка. Кроме того, если использующий одно из этих устройств ПИ случайно вызовет взрыв при закладке взрывчатки или её обезвреживании, то может потратить Очко Судьбы. Если он это сделает, то заметит контрольный сигнал устройства за мгновение до катастрофы и предотвратит взрыв в последнюю секунду отключив его.

Глашатай-восхвалитель (Laud Hailer)

Часто встраиваемый в монозадачные сервошлемы, сервиторов, второстепенных помощников или транспортное средство, Глашатай-восхвалитель провозглашает величие и божественность Императора. Поразительно громкое и пронзительное послание призвано устрашать врагов Империи.

ПИ может активировать глашатай за Полудействие. После этого он получает особенность Страх (1) на 1d5 раундов, поскольку глашатай поёт гимны ненависти и изливает праведный гнев на врагов человечества. Любой персонаж (друг или враг), включая владельца в радиусе 5 метров должен пройти **Рутинный (+20) тест Выносливости** или быть оглушённым на 1d5 раундов.

Либер Еретикус (Liber Heresius)

Вобрав в себя мудрость бесчисленных поколений охотников на ведьм и инквизиторов, этот том даёт бесценное представление о замыслах и махинациях еретиков, ведьм, псайкеров и колдунов. Вооружённые содержащимися на страницах знаниями те, кто стремится помешать нечестивым, лучше подготовлены к разоблачению коварных слуг Великого Врага и борьбе с ними. Конечно, даже обладание поверхностными знаниями в таких вопросах может подорвать любую волю и каждый проблеск выгравированных на



этих страницах ужасных слов терзает саму душу.

ПИ получает бонус +30 к тестам Запретных знаний (Демонология, Ересь, Псайкеры и Варп). Однако всякий раз, когда ПИ проваливает тест с количеством степеней, превышающим его бонус Силы Воли, то получает 1 очко порчи.

Максимумы Маркетта (Maxims of Marquette)

Дневники Джоллуса Маркетта, написанные во время его путешествия через Пасть на борту эсминца *Безграничная доблесть*, были опубликованы посмертно и дают глубокое представление о философии и методах миссионера. В сочетании с некоторыми из его более поздних работ эти дневники стали известны как «Максимумы Маркетта». Хотя многие идеи Маркетта были не совсем оригинальными, он избегал характерных для большинства миссионеров религиозных банальностей и давал тонкие советы о методах влияния на других и склонения их к какому-либо делу.

ПИ получает бонус +10 к тестам на Бартер и Обаяние, проводимым в отношении верующих в Имперское Кredo. Кроме того, Джоллус Маркетт вложил в этот том различные намёки на истинные масштабы своей деятельности, включая тайные кодовые слова, которые до сих пор используют такие организации, как «Хор преданных» на Смирении.

Нотарикон семи (Notarikon of the Seven)

Предположительно написанный гнуснопрославленными семьёй ведьмами из Поступи, Нотарикон содержит огромное количество оккультных знаний, а также системы астрологического и нумерологического гадания. Эзотерические знания в книге охватывают различные формы изопсефии, гематрии и астрологии, относящиеся к небесным телам Коронуса и, в частности, к Разломам Гекатона.

ПИ получает бонус +30 к Учёным знаниям (Легенды, Нумерология, Оккультизм) и Ремеслу (Предсказатель). Однако всякий раз, когда ПИ проваливает тест с числом степеней, превышающим бонус его Силы Воли, он получает 1 очко безумия.

Инструменты диверсанта (Saboteur's Supplies)

Такие наборы, включающие в себя несколько изящно выполненных отмычек, устройства для усиления звука и нейтрализации помех, а также специализированные дрели, предназначены для того, чтобы помочь открыть даже самые сложные замки. Хотя чаще всего они используются для гнусных деяний (как в преступном мире Коронуса, так и в охваченных интригами



политических кругах), у этих предметов есть более законное применение. Любому, кто часто проводит спасательные операции (или отваживается проникнуть в затерянные руины или забытые останки космических кораблей), иногда приходится деблокировать дверь, извлекать ценный предмет или иным образом нарушать древние протоколы безопасности, которые до сих пор действуют, когда даже их создатели давно исчезли.

ПИ получает бонус +20 к тестам на Безопасность, выполняемым для открытия механических замков, удаления защищённых объектов или иного преодоления подобных препятствий. Кроме того, инструменты диверсанта делают такие попытки значительно тише и налагают штраф -20 на тесты Бдительности любого враждебного персонажа, который может подслушать попытки взломать замок.

Шоковый ошейник (Shock Collar)

Шоковые ошейники, оснащённые дистанционным пультом управления, содержат переменные электрические узлы, способные доставлять животному несмертельные разряды электричества. Хотя это может быть только частью режима дрессировки, шоковые ошейники могут помочь держать диких зверей под контролем. Конечно, некоторым существам достаточно лишь угроза боли, другие могут бурно отреагировать на внезапный шок.

Тесты на Дрессуру, проведённые на существо с шоковым ошейником, дают бонус +20. Однако, если ПИ проваливает тест с четырьмя или более степенями, существо набрасывается на него. Животное впадает в Неистовство (стр. 107 **ОКП Rogue Trader rus**) и будет атаковать до тех пор, пока ПИ не пройдёт **Очень тяжёлый (-30) тест Дрессуры** в качестве Полного действия, чтобы вернуть зверя под контроль.

Торианский молитвенник (Thorian Missal)

Также известный как «Часослов», молитвенник представляет собой иллюстрированную книгу, содержащую молитвы, литургии, проповеди и календарь

имперских праздников. Некоторые приписывают это собрание сочинений Себастьяну Тору, древнему святому, что пришёл к величию во времена великого конфликта былых времён. Другие схоласты полагают, что книга представляет собой компиляцию сочинений Тора и некоторых его современников, собранных по кусочкам спустя некоторое время после реформаций, последовавших за эрой Отступничества.

ПИ получает бонус +20 к Обыденным знаниям (Экклезиархия, Имперское Кредо) и Учёному знанию (Имперское Кредо).

Плазменный сифон Улумеати (Uluméathi Plasma Syphon)

Это странное устройство, созданное расой ксеносов с восточной окраины галактики. Установленные в сифоне кристаллы резонируют на частотах, которые нарушают работу плазменного оружия, заставляя их промахиваться

Лишь несколько из этих устройств попали в Коронус из далёкой Улумеатической лиги, но те, что есть, пользуются большим спросом. Любой, кто попытается выстрелить из плазменного оружия в радиусе 30 метров от этого устройства, получит штраф -30 к тестам Дальнего боя. Если персонаж таким образом проваливает тест с числом степеней, превышающим его бонус Дальнего боя, снаряд отклоняется под катастрофическим углом и оружие заклинивает (или перегревается, если оно обладает таким свойством).

Компендиум ван Хеуринга (Van Heuring's Compendium)

Объехав вдоль и поперек большую часть Коронуса в качестве сенешаля вольного торговца Жорна, Григорий ван Хеуринг посетил десятки планет и управлял бесчисленными товарами, проходящими через похожие на пещеры трюмы *Света спасения*. Прилежный летописец и плодовитый писатель, ван Хеуринг вложил большую часть своих обширных знаний в сборник, каталогизирующий практически всё ценное, что попало в его распоряжение за время легендарной карьеры. Экземпляры сборника пользуются бешеной популярностью у вольных торговцев и сенешалей, его краткие исчерпывающие записи дают невероятное представление о природе и ценности практически каждого товара в Коронусе: от оружия и редких артефактов ксеносов до очищенного нефия и зверей Бернскора.

ПИ получает бонус +10 к Обыденным знаниям (Коронус) и тестам Оценки. Кроме того, некоторые схоласты пришли к выводу, что один или несколько миссионеров, прославившихся поисками легендарной гробницы Когнатия, поделились некоторой частью своих знаний с Григорием ван Хеурингом. Если в сборнике и скрыты какие-то секреты, они ещё не найдены, но предприимчивые ПИ, возможно, смогут найти то, что упустили из виду другие. МИ может использовать сборник ван Хеуринга, чтобы начать приключение, описанное в **Главе IV: Пресвятое сердце**.

Пустотный сундук (Void Coffer)

Пустотные сундуки – это ящики или сейфы, часто искусно оформленные, которые запечатываются внутренним пустотным щитом. Защищённые таким образом, пустотные сундуки почти непроницаемы и практически неразрушимы – рассказывают о экземплярах, переживших полное уничтожение звездолётов и найденных нетронутыми среди плавающих обломков. Немногие предметы настолько ценны, чтобы их можно было спрятать в этих дорогах, изготовленных на заказ сейфах, но практически всё, что защищено таким образом, обязательно будет иметь несравнимую ценность. Сложные замки и сканеры на сундуках чаще всего подключаются к биометрической информации владельца (отпечатки пальцев, сканирование сетчатки глаза, образцы ДНК

и т.д.), но ими не ограничиваются. Например, ключом могут послужить искусно изготовленный сигил, аромат особого цветка, который распускается только раз в десятилетие в далёком мире-улье Десолеум, или точная высота жужжания доставшегося по наследству древнего цепного меча.

Попытки открыть пустой сундук без ключа требуют **Адского (-60) теста Техпользования** (при этом используется особое использование этого умения – Системы безопасности). Даже если всё получилось, затем следует пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Безопасность**, чтобы открыть удерживающий крышку механический замок. Попытка открыть сундук во время работы пустотного щита практически невозможна. Попытка открыть его с помощью грубой силы (например, несколько раз выстрелить в упор) может привести к перегрузке щита, что несомненно уничтожит сундук и всё содержимое.



Святые реликвии Коронуса

Хотя наших врагов так же много, как звёзд на небе, власть Императора безгранична! Тебе нужно только иметь волю к борьбе, и Он всем обеспечит!

— Взято из последних записанных передач Женеьевы Алмас

Направленные против Империи силы столь же могущественны, сколь и коварны. Подлые группировки ксеносов и вездесущая угроза Хаоса продолжают непрерывное наступление по мирам Коронуса, даже в то время, как мерзкие ереси и орды чудовищ-мутантов стремятся развратить и уничтожить человечество изнутри. Однако, какими бы бесконечными и ужасными ни казались эти силы, власть тех, кто верит в Императора, ещё сильнее. В огне этого конфликта родились те, кого сам Император благословил развивать и защищать рассеянные миры Империи. Эти образцовые мужчины и женщины отказываются от удобств простой жизни, чтобы следовать путём миссионера. Будь то благодаря незаурядной доблести, выдающемуся руководству, замечательной находчивости или чистой непоколебимой преданности делу улучшения жизни своих собратьев, эти люди посвящают себя распространению света Имперского Кredo даже в самых тёмных уголках Империи. Поступая таким образом, они выходят за пределы своих смертных жизней и вступают в царство легенд как истинные слуги Императора. Наряду с их деяниями, инструменты, которыми пользовались эти славные люди, служат свидетельствами об их бессмертной преданности и священном служении.

Хотя количество праведников Коронуса неисчислимо, только четыре человека выделились из этой массы. Эти четыре миссионера — Женеьева Алмас, Никомед Киф, Надин Алейникова и Джоллус Маркетт, являются яркими примерами того, что значит жить во имя Бога-Императора. Оружие и снаряжение, которыми эти люди пользовались в течение своей жизни, являются неотъемлемой частью легенд о них и продолжают помогать праведникам в бесконечной борьбе с врагами человечества.

Реликвии Женеьевы Алмас

Абсолютно верная и непоколебимая даже в борьбе с самыми ужасными поборниками врагов человечества, Женеьева Алмас воплощала праведное, неподкупное правосудие Бога-Императора. Безупречная военная тактика и непревзойдённый фанатизм на поле боя изменили ход многих сражений, и её пример продолжает оставаться источником вдохновения и руководства в Коронусе. Оставшиеся после её кончины реликвии являются орудиями войны, отражающими славную, жестокую жизнь, потраченную на обращение своенравных и сокрушение врагов Императора.

Знамя Гнева (The Banner of Wrath)

Огромный боевой штандарт с имперской аквилой и ошеломляющим количеством воинственных стихов из Имперского Кredo. Знамя Гнева имеет удивительно богатую и давнюю историю использования силами Императора в Коронусе. Будучи последней владелицей, Алмас носила его в каждой битве и кампании, в которых когда-либо принимала участие, за исключением своего последнего завоевания,

и часто говорила о силе, которую он, казалось, придавал ей и её войнам в бою. Известные непревзойдённой преданностью как командиру, так и своим убеждениям, те, кто находился под её командованием, бросались на врагов, почти не опасаясь ранений или смерти, вдохновлённые видом держащей в руках штандарт Алмас. Возможно понимая, что не вернётся живой с Банестара, Женеьева передала знамя одному из своих самых любимых слуг и приказала тому проследить, чтобы оно в целости и сохранности возвратилось в руки Экклезиархии. Другие путешествовавшие по Коронусу миссионеры сохранили это в памяти. К сожалению, знамя было утеряно десятилетия назад, возможно захвачено в качестве трофея вероломными ксеносами или похоронено под грудой трупов на каком-то безымянном, залитом кровью поле боя.

Знамя Гнева — это штандарт, который можно держать одной рукой. Всякий раз, когда союзник в радиусе 30 метров наносит Праведный гнев, он автоматически проходит второй тест атаки, необходимый для нанесения дополнительного урона (см. стр. 279 **ОКП Rogue Trader rus**). Кроме того, один раз за боевое столкновение обладатель Знамени Гнева может выполнить **Сложный (-10) тест Командования** в качестве Свободного действия. Если ему это удастся, каждый союзник в радиусе 30 метров может немедленно либо переместиться в направлении к знаменосцу на количество метров, равное его бонусу Ловкости, либо совершить Натиск на врага в пределах досягаемости в качестве Свободного действия.

Последнее завоевание Алмас (Almace's Last Conquest)

В самом конце своего дерзкого нападения на полностью охваченный Хаосом мир, её силы были практически уничтожены, а оружие потеряно где-то поблизости. Алмас оказалась одна и раненая лицом к лицу с самым грозным воином мрачного мира — великим демоном Кхорна. Из всех сил пытаясь встать, когда тело было изломано, но сердце непоколебимо, Алмас взревела в последней, отчаянной мольбе к Богу-Императору о помощи. Оглядываясь по сторонам, она нашла свой залитый кровью меч. Испачканный чёрной кровью бесчисленных демонов, разбитый осколок металла, казалось, выпрыгнул у неё из рук навстречу врагу. Даже когда смерть обрушилась на неё, она подняла клинок, чтобы встретить её.

На этом этапе легенды вступают в противоречие, теряясь из-за износа веков и тысячи различных пересказов. Наиболее распространённая версия заключается в том, что эти двое убили друг друга одним ужасным ударом, но независимо от точной природы произошедших событий, говорят, что клинок выжил в бою. Домыслы домислами, но соответствующий описанию меч время от времени появлялся на разных планетах Коронуса. Неприглядный по сравнению с позолоченным оружием Экклезиархии, клинок представляет собой почти сверхъестественно острый кусок изломанного металла, приваренный к массивной двуручной рукояти. Кажется, что он всегда появляется в самых жестоких битвах, и немногие его обладатели говорили о том, что он обладает мощной яростной аурой, которая реагирует на желания владельца. В настоящий момент он находится у Кровавых слёз



Таблица 3-12: Реликтовое оружие

Наименование	Класс	Урон	Бронёб	Особ	Вес	Доступн
Последнее завоевание Алмас	Холодное	2d10+5 Режущ	7	Разрывающее, Несбалансир	16 кг	Уникальное
Заряд благочестия	Холодное	2d10+10 Энерг	9	Силовое поле, Громоздкое	20 кг	Уникальное

Таблица 3-13: Эффекты последнего завоевания Алмас

Бросок 1d10	Результат
1–2	Клинок передаёт память об убитом демоне. Его владелец немедленно получает 1 очко Порчи. Далее, он впадает в Неистовство (стр. 107 ОКП Rogue Trader rus) на следующие 1d10 раундов. Всякий раз, когда он наносит урон врагу клинком (после уменьшения Бронёй и бонусом Выносливости), враг получает Кровотечение.
3–8	Клинок обретает баланс между аспектами двух грозных воинов. При следующем нанесении урона врагу в этой схватке, он также получает дополнительно 1d10 урона.
9–10	Кажется, что сама Алмас снова сжимает клинок, её ярость прорывается на поверхность через оружие. Владелец получает талант Бесстрашие, а клинок свойства Очищающий огонь и Освящённое на следующие 1d10 раундов.

на Лоретте, которые доверяют его своему величайшему защитнику. Из-за своей тёмной истории клинок известен под названием “Последнее завоевание Алмас”. И хотя говорят, что Женеьева держала и орудовала им одной рукой, это двуручное оружие.

Последнее завоевание Алмас усиливает гнев и враждебность одним своим присутствием. Владелец клинка получает талант Ненависть к каждой группе врагов, с кем предстоит сражение. Кроме того, когда владелец в первый раз тратит Очко Судьбы во время боевого столкновения, память внутри клинка пробуждается. Бросьте 1d10 в **Таблице 3-13: Эффекты последнего завоевания Алмас**. Этот эффект возникает в дополнение к обычным эффектам израсходованного Очка Судьбы.

Тактика Алмас (Almace's Tactics)

Как и многие миссионеры до и после неё, Алмас верила, что изучение жизни святого Когнатия будет жизненно важным для распространения Имперского Кredo в Коронусе, особенно если такие исследования приведут к местонахождению его могилы. Её поиски были сосредоточены на информации, с которой она могла больше всего идентифицировать себя, а именно на его военных достижениях и активах. Поэтому она собирала любые упоминания как об археотехнологии, так и о любых культур с особенно сложными военными традициями. Она верила, что такое знание могло бы привести к гробнице. Хотя, к сожалению, ей не повезло, военные специалисты высоко ценят «Тактику». И те немногие, кто взялись за её исследование, были должным образом впечатлены описываемым археотехником (даже если описание сводилось к обслуживанию и применению в качестве оружия). Считается, что дополненная другими реликвиями или информацией о святом Когнатии, Тактика Алмаса могла бы помочь указать путь к могиле, но это в лучшем случае чистое предположение.

Тактика Алмас – это написанный на высоком готике том. Он даёт персонажу бонус +20 к тестам Учёного знания (Геральдика, Имперское Кredo, Правосудие, Легенды, Философия и Тактика Империи). Один раз за игровую сессию ПИ может потратить Очко Судьбы, чтобы автоматически добиться успеха извращения оружия от Заедания (или произвести сходный мелкий ремонт, по усмотрению МИ) с 1d5 степенями успеха.

Кроме того, книга содержит некоторые загадочные заметки о её подозрениях относительно местонахождения гробницы Когнатия. МИ может использовать этот предмет, чтобы познакомить ПИ с легендой о святом Когнатии и даже повести их в приключение, описанное в **главе IV**.

Реликвии Никомеда Кифа

Возможно, из-за его легендарного желания оправдать себя в преступлениях, в которых обвинялся его отец, рвение, с которым Никомед выполнял обязанности перед Экклезиархией и Империем, стало источником вдохновения для бесчисленного множества других миссионеров. Выдающаяся фигура даже по имперским стандартам, статуэтки и иконы, барельефы и витражи Кифа с сияющим нимбом и молотом в руке стали обычным явлением в Коронусе.

Заряд Благочестия (Piety's Charge)

Киф приобрёл этот огромный археотеховый силовой молот во время просвещения Вечноуборочной. Поразительно детализированные украшающие головку и рукоятку молота позолоченные изображения говорили о его богатой истории как декоративного инструмента, так и оружия. Киф верил, что находка этого оружия не была простой случайностью. Его близкие последователи говорили, будто бы он считал, что молот связан с могилой Когнатия, и что возможно, им даже владел сам святой. Хотя расследования Никомеда по поводу молота и могилы Когнатия так и не были завершены, оружие стало символом всего, чего Киф пытался достичь во время своих многочисленных вылазок за пределы имперского пространства. После смерти молот был доставлен в святилище на Фоулстоуне.

Несмотря на слишком вычурный церемониальный дизайн, Заряд Благочестия по-прежнему является грозным оружием в руках умелого владельца. Кроме того, замысловатые гравировки и символы свидетельствуют о его богатой истории и помогают обеспечить тесные связи владельца с Экклезиархией. Если ПИ открыто носит молот, то получает бонус +10 к любым тестам навыков взаимодействия при общении с Экклезиархией, Сёстрами Битвы и другими благочестивыми личностями, а также бонус +20 при взаимодействии с орденом Молота (при условии, что ПИ не украл его).

Учитывая огромный вес и значительную силу удара, любой враг должен пройти **Серьёзный (+0) тест Силы** или быть Сбитым с ног.

Нимб Преданного (The Halo of the Devoted)

Легенды о путешествиях Кифа по Коронусу описывают, как преданность миссионера распространению Имперского Кredo была такова, что истинные последователи действительно могли видеть, как над его головой вспыхивал видимый ореол всякий раз, когда он оказывался в опасности. Предположительно, этот ореол давал ему защиту Императора в самые мрачные часы, отклоняя пули, клинки и даже злоеvolentный огонь порченных псайкеро. По

Таблица 3-14: Другие реликвии

Наименование	Вес	Доступность
Знамя гнева	12 кг	Уникальное
Тактика Алмас	1 кг	Уникальное
Нимб преданного	0,5 кг	Уникальное
Флакон с проклятием Алейниковой	0,5 кг	Почти уникальное
<i>Folio Languor</i>	4 кг	Уникальное
Звёздная карта Алейниковой	1 кг	Уникальное
Печатка Изобретателя	0,5 кг	Уникальное

правде говоря, феномен, который Киф принял за нимб, был ещё одним достижением археотехнологии, которое он обнаружил вскоре после начала своих исследований святого Когнатия. Устройство гало реагирует на опасность для владельца и обеспечивает его защиту только в самых тяжёлых обстоятельствах. Только ещё больше укрепившись в вере изучения святого и обнаружения его могилы, Киф назвал устройство “Гало Преданного” и стал полагаться на его защиту, возможно слишком сильно, учитывая обстоятельства его смерти. Гало также хранится на Фоулстоуне, хотя учитывая непримечательный вид устройства и сопротивление тамошних монахов всем, кто пытается использовать артефакты Никомеда без разрешения, неизвестно, является ли он оригинальным. Выполненный в виде простой серебрянной цепочки, которую носят на шее, Гало представляет собой необычайно мощное защитное силовое поле.

Нимб Преданного – это силовое поле Лучшего качества с рейтингом защиты 65 (см. стр. ЧЧЧ90). Однако гало не активно постоянно и его надо включать. Для этого ПИ должен потратить Очко Судьбы и произнести молитву Императору о защите. Это активирует гало на 1d10+5 раундов и заставляет его голову светиться мягким ореолом до тех пор, пока силовое поле активно.

Устройство XED1.11178E “Убертас” (The XED1.11178E “Ubertas” Device)

Немногие открытия, сделанные Кифом за годы работы на Вечноуборочной, могут сравниться с устройством “Убертас”. Чрезвычайно сложная машина размером примерно с планетарный шаттл, это громоздкое приспособление способно заставить любые растения в определённом радиусе расти с невероятной скоростью, во много сотен раз превышающей стандартный рост.

К сожалению, простая починка устройства почти исчерпала ресурсы, и Киф так и не нашёл способа воспроизвести его технические чудеса. После смерти миссионера Адептус Механикус объявили устройство священной реликвией. Однако, когда жрецы Марса прибыли на планету, оно исчезло в выращенных им самим смертельно опасных джунглях. Хотя прислужники Бога-Машины предпринимали многочисленные попытки вернуть устройство, все посланные за ним погибли.

Устройство XED1.11178e “Убертас” действует как компонент корабля, для которого требуется один день и Тяжёлый (-20)

тест Запретного знания (Археотех) для включения. Пока оно находится в рабочем состоянии, то полностью обеспечивает все запасы продовольствия на одном судне, и экипаж никогда не страдает от голода или других последствий недоедания. Наличие источника хорошей, свежей пищи для всего корабля постоянно повышает Боевой дух на 5. Наконец, здоровый и сытый экипаж с меньшей вероятностью распространит болезнь. Устройство даёт бонус +10 к любым Медика тестам для диагностики и лечения заболеваний, которые возможны на судне. Конечно, такой древний и полезный компонент может привлечь внимание как со стороны коллег-вольных торговцев, так и других более неприятных персонажей.

Реликвии Надин Алейниковой

Хотя величайшая слава может быть на поле боя, блаженны все, кто отдаёт свои жизни на службе Богу-Императору. Чистое желание помочь и самоотверженность учиться и трудиться даже после того, как кажется, что вся надежда потеряна, могут быть так же важны, как сильная рука с мечом.

В Коронусе мало кто из миссионеров был таким скрупулезным и преданным делу, как Надин Алейникова. Просветитель, целитель, исследователь и миссионер, до конца жизни она боролась как с человеческими пороками, так и с естественными болезнями, чтобы приносить утешение и спасение собратьям по вере. Дорога к спасению вымощена кровью таких самоотверженных мучениц, и её помнят по научным исследованиям и по миллиардам людей, чьи жизни она улучшила.

Флакон с проклятием Алейниковой (Vial of Aleynikov's Bane)

Быстро мутирующее коварное заболевание из Сидерии II, ныне известное как болезнь Алейниковой, характеризуется кажущимся идиопатическим скоплением крови в различных частях тела. Это заболевание считалось неизлечимым до того момента, как Алейникова начала свою работу. И хотя она смогла добиться значительного прогресса в излечении большей части населения, это привело не только к её собственной смерти, но и к гибели почти всех на борту как торгового судна *Ночь почитания*, так и целой космической станции. Хотя планета Гильдас, и её орбитальная станция были официально закрыты на карантин после этих инцидентов, посвящённый памяти Алейниковой храм на Сидерии II всё ещё поддерживается её последователями и потомками людей, которым она помогла.

Сама по себе болезнь столь же ужасна, сколь и смертельна. Весь процесс заболевания от заражения до смерти обычно занимает около недели и начинается с резких ноющих ощущений в суставах и конечностях. В конечном итоге это приводит к вздутию живота,



ТАБЛИЦА 3-15: РЕЛИКТОВЫЕ КОРАБЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Наименование	Мощь	Простр	SP
Устройство XED1.11178e “Убертас”	3	1	N/A, Уникальное
Великий компендиум	1	3	N/A, Уникальное

изменению цвета кожи и потере чувствительности в конечностях, поскольку кровоток медленно прекращается. Жалкая жизнь жертвы медленно подходит к концу, поскольку лужи сгнившей крови проникают и застывают во внутренних органах, а гангренозные конечности начинают отваливаться от тела под собственным весом.

Несмотря на ужасающие последствия болезни, приверженцы Алейниковой время от времени носят с собой запечатанные флаконы с этим разрушительным недугом, как напоминание о жертве их покровителя. Другие, более зловещие личности также обладают образцами этой болезни.

ПИ с талантом Чистая Вера и носящий флакон, получает дополнительное Очко Судьбы. Однако это Очко может быть только потрачено и не может быть “сожжено”.

Folio Languor

Несмотря на то, что в конечном итоге Надин сама стала жертвой болезни, исключительное внимание Алейниковой к деталям и неустанная тщательность в описании причин, симптомов и методов лечения заложили основу для будущих столетий медицинских чудес. Хотя большинство её записей были утеряны при трагических обстоятельствах смерти, те немногие выжившие на борту *Ночи почитания*, рассказали об одном последнем проекте, который она стремилась завершить до своей гибели. Она запиралась в своей каюте на несколько дней кряду, лихорадочно собирая и записывая все исследования в один большой том. Хотя пока не появилось никаких подтверждающих доказательств, если такая книга и существует, она несомненно оказалась бы очень полезной в руках любых медицинских специалистов, стремящихся изучать болезни или совершенствовать свои навыки.

Folio Languor – это медицинский трактат, содержащий большую часть исследований Алейниковой как в области лечения заболеваний, так и медицинских



процедур в целом. Обладание книгой даёт бонус +10 ко всем Медика тестам и дополнительные +20 к любым тестам Медики для диагностики и лечения заболеваний.

Кроме того, с его помощью (или с аналогичным томом медицинских знаний, касающихся заразных болезней) ПИ может попытаться создать лекарство от проклятия Алейниковой. Создание лекарства требует **Адского (-60) теста Медики** и минимум недели подготовки. Если ПИ преуспеют, лекарство даёт персонажу бонус +40 к тестам на Выносливость против данной болезни и уменьшает требуемое количество степеней успеха с 5 до 3.

Звёздная карта Алейниковой

Подобно вездесущности «Знамени Гнева» Алмас и «Заряда Благочестия» Кифа в иконографии, Алейникову редко изображают без простого футляра для карт, который, как известно, она носила с собой всю свою жизнь. Хотя происхождение карты и то, как она попала в её руки остается загадкой, нет никаких сомнений в значительном влиянии, которое она оказала как на её миссию, так и на путешествие. Среди немногих сохранившихся разрозненных источников о последних днях Надин, страница, вырванная из личного дневника капитана *Ночи почитания*, проливает некоторый свет на карту.

В нём подробно рассказывается о том, как

Цепкая Гниль (The Grasping Rot)

ПИ, которому не повезло подхватить проклятие Алейниковой, получает урон Выносливости 1d5 в конце каждого дня, пока болезнь не излечивается. Пока ПИ заражён, он не может устранить нанесённый урон. За каждые потерянные 10 очков Выносливости ПИ должен выполнить **Рутинный (+20) тест Выносливости**. Если ПИ пройдёт тест с пятью или более степенями успеха, ему чудесным образом удастся избавиться от худших проявлений болезни и он сможет начать выздоравливать. Переболевший персонаж полностью восстанавливается после схватки с Проклятием Алейниковой и отныне невосприимчив к его воздействию (небольшое утешение, если к тому времени пришлось ампутировать пару конечностей). Если ПИ набирает от 0 до 4 степеней, то его состояние не ухудшается и не улучшается. Если ПИ терпит неудачу, его плоть разлагается и он получает 2d10 Резанного урона, игнорирующего броню и бонус Выносливости.

Любой персонаж, вступающий в контакт с больным ПИ (или его бранными останками), должен пройти **Очень тяжёлый (-30) тест Выносливости**. В случае непрерывного взаимодействия (например, совместного пребывания в корабельной столовой или лазарете) подвергшийся этот персонаж должен повторять тест в конце каждого часа. В случае провала МИ должен сделать бросок 1d10, при результате 6 и выше персонаж заражается проклятием Алейниковой. МИ может сделать этот второй бросок тайно или открыто, и симптомы проявятся так, как он сочтёт нужным в течение следующих нескольких дней. Для определения того, подхватил ли ПИ болезнь до проявления симптомов, требуется **Очень тяжёлый (-30) тест Медики**.

Вылечить болезнь непростая задача, и если ПИ не удастся избавиться от неё благодаря исключительному везению или невероятной стойкости, единственный способ выжить – это разработать лекарство, задача, которая оказалась непосильной для бесчисленного множества людей, включая саму Надин Алейникову. Если какие-то ответы и существуют, то они скорее всего находятся в *Folio Languor*.

Алейникова считала карту одновременно древней и абсолютно бесценной. И что её исследования привели к пониманию, что артефакт был не просто картой планет, которые посетил святой Когнатий, но и фактическим набором указаний на то, что могло быть местом его последнего упокоения. Как гласит легенда, она заболела всего через несколько дней после того, как рассказала об этом последнем удивительном открытии немногим выжившим на станции, и считается, что она умерла, крепко сжимая её в руках. Так это или нет, но малейший слух о месте упокоения этого бесценного предмета побудил бесчисленных исследователей совершать вылазки в самые тёмные уголки Коронуса.

Звёздная карта Алейниковой – это древний набор диаграмм, заметок и карт, которые навигатор корабля может использовать для определения местоположения ряда планет, фигурировавших в легенде о Когнатии. МИ следует выбрать несколько планет, как обитаемых, так и неоткрытых в пределах Коронуса и прилегающих районов, которые святой Когнатий посетил или затронул во время путешествий. Любой, кто использует звездную карту для построения курса и навигации по варпу к любой из этих планет, получает бонус +30 к тестам Навигации (Варп).

По усмотрению МИ, звездная карта также может предоставить различные зацепки (например, названия миров и различные маршруты), по которым ПИ могут следовать в поисках гробницы Когнатия.

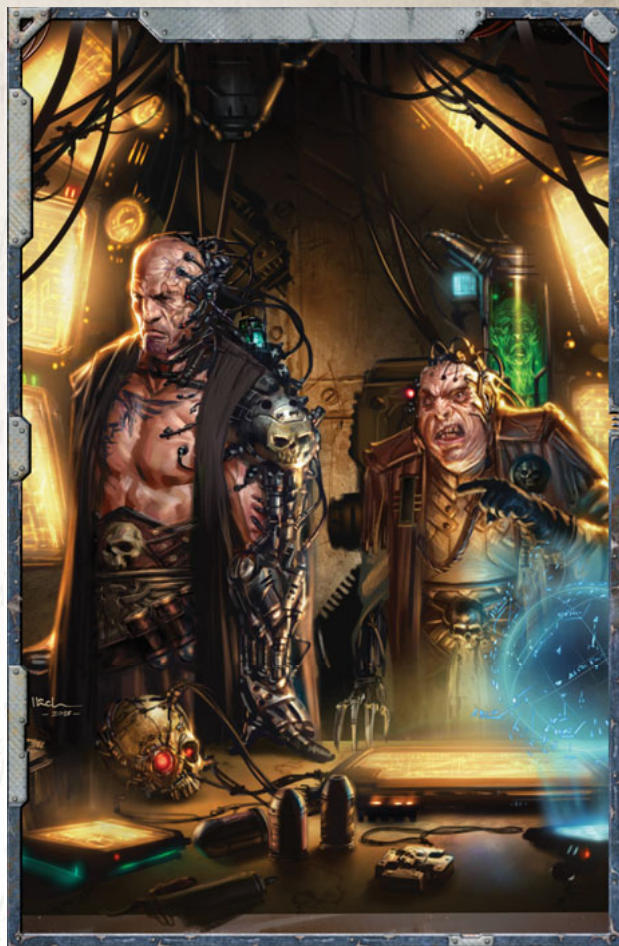
Реликвии Джоллуса Маркетта

Как завещал Император, истинное величие заключено в сердцах всех людей, если они только готовы стремиться к нему. Увы, слишком часто трусость и сомнения обустривают свои жилища там, где должны были бы обитать мужество и фанатизм, и человечество скорее ослабевает, чем просветляется, и разделяется, а не объединяется. Именно по этой причине Император наделил некоторых людей определёнными чертами характера, что позволяют им раскрыть наибольший потенциал своих товарищей и последователей. Независимо от того, проявляется ли это в форме интеллекта, дальновидности, харизмы или мудрости, это позволяет таким людям жить поистине исключительной жизнью. Эти мужчины и женщины – единственная искра, что разжигает пламя революции, единственная песчинка, что запускает лавину. Джоллус Маркетт был одним из таких лидеров, который не только верил, что может перевернуть целые планеты, но и знал, что может сделать это.

Великий компендиум (The Grand Compendium)

Немногие люди так много путешествовали или были так хорошо информированы о планетах, культурах и мотивах Царства Винтерскейла, как Джоллус Маркетт. Его огромная библиотека на эту тему, позже названная “Великий компендиум”, представляет собой сумму всего, что он узнал в своих путешествиях или, по крайней мере, всего, в чём он открыто признался бы. Темы варьируются от общих до чрезвычайно специфичных и охватывают огромное количество различных предметов. Кроме того легенда гласит, что компендиум включает в себя самую большую коллекцию информации о святом Когнатии, которая когда-либо существовала в Империи. Предположительно, Маркетт скрыл его местонахождение в других работах, тщательно зашифровав в качестве последнего испытания для любого, кто захочет пойти по его стопам. Хотя поиск и компиляция всей этой скрытой информации были бы проектом невероятного масштаба, несмотря на практически невыполнимую задачу, сам по себе

Компендиум является бесценным хранилищем информации, которую не мешало бы найти любому вольному торговцу. К сожалению, до сих пор были найдены лишь фрагменты сборника.



Слишком большой, чтобы его могли унести даже сотни человек, полный Компендиум служит компонентом корабля, который расширяет знания исследователя. Один раз за игровую сессию персонаж, имеющий доступ к Компендиуму в течение часа или дольше, может потратить Очко Судьбы. Если он это сделает, то все Обыденные знания и Учёные знания будут считаться базовыми навыками до конца игровой сессии.

По усмотрению МИ ПИ также могут использовать Компендиум как одно из средств, с помощью которого они могли бы оправдать приобретение Обыденных и Учёных знаний, обычно недоступных для выбранной карьеры в качестве элитных достижений.

Печатка Изобретателя (The Contriver's Signet)

Ни для кого не секрет, что Маркетт был одним из самых влиятельных людей с хорошими связями в Коронусе. Однако мало кто, от его коллег-миссионеров до высших планетарных владык, когда-либо узнавал секреты, стоящие за его невероятными организаторскими талантами. Сеть власти, которую ему удалось создать, выросла настолько, что могла соперничать с сетью любого лорда сектора. К сожалению, обратной стороной такой силы стало то, что после внезапной смерти Маркетта дестабилизировалось большинство планет, которые он с таким трудом обратил. Несмотря на раздробленность и опустошённость конфликтами, старая основа всё ещё сохраняется, ожидая, что такой же талантливый и целеустремлённый человек снова возьмёт бразды правления.



В качестве второстепенного аспекта своего Компендиума, Маркетт тайно работал над собственным проектом, который основывался на уникальном археотекке, которую он обнаружил в начале своих путешествий по Царству Винтерскейла. Хотя на первый взгляд это казалось не более чем довольно тусклым чёрным драгоценным камнем размером не больше пуговицы, Маркетт путём тщательного изучения и экспериментов обнаружил внутри камня невероятно сложную серию когитаторов, способных записывать, компилировать и шифровать огромные объёмы информации. Он приказал вставить его в кольцо с печаткой и выгравировать на нём свой герб. Назвав кольцо “Печаткой Изобретателя”, он принялся записывать в драгоценный камень каждый важный контакт, который он когда-либо осуществлял на протяжении жизни. Созданная так, чтобы реагировать только на его прикосновения, печатка позволяла постоянно обновлять список всех людей, на которых он когда-либо оказывал влияние. Это число огромно, поскольку Маркетт пользовался благосклонностью на бесчисленных мирах и кораблях, от огромных миров-святилищ, где храмы, строительство которых он курировал, всё ещё стоят, до крошечных человеческих популяций, которые знают Империум только по работам Маркетта. Многие старые информационные анклавы и группы информаторов всё ещё существуют в Каликсиде и Коронусе, продолжая работу миссионера спустя поколения после его кончины. Эти тайные группы, такие как “Хор Преданных” на Смирении и “Вечноверные Предвестнику” на Аркусе, всё ещё верят в ценность трудов Маркетта. А некоторые даже надеются на его скорое возвращение, утверждая, что Маркетт никогда не погибал или что он превзойдёт саму смерть, чтобы принести свет всем в Коронусе.

Эти фанатики стремятся помочь любому, кто может дать знак того, что они продолжают наследие Маркетта и не может быть лучшего знака, чем печатка, которая содержит все секреты, необходимые для завоевания симпатий таких групп.

Из-за того, что мало кто знал о важности этого кольца, оно было разделено с остальными личными вещами и останками после убийства, и его местонахождение в настоящее время неизвестно. Помимо явной трудности с поиском печатки, Маркетт перед смертью успел заблокировать кольцо сложной серией кодов, сделав его бездействующим. Однако, если бы какой-нибудь исследователь нашёл его и узнал, как активировать, у него была бы поистине потрясающая сеть контактов, всё ещё ожидающая возвращения лидера. Ходят слухи, что Маркетт даже спрятал координаты гробницы Когнатия внутри кольца, хотя содержит ли оно эту информацию или просто намёки на то, где искать, остаётся на усмотрение МИ.

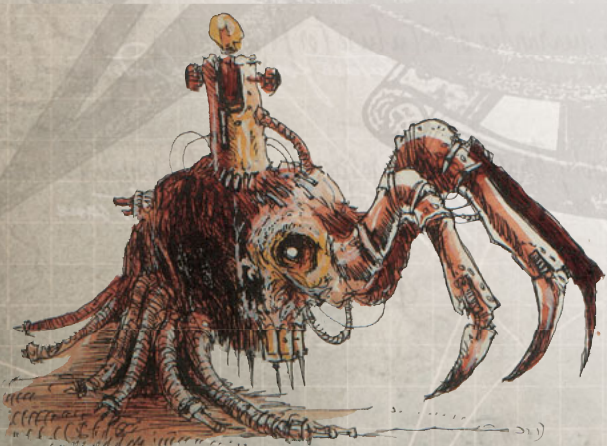
Печатка Изобретателя – это маленькое кольцо, которое можно носить на указательном или безымянном пальце. Для активации кольца требуется присутствие бранных



останков Джоллуса Маркетта (или их части), 10 минут времени и **Тяжёлый (-20) тест на Шифры (Вольные торговцы)**. Будучи активным, кольцо остаётся таким в течение практически неопределённого периода времени и предоставляет огромное количество информации об организациях и частных лицах Коронуса и Каликсиды.

ПИ получает бонус +10 к Социальным проверкам в преобразованных Маркеттом мирах. Кроме того, эта информация мгновенно привлекает владельца к сотрудничеству с почитающими Маркетта группами, такими как “Хор преданных”. Однако влияние Джоллуса простиралось далеко за пределы миров, в которые он принёс Имперское Кredo, и знания, которые он спрятал в кольце могут обеспечить невероятное преимущество практически в любой точке Коронуса. Один раз за игровую сессию ПИ с печаткой может потратить Очко Судьбы, чтобы получить талант Равный и Хорошая репутация для любой группы до конца встречи.

Влияние Маркетта на влиятельных людей, скорее всего, и стало причиной его кончины. Есть те, кто боится такой власти и ещё больше боится возвращения того, кто владеет секретами давно умершего миссионера. МИ рекомендуется подумать о том, кто убил Джоллуса Маркетта и что эти люди предпримут, если узнают о тех, кто пытается продолжить его наследие.







THE SACRED HEART

Место действия

•

Брифинг МИ

•

Часть I: Тропа святого
Когнатия

•

Предприятие

•

Исследование гробницы

•

Часть II: В Пресвятое
сердце

•

Часть III: Святая Святых

•

NPC и антагонисты

Глава IV: Пресвятое сердце

“Подумать только, по этим мрачным варп-маршрутам проходил сам святой Когнатий. Причём задолго до того, как вольные торговцы вообще смогли проникнуть через Пасть. Это унижительно. Я поклялся найти следы этого великого святого, где бы они не были. И если придётся нырнуть в бесконечные глубины бездны, я сделаю это”.

— Патер Хастус Терпин

Коронус — это невероятно обширная область космоса, наполненная всевозможными тайнами. Многие из них ксеноского происхождения, а другие ещё хуже. И лишь небольшая часть чудес рождается в результате колоссальных человеческих усилий, в непрекращающейся борьбе за право господства над судьбой. Те, кто служит великим династиям знают эти тайны и некоторые посвящают всю свою жизнь разгадыванию, казалось бы, разрозненных историй и легенд. Одной из таких историй является тайна святого Когнатия, поскольку спорные деяния этого человека предшествовали возвращению Империяма в Коронус. Хотя некоторые утверждают, что святого никогда не существовало, другие убеждены, что он в самом деле исследовал тёмные глубины космоса задолго до того, как первый вольный торговец ступил на просторы Коронуса. Возможно, единственный способ расставить все точки над Ё — это найти место последнего упокоения святого. Однако до сегодняшнего времени ещё никому не удалось даже приблизиться к разгадке — бесчисленное количество исследователей погибли или просто исчезли в ходе этой попытки.

Пресвятое сердце — это приключение для Rogue Trader, в ходе которого ПИ отправляются на поиски одного из предполагаемых мест упокоения. Конечно, рассказы о подобных местах можно услышать в каждом притоне, от Поступи до Порт-Странствия, и лишь самые неопытные или отчаявшиеся исследователи поверят им. Однако время от времени в подобных байках, среди нелепой лжи и окрошенных фантазий, попадаетея крупица правды. Но лишь очень острый ум сможет распознать её.

Место действия

“Это наша вотчина, и она была создана исключительно для нас, самых верных слуг Бога-Императора. Давайте омоем это место кровью наших врагов...”

— Женеьева Алмас

Большая часть приключения в разворачивается в огромном, похожем на собор интерьере потерпевшего крушение военного корабля, который может (или нет, на усмотрение МИ) быть давно утерянной гробницей и местом последнего упокоения самого святого Когнатия. Вопрос о том, является ли это место настоящей гробницей святого, остаётся открытым по двум причинам. Во-первых, таким образом МИ может расширить приключение по поиску настоящего места упокоения. Или просто сохранить некую недосказанность, как ещё один секрет, которым пустота не желает делиться. В Коронусе полно мест, которые могли бы стать могилой святого, и неразрешённость этого вопроса оставляет возможности для будущих игр. Таким образом, МИ волен разместить гробницу в любом мире, в котором пожелает (например, в тех, которые подробно описаны на стр. ЧЧЧ62-64).

Необязательно ограничиваться миром Вознесение Кси (см. стр. ЧЧЧ112), на котором разворачивается текущее приключение. Это сделано для того, чтобы предоставить МИ широкие возможности интегрировать данное приключение в любую уже идущую кампанию.

Во время поисков, ПИ могут даже стать выдающимися экспертами в вопросах, касающихся святого. И особенно набожный член группы может выступить лидером и повести остальных на поиски реликвий, в то время как специалист-армариус сможет найти в древних книгах подсказки, которые помогут сориентироваться в ходе путешествия. Теоретически миссионеры чрезвычайно хорошо подходят для первой роли, в то время как сенешали хороши во второй. Но на практике любой ПИ, имеющий желание найти эти древние сокровища и соответствующие навыки, может принять любую из этих ролей. Как и в любом Предприятии, акт

поиска гробницы должен предоставить всем ПИ в группе возможность проявить себя, независимо от того, исходит ли это из исследований, харизматичного убеждения, хитрого торгового устраниения конкурентов.



Брифинг МИ

“Планы полезны. Без плана вы сражаетесь вслепую, и ваши труды, скорее всего, будут напрасны. Но слишком строго полагаться на свой план ничуть не лучше, чем блуждать в темноте без такового. Независимо от того, насколько тщательно вы готовитесь, всегда учитывайте факт того, что план изменится”.

– Никомед Киф,

Размышления об обращении Зораса III

Пресвятое сердце обыгрывает и сводит воедино две темы: “Веру” и “Монетку”. Данное приключение показывает, как распространение Имперского Кредо может принести огромную прибыль. Приключение призвано подчеркнуть происхождение, способности и мотивацию сенешалей, миссионеров и других ПИ, особенно заинтересованных в использовании знаний для получения прибыли. Таких персонажей следует поощрять к тому, чтобы они играли заметную роль по мере развития событий. Конечно, не будут забыты и другие типы персонажей. Как всегда, конкретный состав группы должен оказать существенное влияние на развитие сюжета. Даже если в группе все окажутся “атеистами”, нет причин не запускать предприятие, при условии, что МИ готов сместить фокус приключения, чтобы наилучшим образом соответствовать интересам игроков.

Начальная стадия приключения фокусируется на навыках армариуса. Это может быть одержимый забытыми знаниями сенешаль, отправившийся на поиски святого места миссионер или исследователь, очарованный технологическими чудесами, связанными со святым Когнатием. Это может быть даже Мастер пустоты, ищущий останки древнего судна, или любой другой стремящийся к наживе, готовый рыться в пыльных фолиантах и древних руинах в поисках подсказок о месте, которое большинство считает легендой. Благодаря открытиям этого персонажа, ПИ узнают о потенциальном месте упокоения святого Когнатия. Однако не стоит забывать, что истории о подобных местах одинаково распространены как в преступном мире, так и аристократических салонах Порт-Странствия. Отсевание единственной крупинцы правды из массы преувеличений и откровенной лжи – вот где по-настоящему блистают навыки знатока преданий. То, насколько хорошо ПИ справляется с этой задачей, становится особенно важным в конце пути, когда ПИ достигнут гробницы. И от успешности планирования и начальных исследований будет зависеть способность бороться с угрозами внутри склепа.

Обнаружив предполагаемую могилу святого Когнатия, ПИ отправляются в это место и обнаруживают то, что оказывается разрушенным звездолётом. Внутреннее убранство этого огромного судна явно было создано самими преданными приверженцами Имперского Кредо, поскольку каждая поверхность инкрустирована сценами из учения Экклезиархии. За этим следует исследование и последующее

разграбление судна, возможность, которой должен насладиться любой смелый и амбициозный ПИ.

МИ рекомендуется провести эту часть приключения так, как если бы ПИ исследовали опасное подземелье, в равных долях заполненное монстрами и богатствами. Такого рода предприятие может сильно отличаться от интриг и эпических конфликтов, к которым привыкли некоторые вольные торговцы. Исследование корабля – рискованное занятие, и оно должно напоминать игрокам, что, независимо от их богатств и ресурсов, ПИ – смертные из плоти и крови. Однако их роль самых доверенных отпрысков династии требует идти на риск, особенно когда вознаграждение потенциально так велико.

Если в когорте вольного торговца есть миссионер или другой эксперт Имперского Кредо, то особые навыки этого персонажа вступают в игру в несколько решающих моментов по ходу действия. Это особенно верно, когда речь заходит о взаимодействии с обитателями потерпевшего крушение судна, регрессировавшими дикарями, которые, несмотря на свой деградировавший статус, сохраняют толику веры в Императора. Конечно, учитывая их извращённый разум, только человек с большим опытом в распространении света Императора, смог бы распознать веру местных жителей и пробудить её в тёмных залах Пресвятого сердца. Навыки этого персонажа действительно могут сильно помочь в конце приключения, но только объединив усилия с усилиями других ПИ, у группы есть хоть какая-то надежда узнать правду о Пресвятом сердце, не говоря уже о том, чтобы пережить ужас, скрывающийся в самом центре.

На протяжении всего приключения очки Достижений используются для отслеживания прогресса ПИ (см. стр. 318 **OKPI Rogue Trader rus** для получения подробной информации). В данном приключении очки Достижений являются мерилем того, как исследование судна влияет на Коэффициент Прибыли. Изучая извилистые проходы, ПИ делают гораздо больше, чем просто сражаются с угрозами и набивают рюкзаки добычей – скорее, они должны узнавать больше о легенде святого Когнатия с каждой комнатой, в которую они входят. Поскольку стены покрыты священными текстами и скульптурами, можно многое почерпнуть и извлечь большую пользу из содержащихся на корабле утраченных знаний. Эти очки Достижений отражают не только то, насколько успешно ПИ противостоят многочисленным угрозам, но и то, что они узнают о судьбе корабля и последователях святого. Вооружившись этой информацией, ПИ могли бы значительно увеличить свою прибыль после завершения Предприятия, продавая информацию учёным, охотникам за реликвиями и иерархам Экклезиархии.

В конце приключения ПИ узнают многое о деяниях святого Когнатия, даже если им не удастся добраться до самых сокровенных покоев Святого сердца. ПИ могут использовать такие знания, чтобы раскрыть ещё больше древних секретов и, конечно же, получить ещё больше прибыли.



Краткое содержание

“То, что можно увидеть, можно понять и контролировать, но то, что мерцает за пределами видимости, вечно соблазняет. Секреты обладают бесконечно большей силой, чем раскрытые тайны.”

– Джоллус Маркетт

Пресвятое сердце состоит из трёх частей, каждая из которых отмечена рядом событий и встреч. Сначала ПИ должны найти легендарную гробницу Когнатия, Пресвятое сердце. Как только они доберутся до места его последнего упокоения, то должны пробраться на борт древнего судна, преодолеть опасности и раскрыть страшные секреты.

Часть I: Тропа святого Когнатия

ПИ узнают о возможном существовании места последнего упокоения святого Когнатия. Они должны отделить правду от лжи, прежде чем отправиться на поиски того, что действительно может оказаться очень выгодной возможностью. Кульминацией первой части является прибытие ПИ в мир, на котором возможно находится гробница.

Часть II: В Пресвятое сердце

Во второй части Пресвятого сердца ПИ проникают в тёмные проходы потерпевшего крушение звёздолета в попытке выяснить правду о суде. На этом пути они сталкиваются с различными опасностями, кульминацией которых является открытие Внутреннего Святилища. Хранятся ли в этой комнате останки давно умершего святого?

Часть III: Святая Святых

Приключение завершается тем, что ПИ сталкиваются с ужасным стражем Внутреннего Святилища — машиной покаяния Экклезиархии. Только сочетание сообразительности и боевой доблести можно победить такого врага, и если ПИ не смогут одинаково отточить свой разум и оружие, этот безумный воин разрушит всё Внутреннее Святилище в своей холодной, безумной ярости.

В конце приключения ПИ, вероятно, обнаружили ряд чрезвычайно ценных реликвий, а также великое множество тёмных секретов, что прячутся в Священном сердце.

Планетарные данные: Вознесение Кси

Население: Нет

Класс десятины: Нет

Специальное обозначение: Без категории

География/демография: Холодная и влажная поверхность Вознесения Кси постоянно окутана плотным клубящимся туманом, который достигает верхних слоёв атмосферы. На самой поверхности преобладают бесчисленные огромные чёрные валуны, которые, казалось бы, разбросаны по всему ландшафту, как круглая галька на пляже. У основания каждого валуна струится зловонная вода нездорового цвета. Всепоглощающий туман, по-видимому, поддерживает относительно постоянную и однородную температуру по всей поверхности, хотя на полюсах действительно имеется небольшое количество льда, а температура на экваторе заметно теплее. Вознесение Кси является домом для многочисленных автохтонных форм жизни, все из которых, по-видимому, имеют общее генетическое происхождение. Многие из огромных островных валунов демонстрируют огромные окаменелости на своих блестящих боках, свидетельствующие о том, что текущие формы жизни произошли от подобных существ, которые населяли мир на протяжении веков.

Тип правительства: Известно, что никаких официальных претензий к Вознесению Кси не предъявлялось.

Планетарный губернатор: Поскольку притязание не было подано, такого титула не существует.

Присутствие адепта: 0

Вооружённые силы: Нет

Торговля/Экономика/Дополнение: На поверхность Вознесения Кси было совершено лишь несколько официально зарегистрированных экспедиций, хотя существует ненулевая вероятность, что другие фракции также посещали этот мир. Детали, представленные в этом датафаксе, считаются лишь незначительно более точными, чем дистанционное прогнозирование уровня Delta/Sub Rosa, поскольку основаны на собранных из ряда источников неподтверждённых отчётах.

ЧАСТЬ I: ТРОПА СВЯТОГО КОГНАТИЯ

“Миссионер Алейникова искала то, чего она не могла видеть. Она просто почувствовала это и последовала зову, и мы тоже”

— Квари Искатель, приверженец Алейниковой

Приключение начинается, когда ПИ узнают о возможном существовании места упокоения святого Когнатия. Точные обстоятельства, при которых это произойдет, зависят от разыгрываемой кампании. Это позволяет МИ легко интегрировать его в существующую кампанию, действие которого происходит в одном из портов, в котором ПИ могли бы отдыхать, пополнять припасы, ремонтировать судно или просто искать новые возможности заработка. Возможно, что группа недавно завершила какое-то Предприятие и сейчас отдыхает или их судно нуждается в техобслуживании, и пока идёт ремонт старшие члены экипажа сошли на берег размять ноги. Возможно даже, что ПИ узнали легенду о Когнатии в ходе прошлого Предприятия и целенаправленно пришвартовались именно здесь.

Поступь

Поступь описана на стр. 396 **ОКП Rogue Trader rus**. Будучи бурлящим логовом преступности и порока, это место идеально для ПИ, чтобы узнать последние сплетни. Проблема в том, что подобные слухи широко распространены среди помешанной на пустоте и измотанной команды, которая при любом удобном случае разбредается по барам и притонам, и поэтому очень немногому из того, что они говорят, можно доверять. Умение отфильтровывать бессмыслицу зависит от ПИ-армариуса и его контактов, с помощью которых можно отследить источник этих последних слухов.

Узнав на Поступи о слухах, ПИ должны предпринять Испытание Расследования, чтобы отличить правду от бравады, преувеличения и откровенной лжи (подробнее о Испытании Расследования см. стр. 300 **ОКП Rogue Trader rus**). Следует учитывать, что мошенники могут попытаться продать ПИ ложные координаты, а другие могут даже попытаться применить насилие, чтобы вытянуть из ПИ то, что они знают о гробнице. При выполнении задания учитывайте специальную способность сенешаля «Искатель знаний» (см. стр. 76 **ОКП Rogue Trader rus**) или любые другие соответствующие способности ПИ. Если у ПИ есть талант Равный (Преступный мир), то он может использовать бонус +10 для тестов Расследования, а если есть Хорошая репутация (Преступный мир), то бонус вырастает до +20.

Порт-Странствие

Подробное описание базы Имперского флота можно найти в **ОКП Rogue Trader rus** на стр. 390. Здесь ПИ могут пообщаться с высокопоставленными лицами, такими как офицеры Имперского флота среднего и высшего звена или другими вольными торговцами. Поступая таким образом, ПИ могут узнать последние сплетни и решить решить разобраться в них. Используя огромную концентрацию ресурсов и информации, которую можно найти у капитанов Порт-Странствия, ПИ могут приступить к собиранию информации.

Узнав на Порт-Странствии о сплетнях, ПИ должны предпринять Испытание Расследования, чтобы поговорить с различными офицерами и капитанами, которые часто здесь останавливаются. Затем найти и потянуть за нить правды, которая могла бы привести к гробнице. Определённые лица из числа здешних лидеров могут проявить интерес к этому проекту, если ПИ будут откровенны, это может дать какие-то полезные ресурсы. Но также может потребовать от них поделиться будущей прибылью. При выполнении задания учитывайте специальную способность



сенешаля «Искатель знаний» или любые другие соответствующие способности ПИ. Если у ПИ есть талант Равный (Военные), то он может использовать бонус +10 для тестов Расследования, а если есть Хорошая репутация (Военные), то бонус вырастает до +20.

Мусорная свалка SR-651

Мусорные свалки подробно описаны в **Into The Storm**, и если у МИ есть это дополнение, он может сказать, что ПИ узнали о слухах там. Мусорные свалки — это мрачное и суровое место, населённое настоящими изгоями Коронуса, и поэтому получить от них информацию несложно. Преимущество такого подхода в том, что такие прямолинейные типы редко что-то выдумывают, будучи больше озабочены повседневной рутинной выживанием, чем безрассудными полётами фантазии.

Если ПИ услышат слухи находясь на свалке, то должны будут предпринять Испытание Расследования со сложностью Обременительно, поскольку они перемещаются среди рабочих, пытаясь купить или заполучить информацию с помощью услуг, угроз и взяток. Конечно, эти работники могут быть больше или меньше восприимчивы к просьбам влиятельных личностей, таких как свита вольного торговца. Поэтому игрокам стоит подумать, хотят ли их персонажи

оставаться в тени, смешаться с толпой, чтобы получить информацию, или просто попытаться купить её и уйти до того, как возникнут какие-либо проблемы. При выполнении задания учитывайте специальную способность сенешаля «Искатель знаний» или любые другие соответствующие способности ПИ. Если у ПИ есть талант Равный (Рабочий), то он может использовать бонус +10 для тестов Расследования, а если есть Хорошая репутация (Рабочий), то бонус вырастает до +20.

Царство Винтерскейла

Царство Винтерскейла — это область космоса, в которой доминирует одна из самых успешных династий Коронуса, а именно Дом Винтерскейла. Подробнее о нём можно узнать в **ОКП Rogue Trader rus** (см. стр. 397). Кроме того, в томе *Edge of the abyss* содержатся идеи для нескольких выдающихся персонажей этого региона. В данном регионе живут и работают одни из самых эрудированных исследователей Коронуса, поэтому воспользоваться их услугами так, чтобы другие ничего не заподозрили, само по себе может оказаться непростой задачей.

Путешествуя по космическим путям Царства Винтерскейла, ПИ узнают о слухах, касающихся Когнатия. ПИ должны предпринять Испытание Расследования со сложностью Обременительное, включающее в себя встречи с правящих этим царством членами великих династий и прохождение через их круги интриг и алчности. Естественно, такие люди также могут быть заинтересованы в использовании гробницы Когнатия, и поэтому ПИ должны держать свою истинную цель в секрете, даже когда о ней вытягивают информацию из отпрысков этих династий. При выполнении задания учитывайте специальную способность сенешаля «Искатель знаний» или любые другие соответствующие способности ПИ. Если у ПИ есть талант Равный (Аристократия), то он может использовать бонус +10 для тестов Расследования, а если есть Хорошая репутация (Аристократия), то

бонус вырастает до +20.

Беззаконие

Про планету Беззаконие см. стр. 401 **ОКП Rogue Trader rus**. Это место является базой многочисленных пиратов и налётчиков Хаоса. Если ПИ идут по пути рецидивистов и пиратов, то при следующем посещении этого места они могут услышать слухи о могиле святого Когнатия. Слуги Хаоса хотят осквернить и разрушить могилу святого ради акта богохульства против Бессмертного Императора.

В том случае, если ПИ окажутся в порченном мире Беззаконие (да простит их Император), они будут должны предпринять Испытание Расследования со сложностью Обременительное, чтобы найти достоверную информацию и постараться не столкнуться с обитателями. В этом месте МИ может подвергнуть ПИ многочисленным опасностям, в виде желающих осквернить гробницу хаосопоклонников или алчных искателей запретных знаний, верящих, что в ней содержатся секретные послания Богов Хаоса. Даже если ПИ ничуть не лучше подобных индивидуумов, подобная конкуренция за милость Тёмных Богов может оказаться чрезвычайно отягчающей и разрушительной, особенно в конце приключения. При выполнении задания учитывайте специальную способность сенешаля «Искатель знаний» или любые другие соответствующие способности ПИ. Если у ПИ есть талант Равный (Рабочий), то он может использовать бонус +10 для тестов Расследования, а если есть Хорошая репутация (Рабочий), то бонус вырастает до +20.

Шумиха

Для запуска приключения ПИ необходимо успешно выполнить одно или несколько из вышеперечисленных Испытаний Расследования (или аналогичное задание, созданное МИ). К счастью, если выбранный путь по какой-либо причине окажется тупиковым, МИ может привести подсказку, которая даст ПИ другое направление для Расследования. Если, допустим, поиски в Царстве Винтерскейла окажутся несостоятельными по какой-либо причине, то МИ от лица одного из могущественных дворян может проговориться, что он слышал о могиле Когнатия от некоего капитана-налётчика, который часто посещает Беззаконие. Таким образом, ПИ могут продолжить поиски уже в логове пиратов и отбросов. Если МИ не хочет гонять игроков из одного конца галактики в другой, то неудача в Расследовании не будет означать неудачу в получении информации. Например, если ПИ не удастся завершить Расследование на Беззаконии, то МИ от лица одного из капитанов пиратов может непреднамеренно раскрыть кое-какую информацию. Это может привести к тому, что проговорившийся капитан захочет немедленно устранить ПИ или вовлечь его в приключение. МИ рекомендуется творчески подходить к использованию ресурсов, представленных в этом разделе, для создания интересного и запоминающегося Расследования.

Как только ПИ обнаруживают необходимую информацию, то получают ряд очков Достижений (подробно описано в конце части I), а также потенциальный бонус, основанный на их эффективности и изяществе во время выполнения задания (или задач) по Расследованию.



Как только ПИ обнаружат необходимую информацию, прочитайте или перефразируйте следующее:

Хотя это требует от вас общения с людьми, общества которых вы обычно избегаете, в конечном итоге вы находите крупицу правды. Отсеив ложь, полуправду, фантазии и ловушки, вы остаётесь с несколькими голыми фактами. Прежде всего, многие легенды сходились во мнении, что предыдущему искателю гробницы Когнатия удалось обнаружить её местонахождение, но всего за несколько часов до своей безвременной кончины.

Во всех этих историях говорилось, что этот человек был одиноким членом Миссионариус Галаксия, человеком, известным в Корнусе великими и ужасными деяниями, а также поисками гробницы Когнатия. Кроме того, этот человек спрятал последнюю подсказку для тех, кто подхватит факел и продолжит поиски могилы святого. Эта подсказка находится там, где был похоронен миссионер.

Короткое паломничество

У МИ есть выбор: все четверо миссионеров из Главы I являются потенциальными кандидатами на то, чтобы именно они были теми, кто раскрыл истинное местонахождение гробницы Когнатия и погибшие до того, как сумели раскрыть эту тайну для всех. Таким образом, ПИ должны посетить место последнего упокоения одного из четырёх миссионеров и приобрести реликвию, содержащую информацию о местонахождении могилы святого. Каждое из этих действий можно рассматривать как попытку вернуть благословенную реликвию (см. стр. ЧЧЧ44), которая включает в себя описанные ниже детали.

Последнее завоевание Алмас

Женевьева Алмас погибла в мире демонов под названием “Банестар”, который на короткое время вынырнул из варпа рядом с мрачным миром “Лоретта”. Хотя её последователи не смогли забрать тело, но вернули её меч, который в настоящее время почитается как священная реликвия малоизвестным боевым культом “Кровавые слёзы” на Лоретте (см. стр. ЧЧЧ44-46 для получения дополнительной информации об этой планете).

Получить доступ к клинку – непростая задача, поскольку “Кровавые слёзы” ревниво оберегают эту реликвию глубоко в своей крепости, доверяя заботу об охране избранному воину. Этот ревностный воин использует профиль Присягнувшего телохранителя (см. стр. 434 ОКП **Rogue Trader rus**) и вооружён “Последним завоеванием Алмас” (см. стр. ЧЧЧ103). Его сопровождают 5-10 воинов с такими же профилями и вооружёнными клинками души (см. стр. ЧЧЧ87). ПИ могут убедить культ разрешить им изучить реликвию с помощью **Тяжёлого (-20) теста Обаяния, Очень тяжёлого (-30) теста на Обман** и любых других тестов взаимодействия, а также кражи, акта бессмысленного насилия и т.п., которые МИ сочтёт подходящим.

Если один из членов группы желает пройти посвящение в культ (или уже сделал это, получив альтернативный карьерный ранг Красного Посвящённого, на стр. ЧЧЧ76-77), то получить доступ к

Тропа паломников

Если МИ пожелает, он может расширить эту часть приключения, попросив ПИ посетить все четыре локации, собрав воедино несколько частей крупной головоломки. Это можно обыграть как то, что местоположение гробницы было преобразовано в набор координат, карту или даже эзотерическую загадку, а затем разделено на несколько частей, каждая из которых была обнаружена одним из миссионеров и спрятана в его крепости (или месте упокоения). Конечно, в таком случае МИ также пришлось бы подумать о том, кто взял на себя труд так тщательно скрывать местоположение могилы Когнатия и будут ли эти неизвестные вмешиваться в усилия ПИ по поиску?!

Слово Повеления

У каждой машины покаяния есть особая словесная команда, активирующая и деактивирующая боевой режим.

Если ПИ особенно успешны в поисках, их исследования обнаруживают интригующую деталь в виде единственной эзотерической притчи, изложенной на бинарном канте. Они могли бы обнаружить этот артефакт в виде древнего инфопланшета в одном из мест последнего упокоения миссионеров, или аудиофрагмента, бесконечно повторяющегося в одной из этих гробниц, или спрятанного в церковных песнях послания. В любом случае, если ПИ добьются успеха (или если они лишь частично преуспеют в своих более широких поисках), то раскроют лишь часть последовательности. МИ должен отметить, на сколько именно преуспели ПИ, поскольку это становится особенно важным в кульминационный момент Части III: Святая Святых, когда сталкиваешься лицом к лицу с могущественным стражем Внутреннего Святилища.

Даже если ПИ обнаружат полное Слово Повеления, не стоит им говорить что это такое и к чему относится.

МИ также должен принимать во внимание характер и настрой своих игроков. Если ПИ могущественные бойцы, которые будут только рады сразиться со Стражем, то МИ может вообще не дать им обнаружить Слово Повеления. И наоборот, если ПИ довольно слабые и скорее всего погибнут в сражении, то МИ должен обязательно предоставить полное Слово Повеления в их Расследованиях. В последнем случае МИ также должен будет предоставить подсказки относительно того, что это такое, возможно, раскрыв его истинную функцию в древнем томе или инфопланшете, который ПИ могут обнаружить даже когда битва со Стражем в полном разгаре!

мечу намного проще. Нужно будет всего лишь победить чемпиона в одиночном бою в рамках религиозного ритуала.

Клинок обёрнут освященными цепями и покрыт печатями чистоты. Информация Алмас нацарапана на обратной стороне одной из этих печатей чистоты. ПИ могут найти заметку с помощью **Ординарного (+10) теста Оценки, Серьёзного (+0) теста Поиска** или другого подходящего теста.

Святилище Молота

Монахи ордена Молота (см. стр. ЧЧЧ78-79) до сих пор почитают Никомеда Кифа за помощь, которую он оказал им, когда они утвердились в этом суровом мире. Подвижников немного, и они слишком далеки от огня веры, чтобы подвергаться каким-либо серьёзным расспросам. На Фоулстоуне эти мужчины и женщины живут в Святилище Молота, скромном месте, посвящённом Кифу и его усилиям по поиску Когнатия. В нём хранится несколько реликвий из жизни Кифа, в том числе молот Когнатия. Служители приветствуют ПИ, и до тех пор, пока они готовы предложить обычные пожертвования хранителям святилища, им разрешается осматривать святилище сколько душе угодно. Хотя денежные пожертвования – сущие гроши для таких невероятно богатых людей, как вольные торговцы, монахи также просят любого посетителя оставить ценную информацию или незначительную реликвию, чтобы почтить работу, которую Никомед Киф делал всю свою жизнь. ПИ должны предоставить эти знаки уважения (или найти другой способ посетить святилище, если они не хотят утруждать себя), чтобы найти последнюю записку Никомеда Кифа о местонахождении могилы Когнатия.

Записка, написанная аккуратным почерком Кифа, спрятана в рукояти «Заряда Благочестия» (см. стр. ЧЧЧ104), который прикреплён к святыне. ПИ могут обнаружить её с помощью **Тяжёлого (-20) теста Поиска** или **Сложного (-10) теста Логики**.

Станция мёртвых

Надин Алейникова погибла на проклятой космической станции, вращающейся вокруг планеты Гильдас, по крайней мере, так говорится в историях. ПИ добираются до пустотной станции, которая всё ещё окружена несколькими брошенными кораблями и выброшенными в пустоту бесчисленными изуродованными телами, когда обитатели станции пытались остановить быстро распространяющуюся инфекцию.

Пережила ли чума долгие эпохи с тех пор, как умер последний человек на борту станции, или нет, полностью зависит от усмотрения МИ (см. стр. ЧЧЧ106 о последствиях чумы). В любом случае ПИ должны обыскать руины в поисках пристанища Алейниковой. Для этого им необходимо провести судно через завалы, а затем подняться на борт станции. Оказавшись внутри, ПИ должны пройти **Серьёзный (+0) тест Навигации (Наземная)** или **Сложный (-10) тест Логики**, чтобы найти её последние известные координаты на борту станции. Каждый раз, когда ПИ терпят неудачу, то сталкиваются с ещё одной ужасающей сценой, оставленной после себя чумой. Означает ли провал теста риск заражения, или всё это не более чем паранойя, остаётся на усмотрение МИ.

Если кто-либо (кто не является расходным материалом) заразится, ПИ сталкиваются с неотложной проблемой — найти лекарство до того, как болезнь сможет распространиться. Как это сделать см. *Folio Langrior* на стр. ЧЧЧ106. Однако, если МИ не хочет заикливаться на самой болезни, то рекомендуется провести высадку без происшествий, а вместо этого использовать лишь угрозу возвращения болезни как способ создать напряжённость, когда ПИ будут бродить по пустынным залам заброшенной станции.

Лагерь Надин располагается в небольшой камере, заполненной давно погасшими свечами, медикаментами, копиями *Folio Langrior* и тремя флаконами с проклятием

Алейниковой (см. стр. ЧЧЧ105). Между флаконами, содержащими образцы и неудачные методы лечения, находится бутылка с запиской. Однако по неизвестным причинам тело Алейниковой нет ни здесь, ни на станции.

Хор преданных

Когда Джоллус Маркетт был убит, многие из его последователей стремились почтить его как мученика и святого. Хотя их просьбы никогда не рассматривались Адептус Министорум в каком-либо официальном качестве, некоторые из его наиболее ревностных учеников построили места почитания. Самый большой из них контролируется Хором Преданных на Смирении, сердце сферы влияния Маркетта в Коронусе. Глубоко в катакомбах под роскошной базиликой, построенной самим Маркеттом в честь Императора, находится иссушенный труп Джоллуса.

Служители Хора беспрерывно поют панихиды над его пронзённым трупом и не желают, чтобы кто-либо видел тело. Но их можно убедить крупным пожертвованием, предъявлением печатки Изобретателя (см. стр. ЧЧЧ107) или другим действием, которое МИ сочтёт целесообразным, чтобы добиться аудиенции у священного трупа (независимо от того, одобрена эта аудиенция его хранителями или нет).

Когда Маркетта убивали, он успел спрятать во рту записку. Для поиска забрызганной кровью клочка пергамента требуется **Рутинный (+20) тест Медики**, **Серьёзный (+0) тест Поиска** или любой другой тест или метод поиска, который МИ сочтёт подходящим.

Найдя записку

Найдя написанную изящным почерком записку, ПИ наконец-то могут узнать координаты гробницы Когнатия, которую миссионер обнаружил незадолго до своей безвременной кончины. Местоположение мира, которое выберет МИ, может быть нацарапано на обороте или внизу вместо подписи.

Наконец-то моё долгое путешествие подошло к концу!
На поверхности отдалённого мира, глубоко в Коронусе, были обнаружены обломки огромного корабля паломников. Никто не может сказать, как это судно встретило свою судьбу, но, похоже, это произошло за столетия до первых официально признанных экспедиций через Пасть в Коронус.
Может ли это паломническое судно быть связано с легендой о святом Когнатии?
Может ли это быть один из кораблей, на которых он предположительно исследовал регион задолго до того, как это сделали первые вольные торговцы?
Возможно, это даже место последнего упокоения святого, его тело погребено глубоко внутри. Как только я разберусь с этим вопросом, я должен буду продолжить расследование.
Пусть Император направит мою руку...

Предприятие

“Пусть все ваши труды прежде всего будут прибыльными”.

– Последнее благословение Джоллуса Маркетта на Свете Спасения

Каким бы образом ПИ ни узнали о предполагаемом месте упокоения святого Когнатия, они вряд ли упустят возможность получить приличную прибыль. Однако у разных групп разные методы и поэтому возможные подходы представлены здесь в виде ряда различных Предприятий. МИ может решить, какое из них лучше всего подходит группе и способу, которым её члены узнали о гробнице. Или же он может игрокам выбрать самостоятельно. МИ мог бы даже разрешить им выполнить несколько из следующих заданий (для разных благотворителей), при условии, конечно, что они не являются взаимоисключающими.

Вариант 1: долг перед Императором

Малое Предприятие, Коэффициент Прибыли +1.

Узнав о местонахождении возможного места упокоения святого Когнатия, ПИ могут решить исследовать его из чувства долга перед Императором и Экклезиархией. Они делают это как приверженцы Имперского Кредо, но, будучи отпрысками династии вольных торговцев, надеются получить хотя бы небольшую прибыль за свои хлопоты. Цель ПИ – раскрыть правду и отчитаться перед представителями Экклезиархии в Каликсиде. Поступая таким образом, они могут заслужить благословение (и благосклонность) влиятельных служителей веры в Каликсиде.

МИ может использовать Предприятие “Эксплуатация ресурсного мира” (см. стр. 321 ОКП Rogue Trader rus) в качестве общего руководства.

Требования: ПИ не должны обладать талантами Соперник или Враг (Экклезиархия).

Вариант 2: быстрые деньги

Малое Предприятие, Коэффициент Прибыли +1.

ПИ решают определить предполагаемое местоположение гробницы святого и быстро заработать несколько тронов, продав координаты тому, кто больше заплатит. Будучи опытными искателями приключений, они знают, что серьёзные покупатели с серьёзными деньгами никогда не купят непроверенную информацию. Поэтому ПИ должны отправиться в предполагаемое место и принести оттуда доказательства.

МИ может использовать Предприятие “Возвращение благословенной реликвии” (см. стр. 444) в качестве общего руководства.

Требования: ПИ должны иметь Коэффициент Прибыли не менее 40 или найти способ предоставить неопровержимые доказательства своих слов.

Вариант 3: монополия на веру

Большое Предприятие, Коэффициент Прибыли +3.

ПИ могли бы проложить и полностью контролировать тропу паломников к гробнице Когнатия. Если они смогут подтвердить статус места упокоения и обезопасить его от конкурентов, то смогут наладить процветающую перевозку паломников к месту упокоения и обратно.

МИ может использовать Предприятие “Создание маршрута паломничества” (см. стр. 454) в качестве общего руководства.

Требования: На судне ПИ должны быть дополнительные казармы или подходящие трюмы для пилигримов. Если на корабле есть роскошные пассажирские каюты, они могут привлечь богатых паломников и таким образом увеличить Коэффициент Прибыли на +1.

Вариант 4: расхитители гробниц

Большое Предприятие, Коэффициент Прибыли +3.

Наверняка гробница Святого Когнатия изобилует святыми мощами и реликвиями. Для импорта таких предметов в Каликсиду следует проложить секретный маршрут.

МИ может использовать Предприятие “Проложить торговый маршрут” (см. стр. 324 ОКП Rogue Trader rus) в качестве общего руководства.

Требования: Судно ПИ должно иметь дополнительный грузовой отсек или подходящее пространство для груза (желательно секретное), чтобы безопасно и тайно транспортировать любые реликвии в Имперский космос.

Вариант 5: своя секта

Великое Предприятие, Коэффициент Прибыли +5.

Данный вариант сочетает в себе две темы – Торговлю и Кредо, и предоставляет возможность получения солидной прибыли. Для начала ПИ должны установить исключительный контроль над маршрутами паломничества, перевозящими верующих к гробнице и обратно. Однако их планы идут гораздо дальше этого. Когда маршрут будет проложен и обезопасен, ПИ могут основать новую ветвь веры, милостиво принимать щедрые пожертвования новообращённых, создать собственное духовенство, святилища, реликварии и подобные прибыльные принадлежности полномасштабного Имперского культа.

МИ может использовать Предприятие “Основать имперскую колонию” (см. стр. 320 ОКП Rogue Trader rus) в качестве общего руководства.

Требования: Эта амбициозная затея возможна только в том случае, если ПИ имеют коэффициент прибыли не менее 50 или поддержку организации или частного лица, обладающих сопоставимым влиянием и мощью в Коронусе (хотя такие покровители захотят чего-то взамен за свою помощь).

Поднять якоря!

К этому моменту МИ должен был решить, будет ли действие приключения разворачиваться на предложенной планете или он выбрал другую (возможно придумал свою). Это важно, поскольку ПИ необходимо пополнить запас и проложить маршрут, а как только они отправятся в путь, возможности для этого может и не быть. Кроме того, ПИ могут захотеть приобрести предметы или даже компоненты корабля, которые помогут им в выбранном типе деятельности (например, дающие бонусные очки Достижений, когда группа занимается определённой тематикой). ПИ также необходимо работать над выполнением определённых требований на выбранном пути. И всё это может само по себе растянуться на целую игровую сессию, поэтому так важно для МИ определиться с конкретным местом.

Отдать швартовые!

Если МИ намеревается использовать Вознесение Кси, необходимо установить время пути от текущего местонахождения ПИ. Планета расположена на краю Аленических Глубин, недалеко (в космических масштабах) от Мёртвых звезд. Этот регион космоса, как и многие другие в Коронусе, считается несчастливым, и многие из суеверных отбросов, составляющих основную часть экипажа вольного торговца, не приветствовали бы путешествие туда. Чтобы определить время в пути обратитесь к таблице 4-1: путь к гробнице. Если ПИ прибывают из другого места, МИ должен определить время в пути так, как он считает нужным, исходя из условий варпа и любых других соответствующих факторов.

Прежде чем начать путешествие, ПИ

должны столкнуться с возможностью того, что экипаж бунтует против пункта назначения на основании суеверий и страха. Немногие длительные путешествия, особенно так далеко, как на Вознесение Кси, заканчиваются благополучно. А близость Мёртвых звёзд, Аленических Глубин и Разломов Гекатона в совокупности порождает призрак мятежа среди экипажа. МИ должен потребовать, чтобы перед началом был проведён тест на Боевой Дух экипажа (см. стр. 254 ОКП Rogue Trader). Учитывая общие темы, на которые опирается это приключение, а также характер пункта назначения, вполне уместно, чтобы миссионер группы (если таковой имеется) или другой благочестивый ПИ попробовал поднять боевой дух команды корабля. Если такой ПИ встретится с лидерами потенциальных мятежников, то он должен получить бонус +10 к любому тесту. Вполне возможно, что успешный мятеж может сорвать авантюру, но такой риск присущ жизни вольного торговца. МИ может включить или изъять такое осложнение исходя его группы и хода текущего повествования.

Учитывая относительно благоприятный характер путешествия, будет уместным вместо таблицы 7-4: путешествия в варпе (см. стр. ЧЧЧ186 ОКП Rogue Trader) использовать особые события во время полёта через варп. МИ должен сказать, что ПИ и команду преследуют сны о жизни и смерти святого Когнатия, а некоторые даже испытывают ошеломляющие религиозные видения, появляются стигматы, кто-то начинает говорить на древнем языке и происходят прочие подобные высоты духовного экстаза. Верующим такие вещи могли показаться знаком благосклонности Императора, в то время как для маловерных или откровенно еретическим натурам они могли быть действительно ужасающими предзнаменованиями.

Когда проявляются такие явления, МИ должен рассмотреть биографию каждого ПИ (количество порчи, происхождение и взгляды на жизнь), чтобы определить, внушат ли эти знаки уверенность или ужас данному ПИ. Затем попросите каждого из них пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**. Прошедшие тест получают бонус +10 к тестам на Силу воли, чтобы противостоять воздействию страха до конца игровой сессии. Остальные получают аналогичный штраф -10. Если капитан судна проваливает тест, то Боевой Дух экипажа снижается на 1d10 до завершения экспедиции и возвращения судна в безопасное пространство.

Часть I Очки Достижений

- 50 очков Достижений – за завершение Расследования слухов и сбор информации о Священном Сердце.
- 25 очков Достижений – за преодоление любых сложностей, возникающих в ходе Расследования, избегание внимания соперников, серьёзных повреждений корабля и иным образом предотвращение мелких проблем.
- 100 очков Достижений – за исследование мавзолея Алмас, Кифа, Алейниковой или Маркетта и получение записки с местонахождением места упокоения Когнатия.
- 50 очков Достижений – если команда угрожает мятежом, но миссионер группы или другой религиозный ПИ успешно убеждает экипаж отринуть страх, тем самым укрепляя лояльность к миссии.
- 10 очков Достижения – за каждого ПИ прошедшего тест на Силу воли во время варп-путешествия.
- 50 очков Достижений — за обнаружение Слова Повеления во время Расследования или непосредственно на могиле Когнатия.

ТАБЛИЦА 4-1: ПУТЬ К ГРОБНИЦЕ

Исходная точка	Дней в пути
Порт-Странствие	50-60 дней (включая прохождение через Пасть)
Поступь	30-40 дней
SR-651	20-30 дней
Беззаконие	25-35 дней

Часть II: В Пресвятое сердце

“В своей жизни я встречал множество людей, одержимых желанием раскрыть секреты, более важные, чем они сами. Но лишь четверо по своим амбициям были на голову выше остальных”

– сенешаль Григорий ван Хойринг, мемуары

Во второй части содержатся основные события приключения. Так часть I служит прологом, а часть II представляет собой кульминационную битву с защитником гробницы. Большая часть исследований непосредственно гробницы Когнатия происходит именно здесь. Действие начинается с того, что корабль ПИ прибывает к месту назначения, и продолжается до тех пор, пока они не найдут потерпевшее крушение судно. Основная часть действия показывает, как ПИ обыскивают корабль, в процессе сталкиваясь с рядом угроз. Затем они добираются до самого сокровенного убежища, где находят прикованного цепями зверя.

Подлёт к Вознесению Кси (или другой планете) и поиск Пресвятого сердца разбит на несколько ключевых этапов, кратко описанных ниже.

Высокая орбита

Выйдя на орбиту планеты, ПИ могут попытаться провести разведку с помощью датчиков своего корабля. В качестве альтернативы можно использовать и более эзотерические методы, такие как пси-сканирование или гадание на таро. Поверхность Вознесения Кси окутана плотным слоем тумана, который лишь изредка рассеивается, открывая унылый вид на скалистую местность внизу. Из-за постоянного тумана планета кажется глазом старика, затуманенным катарактами. Сложный (-10) тест на Бдительность + Сенсоры показывает, что поверхность покрыта огромными валунами, как усыпанный галькой пляж в планетарном масштабе. Сигналы датчиков отражаются от поверхности, поскольку необычные геологические образования затрудняют попытки исследовать грунт с какой-либо степенью достоверности. Экстрасенсорные поиски дают подобную информацию наряду с неоспоримым чувством религиозного страха; эта священная земля испытывает веру тех, кто ступает на неё, и только с сильной волей могут продолжать.

Нахождение Пресвятого сердца

Есть несколько способов, которыми ПИ могли бы определить местоположение корабля, и приземление с пешей прогулкой явно не входят в их число. Большая часть поверхности настолько плотно усеяна массивными валунами, что поход на любое расстояние был бы практически невозможен.

Чтобы найти Пресвятое сердце, ПИ должны пройти ряд тестов, равный количеству ПИ. Для завершения каждого теста требуется определённое количество времени. Это время имеет значение, потому что экипаж по прежнему недоволен, но теперь местонахождением в данной области космоса, а любую задержку или маломальскую неприятность рассматривает как наступление какого-то сверхъестественного проклятия. Типы тестов и необходимое количество времени подробно описаны в таблице 4-2: определение местоположения Пресвятого

сердца. Поскольку некоторые тесты легче других, но их выполнение может занять больше времени, ПИ следует предоставить выбор. За каждые полные шесть часов, которые проходят без обнаружения Пресвятого сердца, чтобы держать команду в узде, поскольку она становится все более тревожной, один из ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест Командования** (с накопительным штрафом -10 за каждый раз, когда данный тест нужно было пройти). Если тест провален, то ПИ уменьшают очки Достижений на -10 в конце Предприятия. Каждый ПИ может одновременно выполнять или контролировать только одно из испытаний, приведённых в таблице 4-2.

Высадка на планету

Как только ПИ найдут Пресвятое сердце, то смогут отправиться на поверхность. Если есть телепортарий, то **Серьёзный (+0) тест Техпользования** гарантирует, что группа переместится в нужное место. Если ПИ провалят тест, то материализуются в пяти километрах от места назначения, плюс дополнительные 5 км за каждую степень провала. Если им придётся совершить путешествие к судну пешком, попросите каждого ПИ пройти **Рутинный (+20) тест на Выживание**. Каждый проваливший тест получает 1 уровень усталости из-за сложности передвижения по опасной местности, плюс дополнительный уровень усталости за каждые три степени провала. Кроме того, если МИ пожелает, он может натравить на ПИ 1d10 роев автохтонных паразитов (см. стр. ЧЧЧ142), чисто чтобы игроки не расслабились.

Если ПИ спускаются на поверхность на шаттле, пилот должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Пилотирования (Авиация)**. Если он терпит неудачу, судно всё больше отклоняется от запрограммированной траектории полёта. В таком случае он приземляется в 1d5 километрах от намеченного пункта назначения, плюс дополнительный километр за каждую степень провала. Если пилот проваливает тест на пять или более степеней, посадка оказывается особенно грубой и судно получает повреждения. Его двигатель должен быть отремонтирован с помощью **Очень тяжёлого (-30) теста Техпользования** и 1d5 часов времени.

Поскольку некоторым игрокам нравится привлекать NPC в качестве оруженосцев, телохранителей или пушечного мяса, МИ следует продумать, как эти NPC приземляются. Если они путешествуют на том же судне, что и ПИ, всё хорошо, но если они спускаются на собственном шаттле или телепортируются отдельной волной, пилот-NPC и NPC-оператор телепортария также должны пройти те же самые тесты с теми же последствиями. В этих случаях МИ должен определить, сталкивается ли группа NPC с какими-либо проблемами, прежде чем присоединиться к ПИ. От этого зависит придут ли они ранеными и смогут ли вообще добраться до места назначения хотя бы часть отряда.

Когда ПИ окажутся на поверхности, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Атмосфера Вознесения Кси – это удушливые миазмы клубящегося белого тумана, сквозь который вырисовываются огромные очертания высоких круглых валунов. Время от времени облака расступаются, открывая голубое небо и освещая каменистую землю внизу. Земля состоит из небольших валунов, расположенных на плоском участке, простирающемся насколько хватает глаз. Несмотря на влажность в атмосфере, земля в основном сухая.

Приближаясь к одному из крупных валунов, туман рассеивается, и вы, наконец, можете ясно разглядеть его обширные блестящие склоны. На скале проступают странные очертания – окаменелости древних существ, также покрывающие близлежащие валуны. Необычные окаменелости – усеянные присосками извивающиеся формы, должно быть, представляли собой какую-то поистине причудливую форму жизни. Пугающая и неприятная мысль проскальзывает в вашем сознании – остался ли кто-нибудь из потомков этих существ на поверхности?

Таблица 4-2: ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ ПРЕСВЯТОГО СЕРДЦА

Способ поиска	Требуемый тест	Время
Сканирования сенсорами	Очень тяжёлый (-30) на Бдительность + Сенсоры	4 часа
Пси-предсказание	Тяжёлый (-20) тест Психонауки (Авгурия)	1 час
Запуск истребителей	Напряжённый (-40) тест Пилотирования (Космические корабли) или (Авиация)	4 часа
Миссия разведывательного самолёта	Тяжёлый (-20) тест Командования	8 часов
Дедукция	Мучительный (-50) тест Логики	6 часов
Дикое предположение	Адский (-60) тест на Интеллект	1 час



Когда группа достигнет Пресвятого сердца, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Достигнув вершины горного валуна, туман впереди рассеивается и вдалеке вырисовываются очертания огромной фигуры. На первый взгляд это кажется ещё одной огромной каменной скалой, хотя и самой большой, что вы видели за прошедший день. Постепенно знакомые очертания приводят вас к пониманию, что же это такое. Хотя сооружение практически полностью разрушено, оно может быть только созданным человеком космическим кораблём.

Должно быть, когда-то это судно было действительно могуче, но теперь оно покоится в смертельном великолепии. Несомненно это Пресвятое сердце, сосуд, о котором все говорили с шёпотом. Некогда великий, но теперь развалившийся и проржавевший.

На первый взгляд все основные компоненты присутствуют, что позволяет предположить, что корабль потерпел крушение с включёнными щитами или даже его спустили на поверхность намеренно и контролируемо. В противном случае, корабль просто бы развалился при прохождении атмосферы.

К какому типу относится Пресвятое сердце, не совсем ясно. Конечно, это не военный корабль, хотя судя по сохранившимся многочисленным орудийным палубам, он был далеко не беззащитен. Скорее всего, это был какой-то вид транспортника и судя по остаткам архитектурных форм, он был построен самими благочестивыми слугами Бога-Императора Человечества или для них.

С того места, где сейчас находятся ПИ, видны многочисленные трещины и пробоины в корпусе судна, и скорее всего, через них можно пробраться внутрь.

Проникновение в самое сердце

Найти путь внутрь совсем не сложно, так как корпус судна сильно проржавел и во многих местах пробит. После десяти минут поиска и Рутинного (+20) теста Поиска, ПИ могут найти вход, а также определённую общую информацию о состоянии судна. ПИ могут повторять этот тест любое количество раз, обнаруживая новые точки входа, если конкретный путь кажется непривлекательным по любой причине.

Любая из общих локаций, представленных на стр. ЧЧЧ123-126, может служить начальной точкой входа. МИ может либо выбрать подходящую локацию, либо выполнить бросок в таблице 4-10: новая локация на стр. ЧЧЧ135. Как только ПИ войдут в Пресвятое сердце, МИ сможет управлять их продвижением, используя правила “Исследуя гробницу” (см. стр. ЧЧЧ134). МИ может обработать эту часть как Испытание Исследования (см. стр. ЧЧЧ134), создать карту гробницы (как описано в разделе “Отрисовка” на стр. ЧЧЧ135) или использовать метод случайного исследования, чтобы определить места, в которые входят ПИ (см. “Случайное исследование” на стр. ЧЧЧ135).

Главные локации

Многие помещения внутри Пресвятого сердца следуют общему набожному стилю. Например, все проходы и перекрёстки кажутся в целом похожими (хотя каждый из них может иметь уникальные отличительные особенности), и поэтому при создании сцены МИ может ссылаться на приведённые ниже описания (см. стр. ЧЧЧ134). Тем не менее, МИ рекомендуется внести некоторое разнообразие:

- Общее плачевное состояние локации должно быть одной из первых вещей, на которые обращают внимание ПИ. Некоторые



проходы завалены мусором и обломками, в то время как другие полностью избежали каких-либо повреждений.

• В каждой локации Пресвятого сердца представлены те или иные виды религиозного искусства, скульптуры или гравировки, но некоторые из этих работ гораздо более проработаны, чем другие. Кроме того, представленные темы сильно различаются. Некоторые описывают сражения с отвратительными ксеносами или чудовищами, в то время как другие изображают войны против еретиков. И лишь немногие из сцен изображают рай, да и те расположены далеко друг от друга.

• Как описано в «Обитателях и опасностях» (см. стр. ЧЧЧ131), ПИ далеко не одни внутри корабля. Сильно регрессировавшие потомки экипажа и паломников обитают в самых тёмных уголках судна. На ранних этапах экспедиции ПИ должны находить только намеки на их присутствие: случайные обглоданные кости, груды мусора или кровавые следы странной формы. МИ может сохранять интригу – исходят ли они от людей или от чего-то ещё более ужасного, используя эти намеки для усиления напряжённости по мере того, как ПИ заходят всё глубже и глубже в судно.

• МИ не должен забывать, что Пресвятое сердце когда-то было функционирующим кораблём, и что он упокоился довольно жестоким образом. Поэтому лишь немногие из экипажа и паломников выжили. Остальные погибли самыми неприятными способами, и их останки до сих пор можно заметить то тут, то там. В любом случае, эти останки не более чем кости, которые держатся вместе только за счёт неистлевшей одежды. Скафандры, броня, оборудование, бионика и тому подобное – всё это осталось, хотя и в аварийном состоянии. Кроме того, МИ может варьировать описания этих останков таким образом, чтобы сообщить что-то о социальном статусе покойного. Большинство останков принадлежат простым членам экипажа, но встречаются и сервиторы. За счёт религиозной атрибутики, во многих угадываются паломники. Некоторые из покойных явно были офицерами, поскольку под слоем

Подождите-ка минутку, все...

Разумные ПИ вряд ли полезут внутрь без предварительной разведки. Существует ряд навыков, которые ПИ могли бы использовать для этой цели. Ниже МИ может найти рекомендации по результатам, которые могут дать некоторые из этих навыков. МИ не должен ограничиваться этим списком и может позволить ПИ получать информацию с помощью любых других навыков, которые он сочтёт подходящими.

Поиск (Инспекция)

ПИ может пройти **Серьёзный (+0) тест Поиска**, чтобы попытаться обнаружить что-либо необычное во внешнем виде Пресвятого сердца. Результаты приведены в таблице ниже.

Таблица 4-3: наблюдение

Степень успеха	Результат
Успех	В корпусе имеются многочисленные пробоины.
1	По меньшей мере дюжина проломов находится на уровне земли.
2	Несколько пробоин были сделаны после крушения корабля.
3	Несколько проломов недавно были расчищены от мусора.

Ремесло (Корабел)

Умение ремесла можно использовать не только для создания, но и для изучения существующих судов. ПИ с этим может пройти **Серьёзный (+0) тест Ремесла (Корабел)**, чтобы осмотреть судно и определить что-то о его статусе. Результаты приведены в таблице ниже.

Таблица 4-4: анализ корпуса

Степень успеха	Результат
Успех	Щиты корабля были активированы, когда он совершил аварийную посадку.
1	Судно потерпело крушение без всякой разумной надежды на восстановление.
2	Некоторые компоненты судна могут быть извлечены.
3	Мостик корабля и Хор астропатов почти наверняка повреждены так, что их невозможно спасти.

Учёное знание (Легенды)

ПИ с этим навыком могут попытаться сопоставить характеристики и содержимое этого корабля с многочисленными легендами о Коронусе в целом и о святом Когнатие в частности. ПИ должен пройти **Сложный (-10) тест Учёного знания (Легенды)**. Результаты приведены в таблице ниже.

Таблица 4-5: легенды о святом

Степень успеха	Результат
Успех	Судно покрыто украшениями, которые указывают на то, что он принадлежал очень набожному человеку.
1	Элементы внешнего вида корабля предполагают, что он был построен или переоборудован во время Анжуйского крестового похода.
2	Тип этого судна более не эксплуатируется.
3	Корабль был создан по индивидуальному заказу очень могущественной личности.

Бдительность

На этом этапе МИ может черпать вдохновение из произведений ужасов. Например, во многих подобных историях один персонаж неизменно натывается на что-то неприятное или улавливает короткое движение в тени как раз в тот момент, когда его спутники продвигаются вперёд. МИ может попросить ПИ провести **Серьёзный (+0) тест на Бдительность**. МИ должен выбрать одного ПИ для проведения этого теста в данный момент времени (особенно если этот ПИ только что завернул за угол или на мгновение остался один). Тем лучше, если МИ сможет попросить игрока сделать бросок втайне, возможно, передав ему записку. Остальные ПИ вполне могут ничего не обнаружить, но это может только усилить атмосферу. Результаты приведены в таблице ниже.

Таблица 4-6: дурные знаки

Степень успеха	Результат
Успех	ПИ видит боковым зрением какое-то незаметное движение, но когда поворачивает голову, ничего там не находит
1	ПИ находит кусок обглоданной человеческой кости
2	ПИ натывается на свежий след босой ноги человека
3	ПИ находит свидетельства недавнего убийства: размазанная по переборке красная кровь.

пыли проступают выцветшие и превратившиеся в рухлядь мундиры.

• МИ также может составить список того, какие типы объектов могут быть найдены в каждой локации. Список полезных предметов будет предоставлен позже, но вокруг должно быть разбросано гораздо больше сломанных, бесполезных или совершенно неопознанных предметов: от древних навигационных инструментов до ржавого оружия и высохших, безвкусных пайков, которые пережили века без заметного снижения качества. ПИ могут поискать что-то полезное или всё игнорировать, но МИ рекомендуется поместить в каждую локацию что-то своё, уникальное и запоминающееся.

Монастырские проходы

Как и почти на всех кораблях, единственной наиболее распространённой особенностью интерьера Пресвятого сердца является многомильные коридоры. Они варьируются от величественного дорсального тракта, ведущего от носовой части до кормы к приводному отсеку, до тесных переходов, едва способных вместить одного человека. Но главным отличием проходов Святого Сердца является огромное количество религиозной иконографии, украшающей каждую поверхность. Они скорее напоминают коридоры в церкви или в монастыре, нежели проход космического корабля. Когда находишься здесь, то ожидаешь увидеть, как безмолвные монахи медленно ступают, размышляя о брэнности бытия, нежели спешащих по своим делам матерящихся матросов.

Переборки, выстилающие стены коридоров корабля-монастыря, представляют собой смесь камня и металла, искусно вырезанные статуи вперемешку с невероятно хаотичными массами переплетённых кабелей, труб, клапанов и терминалов управления. Большая часть каменной кладки повреждена, на большинстве статуй отсутствуют куски, а по остальным проходят глубокие трещины. Металлоконструкции часто прогибаются и со следами коррозии, а в некоторых местах натекли лужи вследствие повреждённого корпуса.

Вдоль всех проходов расположены узкие двери в комнаты или другие коридоры. Многие из них насмерть заклинило или сплющило из-за падения на поверхность. Другие открываются достаточно легко, хотя и не без громкого, раздирающего визга, эхом разносящийся по всему судну. Большинство проходов украшены арками с замысловатой резьбой, что ещё больше усиливает мысль о кафедральном соборе, чем о космическом корабле.

Благодаря массивным переборкам и выполненной в религиозном стиле каменной кладке, монастырские проходы вдоль стен обеспечивают 4 очка Брони ПИ (и другим людям), если начнётся перестрелка. По усмотрению МИ, там также могут быть разбитые статуи, рухнувший потолок или другие крупные объекты, которые дадут столько же очков Брони в других частях коридора. Освещение в переходах-галереях варьируется в зависимости от того, сколько систем в данном коридоре всё ещё активны.

Санктум Импералис

Пресвятое сердце во многих отношениях был космическим собором. Помещения, в которых на обычном космическом корабле могли бы находиться технические отсеки, командные терминалы или подобные вещи, здесь с такой же вероятностью могут располагаться святилища и часовни. Неизменно в каждом из них находится алтарь, часто из гравированного камня, а иногда покрытый клочками тонкой ткани. Когда-то каждый алтарь был увенчан огромной металлической аквиллой, но большинство рухнуло при падении корабля. Помимо этой общей детали, большинство святиль имеют свои особенности. Так,

некоторые из них посвящены конкретному святому или религиозному деятелю, хотя в большинстве случаев это один из многочисленных учеников святого Когнатия или других связанных с ним фигур, многих из которых ПИ не узнают. Стены некоторых святиль полностью покрыты сусальным золотом, в то время как другие облицованы грубо отёсанным камнем. Некоторые украшены бесчисленными статуями и резьбой, в то время как другие просты и по-спартански убраны. Полы многих святиль усеяны обломками чаш, разбитых орнаментов, гаргулий, киборий и множества подобных предметов. Все они изготовлены из драгоценных металлов, хотя многие повреждены. На стенах большинства святиль сохранились остатки многочисленных печатей чистоты с полосками истлевшего пергамента.

Внутри Санктум Импералис всегда есть реликварий (см. сноску Реликвариум, механо-святилища и киоты), но содержит ли он что-либо ценное, зависит от МИ.

Отсеки пилигримов

Одной из главных миссий Пресвятого сердца была транспортировка паломников через пустоту и заселение звёзд верующими. Поэтому на судне имеются многочисленные транспортные отсеки, форма которых варьировалась в зависимости от богатства паломников. Подавляющее большинство отсеков, через которые ПИ проходят чаще всего, когда-то были битком набиты самыми низшими слоями общества. Это огромные пещеры с бочкообразными сводами когда-то были заполнены людьми, вынужденным существовать в самых убогих условиях. Палубы этих отсеков до сих пор усеяны остатками коек и костями вперемежку с искорёженным металлом. Однако ПИ могут найти множество отсеков гораздо меньших размеров и гораздо более роскошных. Они предназначались для богатых паломников и служителей веры, которые, несмотря на свои проповеди, редко снисходили до того, чтобы разделить страдания простого человека. Небольшое количество этих мест всё ещё изобилует свидетельствами роскоши. У многих были собственные спасательные капсулы, большинство из которых явно

Реликвариум, механо-святилища и киоты

В большинстве имперских космических кораблей и сооружений имеются небольшие ниши для хранения реликвий, святиль или икон, перед которыми верующие могут помолиться, выполняя свои обязанности. Во многие помещают отполированный череп человека, который когда-то трудился на том же объекте – награда за всю жизнь выполнения квот, вечное служение как вершина преданности. В других хранятся электросветильники, свитки, фолианты или любая реликвия, которую только можно себе представить. Некоторые держат маленькие шкатулки, в которых, как говорят, находится часть тела имперского великомученика, хотя конечно же, если собрать кости со всех таких шкатулок, можно основать небольшой городок, населённый исключительно “Себастьянами Торами” или “Друзами”. В Священном Сердце находится необычайно много таких ниш, установленных в углу любого типа помещений.

Каждый раз, когда ПИ входят в локацию, бросайте 1d10. При выпадении 9 или 10 где-то внутри есть по крайней мере один реликварий. Есть ли ещё реликвариум помимо первого (и где они расположены в пределах данной территории), на усмотрение МИ. ПИ могут найти в них сокровища выполнив Сложный (-10) тест Поиска один раз для каждого реликвариума. В случае успеха ПИ находит священный знак, реликвию святого или другой предмет, имеющий религиозное значение. Эти вещи бесполезны и носят чисто религиозный характер, но некоторые сделаны из ценных материалов, а другие бесценны в глазах верующих или богатых коллекционеров подобных предметов.

использовались до того, как судно встретило свой конец.

Отсеки для паломников забиты припасами, сломанными койками и бесчисленным множеством другого мусора. Они считаются Пересечённой местностью (см. стр. 282 **ОКП Rogue Trader rus**).

Продовольственные склады

Как и любому судну, перевозящему десятки тысяч людей через бескрайние просторы космоса, Священному Сердцу требовались огромные запасы всех мыслимых видов припасов. Однако, учитывая принадлежность судна, запасы корабля взвешены в пользу одной категории по сравнению с другими. ПИ вскоре обязательно наткнется на остатки сотен тысяч тонн свечей, благовоний, цистерн святой воды, рулонов омофоров, чётков, священных мазей и тому подобных принадлежностей Имперского Кредо. При этом ПИ могут отметить удивительную нехватку других предметов повседневного обихода, особенно тех, которые касались личного комфорта, поскольку лидеры культа считали их ненужными для больших масс паломников.

Также очень мало предметов первой необходимости, однако предприимчивые ПИ могли бы использовать омофоры вместо бинтов, святую воду для промывания ран, чётки для розжига костра. ПИ получают бонус +20 к Медика тестам на складе, при условии, что припасы всё ещё целы.

Орудийные палубы

Пресвятое сердце не был военным кораблём, но определённо был вооружён для войны за веру. Судно несло огромное количество вооружения, в основном установленные на носу башни с батареями макропушек различных калибров. Большинство из этих башен получили огромные повреждения во время крушения, и снаружи видны лишь груды искорёженного металла. Изнутри большинство башен недоступны, хотя в некоторые из них можно попасть приложив некоторое усилие.



Однако такие системы вооружения представляют собой нечто большее, чем банальные турели. Каждая макропушка когда-то обслуживалась бригадой из десятков, а то и сотен человек, и оборудование, жизненно важное для её работы, расположено на некотором расстоянии от башни. Каждая макропушка связана с сетью акведуков, по которым массивные снаряды доставлялись от центральной батареи корабля прямо к казёнику, где впоследствии загружались вручную экипажем. Боевой расчёт, в основном, спал там же, но у офицеров-надсмотрщиков были свои каюты чуть дальше и некоторые до сих пор более-менее целые.

Исследовать остатки орудийной палубы может быть опасно. Поскольку в таких местах часто содержатся высокотоксичные вещества, которые могут убить в течение нескольких секунд при вдыхании или прикосновении. Существует также опасность нестабильных боеприпасов, которые могут взорваться при малейшем возмущении. Всякий раз, когда ПИ (или NPC) проваливает тест Дальнего боя в этом месте на три и более степени, сделайте бросок 1d10. При результате 1 он попадает в груды нераззорвавшихся боеприпасов, которая детонирует сотрясая палубу. В результате каждый персонаж получает 2d10+6 Энергетического урона с Бронейностью 0 и со свойством Шоковое.

Ангары

Хотя на борту Пресвятого сердца не было истребителей, тем не менее имелись несколько десятков шаттлов и шесть больших пассажирских барж. Эти корабли предназначались для перевозки сотен последователей на планету и обратно, хотя и без комфорта или безопасности. На данный момент все эти малые суда разбиты, кроме одного, которое находится в удивительно хорошем состоянии. Каждый шаттл находится в отдельном ангаре, а уцелевший расположен ближе всего к центру корабля и поэтому получил наименьшие повреждения. Оставшаяся баржа – зрелище, способное тронуть сердца даже повидавших жизнь сенешалей, поскольку её внешняя поверхность отделана драгоценными металлами. По конструкции судно обычный транспортник, но очевидно, что её сконструировали таким образом, чтобы вселять благоговейный трепет в любого, кто увидит, как она спускается с неба, демонстрируя силу воли Императора.

В данной локации довольно темно и ПИ стоит прихватить любые источники света, по этому на любые тесты Дальнего боя накладывается штраф -20 и ещё дополнительно -10, если света вообще нет или помещение иным образом затемнено (см. стр. 283 **ОКП Rogue Trader rus**).

Двигательный отсек

На имперских кораблях двигательный отсек – это не какая-то конкретная каюта, это сотни, возможно, тысячи миль коридоров, шахт, подъездных путей, служебных помещений, инженерных палуб и тому подобного. Хотя у Пресвятого сердца данное место не такое большое, как у среднестатистического военного корабля Империиума, тем не менее оно достаточно обширно, чтобы ПИ могли потратить на его исследование несколько дней. Однако стоит сказать, что двигатели вследствие падения получили критические повреждения. Некоторые из областей внутри секции настолько разрушены, что в них нельзя попасть, а другие настолько завалены обломками, что расчистка выходит за рамки данного приключения.

Машинные палубы подвержены ещё большему количеству опасностей, чем даже орудийные. Хотя обряды удержания плазмы успешно предотвратили полный расплав реактора, за столетия отсутствия техобслуживания произошли многочисленные утечки всевозможной эзотерической энергии из активной зоны реактора. Если ПИ или NPC не умрут сразу от лучевой болезни, то

неприменно подвергнутся всевозможным мутациям, которых боится большинство странников!

В машинных отделениях всегда присутствует радиационная опасность (см. стр. ЧЧЧ133) в дополнение к любым другим, которые выберет МИ.

Уникальные локации

Выше были расписаны места, характерные для большинства кораблей, и поэтому хорошо знакомые ПИ. Однако Пресвятое сердце не обычный корабль. Здесь хватает уникальных мест, которые позволяют провести конкретные, запоминающиеся встречи. ПИ находят такие локации по тем же правилам, что и обычные (стр. ЧЧЧ134), но могут посетить только один раз (если только ПИ по какой-либо причине не решат вернуться).

Командная палуба

Командная палуба расположена примерно в четверти длины кормы от носа, высоко на надстройке судна. Хотя обычно такое положение могло бы обеспечить некоторую защиту от катастрофических повреждений, при крушении надстройка в месте крепления “с мясом” выдрала часть корабля и накренилась под диким углом. Если ПИ пойдут к мостику, то в какой-то момент прогулка превратится в подъём, хотя и не такой радикальный, чтобы потребовалась верёвка или альпинистское снаряжение.

Чем глубже ПИ проникают в этот район, тем более очевидными становятся масштабы нанесённого ущерба. Проходы выжжены и почернели, и опытным космическим путешественникам не составит труда определить причину. В какой-то момент спуска на поверхность произошло пробитие корпуса и атмосфера планеты успела выжечь буквально всё, прежде чем сработали аварийные переборки. Весь командный состав вместе со всеми, кто находился в данной локации сгорели заживо. Чем ближе к внешним секциям корпуса продвигаются ПИ, тем больше будет повреждений,



пока, в конце концов, они не проходят по полностью почерневшим тоннелям. Когда ПИ войдут на мостик, прочитайте или перефразируйте следующее:

После непродолжительного путешествия сквозь почерневшие проходы, вы наконец входите на мостик. Это огромное, вытянутое пространство. Вы замечаете, что располагающиеся с трёх сторон обзорные панели взорваны, и похоже, что весь высший командный состав убит в одно мгновение. Это место трагично для любого, кто осознаёт, какой мощью когда-то командовала здешняя команда, и является печальным напоминанием о том, каким образом даже самые опытные обитатели пустоты могут покончить со своей карьерой и жизнями.

Через разбитые обзорные панели вы видите характерный для этой планеты клубящийся туман, что простирается до горизонта и лишь десяток особенно высоких валунов выступают из белой мглы подобно островам из океана. Внутреннее убранство мостика открыто всем ветрам и поэтому каждый металлический элемент покрыт полосами ржавчины. В задней части помещения стоит командный трон капитана, его пятиметровая спинка возвышается высоко над головой. Подойдя ближе вы видите, что обивка выгорела дотла, но также замечаете на нём кусок целой обшивки по форме сидящего человека. Это может означать только одно – неизвестный капитан корабля до самой смерти выполнял свой долг как истинный слуга Бога-Императора.

Обнаружить что-либо ценное в этом обугленном куске маловероятно, но не невозможно. Массивный командный трон, на котором когда-то восседал капитан корабля, до сих пор цел. Если ПИ осмотрит трон с помощью **Очень тяжёлого (-30) теста на Поиск**, то обнаружит потайное отделение в подлокотнике, внутри которого спрятан свёрнутый пергамент. Свиток содержит личный журнал капитана корабля, и найдя его, ПИ получают дополнительные очки Достижений. В дополнение к этому бонусу, МИ может предоставить дополнительную награду вольному торговцу за изучение написанного. Во время данного приключения, один раз за игровую сессию, вольный торговец может увеличить бонус +10 способности “Исключительный лидер” (стр. 76 **ОКП Rogue Trader rus**) до +20. Но с условием, что он выполняет Предприятие, связанное с Имперским Кредо, либо на другое условие МИ.

Гребёж и мародёрство

Исследуя судно, ПИ непременно наткнутся на всевозможные вещи. Хотя большинство ПИ, как правило, очень хорошо экипированы и редко испытывают недостаток, МИ возможно захочет добавить немного остроты и разнообразия в процесс, разбросав различные потенциально полезные предметы по локациям. Это особенно актуально, если у ПИ начнут заканчиваться боеприпасы или они окажутся в затруднительном положении, столкнувшись с некоторыми из наиболее неприятных обитателей Пресвятого сердца. Вот список потенциальных предметов:

- Части или целые комплекты флак- и панцирной брони. Когда-то ими пользовались абордажники или воинственные последователи святого.
- Различные инструменты, включая любой из перечисленных в таблице 5-13: снаряжение на стр. 154 **ОКП Rogue Trader rus**, в том числе пустотные скафандры. Большинство из этих предметов должны находиться в разном аварийном состоянии, и только один из десяти будет функционировать как новый.
- Многие предметы из таблицы 5-15: инструменты (стр. 159 **ОКП Rogue Trader rus**) вполне могут быть найдены среди мусора. Имеющие скудную, среднюю или редкую доступность могут быть найдены не более раза (на усмотрение МИ).
- Очень редко ПИ могут наткнуться на выброшенное оружие или тайник с боеприпасами. Такие предметы не должны быть ценнее Редких, если только МИ не имеет в виду что-то конкретное.

Варп-двигатель

Если ПИ будут настаивать на том, чтобы продолжить путь через машинерию, то в конце концов они наткнутся на варп-двигатель. И в мирное время доступ в эту часть судна категорически запрещён для всех, кроме специально помазанных механикусов. Его функция не только необходима для выживания каждой души на борту, но и крайне опасна. Поскольку даже во время нормальной работы вся палуба, на которой расположен варп-двигатель, подвергается воздействию энергий настолько ужасных, что плоть отваливалась бы от костей.

Для рядовых назначение на службу в варп-двигатель было фактически смертным приговором, и даже офицеры боялись короткой командировки, которую они должны были там отслужить, прежде чем перейти на более желанную должность. Единственными людьми, которые добровольно соглашались присматривать за варп-двигателем, были техножрецы, которые заботились о том, чтобы духи машин были должным образом умиротворены.

Без надзора Адептус Механикусов можно было бы ожидать, что варп-двигатель замолчит и со временем станет таким же инертным, как большая часть механизмов Пресвятого сердца. К сожалению, это далеко от истины. В основе варп-двигателя лежит его адское ядро. Содержимое топливного бака каким-то невероятным образом сохранилось глубоко внутри варп-двигателя. На протяжении веков его воздействие на окружающую действительность становилось всё более радикальным и ужасающим.

Если ПИ захотят осмотреть варп-двигатель, то МИ должен назначить ряд тестов на Психонауку начиная с **Очень тяжёлого (-30)** с накопительным бонусом +10 (максимум до **Лёгкого (+30)**). Если ПИ проваливает тест, то не ощущает ничего необычного, но если преуспевает, у него возникает ощущение, что в центре варп-двигателя кроется что-то очень плохое. Если ПИ продолжат, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Чем дальше продвигаешься в секцию варп-двигателя, тем больше повреждений получил материал Пресвятого сердца. Но эти повреждения не похожи на те, что вы видели на остальной части судна. Здесь переборки кажутся искореженными и искаженными, но не так, как будто они были сожжены или расплавлены, а как будто подверглись воздействию нереальных сил ночного кошмара. В конце концов, вы попадаете в большое сферическое помещение, в котором доминирует центральная колонна, пронзающая палубу и потолок. Что-то в этой колонне кажется глубоко... неправильным.

В основании колонны находится то, что, по-видимому, является клапаном подачи варп-топлива, бронированным порталом диаметром примерно в метр. Несмотря на кажущуюся безобидность, этот портал несёт в себе нереальную угрозу, которую могут понять только те, кто путешествовал по Морю душ.

Любой ПИ, достаточно глупый, чтобы попытаться открыть бронированную дверцу и начать подачу топлива, должен пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Силу**. Однако в тот момент, когда клапан открывается, наружу вырывается ощутимая волна безумия. Каждый присутствующий ПИ должен пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Страх**. Если найдётся идиот, который захочет исследовать содержимое топливного бака, должен немедленно пройти **Адский (-60) тест на Силу воли**. В случае успеха страх (или здравый смысл) берёт верх и ПИ закрывает люк и отступает. В случае провала он заглядывает в пасть самого безумия, получает 1d10 очков Безумия и 1d10 очков Порчи, а затем впадает в кататонию на 1d5 раундов. Однако, как только он выходит из этого ступора, то навсегда обретает талант

“Всё выдавший”. Излишне говорить, что содержимое цистерны варп-топлива слишком ужасно, чтобы описывать его.

Покои навигатора

Как и все способные к варпу космические корабли, при перелётах между звёзд Пресвятое сердце полагалось на навигатора и его персонал. Обычно навигатор является фигурой, внушающей суеверный страх рядовому составу. Даже образованные и опытные офицеры, как правило, стараются как можно меньше взаимодействовать с ними. Отчасти это объясняется тем, что варп сам по себе вызывает ужас у всех здравомыслящих существ, и все, кто имеет с ним дело, воспринимаются многими как носители несчастья. Вторая причина связана с тем, что многие навигаторы с возрастом всё более мутируют, самые старые не становятся настолько отвратительно искажёнными, что им приходится полностью отказаться от встреч с нормальными людьми. Пассажиры и экипаж Пресвятого сердца придерживались доктрин Имперского Кредо гораздо сильнее, чем большинство других, поэтому мутант является богохульством по отношению к совершенной форме, о чем свидетельствует тело Императора, и, следовательно, проклят самим своим существованием. Поэтому на данном корабле навигатора и его помощников буквально замуровали в его покоях. В интересах экипажа, пассажиров и самого навигатора, конечно же.

Если ПИ захотят найти его каюту или в группе есть ПИ-навигатор, который захочет узнать, что стало с его коллегой, то есть несколько околных способов добраться до места. Поскольку невозможно попасть в покои навигатора обычными путями.

Во-первых, нужно оценить, где на обычном судне такого размера могли бы находиться покои, и попытаться прорезать или пробить путь с помощью специального оборудования или направленного взрыва, однако это чрезвычайно трудоёмко. Поиск правильного местоположения требует успешного прохождения **Напряжённого (-40) теста на Ремесло (Корабел)**. Навигаторы получают бонус +30 к этому тесту. Если ПИ преуспевает, группа всё равно должна будет пробить путь. Для этого потребуются четыре успешных **Серьёзных (+0) теста Техпользования или Ремесла (Корабел)**. По времени каждая попытка занимает 1 час. Когда ПИ преодолеют последнюю переборку, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Наконец-то путь в святое личное царство давно умершего навигатора свободен. На удивление, это не люксовые апартаменты, а простые, почти спартанские комнаты. В то время как функции большинства из них уже не понять, центральная область остаётся в основном нетронутой. Здесь находится пластелевое кресло, в которое навигатор пристёгивался ремнями безопасности во время варп-полёта, из его покрытой патиной конструкции выходят многочисленные мозговые входные порты. В потолке прямо над головой находится купол ярко-синего цвета, в который поднималось кресло во время полётов сквозь варп. Там навигатору открывался вид на Море Душ, свидетелем которого мог стать только он.

От безымянного навигатора и его помощников ничего не сохранилось, но в центральном помещении полно книжных полок с кипами карт, которые он, возможно, когда-то составил своей рукой, исследуя безграничные просторы Коронуса.

Оказавшись внутри ПИ могут забрать карты. Хотя они неполные, но сохранились рукописные примечания давноумершего навигатора. Если ПИ проходит **Тяжёлый (-20) тест Запретного знания (Навигаторы)**, то сможет идентифицировать принадлежность навигатора к дому Ортеллиус, а также извлечь полезные сведения из карт. Это позволит ПИ заработать дополнительные очки Достижений. Кроме того, МИ может предоставить навигатору группы бонус +10 к тестам Навигации. Но с условием, что он выполняет Предприятие, связанное с Имперским Кредо, чтобы учесть, что он использовал детали, записанные навигатором святого.

Либрариум

Нет ничего необычного в том, что судно, курсирующее по бескрайним просторам имеет библиотеку. И капитан корабля гарантирует, что есть доступ к как можно большему объёму информации. Кроме того, командный состав надеялся бы расширить этот багаж накопленной мудрости по мере изучения региона. Однако либрариум Святого сердца несколько необычна тем, что подавляющее большинство томов носят религиозный характер. Некоторые из них были написаны задолго до того, как корабль отправился в Коронус, и они представляют собой учение святого Когнатия, а также труды различных святых или мистиков, которых он сам ценил. Однако большая часть томов представляет учения святого и его последователей в том виде, в каком они развивались во время его путешествий по Коронусу, и эти неоткрытые тексты могут оказаться более интересными и ценными для ПИ.

Когда ПИ войдут в либрариум, прочитайте вслух или перепарфразируйте следующее:

Заходя из узкого коридора в это обширное помещение, вы невольно замираете. Ряды высоких стеллажей уходят вдаль и теряются во мраке. Возле каждой полки стоят лестницы, но книги разбросаны по всему помещению. Взглянув на ближайший раскрытый том, вы видите витиеватый рукописный шрифт с гравюрами со сценами войны и веры.

Если ПИ решат прочитать некоторые книги, то не смогут найти того, что ожидали. Вместо скрупулезного отчёта о путешествии корабля и каталога мест, которые тот посетил, тома содержат страницу за страницей бессвязных догм. При ближайшем рассмотрении книги содержат массу информации, но ни одна из них не каталогизирована и не представлена в каком-либо стандартном формате. В текстах можно найти обрывки полезных сведений, но большинство полезных фактов изложены в аллегорических выражениях, так что только человек, погруженный в учения святого Когнатия, мог надеяться понять их и использовать. При просмотре страниц появляются описания планет и народов, о которых ПИ ничего не слышали, намекая на неисчислимые возможности получения прибыли и славы. Излишне говорить, что тома могут оказаться огромной ценностью как ресурс для будущих исследований или как коллекция, которую можно продать тому, кто предложит самую высокую цену (однако тогда нужно подумать, как все эти книги вывезти).

Если ПИ не хотят чрезмерно возиться и собираются взять с собой лишь несколько томов, то необходимо попытаться отобрать несколько наиболее ценных. Для этого ПИ должен потратить 10 или более минут на Адский (-60) тест Расследования, с помощью навыка расследования по своему выбору, который МИ сочтёт подходящим. ПИ получает бонус +10 за каждые дополнительные 10 минут поиска, до максимума в Тривиальный (+60).

За каждый успешный тест ПИ получает некоторое представление о формах и



аллегориях, используемых в тексте и рисунках, покрывающих переборки Пресвятого сердца. Обладание такой информацией даёт ПИ бонус +20 ко всем тестам умения Расследования, описанным в разделе “Расшифровка наследия Когнатия” (см. стр. ЧЧЧ136). Кроме того, ПИ находит количество интересных томов, свитков или инфопланшетов, по количеству степеней успеха. Эти тома содержат знания, связанные с Имперскими святыми, теологической риторикой, чудесными реликвиями или любой другой соответствующей тематикой. Хотя их функция в основном повествовательная, МИ рекомендуется вручать каждому ПИ, который добьётся успеха, один или несколько томов, представляющих интерес для этого конкретного персонажа (или, возможно, для другого ПИ в группе).

Центральный когитатор

В когитаторном ядре находятся огромные массивы данных, логических машин, массивов мнемонических ячеек и бесчисленного множества других вычислительных устройств, необходимых для управления судном такого размера. Ядро состоит из широкой шахты, вдоль которой расположены механизмы и галереи доступа, проходящие через семнадцать палуб в самом сердце корабля. Обычно внутренняя часть обслуживается десятками техножрецов и сотнями монозадачных сервиторов. Сам воздух искрился бы и пел в такт эзотерическим энергиям, проходящим через спиральные решётки ядра, когда оглушительный гул работающих на максимальной мощности логических элементов заполнил бы всю шахту.

Однако сейчас, спустя столетия после кончины, здесь тихо и темно, каждая поверхность покрыта ковром кремниевой пыли. Павших техножрецов и сервиторов можно опознать лишь по многочисленным кибернетическим устройствам, от их плоти или костей ничего не осталось. Какая бы судьба ни постигла ядро, его обитатели умерли милосердно быстрой смертью, не оставив после себя ничего, что могло бы рассказать о них.

Проникнуть в эту локацию достаточно просто, но толстый слой силикатной пыли может представлять опасность или как минимум помешать. Когда ПИ войдут сюда, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Когитаторное ядро корабля, огромная поля шахта, в которой размещены тайные логические механизмы, расширяется воаль. Когда-то в этом месте обитал возвышенный машинный дух, но теперь его синапсы холодны и мертвы. Проходы и все плоские поверхности покрыты тонким слоем блестящей пыли. Это явное доказательство того, что кремниевое ядро дата-станков постигла какая-то трагическая участь много веков назад.

ПИ должны передвигаться в этом месте с осторожностью, поскольку при быстрой ходьбе или резких движениях в воздух поднимаются тучи силикатной пыли. Если ПИ хотят идти быстрее, то необходимо пройти **Тяжёлый (-20) тест на Ловкость**, в противном случае вокруг поднимается облако пыли диаметром десять метров с центром на персонаже. Это создаёт опасность “Загрязняющие вещества” (см. стр. ЧЧЧ133) и полностью лишает ПИ обзора до тех пор, пока он не выйдет из облака (принимая во внимание, что передвижение в тумане или дыму налагает дополнительные штрафы, как описано на стр. 307 **ОКП Rogue Trader rus**). Каждое облако пыли висит один час, пока медленно не уляжется.

Хотя основные системы давно мертвы, некоторые подсистемы работают. ПИ могут к ним подключиться с помощью **Тяжёлого (-20) теста Техпользования**. Если ПИ удастся пробудить одного из духов машины, то сможет получить доступ к определённой информации о планировке судна. Если МИ заранее разметил планировку судна, то он может указать конкретное местоположение запрашиваемой локации или хотя бы указать направление. Если МИ генерирует планировку динамически (см. Исследование гробницы на стр. ЧЧЧ134), в следующий раз, когда МИ делает бросок по **таблице 4-10: новая локация**, он должен сделать бросок дважды и позволить ПИ выбрать результат.

Хор астропатов

Астропаты жили и работали практически в самой нижней части посередине корабля. Эта область имеет форму большого сферического помещения, окаймлённого выходами, обеспечивающими доступ к приподнятой платформе точно в его центре. На данной платформе главный астропат корабля проецировал свою мысленную песню через варп, при необходимости поддерживаемый младшими адептами, размещёнными вокруг внутренней поверхности сферы.

Из-за своего расположения область получила огромный ущерб, когда корабль погиб. Хотя сам хоровой зал относительно цел, смежные помещения исследовать практически невозможно.

Когда ПИ войдут сюда, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

То, что когда-то было астропатическим хором Пресвятого сердца, теперь превратилось в братскую могилу. Тела десятков астропатов лежат по полу там, где их застала смерть. Центральные мостки ведут через центр помещения к подиуму, с которого старший астропат мог бы управлять мыслеголосами своих подчинённых.



Если в группу входит псайкер или другой персонаж с умением Психонаука, и этот человек ступает на центральную платформу, он должен пройти **Серьёзный (+0) тест Психонауки**. За каждый успех он улавливает слабое эхо одного из умерших астропатов. Каждое новое эхо рассказывает какую-то деталь о наследии святого Когнатия и его последователей, позволяя ПИ заработать дополнительные очки Достижений. Далее, ПИ получает количество предзнаменований по количеству успеха, предупреждающее его о какой-то опасности, скрывающейся в темноте за пределами области. Это означает, что когда ПИ будут подходить к новой локации, МИ обязан указать природу и местоположение одной опасности, если она там есть

Притвор для процессий

Достигнув притвора, ПИ оказываются на пороге откровения самых сокровенных тайн Сердца и, возможно, наконец-то узнают правду о святом Когнатии. Это помещение размером с неф кафедрального собора, его каменный пол разрушен и потрескался в результате падения. Статуи высотой в десять метров занимают огромное пространство, каждая из которых изображает определённую ипостась Когнатия. В некоторых он выглядит почтенным монахом, его глаза излучают мудрость и целеустремленность. На других он изображён как воин, держащий в булаву так, словно вдохновляет множество невидимых последователей. Другие статуи изображают святого как мудрого полководца, гордого лидера, сострадательного целителя или любого из множества различных аспектов. Над каждой статуей висят изодранные, полупрозрачные остатки нескольких десятков геральдических знамён. Хотя от штандартов осталось очень мало, всё ещё можно различить черепа, орлов и крылья в сочетании со свечами, нимбами, сердцами и другими символами, связанными со святым.

На противоположном конце этой священной аллеи находится массивная арка высотой более десяти метров, выполненная из литой бронзы и резного камня. Несмотря на

скудное освещение и тяжёлый слой пыли, ПИ могут разглядеть рельеф на дверях, изображающий сцены из легенд о Когнатии и других святых. За порталом находится внутреннее святилище, святая святых и, возможно, самые неуловимые тайны культа святого Когнатия.

Однако внезапно оказывается, что легче проксу протиснуться через дуло болтера, чем ПИ пройти через эти широкие двери. Когда ПИ впервые войдут в притвор для процессий, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Внутренняя часть притвора, такого же большого и великолепного, как любой собор Экклезиархии в Каликсиде, простирается во тьму. По обе стороны возвышаются могучие статуи святых, а с бочкообразного потолка опускаются потрёпанные знамёна, настолько древние, что кажутся почти прозрачными. Выложенный каменными плитами пол нефа усеян остатками разбитых скамей и другим мусором, покрытым толстым слоем пыли.

Но что действительно бросается в глаза, так это огромные двери из литой бронзы в дальнем конце. Они возвышаются даже над статуями, и на их поверхности выгравированы сцены из того, что может быть только жизнью святого Когнатия и его славными деяниями на просторах Коронуса.

Каждый раз, когда ПИ тратит очко Судьбы в данном месте, сделайте бросок 1d10. При выпадении 9 очко Судьбы не тратится, но ПИ получает желаемый эффект. Когда ПИ уже хотят открыть ворота и войти внутрь, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Колоссальные отлитые из бронзы двери медленно открываются внутрь, когда механизм, не включавшийся течение бесчисленных столетий с шумом пробуждается. Пыль вздымается с земли, заслоняя путь впереди. Двери распахиваются и на вас накатывает тошнотворная вонь вперемешку с дымом свечей. Вы со страхом и удивлением замечаете многочисленные огоньки свечей.

Дополнительные уникальные локации

Если МИ захочет ещё больше разнообразить приключение, он может добавить дополнительные уникальные локации. Самый простой способ сделать это – обратиться к **Главе VIII: Космические корабли** из **ОКП Rogue Trader rus** и решить, какие ещё компоненты могли быть у Пресвятого сердца. Однако стоит помнить, что данный корабль особенный, поэтому МИ не должен забывать при описании игрокам выбранного компонента экстраполировать в соответствии с общей стилистикой Пресвятого сердца. Также МИ должен определить, в каком состоянии он может находиться после падения на планету, как он использовался раньше и использовали ли его с тех пор Дети Священной Плоты и другие. Наконец, МИ следует подумать о том, что ПИ могут получить, исследуя новую уникальную локацию, если вообще что-то получают. Там могут оказаться сокровища, о которых и не мечтали, но с таким же успехом это может быть логово отвратительных автохтонных форм жизни или чего похуже!

ТАБЛИЦА 4-7: ОПАСНОСТИ ГРОБНИЦЫ

Бросок 1d10	Опасности
1	Бросьте один куб по таблице 4-8: нестабильная структура
2	Загрязняющие вещества
3	Излучение
4	Темнота
5	Темнота плюс бросьте ещё один куб 1d5+5 по этой таблице
6	Бросьте один куб по таблице 4-9: вредители
7	1d10 Детей Священной Плоты
8	1d5 Сирот Плоты плюс бросьте ещё один куб 1d5 по этой таблице
9	1d5 Сервиторов-убийц
10	Бросьте два куба 1d10 по этой таблице и примените оба результата

Обитатели

Несмотря на внешний вид, Пресвятое сердце далеко не безлюдно. Здесь есть три многочисленных класса обитателей, и все они являются остатками первоначального экипажа и пассажиров. По мере того, как ПИ углубляются в обломки, они должны начать обнаруживать признаки того, что не одиноки, но только в Притворе для процессий они наконец-то познакомятся с аборигенами.

Дети Священной Плоты

Дети Священной Плоты – это сильно деградировавшие потомки первых паломников, переживших падение корабля. Хотя они придерживаются каких-то догм и ритуалов своих предков, они невероятно далеки от благодати.

По внешнему виду Дети Священной Плоты демонстрируют признаки своего наследия. Многие носят рваные лохмотья, напоминающие монашеские рясы, и укладывают волосы в строгий постриг. Они также украшают себя знаками веры. Однако в отсутствие путевого света Империи она искажилась, поэтому амулеты с аквиллой соседствуют с ожерельями из костей пальцев или другими мерзкими трофеями.

Дети Священной Плоты унаследовали от своих благородных предков не только внешность. Культ святого Когнатия стал настолько извращённым после разрушения судна, что каннибализм стал широко распространённым явлением. То, что начиналось как трагическая необходимость, вскоре слилось с религиозной аллегорией и стало столпом веры выживших. В течение последующих поколений потомки регрессировали телом, разумом и душой. Теперь, столетия спустя, они могут наизусть повторять все молитвы как самые истово верующие, но едва ли понимают их содержание.

Дети Священной Плоты живут во внутренних областях Пресвятого сердца, объединяясь в соперничающие семейные кланы. Они часто отправляются на охоту в окрестные земли в надежде поймать одну из скользких лягушек со щупальцами, обитающих в болотах, но больше всего им нравится мясо соседей. Редко бывает, чтобы кого-то застали врасплох и утащили на территорию конкурирующей группы, но в тех случаях, когда это происходит, победители участвуют в неопишемом ритуальном праздновании, которое они называют “Красной мессой”.

Услышьте меня, о потерянные дети!

Если в группу входит миссионер, вполне возможно, что игрок захочет попытаться склонить Детей Священной Плоти на свою сторону или даже обратить их в свою веру. Опираясь на тот факт, что он является адептом Имперского Кredo, а они члены одной семьи, потерянные, но не проклятые. МИ эту идею следует поощрить, и она вполне может сработать (см. правила Взаимодействия на стр. 80 и 262 ОКП Rogue Trader). Тест должен быть самым простым, но если в группе нет миссионера, то другой также может попробовать, хоть и с соответствующими штрафами, отражающим недостаток опыта персонажа.

Чтобы попытаться повлиять на Детей Священной Плоти, ПИ должен лично обратиться к одному или нескольким из них. Оппоненты начинают с настроя Отвращения/Мятежа/Неверия/Безрассудства. Если ПИ удастся вызвать у них Благосклонность/Лояльность/Принятие/Испуг, те Дети Священной Плоти, к которым он обращается напрямую, переходят на его сторону и больше не нападают. Если они становятся Любимыми/Преданными/Доверчивыми/Напуганными, то переходят к нему на службу и выполняют все приказы в его присутствии. Если они становятся Увлечёнными/Фанатичными/Легковёрными/Запуганными, то отныне беспрекословно повинуются и более того, распространяют среди остального населения информацию о том, что те должны делать то же самое.

Дети видят в ПИ соперников, которых нужно победить и, возможно, съесть. Демонстрация подавляющей огневой мощи – самый простой способ отогнать их, хотя другие методы могут дать более далеко идущие результаты.

Сироты Плоти

Если Дети Плоти просто регрессировавшие морально люди, которых достаточно просто перевоспитать, то Сироты Плоти гораздо отвратительнее. Ныне более существо, нежели человек – это потомки тех, кто пытался найти убежище в двигателем и варп-отсеках. После бесчисленных поколений, проведённых в зловещем сиянии радиации и других форм загрязнения, они все без исключения стали мутантами, имеющими лишь отдалённое сходство с человечеством.

Даже Дети отказываются есть их осквернённую плоть и убивают на месте. Что касается самих Сирот, то в основном они живут поодиночке в двигателем отсеке и когда сталкиваются друг с другом или кем-то ещё, обычно сражаются насмерть. Они настолько мутировали, что ПИ могли бы принять их за отродье Хаоса. И хотя они достигли такого состояния путём, совершенно отличным от большинства отродий, конечный результат с точки зрения разума, тела и духа во всех отношениях неотличим.

Сервиторы-убийцы

В дополнение к многочисленным запасам вооружения, Пресвятое сердце было оснащено одним из самых устрашающих средств отпора абордажникам. Если бы какая-либо вражеская сила сумела проникнуть на борт, то капитан корабля в пару движений смог бы активировать сотни сервиторов-убийц в ключевых зонах. Хотя те члены экипажа, которым не удалось добраться до безопасного места, погибли бы, но и вражеские абордажники тоже.

Стоит отметить, что сервиторы-убийцы на этом судне никогда не использовались, оставаясь запечатанными в своих камерах. Поскольку большинство этих камер располагались вокруг внешней обшивки судна, то многие из них оказались уничтоженными. Однако некоторые выжили, их системы перешли в спящий режим, достаточный только для поддержания жизни. На протяжении веков всё больше этих дремлющих убийц умирали в тишине, но все же горстка осталась.

По мере того, как ПИ проникают всё глубже в Пресвятое сердце, их продвижение засекаются машинными духами. Чем дольше ПИ исследуют корабль, тем больше срабатывает бесшумных триггеров, и вскоре уцелевшие камеры запускают протоколы активации. Несколько часов спустя, как ПИ проникли в Пресвятое сердце, первая группа сервиторов-убийц выходит в коридоры. Это теперь лишь вопрос времени, когда их пути пересекутся с ПИ.

Опасности

Хотя они мертвы уже бесчисленные десятилетия, обломки Пресвятого сердца далеко не безмолвны и, конечно стали более опасными. По мере того, как ПИ продвигаются всё глубже, они подвергаются всё большему количеству опасностей.

Темнота

Большая часть внутренних помещений Пресвятого сердца погружена во тьму, единственное освещение обеспечивается тусклым дневным светом, проникающим через трещины и только в ближайшие к корпусу помещения. Очень скоро даже это небольшое количество света исчезает, и единственными источниками остаются те, что задействовали ПИ.

Любая точка входа, через которую проникли ПИ на судно, считается Яркой. Следующая зона считается Полумраком из-за трещин в корпусе, оставшимся источникам питания или другим эффектам. Но если МИ желает, уже во второй зоне может быть Темнота.

Подробнее об освещении см. стр. 307 ОКП Rogue Trader rus.

Нестабильная структура

Большая часть внутренних помещений была безвозвратно разрушена вследствие падения. Оставшаяся часть палуб готова обрушиться при малейшей провокации. Пока ПИ передвигаются с осторожностью, маловероятно, что они спровоцируют какой-либо обвал, но местность считается Пересечённой. Согласно правилам передвижения и окружения со стр. 302 ОКП Rogue Trader rus, перемещение быстрее половины хода за раунд по этому типу местности требует **Серьёзного (+0) теста на Ловкость**. В случае провала ПИ считается Упавшим. Про последствия Падения см. стр. 289 ОКП Rogue Trader rus. Если в локации действует осложнение “Нестабильная структура”, то в случае провала теста обратитесь к **таблице 4-8: нестабильная структура**, для определения дальнейших последствий. Если локация уже была “Пересечённой местностью”, то она становится “Опасной местностью”, т.е. **Сложные (-10) тесты становятся Очень тяжёлыми (-30)** (см. стр. 282 ОКП Rogue Trader).

Загрязняющие вещества

Космические корабли Империи используют ошеломляющее количество топлива и расходных материалов, при этом здоровье экипажа стоит не на первом месте.

Даже при нормальной эксплуатации аварии и разливы далеко не редкость, но когда такое судно получает критические повреждения, побочные эффекты от выброса химических веществ могут быть ужасающими. Когда Пресвятое сердце потерпело крушение, по его внутренностям разлилось огромное количество химических веществ, от топлива до смазочных материалов. Даже столетия спустя большие участки судна остаются такими же токсичными, какими они были в день разлива.

Разливы отличаются по объёму и токсичности. Пока ПИ подвергается воздействию токсина, он должен проходить Рутинный (+20) тест на Выносливость в начале каждого своего хода. В случае провала он получает 1d10 Ударного

Таблица 4-8: НЕСТАБИЛЬНАЯ СТРУКТУРА

Бросок 1d10	Локации
1-3	С потолка осыпается пыль, он зловеще поскрипывает, но конструкция держится.
4	Кусок трубопровода с грохотом падает на палубу, звук удара эхом разносится по коридору.
5	Нога ПИ внезапно проваливается сквозь пол и он спотыкается. Однако остальная секция пока ещё держится.
6	Проржавевший пол под весом ПИ рушится. Он падает с высоты 1d10 метров в пустую яму внизу, но может пройти Серьёзный (+0) тест Лазания, чтобы забраться наверх. Если ПИ терпит неудачу, товарищи должны найти способ достать его, например, бросить верёвку или спуститься самим.
7	Проржавевший пол под весом ПИ рушится. Он падает с высоты 2d10 метров. Однако для того, чтобы залезть обратно обязательно нужна помощь другого ПИ (то есть теперь недостаточно просто сбросить верёвку, необходимо, чтобы другой ПИ слез и обвязал пострадавшего). Кроме того, МИ может решить или случайным образом определить, в какую локацию падает ПИ, перейдя к таблице 4-10: новая локация (см. стр. ЧЧЧ135).
8-10	С оглушительным треском часть коридора внезапно рушится. Первый идущий ПИ падает, любой другой в радиусе 5 метров должен пройти Тяжёлый (-20) тест на Ловкость или упасть следом. Эти индивиды падают с высоты 2d10 метров. Кроме того, МИ может решить или случайным образом определить, в какую локацию падают ПИ, перейдя к таблице 4-10: новая локация (см. стр. ЧЧЧ135).

урона, игнорирующего Броню и бонус Выносливости. Однако если токсины особенно пагубны, МИ также может заставить любого ПИ, который провалил тест на три и более степени, выполнить бросок в соответствии с таблицей 5-5: эффекты галлюциногена (см. стр. 138 ОКП Rogue Trader rus).

Когда ПИ входят в загрязнённую локацию, то сперва могут и не догадаться об опасности. Понять, что что-то не так можно с помощью успешного использования ауспекса и подобного оборудования или **Серьёзного (+0) теста Медики** (или другого теста на усмотрение МИ).

Радияция

Силы, высвободившиеся при падении Пресвятого сердца были настолько мощными, что многие районы остаются заражёнными радиацией даже столетия спустя. Пока ПИ подвергается воздействию радиации, он должен проходить **Рутинный (+20) тест на**

Выносливость в начале каждого своего хода. В случае провала он получает 1 уровень Усталости. В случае провала на три и более степени, ПИ получает 1 очко Порчи.

Когда ПИ входят в радиоактивную зону, то сперва могут и не догадаться об опасности. Понять, что что-то не так можно с помощью успешного использования ауспекса и подобного оборудования или **Серьёзного (+0) теста Медики** (или другого теста на усмотрение МИ).

Автохтонные паразиты

Обломки Пресвятого сердца являются приютом для всевозможных существ, которых тянет искать как убежище, так и добычу в его проходах. Некоторые, такие как обыкновенная земная крыса, прибыли вместе с паломниками. Они пережили падение в достаточном количестве, чтобы размножиться и процветать. Однако большинство – автохтонные формы жизни.

Эти существа образуют сложную биосистему, которая за прошедшие века стала относительно стабильной. Самые маленькие питаются плесенью и лишайниками, которые разрослись во внешней области судна. Более крупные охотятся на мелких, и на вершине пирамиды находится небольшое количество высших хищников, которые, к счастью, действительно редки.

Большая часть фауны на Вознесении Кси по своей природе является земноводной, и вся она довольно причудлива. Будь то хищник или жертва, все формы жизни, за исключением земных крыс, похожи друг на друга и напоминают лягушкообразных существ разного размера и окраски. Что делает эти формы жизни особенно необычными, так это тот факт, что вместо ног они снабжены многочисленными извивающимися шупальцами, усеянными пучками присосок. Эти причудливые конечности позволяют существам с лёгкостью маневрировать в болотах, и, похоже, они с таким же успехом могут использовать их для перемещения по коридорам Пресвятого сердца, хватаясь за выступы и подтягиваясь вперёд или раскачиваясь по проржавевшим металлическим поверхностям.

Более мелкие из этих паразитов опасны только в большом количестве. А самые крупные достаточно опасны и для вооружённого ПИ. При входе в новую локацию есть ненулевая вероятность, что его обжили животные. Это может произойти по результатам броска в таблице 4-7: опасности гробницы или просто потому, что МИ считает, что сейчас подходящее время для ПИ



Таблица 4-9: ВРЕДИТЕЛИ

Бросок 1d10	Встреча с вредителями
1-3	Никаких форм жизни здесь нет, и никаких признаков того, что кто-то был здесь.
4-5	Трупы в этой камере давным-давно были съедены подчистую. Добавьте +2 к следующему броску.
6	В тенях слышны шорохи и какие-то звуки, но к ПИ никто не приближается. Добавьте +5 к следующему броску.
7	При приближении ПИ труп внезапно начинает шевелиться и из него выпрыгивает один рой крыс-мутантов.
8	Щебечущая группа существ набрасывается на ПИ сверху, пытаясь сбить эту более крупную добычу из отчаяния или смелости. ПИ сталкиваются с 1d5 роями автохтонных паразитов.
9	ПИ сворачивают за угол и попадают в адское гнездо маленьких, но свирепых падальщиков. Существа набросились на ПИ, стремясь содрать плоть с костей. ПИ сталкиваются с 1d10 стаями автохтонных паразитов и 1d5 роями крыс-мутантов.
10	ПИ открывают дверь и обнаруживают массу ужасающих паразитов-переростков. Они сталкиваются с 1d5 автохтонными паразитами-переростками и 1d10 роями автохтонных паразитов.

забрести в кишачий паразитами улей.

Если ПИ произвели какой-либо громкий шум в месте, которое они покидают (например, выстрелили, что-то уронили или упали с нескольких метров), добавьте +2 к результату броска или +3 за особенно заметную какофонию (см. таблицу 4-9: вредители).

Таблица 4-10: НОВАЯ ЛОКАЦИЯ

Бросок 1d100	Локация
1–15	Монастырские проходы
16–25	Санктум Импералис
26–35	Отсеки пилигримов
36–45	Продовольственные склады
46–55	Орудийная палуба
56–60	Ангар
61–65	Двигательный отсек
66–70	Командная палуба†
71–75	Варп-двигатель†
76–80	Покои навигатора†
81–85	Либрариум†
86–90	Центральный когитатор†
91–95	Хор астропатов†
96–100	Притвор для процессий†

† Это уникальные локации, с которыми ПИ могут столкнуться только один раз. В случае повтора бросьте кубик ещё раз, если только ПИ намеренно не вернулись, чтобы пополнить припасы или укрыться от врагов.

Исследуя гробницу

“Тьфу, ещё один тёмный, пыльный коридор с шатким полом и опасными паразитами. Как всегда, полная коллекция того, что я ненавижу”

– Брат Фрэнсис, Красный посвящённый

Основная часть приключения состоит из того, что ПИ углубляются в Пресвятое сердце и пытаются остаться в живых. Существует несколько методов изучения внутренностей корабля, и ниже представлены три из них.

Испытание Исследования

Самый простой и абстрактный метод изучения Пресвятого сердца — относиться к нему как к Испытанию Исследования в соответствии со стр. 300 **ОКП Rogue Trader rus**. Количество необходимых степеней успеха зависит от МИ, и оно должно быть обременительным, если не обязательным. Однако такой подход для некоторых групп может сделать задачу чрезмерно абстрактной. Поэтому, чтобы сделать игру интереснее, МИ может спровоцировать какую-нибудь встречу, когда ПИ провалят какой-нибудь тест в Испытании Исследования. Один из способов сделать это — выбрать местоположение (таблица 4-10: новая локация) и опасность (таблица 4-7: опасности гробницы). Затем ПИ должны найти проход через образовавшуюся смертельную ловушку, прежде чем они смогут продолжить путь и вернуться к проведению Испытаний Исследования.

Как только ПИ наберут необходимое количество степеней успеха, то попадут в Притвор для процессий и МИ сможет перейти к Части III: Святая Святых.

Отрисовка

Другой вариант, и к нему, безусловно, не следует относиться легкомысленно, заключается в том, чтобы МИ заранее нарисовал большие участки Пресвятого сердца и позволил ПИ путешествовать по нему. Этот метод потенциально является самым сложным, поскольку требует от МИ большой подготовки. Однако у него есть то преимущество, что он по-настоящему погружает ПИ в окружающую обстановку. Каждый раз, когда ПИ заходят в новую локацию, МИ должен описывать игрокам, что могут увидеть их персонажи, с особой привязкой к планировке. Когда перед игроками встаёт вопрос о выборе направления для путешествия, они указывают, в какую сторону направляются их персонажи, а МИ отслеживает их маршрут (в тайне) на своей собственной карте, в то время как один из игроков пытается сделать то же самое на листе

бумаги.

Если МИ выбирает этот метод, он должен учитывать вероятность того, что группа заблудится, и вероятность того, что приключение может превратиться в нечто вроде упражнения в картографии и неуверенности в себе. МИ должен поддерживать непрерывность действия, вводя Опасности (см. стр. ЧЧЧ132), которые он либо уже спланировал и отметил на своей карте, либо задействуя случайным образом по мере того, как ПИ входят в новую локацию.

В зависимости от типа приключения, МИ может потребоваться приблизить финал, хотя многие игроки вполне счастливы подольше побродить по кораблю. Для этого МИ может разрешить Простое Испытание Исследования (особенно если группа заблудится), чтобы найти Притвор для процессий, после чего приключение может перейти к заключительной части.

Случайное Исследование

Последний и во многих отношениях лучший метод сочетает в себе абстрактный и плановый подход. Используя этот метод, ПИ объявляют о своих планах, и, основываясь на поставленной цели, дают МИ возможность провести серию встреч, которые разворачиваются по мере реализации этого плана. В конце концов, ПИ доберутся до Притвора для процессий, и приключение может перейти к третьей части. Этот метод можно разбить на несколько этапов:

ШАГ 1:

ПИ заявляют о своей цели. Возможно, они просто захотят исследовать Пресвятое сердце, пока не найдут что-то интересное. Но искать пока не найдёшь, довольно непрактично. Поэтому игрокам следует указать конкретное место, в которое они хотят попасть, или количество времени, которое они намерены потратить на “прогулку” по судно.

По мере такого исследования корабля ПИ потребуются отдохнуть, поесть и попить, а также найти боеприпасы, элементы питания, кислородные баллоны и прочие расходные материалы внутри. Хорошим примером того, что прогулку пора заканчивать и нужно переходить к выполнению основной цели, является достижение какого-то определённого или необычного места (мост, широкий и длинный коридор), либо же жёсткое ограничение по времени (три часа гуляем, затем собираемся и идём по задаче миссии).

ШАГ 2:

МИ оценивает масштаб цели ПИ. На этом этапе он должен определить, через сколько мест проходит группа, а также характер и частоту любых подстерегающих там опасностей. Он также должен подумать о том, как долго должна длиться эта часть приключения и насколько хорошо ПИ подготовлены к встрече с опасностями. Теоретически не существует верхнего предела на количество встреч, хотя очевидно, было бы непрактично прятать врагов за каждым углом.

ШАГ 3:

Определив, через сколько локаций группе предстоит пройти, прежде чем достичь финальной цели, МИ может приступить к работе. ПИ начинают с точки входа, как описано ранее, и каждая следующая область определяется случайным образом по **таблице 4-10: новая локация** и **таблице 4-7: опасности гробницы**. Между каждой локацией должен быть по крайней мере один Монастырский проход, который учитывается при общей величине. ПИ должны посетить все места, подсчитанные на Шаге 2 (точка входа и конечный пункт назначения не учитываются). Как только ПИ посетят установленное количество мест, то достигнут своей цели, которой может быть определённая секция корабля, полный круг и возврат на исходную или Притвор для процессий. МИ всегда волен переопределить любые результаты таблиц

и позволить ПИ найти Притвор в любое время, когда он сочтёт нужным перейти к заключительной главе. В противном случае он может водить ПИ по кораблю до тех пор, пока игрокам не надоест.

Пример

Героиня Оуэна, вольный торговец леди Саффен Фел, возглавляет экспедицию по поиску Пресвятого сердца. ПИ решают найти капитанский мостик, надеясь получить доступ к машинным системам и узнать что-нибудь о последних днях корабля. Энди, МИ, решает, что это звучит как относительно простая задача, и, сжалившись над тем фактом, что все ПИ имеют ранг 1, решает, что они должны пройти через двенадцать локаций, чтобы добраться до места назначения (каждая вторая автоматически становится Монастырским проходом). Локациями, через которые проходит группа, оказываются: оружейная палуба, проход, продовольственный склад, проход, ангар, центральный когитатор, проход, продовольственный склад, проход, хор астропатов, проход, отсек паломников и, наконец, командная палуба.

При выборе новой локации, по **таблице 4-7: опасности гробницы** МИ должен определить, с какой опасностью столкнутся ПИ внутри.

Пример

Леди Саффен Фел с командой успешно добрались до командной палубы и Зеферон, Эксплоратор Майкла, смог собрать некоторые подробности о жестокой смерти Пресвятого сердца. Теперь группа намерена продвигаться к варп-двигателю. МИ решает, что это место находится на довольно большом расстоянии от командной палубы, и поэтому определяет, что группа должна пройти через двадцать локаций (половина из которых автоматически являются Монастырскими проходами).

*По пути туда группа проходит через либраниум, где персонаж Эво, Архи-милитант Байрона, убивает Сироту Плоти, хотя и не раньше, чем это почти делает персонаж Гарета. Позже группу настигают сервиторы-убийцы, и ПИ очень рады тому, что у Грэма под рукой есть его надёжный тяжёлый болтер. Бросок по **таблице 4-10: новая локация** приводит к Хору астропатов, но поскольку группа уже проходила через эту уникальную локацию, МИ бросает снова. Повторный бросок приводит к Притвору для процессий, и поэтому Энди решает перейти к третьей части приключения.*

Расшифровка Наследия Когнатия

Какой бы из трёх представленных здесь методов ни был использован, проходя по извилистым коридорам, персонажи не могут не узнать хоть что-то о наследии святого Когнатия. В каждом месте, где они останавливаются более чем на пять минут, не отвлекаясь на опасности и тому подобное, у ПИ есть шанс найти подсказки относительно того, действительно ли Пресвятое сердце является местом упокоения Когнатия, а если нет, то где может находиться настоящая могила. Это проявляется в чтении бесчисленных свитков текста, выгравированных на переборках, сборе клочков священного пергамента и изучении выцветших сцен, нарисованных на стенах и потолках.

В каждой локации ПИ могут использовать любые навыки Расследования для изучения этого места и попытке узнать что-то о наследии святого. Это

охватывает довольно широкий спектр навыков, поэтому МИ рекомендуется подумать, как можно было бы представить их использование или наоборот, отказаться от них, если ПИ не дадут разумного объяснения. Например, достаточно легко представить, как можно было бы использовать “Учёное знание” для перевода священных трактатов и записей на стенах. С другой стороны, умение “Химия” можно объяснить тем, что ПИ берёт пробы чернил, использованных для написания текста, чтобы определить их возраст и происхождение.

Каждый из этих тестов занимает пять минут и требует **Тяжёлого (-20) теста** соответствующего умения. Прохождение теста позволяет получить некоторую полезную информацию и заработать дополнительные очки Достижений.

Часть II Очки Достижений

- 100 очков Достижений за каждую уникальную локацию, которую ПИ обследовали.
- 10 очков Достижений за каждую локацию, в которой ПИ проходят тест на умения Расследования, чтобы найти данные о о святом Когнатие. Кроме того, за каждую полученную степень успеха начисляются дополнительные 5 очков Достижений.
- 50 очков Достижений если псайкер группы уловит древнее эхо астропатов Пресвятого сердца в локации Хор астропатов.
- 50 очков Достижений если ПИ найдут полезные тома в локации Либрариум.
- 50 очков Достижений если ПИ смогут заполучить навигационные карты из Покоев навигатора.
- 50 очков Достижений если группа найдет спрятанный дневник давно умершего капитана корабля на командном троне.
- 35 очков Достижений за каждую группу Детей Плоти, с которыми ПИ взаимодействуют позитивным образом (то есть не просто убивают их).
- 25 очков Достижений за каждую побеждённую ячейку сервиторов-убийц, автохтонных паразитов-переростков, Сирот Плоти или другую группу врагов.



Часть III: Святая святых

“Человечество забыло больше, чем оно когда-либо может узнать”.

– Изречения святого Когнатия, стих VII, строка 4321

В третьей и заключительной части Пресвятого сердца ПИ проникают в самые глубокие области судна и находят место невероятной святости. Жутковатая поверхность покрыта сусальным золотом и украшена сияющими аквилами, а в воздухе витает тяжёлый аромат сторевавших благовоний. Однако, прежде чем ПИ смогут исследовать помещение, пробуждается древний страж, конструкция, созданная для охраны святого святых много долгих веков назад. Если ПИ смогут победить это чудовище, секреты гробницы святого Когнатия будут принадлежать им. А если нет, то зверь разрушит всё вокруг, раздавив или запечатав ПИ внутри навсегда.

Входя в святилище

Часть III: Святая святых начинается в тот момент, когда ПИ открывают огромные латунные двери в конце Притвора для процессий. Как только это произойдёт, прочтите или перефразируйте следующее:

Пройдя через металлические двери, вы оказываетесь в круглом помещении, из которого ведут четыре небольших арочных прохода. В центре, освещаемое мерцающими свечами, возвышается массивное прямоугольное сооружение, выполненное из камня и сплошь испещрённое текстом на готике. Может быть, это саркофаг? Если да, то покоится ли внутри сам святой Когнатий?

Несомненно, теперь вы достигли святого святых, самого сердца Пресвятого сердца.

Расположение внутреннего святилища

Внутреннее святилище является круглой камерой диаметром около пятидесяти метров с четырьмя помещениями меньшего размера, расположенными по сторонам света. В центре располагается приподнятое сооружение, похожее на саркофаг. Каждая из этих областей описана ниже. Для справки, главный вход считается юго-западной точкой, и в связи с этим описано расположение четырёх вспомогательных камер.

В каждую из этих зон можно попасть через высокий арочный дверной проём. К моменту прибытия ПИ каждая дверь опечатана и заперта на ключ. Чтобы зайти в вспомогательные помещения ПИ должны обойти замки с помощью теста на Безопасность. Базовая сложность **Напряжённая (-40)**, и МИ должен напомнить, что за любую попытку без использования мультиключа или аналогичного инструмента накладывается штраф -20.

Если ПИ провалят тест, то МИ должен попросить ПИ, стоящих ближе всех к западному дверному проёму, пройти **Мучительный (-50) тест на Бдительность**. Каждый успешно прошедший тест замечает лёгкую вибрацию пола, но не более того.

Если ПИ проваливают второй тест на Безопасность (чтобы открыть ту же или другую дверь), то должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность**. Каждый успешно прошедший тест слышит низкий механический скрежет, доносящийся из-за западной двери.

Если ПИ проваливают третий тест на Безопасность, то должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность**. Каждый успешно прошедший тест слышит шипящий выброс газа и тяжёлые металлические шаги, доносящиеся из-за западной двери.

Может статься так, что ПИ всё это время пытались открыть именно западную дверь. В этом случае оба теста выполняет один и тот же персонаж, и он получает бонус +10 за то, что находится так близко.

Следующий провал теста на Безопасность или наоборот, успешный на открытие западной двери приводит к событию “Страж пробуждается”.

Камера-Реликварий

Восточное вспомогательное помещение является небольшой часовней, в стенах которой расположены ниши самых разных размеров и форм. В каждом углублении находится какой-нибудь предмет, считающийся священным последователями святого Когнатия: от украшенных драгоценными камнями корон до, казалось бы, незначительных столовых приборов.

Пример содержимого реликвария

Если МИ пожелает, он может предоставить ПИ ряд конкретных предметов, которые те смогут обнаружить в камере-реликварии:

- Точная копия звёздной карты Алейниковой. См. стр. ЧЧЧ106 для получения подробной информации об этом очень полезном предмете. Как реликвия Надин Алейниковой попала в Пресвятое сердце – это другой (в целом более тревожный) вопрос.
- Одна фраг-граната из чистого золота. Это оружие обладает свойством Освящённое.
- Пять пепельных черепов.
- Одна колода Таро Императора, пропитанная кровью неизвестного.
- Один экземпляр “книги святого Луция”.
- Пустотный сундук, внутри которого всё ещё находится скелет забытого святого, одетого в Освящённый ремесленный доспех.

Оружейная палата

Северная подсобка представляет собой оружейную, содержащую ошеломляющую коллекцию оружия, все они закреплены на вымощенной каменными плитами стене в витиеватых кронштейнах. ПИ, скорее всего, захотят взять некоторые, а то и все образцы, поэтому МИ должен убедиться, что ни один из представленных предметов не упрости финальную битву.

Пример содержимого арсенала

Если МИ полагает, что ПИ могут не справиться с финальным боссом, то он может дополнить представленный ряд дополнительными предметами и с нужным количеством.

Вот конкретные предметы, которые ПИ могут обнаружить в оружейной:

- Один розарий.
- Коробка с 66 патронами “Погребальный костёр”.
- Один цеп наказания с улучшением “Благословенный край”.
- Один псиокуллум.
- Пять давно не используемых аркофлагеллятов, каждый из которых оснащён двумя электроцепями.
- Один сцифианский ядовитый коготь улучшенный электроразрядным блоком.

Ризница

Восточная подсобка является хранилищем целого ряда священных облачений, в том числе нескольких доспехов и религиозной амуниции, явно сшитых для действительно очень важной персоны. Отдельные предметы развешаны по стенам, в то время как более полные комплекты размещены на рамах из золота и полированного дерева.

Пример содержимого ризницы

Вот конкретные предметы, которые ПИ могут обнаружить в ризнице:

- Один медикус министорум.
- Пять палочек друзовых благований.
- Пять доз коматоза.
- Пять комплектов вапорианской зеркальной брони.
- Одна булава-жаровня со священным пламенем улучшенная защитной гардой из адамантиевого сплава.
- Один praesidium protectiva.

Комната стража

Здесь находится страж Пресвятого сердца – высокая масса доспехов и поршней, оживлённых всё ещё живым (хотя и непоправимо безумным) разумом осуждённого грешника, эоны назад совершившего какое-то забытое преступление.

ПИ могут исследовать внутренние помещения, только победив стража. Помимо него самого, в данном помещении находятся только пьедестал, блоки механизмов и энергетические катушки, которые и поддерживали жизнь стража во время его долгого и одинокого бдения.

Саркофаг

В самом центре зала находится приподнятое прямоугольное сооружение из камня, на котором выгравирован паутиный текст. Если страж ещё не пробудился, он активируется в тот момент, когда ПИ дотрагиваются до саркофага или вообще каким-либо образом взаимодействуют с ним.



Страж пробуждается

Вторжение ПИ во внутреннее святилище пробуждает стража. Когда это происходит, действие переходит к быстро развивающемуся и потенциально смертельному бою. Битва продолжается до тех пор, пока ПИ не победят стража силой оружия или с помощью Слова Повеления, либо пока они не убегут от разъярённого монстра или будут убиты. Начните бой, прочитав вслух или перефразировав следующее:

Земля дрожит от звука удара металла о металл и раскалывающегося камня. Воздух наполняет механический стон, за которым мгновением позже следует вой острой боли и полного безумия. Одна из боковых дверей выламывается, и с каждым ударом с потолка падает мусор и пыль.

Когда дверь полностью срывает с петель наступает ужасающая тишина, затишье перед бурей. Кажется, прошла вечность, прежде чем в темноте что-то зашевелилось и оттуда вышла огромная фигура – огромный механический монстр, выше, чем дредноут космодесанта. В центре его туловища находится сморщенное существо, которое, возможно, когда-то было человеком, мгновенно напоминая вам об одной из устрашающих машин покаяния, придуманных и используемых Екклесиархией. Но этот экземпляр нечто большее и ужасающее, сама вершина всех ухищрений мучителя, создающего такие адские машины.

Очевидно, что возвышающийся ужас является стражем этого места. Его первое действие после пробуждения – включить пилы и произвести пробный огонь из тяжёлых огнемётов, установленных на руках. Его оптика осматривает камеру. Бесконечное мгновение он стоит устрашающе неподвижно, заряжая оружие и наблюдая за окружающим.

С грохотом и рёвом безудержной ярости страж бросается вперёд, дабы обрушить на ближайшую жертву свой древний гнев!

Произнести Слово Повеления

Если ПИ сумели выполнить Испытание Расследования в части I не провалив ни одного из тестов, у них появляется альтернативный способ победить Стража. Код позволяет отключить существо навсегда – при условии, что они смогут найти способ каким-либо образом передать эту команду стражу. В качестве Полного Действия и проведя **Очень тяжёлый (-30) тест Техпользования** ПИ, владеющий Словом Повеления, может попытаться передать сигнал по воксу, громкоговорителю или каким-либо другим механическим приспособлением, который МИ сочтёт подходящим. ПИ могут повторять это испытание столько раз, сколько пожелают, помня о том, что всё это время они сражаются со стражем не на жизнь, а на смерть!

Если ПИ удастся успешно пройти этот тест, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Воздух наполняется скрежещущим двоичным кодом, визжащим так громко, что даже заглушает визг пил стража и топот металлических ног. Зверь останавливается как вкопанный, всё его тело дрожит, когда его шестерни отключаются. Через мгновение единственное видимое движение – это прерывистое искусственное дыхание существа из сморщенной плоти в центре. Затем эту плоть сотрясает спазм, она вытягивается и повисает на трубках и проводах. Страж Внутреннего Святилища обретает покой после эонов мучений

Страж побеждён

Если ПИ победят стража (оружием или умом), они одержат действительно великую победу. Если им везло,

это даже не стоило жизни и увечий никому из самих ПИ. Хотя гробница лежит в руинах после жестокого противостояния, в её глубинах скрывается множество тайн.

Теперь ПИ могут спокойно исследовать корабль, и работа, по сути, завершена. Вопрос о том, было ли Пресвятое сердце истинным местом упокоения Когнатия или останки в саркофаге принадлежат одному из его последователей, должен решить МИ или просто оставить вопрос открытым, по крайней мере на данный момент. Тем временем ПИ следует позволить купаться в лучах своего успеха, независимо от того, верят ли их коллеги из Поступи или Порту-Странствие в байки о смертельной гробнице, которые ПИ травят за кружкой амасака.

Страж неистовствует

Вполне возможно, что страж окажется слишком серьёзным противником, чтобы ПИ могли его победить. В этом случае отход с боем, вероятно, является лучшим вариантом. Если это так, страж выпадает в ярость и желает только разрушить свою тюрьму, убить всех кого сможет, а затем умереть. В своём неистовстве он приступает к разрушению стен Внутреннего Святилища, разбивает саркофаг и подсобные помещения, а затем проламывает медные двери и выходит в Притвор для процессов.

Если ПИ хотят сбежать, у них будет небольшое преимущество, поскольку страж будет ломать Внутреннее Святилище. Это составляет около пяти минут, которых должно оказаться достаточно для того, чтобы ПИ уберлись восвояси.

Пока ПИ убегают зализывать раны, машина покаяния прокладывает дорогу разрушений. Если у них будет подходящая точка обзора, то ПИ могут стать свидетелями того, как огромные куски внешнего корпуса обрушиваются наружу, и даже мельком увидеть Детей Священной Плоти, отчаянно пытающихся защитить свой дом.

Заключение

Приключение заканчивается тем, что ПИ либо побеждают Стража и получают доступ к Внутреннему Святилищу, либо сами терпят поражение, что приводит к разрушению Внутреннего Святилища и потере всех его секретов. МИ может закончить приключение на этом этапе или, в зависимости от обстоятельств, продлить его немного. Он мог бы заставить различных обитателей всполошиться из-за внезапного вторжения и они либо бегут с корабля, либо атакуют ПИ, пытаясь отомстить. Некоторые могут даже умолять ПИ забрать их с собой, в зависимости от того, как сложится приключение.

Часть III Очки Достижений

- 25 очков Достижений за каждого ПИ, который заберёт горсть предметов из Реликвария. Эта сумма может увеличиться до 50, если они захватят много или какой-то объёмный предмет.
- 25 очков Достижений за каждого ПИ, который заберёт оружие из Арсенала.
- 25 очков Достижений за каждого ПИ, который заберет предмет из Ризницы.
- 100 очков Достижений за убийство стража.
- 200 очков Достижений за отключение стража с помощью Слова Повеления.

Очки Достижений

Чтобы завершить любое Предприятие, которое выбрали ПИ, группа должна была накопить не менее 900 очков Достижений за всё время приключения. Если они этого не сделают, экспедиция дорого обойдётся их дому, и до сих пор не выяснено, действительно ли Пресвятое сердце является местом упокоения святого Когнатия. Без веских доказательств ПИ не смогут

использовать упавший корабль и содержащееся в нём наследие. Возможно, что ещё хуже, они рискуют подвергнуться открытым насмешкам со стороны своих коллег за то, что гоняются за фантазиями по бескрайним просторам Коронуса. Конкурирующие вольные торговцы могут высмеивать ПИ за то, что они поддались на классический трюк с доверием. Конечно, даже если ПИ потерпят неудачу, то всегда могут найти другой признак истинного места захоронения Когнатия и оправдать себя.

Если ПИ наберут достаточное количество очков Достижений, то вернутся в Империум с действительно ценной информацией. Они многое узнали о наследии святого Когнатия и могут использовать эти данные в своих интересах. Возможно, они обнаружили невероятно ценные реликвии и другие осязаемые признаки своего успеха. Возможно, самое ценное из всего этого то, что ПИ рискнули и выиграли, заслужив (возможно, неохотное) одобрение своих коллег.

Награды

Победа над стражем – большое достижение, и если ПИ удастся это сделать, МИ должен соответствующим образом вознаградить. У ПИ есть множество других возможностей заработать очки Опыта в разрушенном корабле, некоторые из которых подробно описаны ниже. Очки Опыта начисляются за игровую сессию согласно стр. 334 ОКП *Rogue Trader rus*. Кроме того, всем ПИ также могут быть предоставлены следующие бонусные очки Опыта:

- 200 очков Опыта если ПИ победят с помощью оружия.
- 300 очков Опыта если ПИ победят с помощью Слова Повеления.
- 100 очков Опыта если ПИ “обратят” кого-либо из Детей Священной Плоти.
- 25 очков Опыта за каждый рой крыс-мутантов, или автохтонных паразитов, или одиночного автохтонного паразита-переростка (см. стр. ЧЧЧ141-142) или других врагов, с которыми исследователи расправились на последнем этапе своего похода.
- 100 очков Опыта за каждое из уникальных мест, которые ПИ посетили во время путешествия.

Что дальше?

Некоторые игроки могут захотеть спасти части корабля или даже попытаться восстановить его полностью. В принципе это возможно, хотя всё сооружение должно быть очищено от многочисленных обитателей и других угроз, прежде чем спасательные команды смогут даже войти, не говоря уже о том, чтобы начать извлечение полезных ресурсов. Такой сюжет мог бы лечь в основу Великого Предприятия, начинающегося с планирования операции военного масштаба и продолжающегося с участием сотен, возможно, тысяч рабов дома, разбирающих корабль на составляющие. Однако ПИ должны убедиться, что эта операция не противоречит первоначально выбранному Предприятию, поскольку в некоторых случаях обломки лучше оставить как есть, например, если они должны стать центром паломничества.

Вопрос о том, можно ли вернуть судно в пустоту и снова привести его в рабочее состояние, в значительной степени остаётся на усмотрение МИ. По всей вероятности, только династия с самым высоким Коэффициентом Прибыли смогла бы мобилизовать активы, необходимые для проведения такой операции, а окупятся ли при этом затраты, весьма сомнительно. Тем не менее, галактика 41-го тысячелетия – это место, где правят суеверия, высокомерие и откровенная необразованность, и такие решения принимаются в соответствии с широким спектром кажущихся безумными

точек зрения. Возможно, идея о том, что такое судно продолжит свою миссию по транспортировке верующих к границам Коронуса, является для самых верных слуг Императора наградой, достойной любой цены. Конечно, многие династии вольных торговцев обанкротились в погоне за такими чудесами.

Более того, если ПИ придёт в голову попытаться спасти позолоченный транспортник в ангаре, это может лечь в основу небольшой «побочной миссии» или Малого Предприятия. Успешное извлечение будет давать дополнительные +75 очков Достижений каждый раз, когда ПИ будут использовать этот транспортник в Предприятиях, связанных с Имперским Кредо (таких как перевозка паломников и подобные задачи).

Дальнейшее Предприятие, вариант 1

Если ПИ завершат Предприятие на выгодных условиях с одной или несколькими группами Детей Священной Плоти, то их можно попытаться использовать в качестве ресурса в будущем. Их можно было бы использовать в качестве колонистов, поскольку они сами выжили только благодаря созданию религиозной общины, посвященной поклонению святому Когнатию. В таком случае ПИ могли бы выступить в качестве наставников секты. Захотят ли ПИ бороться с каннибальскими наклонностями, а если да то как, остаётся решать им самим. В конце концов, это может стать полезным инструментом завоевания господства над конкурирующими колонистами....

Дальнейшее Предприятие, вариант 2

Успешно завершив приключение, и приступив к обустройству Пресвятого сердца, ПИ могут обнаружить, что их тяжёлая работа в какой-то момент окажется под угрозой. Возможно, конкурирующий вольный торговец или даже еретическая секта стремятся разрушить работу ПИ или хотя бы объявить её ложной. Узнав об угрозе, ПИ могли бы начать тотальную войну веры, мобилизуя своих последователей, включая благочестивых (хотя и склонных к каннибализму) Детей Плоти в качестве особо злобных пехотинцев.

Дальнейшее Предприятие, вариант 3

Если ПИ заработают минимум 900 очков Достижений, но не смогут победить стража (тем самым потеряв возможность подтвердить, была ли гробница истинным местом упокоения святого), МИ может позволить найти подсказки о других возможных местах упокоения. Каждый из них представляет мир, который Когнатий с последователями посетили во время своего путешествия по Коронусу. На самом деле МИ мог бы запустить это приключение снова, при необходимости подправив его. Это означало бы, что ПИ обнаружили судно, очень похожее на Пресвятое сердце на другой планете. Это может вызвать вопрос о том, как два или более корабля постигла одна и та же судьба. Возможно, они были намеренно разбиты в каком-то акте веры или покаяния, с намерением, чтобы только по-настоящему достойные избежали гибели и продолжили заселять мир и распространять свет Императора. Как бы безумно это ни звучало, в Коронусе происходили вещи и более необычные.



NPC и антагонисты

“То, что растёт в тени, сильнее всего цепляется за свет”.

– Надин Алейникова

Дети Священной Плоти (children of the sacred flesh)

Эти дикари потомки первоначального экипажа и пассажиров *Пресвятого сердца*.

Дети плоти								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	19	48	46	30	24	30	25	19

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 20

Броня: Ветхая броня (корпус 3)

Общий бонус Выносливости: 4

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Скрытность (Лов) +10, Уклонение (Лов), Бесшумный шаг (Лов) +10, Языкознание (Низкий Готик) (Инт), Выживание (Инт), Выслеживание (Инт) +10.

Таланты: Неистовство, Быстрая атака.

Оружие: Примитивное металлическое копье (1d10+4 Режущ.; Броньб. 0; Отравленное).

Снаряжение: Рваные одежды, напоминающие изношенные церковные облачения; фетиши, трофеи и случайные символы Имперского Кредо.

Сироты Плоти (orphans of the flesh)

Эти отвратительные мутанты являются извращёнными потомками Детей Священной Плоти. Просачивающиеся из варп-двигателя эзотерические энергии превратили их тела в богохульные мерзости.

Сироты плоти								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
56	06	⁽¹⁰⁾ 58	⁽⁸⁾ 46	16	16	23	35	12

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 35

Броня: Дублёная шкура (Всё 6).

Общий бонус Выносливости: 8

Умения: Бдительность (Вос), Скрытность (Лов) +10.

Черты: Аморфное, Страх (1), Смертоносное природное оружие, Размер (Крупный), Странная физиология, Коренастое, Сверхъестественные чувства, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Оружие: Костяные выступы (1d10+10, Режущ.; Броньб. 6).



Рой крыс-мутантов (mutant rat swarm)

Говорят, что везде, где могучее человечество путешествовало по галактике, скромная крыса сопровождала его. За тысячелетия многие из этих паразитов мутировали в крупных и опасных существ, которые особенно опасны в больших количествах.

Крысы-мутанты								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
32	01	33	23	35	10	43	15	06

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10, 30, or 50

Броня: Нет.

Общий бонус Выносливости: 2

Умения: Бдительность (Вос) +10, Скрытность (Лов) +10, Бесшумный шаг (Лов) +20.

Черты: Зверь, Размер (Варьируется), Рой (см. стр. ЧЧЧ142).

Оружие: Зубы и Когти (Холодное; 1d10+3; Броньб. 0; Разрывающее).



Автохтонные паразиты (autochthonic vermin)

Хотя автохтонные формы жизни Ksi Ascendant демонстрируют большое разнообразие размеров и окраски, но по базовому строению они очень похожи друг на друга. Все они – ужасные, похожие на лягушек существа с зазубренными зубами и острыми, как бритва, языками. Вместо суставных конечностей у них усеянные присосками многочисленные щупальца. Самые крупные из этих экземпляров ужасающе массивны и способны проглотить неосторожного человека за несколько кровавых укусов.

Автохтонные паразиты

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
46	01	42	42	23	10	22	18	02

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 20, 40, или 60

Броня: None.

Общий бонус Выносливости: 4

Умения: Бдительность (Вос)

Черты: Зверь, Ночное зрение, Отравленное, Размер (Варьируется), Странная физиология, Рой (см. Рой (Особенность)).

Оружие: Пасть с бритвенно-острыми зубами (Холодное; 1d10+5; Бронеб. 2; Разрывающее).

РОЙ (черта)

Некоторые существа живут и передвигаются огромными хищными стаями, захлёстывая и пожирая всё на своем пути неумолимым приливом бесчисленных крошечных пастей. Существо с чертой “Рой” отличается от обычного следующим:

- Все существа с этой чертой в бою рассматриваются как единое, во всех смыслах и целях для атаки.
- Урон от атак оружием без свойства “Взрыв”, “Зажигательное” или “Разлёт” уменьшается вдвое.
- Существо с чертой “Рой” нельзя сбить с ног, схватить или прижать к земле.
- По усмотрению МИ, существо с чертой “Рой” может “просачиваться” через небольшие отверстия, через которые, в обычной ситуации, существо такого размера не смогло бы пролезть.
- Существо с чертой “Рой” не может прыгать.
- Размер существа варьируется в зависимости от оставшихся ран следующим образом: Рой среднего размера имеет 10 ран, и за каждые 20 дополнительных ран его размер увеличивается до следующей категории.
- Существо с чертой “Рой” совершает одну дополнительную атаку в ближнем бою как часть своего стандартного действия атаки за каждые оставшиеся у него 10 полных ран.

Автохтонные паразиты-переростки

Автохтонные паразиты-переростки

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	30	⁽⁸⁾ 48	⁽⁶⁾ 36	33	20	33	25	02

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 24

Броня: Нет.

Общий бонус Выносливости: 6

Умения: Бдительность (Вос).

Черты: Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Размер (Крупный), Отравленное, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Оружие: Раздирающий укус (Холодное; 2d10+8; Бронеб. 2; Разрывающее, Отравленное), хлыстовидный язык (Пистолет; 15м; 1d10+4; Захват†).

†**Захват:** Если атака существа поражает цель, то в качестве свободного действия против неё немедленно совершается захват (см. стр 274 **ОКП Rogue Trader rus**), даже если цель не находится в пределах досягаемости для этого действия. Пока существо сосредоточено на захвате, оно тащит свою добычу на 1,5 метра к пасти в начале каждого своего хода.

Страж Внутреннего Святилища (guardian of the inner sanctum)

Страж Внутреннего Святилища – это механический ужас, существо чистой ярости, давно забывшее о свете и здравомыслии. В его форме угадывается шаблон “Машины Покаяния”, часто используемых Экклезиархией для несения возмездия врагам Веры. Хотя несомненно, создатель данного образца был исключительно талантливым и одновременно совершенно безумным мастером своего дела.

В центре огромного механического тела Стража находится клочок иссохшей плоти, которая поддерживалась живой на протяжении веков с помощью тайных механизмов оживления в сердце гробницы.

Страж Внутреннего Святилища

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
46	18	⁽⁸⁾ 48	⁽⁸⁾ 46	30	20	33	25	06

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 45

Броня: Голова 2, Корпус 8, Руки 8, Ноги 8.

Общий бонус Выносливости: 8

Умения: Бдительность (Вос) +10.

Таланты: Амбидекстрия, Яростный натиск, Защищай и очищай!, Крепкий орешек, Бесстрашие, Это просто царапина, Железная Челюсть, Парное оружие (Стрелковое), Парное оружие (Холодное).

Черты: Автостабилизация, Ночное зрение, Страх (1), Машина (2), Размер (Большой), Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Оружие: Металлическая нога (Холодное; 1d10+5; Бронеб. 6), Цепной топор (Холодное; 1d10+11 Режущ.; Бронеб. 1; Разрывающее), Тяжёлый огнемёт (30м; S/-; 2d10+4 Энерг; Бронеб. 4; Обойма 1; Перез Полн; Зажигательное).

Снаряжение: Встроенная микробусина (для получения/передачи инструкций), топливный бак эквивалентен одной обойме для тяжёлого огнемёта.

ROGUE TRADER™

FAITH AND COIN™

НЕСИТЕ ВОЛЮ ИМПЕРАТОРА НА КРАЙ СВЕТА

Долг вольного торговца – содействовать распространению Имперского Кредо по звёздам, помогая миссионерам в их странствиях от мира к миру. Миссионеры сеют эти семена веры, а вольные торговцы, в свою очередь, пожинают прибыль.

Откройте для себя житие знаменитых миссионеров в Коронусе и осуществите Предприятия по распространению Имперской веры, поиску забытых реликвий и победе над врагами Человечества.

Направьте огонь веры против врагов Императора с помощью новых альтернативных карьерных рангов, освящённого оружия и мощного боевого снаряжения.

Наконец, следуйте по стопам легендарных миссионеров Коронуса и войдите в затерянную гробницу святого Когнатия, дабы раскопать её древние сокровища и мрачные тайны в приключении «Пресвятое сердце».

Эта книга содержит всё необходимое для обращения потерянного населения, восстановления священных реликвий и уничтожения опасных еретиков на просторах Коронуса.

Для использования этого дополнения необходима копия ОКП Rogue Trader.



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Faith and Coin
ISBN: 978-1-61661-688-5

RT15



9 781616 616885

53995

1822OCT13